

# Rafał Marszałek

---

## Hollywood produkuje historię

---

Teksty : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 6 (48), 96-125

---

1979

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

*Rafał Marszałek*

## **Hollywood produkuje historię**

Filmowy  
spektakl

Ideę monumentalnego widowiska o starożytności zwykło się wiązać z powojennym okresem Hollywoodu. Rodowód tej szczególnej epiki filmowej jest jednak bardzo stary. Wiąże się z pierwocinami kinematografii. Już przed I wojną światową w Europie — we Włoszech i Francji przede wszystkim — fascynowano się możliwością takiego kinowego spektaklu. I budowano ów monument z dumą, że — „kolosalna architektura z tektury, tysięczne tłumy wojowników, żywe słonie w akcji i wielka batalistyka były tymi elementami, którym nie mógł posłużyć się teatr”<sup>1</sup>. We wczesnym filmie niemy geneza fresku o starożytności nacechowana była partykularnie — włoscy realizatorzy np. nawiązywali w ten sposób do swojej narodowej prehistorii. Ale monumentalizm ówczesny miał też szerszą skalę odniesienia. Odkrywał nowe możliwości estetyczne dla filmu jako widowiska. Konfrontując zaś film z teatrem —

---

<sup>1</sup> J. Płażewski: *Historia filmu dla każdego*. Wyd. 2. Warszawa 1977, s. 22.

bez względu na nieudałość — stwarzał problem dla kultury artystycznej.

O tej genezie monumentalizmu warto pamiętać nie tylko dlatego, że w realizacjach współczesnych porzmięwa echo dawnych prób. Greckie i rzymskie wojny zostały asymilowane przez europejski film niemy na długo przed „hollywoodzką inwazją”, a całą galerię postaci z mitologii biblijnej — Saula i Dawida, Samsona i Dalilę, Herodiadę i Judytę — trzeba dziś zobaczyć jako antycypację współczesnego nam filmowego rodzaju. Historyk filmu gotów jest rejestrować poszczególne tytuły z intencją unaocznienia bezpośrednich zbieżności. Klasyk supergiganta Cecil B. De Mille realizował *Króla królów* (*King of Kings*) i *Dziesięcioro przykazań* (*The Ten Commandments*) najpierw w niemieckiej, potem w dźwiękowej wersji odpowiednio w latach 1927 i 1961, 1923 i 1956, *Kleopatrze* (*Cleopatra*) zaś nakręcił w 1934 r., czyli prawie trzydzieści lat przed sławnym przebojem kina współczesnego. Formalnie rzecz biorąc, wiele dźwiękowych filmów tego rodzaju jest tematycznymi powtórzeniami, przeróbkami, rekonstrukcjami (*remakes*). Rzecz w tym jednak, że funkcjonują one inaczej w kulturze. Ujawniają wyraziście przemysłową naturę kina i komercyjną jego tendencję. Określone są nie tylko przez swój nominalny przedmiot (historię starożytną), ale również przez rywalizację techniczną i rynek zbytu.

Hollywoodzki supergigant dźwiękowy (będę opatrywał go skrótem SG) rozwinął się w latach pięćdziesiątych w bezpośredniej relacji z przeobrażeniami technicznymi. Rozwój telewizji stworzył zasadniczy problem dla kina. Magia obrazów przestała być wyłącznym bogactwem filmu. Znacznie rozszerzyły się możliwości komunikowania wizualnego; odpowiednio wzbogaciła się sama formuła języka wizualnego. Przy tym telewizja jest nie tylko dziedziczką opowiadań obrazowych, ale też

Geneza monumentalizmu

SG contra TV

Kryzysowe  
lata  
pięćdziesiąte

konwencji filmowych stosowanych z różną celowością i w różnego typu widowiskach. Specyfika tego, co filmowe, zostaje zatarta — w przeciwieństwie zaś do telewizji film zdaje się być mało elastyczny, niedostatecznie przygotowany do płodowiznianu. Zakłócona zostaje ciągłość niektórych typowych rodzajów hollywoodzkich. Dramat obyczajowy utrzymany w poetyce małego realizmu dociera do publiczności kinowej z równym trudem jak tradycyjna „opowieść familijna”, bez pretensji obrazująca fragment codziennego życia. Codziennosc jest zaanektowana przez telewizję; istnieje w tamtych latach dość rozpowszechnione poczucie, że w zastępstwie filmu opowieść telewizyjna przynosi nie pozorowany, realistyczny wizerunek otaczającego świata. Obcowanie z telewizją skłania do krytyki „starego” Hollywoodu: jego wczorajsza świetność wydaje się teraz zwyczajną sztucznością. Estetyka tego kina solidarnie przeżywa kryzys razem z dystrybucją. W połowie lat pięćdziesiątych znacznie zmniejsza się w Stanach Zjednoczonych liczba produkowanych filmów. Liczba odbiorców telewizyjnych w tym czasie rośnie w postępie geometrycznym. W 1956 r. do eksploatacji wchodzi nowa rywalka Hollywoodu — telewizja kolorowa. Pouczająca jest reakcja przemysłu filmowego na ów stan kryzysowy. Poszukiwanie utraconego rodowodu „filmowości” splata się z próbą wdrożenia nowości technicznych konkurencyjnych wobec TV. Idea wielkiego widowiska filmowego nasuwa się producentom i realizatorom w drodze rozumowania indukcyjnego. Skoro kinowy spektakl zakwestionowany został jako mało sugestywna całość, trzeba wyszukać — w sferze tworzywa i techniki — te wszystkie pierwiastki, które sprzyjają emocjonalnemu odbiorowi. Większa niż w telewizji czytelność i wyrazistość obrazu wiąże się z perspektywami filmowej przestrzeni: rzecz w tym, żeby ją zaakcentować. Rozwijające się systemy filmu panora-

micznego (*Vista-Vision, Cinema Scope*) wykorzystują anamorfozę optyczną i stereofonię dla ugruntowania iluzyjności. Film tego rodzaju przyciąga uwagę jako wynalazek. Chciałby być sztuką, stanie się nią rychło, ale na razie wcale jeszcze nie musi. Powtarza się sytuacja z pionierskiego okresu filmu. Zafascynowana nowymi technicznymi możliwościami publiczność uczęszcza do kina z nadzieją na wyjątkowe widowisko. Formuła widowiskowości narzuca się jako naturalna konsekwencja owych innowacji. Banalna pseudo-religijna epika *The Robe* (USA 1953 r., reż. Henry Koster) przechodzi do historii powojennego kina jako pierwszy sygnał cinemascopowej ekspresji. Bogata dźwiękowo sekwencja burzy i galopada trzech białych koni wprost na kamerę — to wystarczające przyczyny masowych naśladownictw. Po sukcesie kasowym filmu Kóstera wytwórnia 20th Century Fox produkuje wiele następnych, podobnie skonstruowanych. Wspólnym mianownikiem jest akcja przygodowa tak skonstruowana, aby można było wydobyć całe bogactwo ekranowej techniki. Właśnie na obszarze chwytów, trików i specjalnych efektów rozpocznie się rywalizacja między wytwórniami.

Fascynacja  
technicznymi  
możliwościami

Dzieje SG jako rodzaju filmowego obrazują pewien charakterystyczny paradoks. Wbrew potocznemu nazewnictwu sugerującemu związek z makrohistorią supergigant hollywoodzki rodzi się jako ekspozycja *izolowanych i historycznie neutralnych obrazów*. W istocie takie sekwencje, jak bitwa, oblężenie miasta, triumfalny pochód, uroczystość dworska czy, z drugiej strony, eksplozje natury — mieszczą się w techniczno-filmowym, a nie historycznym porządku. Stanowią o określonym typie wizualnej ekspresji bez względu na swój problemowy rodowód. Stąd bliskie sąsiedztwo opowieści mitologicznych z tymi, które odnoszą się do rzeczywistych wydarzeń historycznych. Jedne i dru-

Ekspozycja  
izolowanych  
obrazów...

i gwarancja  
historyczności

gie dają producentowi możliwość wykazania inscenizacyjnego rozmachu. Język reklamowy SG wskazuje na widowiskowe bogactwo jako na cel pierwotny. Historyczna lokalizacja akcji filmu potrzebna jest o tyle, o ile wspomaga formułę rozrywkową. Dopiero wraz z rozwojem konkurencyjnych widowisk dochodzi do głosu historyczność jako gwarancja powagi całego przedsięwzięcia. Wyścig produkcyjny dyktowany jest przez potrzeby wielkiego widowiska. Ale nobilitującym wyjaśnieniem owego wyścigu będzie wielka historia. Ogromniejące z każdym rokiem realizacje hollywoodzkie powołują się na makrokosmos starożytnej przeszłości. W ten sposób formuje się okalająca SG świadomość potoczna. Skłonniśmy dać wiarę producentowi, że miarą filmowego supergiganta jest ogrom przywołanej historii.

Solenność  
poznawcza

i solidne  
rzemiosło

Supergigant przedstawia się najpierw jako suma technicznych i organizacyjnych sprawności. Inne rodzaje filmu historycznego funkcjonują w tradycyjnym kontekście przedsięwzięć artystycznych: pytanie o ich techniczną genezę jest wtórne. SG natomiast nie rozgranicza pierwiastków artyzmu i sztuki produkcyjnego. Są to organicznie z sobą związane sfery. Hollywoodzki film o historii starożytnej za sprawą reklamy rozpoczyna się na długo przed dniem rozpoczęcia realizacji. Wynajdywanie rekwizytów i budowa dekoracji składają się na to, co przypomina rekonstrukcję archeologiczną. Autorzy filmu o starożytnej Grecji czy Rzymie powiadają opinię publiczną o ambicji dotarcia do wiarygodnych świadectw epoki. Solenność poznawcza patronuje podjętemu trudowi, cechą trudu jest solidne rzemiosło. Architekci filmowej przestrzeni dokonują najbardziej szczegółowych pomiarów. Realizacja projektów wymaga od robotników najprecyzyjniejszego wykonania. Scenografowie ustalają subtelne dystynkcje między przedmiotami pochodzącymi z różnych okresów. Drugi reżyser grupuje

statystów na Forum Romanum, sięgając po świadectwa historii obyczaju. Ten olbrzymi wysiłek zbiorowy zwraca się ku przeszłości nie tyle w sensie ukierunkowania na (beletrystyczną) fabułę, ile w dosłownym znaczeniu rekonstrukcji. Świadomość potoczna lokalizuje i oswaja słynne wydarzenia i postaci z przeszłości: legendę o Romulusie i Remusie, wyprawy Wikingów, podboje Aleksandra Wielkiego, panowanie Juliusza Cezara i upadek Cesarstwa Rzymskiego. Wiadomo co, gdzie i kiedy zdarzyło się, teren filmowego „wykopaliska” jest przewidywany. Nie wiadomo tylko, „jak to wyglądało”. Można by powiedzieć, że starożytna przeszłość SG na oczach milionowej widowni podnosi się z dna jak gigantyczny, prehistoryczny statek. Zdziwiający opis takiej technicznej operacji przynosi hollywoodzka reklama *Upadku Cesarstwa Rzymskiego (The Fall of the Roman Empire, USA 1963 r., reż. Anthony Mann)*.

„Główną ambicją niezależnego producenta Samuela Bronstona było wierne odtworzenie tła, na którym rozegrać się miał historyczny dramat bohaterów. Oprawę scenograficzną filmu powierzono więc doświadczonym dekoratorom Veniero Casalantiemu i Johnowi Moore. Dwa lata trwały poszukiwania w muzeach i bibliotekach. W Las Matas w Hiszpanii (nieopodal Madrytu) przez długie miesiące buldożery oczyszczały 55 akrów terenu, na którym miała być wzniesiona kopia antycznego Forum Romanum, w jego kształcie z II w. n.e. W dniu 1 X 1962 roku ponad 1100 robotników przystąpiło do budowy największej dekoracji w historii kina. Pracowano 7 miesięcy. Powierzchnia samego Forum wyniosła ok. 400 × 200 m. Długość stalowych rurek użytych do skonstruowania szkieletu budynków osiągnęła 320 mil. Odlano 170 000 cementowych bloków i użyto 2091 ton granitu dla zabezpieczenia powierzchni wielkości 14 800 m<sup>2</sup>. Skonstruowano 610 kolumn, spośród których wiele wzmocniono stalą. Zbudowano schody o łącznej powierzchni 6700 m<sup>2</sup>. Do pokrycia dachów 27 zrekonstruowanych budynków zużyto 230 tysięcy dachówek, pokolorowanych na wzór ówczesnych łososiowych dachówek rzymskich. Osiemnastu rzeźbiarzy i trzydziestu asystentów w ciągu 6 miesięcy odlało 350 posągów oraz ponad 1000

Pozornie  
monotonny  
potok danych

plaskorzeźb. Casalanti i Moore odtworzyli również ściśle według dostępnych źródeł cały szereg wnętrz, m. in. wnętrze świątyni Jowisza z 18-metrowym złotokościanym posągami Jupitera Optimusa Maximusa, sale pałacowe Marka Aureliusza, apartamenty Lucilli itp. Wnętrze sypialni Lucilli jest pierwszą w historii kina dekoracją wykonaną w całości z plastiku. Germańską kwaterę Marka Aureliusza wzniesiono na przełęczy Nawacerrada w górach Sierra Guadarrama. Użyto 12000 kostiumów. W zdjęciach brało udział 1700 gwiazd, aktorów i głównych statystów, tysiące statystów zwykłych oraz 950 koni”<sup>2</sup>.

Portret  
producenta

Ów potok danych statystycznych tylko na pozór jest monotony. W istocie zakłada on dwa odrębne punkty odniesienia. Pierwszym z nich jest wewnętrzny mechanizm filmowego przemysłu. Amerykańska i zachodnioeuropejska tradycja, wyróżniająca producenta jako autora filmu, w superprodukcji historycznej znajduje rzeczywiste uzasadnienie. Producent SG jest portretowany razem ze swoim dziełem, komentatorzy prasowi podkreślać będą odwagę finansową Bronstona, ale też trwałość sukcesów związanych z jego firmą. Autor filmowej superprodukcji doczeka się szkiców biograficznych, tak jakby był wybitnym inżynierem-architektem. Stąd też dominacja inżynierskich elementów w opisie powstającego filmu. Zważmy tylko: wzniesienie pierwszej w dziejach kina budowli z plastiku nie przyczynia się do prawdy przedmiotowej i nie wiąże się z losami ekranowej postaci. Ale budowla ta, podobnie jak inna, nazwana tutaj „największą dekoracją w historii kina”, wyznacza wysoki próg dla kontynuatorów SG. Norma zużycia cementu i stali nie dotyczy starożytnego Forum Romanum, lecz wymagań współczesnej produkcji kinowej. Producent nazwiskiem Bronston oznajmia w ten sposób konkurentom, że ekranizacja wielkiej historii wymaga olbrzymich nakładów. Dźwiękowe w rywalizacji z dawnymi niemymi, szerokoekranowe

Rekordowe  
nakłady

<sup>2</sup> „Filmowy Serwis Prasowy” 1965 nr 11.



wobec wczorajszych wąskoekranowych, przerabiane wciąż i ulepszone kolejne wersje filmu o starożytności licytują się nieustannie. Autoreklama producenta polega na prostym wyliczaniu inwestycji, ma jednak zakonspirowany sens środowiskowy. W 1964 r. trzeba ogłosić, że realizacja *Upadku Cesarstwa Rzymskiego* wymagała tysiąca koni, ponieważ w 1958 r. ekipa *Ben Hura* (reż. Wiliam Wyler) szczyła się rekordowym użyciem 78 koni i 12 wielbłądów. Wyler miał wówczas do dyspozycji ledwie dwie makiety statków, które markowały istnienie kilkunastu innych: Anthony Mann będzie miał już wszystko prawdziwe, łącznie z owymi łososiowymi dachówkami, których nikt nie zauważy, ale które zapewniają dobre imię producenta. *Ben Hur*, zrealizowany za sumę 15 milionów dolarów, ogłoszony został „najdroższym filmem świata”. W 1963 r. wytwórnia 20th Century Fox wyda na *Kleopatrze* (reż. Joseph L. Mankiewicz) sumę trzykrotnie wyższą, ustanawiając tym samym rekord budżetowy; nie na długo oczywiście. Ponieważ w trakcie licytacji superlatywy okazują się nietrwałe, każdy supergigant dąży do zaanektowania pewnego obszaru produkcyjnej doskonałości. Optimum wyznacza tu świetność zewnętrzna — jak w *Helenie Trojańskiej* (USA 1955 r., reż. Robert Wise), gdzie kreująca tytułową rolę Rosanna Podesta mogła być z definicji historycznej „najpiękniejszą kobietą świata”, jak później w *Kleopatrze*, w którą wcieliła się Elisabeth Taylor, „najpiękniejsza kobieta świata” z reklamowej nominacji Hollywoodu. Zazwyczaj jednak rzecz polega na samodzielnym wypracowaniu przez dany film znaku jakości. *Ben Hur* zasłynie więc „jednym z największych, jeśli nie największym wyścigiem kwadryg w dziejach kina”, *Skarby króla Salomona* (USA, 1960 r., reż. Andrew Marton) odznaczą się „niezapomnianymi sekwencjami epickimi”, tak jak *Cyd* (*El Cid*, USA 1961 r., reż. Anthony Mann) scenami

Fil(r)mowy  
znak jakości

batalistycznymi. Niektóre z tych rekordów wydają się pochodzić z amerykańskiej księgi osobliwości (w filmie *Niezlomny Wiking (The Prince Valiant, USA 1954 r., reż. Henry Hathaway)* — „przy realizacji sekwencji bitwy w płonącym zamku naliczono wiele kontuzji i poparzeń, w rezultacie jednak powstała największa po *Przeminęło z wiatrem* sekwencja pożaru w historii kina amerykańskiego”). W każdym razie wszystkie osiągnięcia produkcyjne ilustrują tendencję występującą w historii kina, a nie dotyczą historii obrazowanej przez kino. Są autotematyczne.

Wyprodu-  
kować  
prawdę

Ale istnieje głębsza konsekwencja tego zjawiska. Licytacja technicznych jakości stanowi nie tylko mechanizm napędowy kinowego rynku. Rozmach inwestycyjny oficjalnie legitymuje się dążeniem do historycznej prawdy. Supergigant hollywoodzki chce wyprodukować prawdę historyczną. Długotrwałość studiów, wnikliwość koncepcyjnych przygotowań, pietyzm dla przeszłości to czynniki manifestowane na równi z imponującym budżetem i organizacją. Często wbrew rzeczywistym faktom, skoro wiadomo, że właśnie czas realizacji bywa źródłem konfliktów między producentem a jego pracownikami. Ale oficjalnie prezentowana geneza SG zawsze podnosi walor historycznej rekonstrukcji. Realizator *Cyda* przez dwa lata zbiera materiały dokumentalne z XII w. w bibliotekach hiszpańskich i włoskich, autorzy *Upadku Cesarstwa Rzymskiego* studiują klasyczne dzieło Gibbona, Mankiewicz przy *Kleopatrze* w obronie przed stereotypami historycznymi wczytuje się w Szekspira. Zwłaszcza materialna, rzeczowa prawda o epoce jest dla autorów SG wartością pożądaną. Stwarza mocne podstawy dla beletrystyki: rzetelne fakty z obszaru „makrohistorii” nadają prawdopodobieństwo baśniowej fabule. Dążeniem SG jest uzyskanie pełnej iluzyjności. Złudzenie to ma ogarnąć całą przeszłość: tło historyczne i losy bohaterów, wydarzenia

Pełna  
iluzyjność

zapisane w kronikach historycznych na równi z wypadkami fikcyjnymi. Inaczej niż w filmie biograficznym, gdzie realistyczna konwencja nie tłumila samej beletrystycznej litery opowiadania, SG stara się nam ukazać przeszłość jak zabytek. Techniczna doskonałość rekonstruowanego obiektu sprzęga się ze swoistą zasadą ekspozycyjną. Jej pierwotnym celem jest takie przedstawienie obiektu, by — wydobyty z mroków historii, lecz jednocześnie potwierdzający obiegowe przypuszczenia — niejako sam sobą uzasadniał naszą filmową wędrówkę w starożytność. Założona przez SG filmowa popularyzacja historii napotyka w ten sposób problemy podobne jak współczesna popularyzacja sztuki. W refleksji nad stereotypami ukazywania zabytków historyk sztuki zauważa, że dawne wizje estetyczne dawały pole dla wyobraźni, podczas gdy dzisiejsze kładą nacisk na technikę. W rekonstrukcji archeologicznej obiekt zyskuje na przejrzystości, ale za cenę przekształcenia w sztuczny preparat. Odpowiednio też wystawa muzealna tyleż mówi o dziełach sztuki, co o formie ich eksponatowego istnienia. Aby stać się idealnym obiektem muzealnym, przedmiot z przeszłości musi być wyrwany z naturalnego kontekstu<sup>3</sup>. Historia „produkowana” w hollywoodzkim supergigancie stanowi więc dokładne odwzorowanie tylko w sensie intencjonalnym. W istocie ujawnia ona naturalną trudność przekładu tego, co przedmiotowe, na to, co podmiotowe.

Do tej pory mówiliśmy o obiekcie filmowej rekonstrukcji abstrahując od jej narzędzi. A przecież SG wnika w starożytną przeszłość dzięki konkretnym drogowskazom historycznym. Powołuje się na źródła i odwołuje się do cudzych świadectw i sądów o przeszłości. Staje się od nich bezpośrednio zależ-

Historyczne  
drogowskazy

---

<sup>3</sup> A. Tomaszewski: *O stereotypach przedstawiania zabytków sztuki*. Odczyt w Instytucie Sztuki PAN, Warszawa 24 stycznia 1979 r.

ny. Jak zwykle przy wielkim dystansie czasowym solenność wykorzystania źródeł wiąże się z ryzykiem ich wyboru. Niech nas nie zwodzą świetne imiona dziejopisów. Herodot czy Tucydides, Liwiusz czy Tacyt — którykolwiek z nich miałby patronować filmowi, sam interpretował starożytny świat, zanim stał się cytowany i interpretowany.

Oko Liwiusza

„Nowoczesna nauka zarzuca Liwiuszowi jako historykowi wiele niedoskonałości. Zarzuca mu, że nie był dostatecznie krytyczny w doborze i rozbiorze źródeł, a dodajmy, że opierał się nie tyle na źródłach w ścisłym tego słowa znaczeniu, jak inskrypcje, akta senatu i innych władz oraz teksty ustaw (te zwłaszcza były dlań łatwo dostępne), ile na nierównej wartości opracowaniach, dokonanych przez poprzedników po łacinie lub po grecku. Te ostatnie zaś służyły często nie prawdzie dziejowej, lecz chwale narodu lub, co gorzej — jakimś względem stronnicej propagandy (...) Liwiusz patrzył na przeszłość swego narodu okiem Rzymianina z ostatniego okresu republiki i okresu wczesnego pryncypatu”<sup>4</sup>.

Tę ważną poprawkę musi mieć na uwadze zarówno autor filmowego przekładu „prawdziwej historii”, jak i jego publiczność. Jednak znacznie ważniejszy jeszcze wydaje się problem opcji światopoglądowej.

Wiarygodność  
źródła

Szukając gwarancji własnego opowiadania historycznego na terenie historii pisanej SG przejmując od niej nie tylko podstawowy zrąb faktów, ale też określony sposób zapisu. Wiadomo, że narracja historyczna odzwierciedla autorski stosunek do wartości; że opis wydarzeń jest funkcją ich ujęcia w ramach ogólnego myślenia o świecie ludzkim i historii. Ten, kto relacjonuje przeszłe fakty z myślą o wydobyciu ich nadrzędnego sensu, zakłada *a priori* pewną kategorię procesu dziejowego. Interpretacja historii zależy bardziej od tego przeświadczenia niż od sugestii samych rekonstruowa-

<sup>4</sup> S. Łoś: *Świat historyków starożytnych*. Kraków 1968, s. 103.

nych wydarzeń. Dziejopis ustala ich ważność na podstawie wcześniej założonego systemu ocen. Spośród wielu możliwych konsekwencji ta wydaje się dla supergiganta najbardziej istotna, która wiąże się z doбором problematyki. Rozpatrując stosunek historyka do wartościowania w ogóle, a do ocen w narracji w szczególności Topolski podkreśla, że „całkowicie uprawnione, a poza tym nieuniknione jest przejawianie się własnej postawy historyka przez dobór problematyki. W zależności od różnych czynników jeden będzie stawiał takie, inny inne pytania”<sup>5</sup>. Przy charakterystyce SG jest to punkt wart rozwinięcia, tym bardziej że bywa on przemilczany w obiegowych krytykach „historii *made in Hollywood*”. Akcentuje się w nich zazwyczaj domniemane czy rzeczywiste odstępstwa od prawdy przedmiotowej, tak jakby historyczność SG uwarunkowana była przez tę właśnie sferę. Naszą tezą jest określenie swoistości SG przez typ pytań historycznych zadawanych światu.

Modelowym przykładem jest *Upadek Cesarstwa Rzymskiego* — film nawiązujący tytułem do klasycznego dzieła Edwarda Gibbona i stanowiący jego historiozoficzny odpowiednik. Dramaturgia filmu zbudowana została wokół opozycji rządów Marka Aureliusza i jego następcy Kommodusa. Pierwszy z nich to władca-filozof, który stara się zaprowadzić porządek oparty na sprawiedliwości i tolerancji w duchu *Pax Romana*. Kommodus zaś to tyran, który czyni wszystko, by zburzyć ład publiczny i doprowadzić państwo do upadku. Ekranowa idealizacja Marka Aureliusza jest pochodną tych pierwszych rozdziałów dzieła Gibbona, w których mowa o jedności i pomyślności wewnętrznej Cesarstwa Rzymskiego w wieku Antoninów, o spokoju i dobrobycie życia, o jednolitości rządów, o rozkwicie kultury, o klimacie tolerancji religijnej. Marek

Modelowy  
przykład

<sup>5</sup> J. Topolski: *Metodologia historii*. Warszawa 1968, s. 449.

Aureliusz jako rzecznik powszechnego pojednania i dobroci będzie w filmie taki, jakim go przedstawia współczesna rycina. To, co złe i nieudane, zostanie przez narrację stłumione. Kłopoty gospodarcze nie dotyczą najszcześliwszego z władców; prześladowanie chrześcijan nie obciąża jego epoki. Wszystko służy filmowej sugestii, że pod rządami Aureliusza ustroj państwowy Rzymu osiągnąłby swoje doskonałe spełnienie; tak jak później został zniszczony przez Kommodusa, władcę, który „od najwcześniejszego dzieciństwa przejawiał wstręt do wszystkiego, co rozumne i szlachetne” i w umyśle którego „wygasło już wszelkie poczucie cnoty i człowieczeństwa” (Gibbon). Interwencja losu sprawia, że zło triumfuje nad dobrem. W dniu uroczystości *Pax Romana* Aureliusz dostaje zatruty owoc z rąk Kommodusowego zausznika. Śmierć jego wieści ruinę cesarstwa, na nic zdają się wysiłki szlachetnych Rzymian powstrzymujących szaleństwo Kommodusa.

Destrukcja, o której opowiada film Anthony Manna, wywodzi się z przeświadczenia opowiadacza, że historia rzymskiego świata zależy przede wszystkim od (dobrej czy złej) woli jednostek. Jest to koncepcja historii przejęta za Gibbonem, wedle którego po panowaniu Augusta los wszystkich ludów europejskich „zależał od charakteru jednego człowieka”. Historyk współczesny zwraca uwagę, że w takim ujęciu zapoznaje się charakter społeczeństwa, typ stosunków produkcyjnych umożliwiających wycofanie się na margines<sup>6</sup>. Gibbon i jego filmowi naśladowcy jednoznacznie rozstrzygają pytanie: czy sytuacja zbiorowości rzymskiej była zdominowana przez decyzje jednostkowej polityki, czy też może określona została przez splot ekonomicznych i spo-

Historia  
według  
Gibbona

---

<sup>6</sup> S. Hook: *The Hero in History. A Study in Limitation and Possibility*. Wyd. 2. Boston 1957, s. 160.

łecznych przyczyn (niekoniecznie związanych z polityką cesarzy). W wersji SG, zgodnie z Gibbonowską heroiczną interpretacją historii, osobowość władców rzymskich zaważyła na losie społeczeństwa znacznie wyraźniej niż np. status rzymskiego rolnictwa — bez względu na to, że badacze doby późniejszej dawali wyraz przekonaniu odwrotnemu<sup>7</sup>. I chociaż eksponowane w narracji Gibbona zbrodnie, szaleństwa i nieszczęścia cesarów pojawiają się w filmie hollywoodzkim relatywnie rzadziej — w obawie, by jaskrawość wydarzeń nie przesłoniła ich rzeczowej patyny — to pozostaje zasadnicza koncepcja widzenia świata. U osiemnastowiecznego angielskiego historyka tłumaczyła się ona poglądami społecznymi. U dwudziestowiecznego narratora filmowego zdaje się ona wynikać z czystej funkcjonalności. Wybrana koncepcja starożytnych dziejów jest wehikułem dla filmowego dramatyzmu. W tym wehikule lepiej mieści się charakter postaci niż typ społeczeństwa; obraz wojen i spisków lepiej niż traktat o kulturze rolniczej. SG zagarnia z historii to, co narracyjnie przydatne.

W takiej perspektywie dopiero rozpatrywać trzeba transformacje i przeinaczenia historyczne filmu hollywoodzkiego. Superprodukcja wydobywa zabytki przeszłości ze staraniem o ich atrakcyjne przedstawienie. Do wzoru produkcyjnego dopasowany zostaje pejzaż historyczny przyległy do najbardziej czytelnych schematów narracyjnych. W *Upadku Cesarstwa Rzymskiego* Marek Aureliusz uosabia wszelkie królewskie cnoty, tak jak Kommodus obciążony zostaje wszystkimi wadami tyranów. Dobry władca przygotowuje *Pax Romana* i nie tępi już ogniem i mieczem barbarzyńców — okrutna rozprawa będzie dziełem Kommodusa. Dążenie do władzy tak brzemiennie dla ludzkości, gdy spełnione przez Juliusza Cezara czy Aleksandra Wielkiego,

Heroiczna  
interpretacja  
historii

Wzór  
produkcyjny

<sup>7</sup> Hook: *op. cit.*, s. 162.

okazuje się moralnie podejrzane jako ambicja bohaterów negatywnych: Kommodusa, Messali (*Ben Hur*), Dariusza (*Aleksander Wielki*). W supergigancie zasługi wojenne tłumaczą się więc zwykle w oderwaniu od polityki. Aleksander Wielki walczy z Persami jako nosiciel cywilizacyjnej misji, Leonidas (*300 Spartan*) w obronie honoru własnego i ojczyzny, tytułowy bohater filmu Wylera żydowski książę Ben Hur mści się za doznane krzywdy, antagonistą Kommodusa w *Upadku Cesarstwa Rzymskiego* Liwiusz odrzuca najpierw należny mu tron, a potem konsekwentnie wstrzymuje się od walki — przystępuje do niej dlatego tylko, że chce uchronić naród od szalonego terroru władcy. Historyczny pierwowzór postaci Liwiusza, sławiony przez Gibbona „cnotliwy senator” Pertynaks, tłumiąc wewnętrzne opory, przejął władzę po Kommodusie — „miłym, ale zarazem i smutnym jego zadaniem było wygoić o tyle, o ile to było możliwe, rany zadane ręką tyranii”<sup>8</sup>. Bohater filmu gra rolę ostatniego ze sprawiedliwych, który upadającego imperium ocalić już nie chce i nie może. Konflikt w supergigancie niekoniecznie oznacza starcie postaw. Zawsze jednak dotyczy rywalizacji osobowej. W *Ben Hurze* (Ben Hur — Messala), w *Upadku Cesarstwa Rzymskiego* (Kommodus — Liwiusz), w *Kleopatrze* (Oktawian — Marek Antoniusz) kulminacją akcji jest konfrontacja bohaterów. Najlepiej, gdy stawką pojedynku lub wojny jest kobieta — jak w *Helenie Trojańskiej* i *Kleopatrze*. Historyczna nieobecność miłosnego wątku zawsze może być jednak beletrystycznie wynagrodzona — jak w *Upadku Cesarstwa Rzymskiego*, gdzie rozłąka Liwiusza i Lucilli jest jednym z przewodnich wątków opowiadania. Wbrew przypuszczeniom narzucającym się w związku z konstrukcją historycznej

Z kobietą  
najlepiej

<sup>8</sup> E. Gibbon: *Zmierzch Cesarstwa Rzymskiego*. Wyd. 2. Tom 1. Warszawa 1975, s. 87.



„makrosceny”, osobowo motywowane konflikty bardziej dramatyzują fabułę SG niż obrazy wielkich bitew. Spotykamy się z nimi nieprzerwanie — w *Aleksandrze Wielkim* jest to bitwa pod Cheroneą, w *300 Spartanach* pod Termopilami, w *Kleopatrze* pod Akcjum. Zbiorowe sceny batalistyczne spełniają jednak przede wszystkim swoją funkcję ekspozycyjną historycznego zabytku. Są dekoracyjne (stosownie do rozmiarów danej superprodukcji), ale nie animują dramaturgii skoncentrowanej na kameratealnym planie.

Jednoznaczność supergiganta przesłonięta jest tymi pierwiastkami, które w potocznym odbiorze kojarzą się z magią. Przepowiednia i klątwa, dobra i zła wróżba (*Ben Hur*, *Romulus i Remus*, *Aleksander Wielki*), sen o potędze i przecucie klęski, znaki natury funkcjonujące jak rzeczywiste informacje — to są wszystko komponenty dramatycznej aury opowiadania. Ale bez względu na ów szczególnie budowany dramatyzm, na tendencję do uwznioślenia postaci i wydarzeń, na cały zasób chwytów retorycznych — dla SG najważniejsze są rudymenty. To pojęcie zaś jest instrumentalne filmowo. Fundamentem narracji oprócz tego, co historycznie sprawdzone, może być to, co nieprawdziwe, ale użyteczne. W finale *Dziesięciorga przykazań* filmowy Mojżesz mówi — „Nieście narodom Prawo i Wolność”, co doskonale przystaje do uniwersalnie „postępowej” retoryki hollywoodzkiej. Cytat z *Biblii* został tu odsunięty nie tylko ze względu na stylistyczne skomplikowanie, ale na treść znacznie odbiegającą od spreparowanej przez film, „I wytracisz wszystkie narody, które Pan, Bóg Twój podda tobie (...) nie sfolguje im oko twoje (...) I wyniszczy Pan, Bóg Twój narody owe przed tobą (...)”. To uproszczenie można by tłumaczyć na gruncie optymistycznej filmowej ideologii. Rzecz w tym, że podobnych uproszczeń jest w supergigancie znacznie więcej, a każde z nich objaśnia się doraźną po-

Magia  
jedno-  
znaczności

Uproszczenia...

trzebą. Gdy w *Aleksandrze Wielkim* bohater rozcina węzeł gordyjski — zza kadru dobiega komentarz dotyczący legendy o tym wydarzeniu. Sztuczność sceny jest niewątpliwa, ale momentem decydującym okazuje się reguła eksponowania za- bytkowej historii. Gdy w tym samym filmie po- wiada się, że Grecy noszą w sobie „życie i męstwo”, a Persowie „śmierć i starość”, to dlatego, że ekra- nowa pop-historia nie zdążyła dotychczas dać wi- downi wystarczających argumentów na opowiedze- nie się po jednej z walczących stron. Temu celowi służy frazeologia naiwna, lecz sugestywna emocjo- nalnie. Gdy Cezar w godzinie pożegnania czyni wyrzuty Kleopatrze (*Cezar i Kleopatra*) — „Ciagle jesteś dzieckiem Kleopatro, czyż nie uczyniłem cię kobietą?” — to infantylnizm wypowiedzi sprzyja mimo wszystko porozumieniu z publicznością. SG ma też swoje charakterystyczne sposoby charakte- rystyki, które upodobniają się do całkiem współ- czasnej retoryki plakatowej. W *Cezarze i Kleopatrze* rzymski wielkorządca Rufus jest — „przyjacielem Cezara, ramieniem Cezara, tarczą Cezara”. Prak- tycznie niczego o nim nie wiemy, a jednak ów syn- tetyczny portret zostaje w pamięci, tak jakby był statycznym obrazem opatrzonym treściwym pod- pisem. Jest to treściwość bliska duchem komiksowi. Niektóre hollywoodzkie filmy o starożytności jaw- nie korzystają z techniki komiksowej. W 1954 r. Henry Hathaway dokonał filmowej adaptacji *Nie- złomnego Wikinga*, seryjnej powieści obrazkowej, która zdobyła sobie olbrzymią popularność w Sta- nach Zjednoczonych. Do filmu zostały przeniesione takie postaci, jak Niezłomny Książę, Król Artur, Czarny Rycerz, Rycerze Okrągłego Stołu. Wszystko to byli bohaterowie „niedzielnej lektury milionów” odtworzeni na podstawie kilkudziesięciu tysięcy ry- sunków starannie rozpisanych na sceny i sekwen- cje. W *Długich łodziach Wikingów* (*The Long Ships*, USA — Jugosławia 1963 r., reż. J. Cardiff) zało-

z ducha  
komiksu

zeniem wyjściowym stała się koncepcja filmu jako „książki ilustrowanej ruchomymi obrazami”. O walce legendarnych Wikingów z księciem Maurów (walce, której przedmiotem jest baśniowy, szczerozłoty dzwon) opowiadano w narracyjnej konwencji komiksu. Nie były to jedyne w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych próby nawiązania natychmiastowego, spontanicznego kontaktu z masową widownią. Byłoby jednak uproszczeniem traktować je w dosłownym, czysto technicznym sensie. Problem komiksu to nie wybór techniki obrazowania, lecz głębszy problem odniesienia do świata.

SG został wpisany w tradycyjną strukturę komiksu. Seryjnie i masowo powielane opowieści obrazkowe wyznaczają od dawna trwałą fragment pejzażu współczesnej kultury masowej. Więcej jeszcze: symbolizują tę kulturę. Günter Metken nie jest jedynym wyrazicielem poglądu, że „komiksy stanowią wewnątrz logiczne medium narracyjne cywilizacji obrazkowej”<sup>9</sup>. Niewiele istnieje dziś obszarów dystrybucji kulturalnej, które mogłyby (chciałyby) pominąć zjawisko komiksu. I to bez względu na fakt, że w refleksji o sztuce sam termin „komiks” zwyczajowo funkcjonuje jako pejoratyw. Owe wartościujące konotacje terminu nie zajmują nas jeszcze w tym miejscu. Chodzi natomiast o taką jego rekonstrukcję, która dopomogłaby pojęciowej analizie supergiganta. Wielkoprzemysłowa geneza i standardowe normy SG ujawniają związek ze sposobem organizacji utworu. Ten sposób ekranizacji jest ekranowym przeniesieniem zasad rządzących graficznym i literackim komiksem. Na ogół przyjęto sądzić, że „posłużyć się jego (komiksu — R. M.) masowym oddziaływaniem, w wielkoformatowym wydaniu może w najlepszym wypadku reklama działająca przy pomocy tej samej uproszczonej lektury i w podobnym społecznym kontekście — bar-

Wspólne  
zasady

<sup>9</sup> G. Metken: *Sztuka komiksu, komiks sztuki*. „Odra” 1978, nr 4.

Unierucho-  
mienie  
obiektu

dzo rzadko natomiast sztuka. Jej optyczne i kombinacyjne prawa mogą posłużyć się tylko konwencją komiksu jako formalnym podkładem lub cytatem”<sup>10</sup>. SG jest tym rodzajem filmowym, który nie tylko asymiluje formalne motywy komiksu, ale odwzorowuje całościowy schemat jego budowy.

Tożsamość pierwsza polega na swoistym unieruchomieniu przedstawianego obiektu. Komiks odznacza się fabułą bogatszą w zdarzenia niż w znaczenia. Gazetowa historia w odcinkach, bez względu na fabularne napięcie, zawsze może być w dowolnym miejscu przerwana. Każdorazowo zamknięta w ramie kilku obrazów, powieść ta zawsze coś pokazuje bez przymusu naszego pogładowego zaangażowania, ani nawet bez obowiązku stałego uczestnictwa. Zawieszenie akcji („dalszy ciąg nastąpi”) nie niszczy poczucia atrakcyjności komiksu. Izolowana scena pozostaje atrakcyjna, jeśli tylko wydarza się w niej wystarczająco wiele. Pojedynczy obraz przemawia do odbiorcy malowniczością motywu albo wielością elementów; niekoniecznie musi wchodzić w przy czynowe związki z innymi obrazami. Filmowe opowiadanie o wyprawach Wikingów, o militarnych triumfach Aleksandra Wielkiego, o sukcesach politycznych Juliusza Cezara opiera się na podobnej konstrukcji wydarzeń. SG bogato ilustruje sławne zdarzenia starożytności. Układa je w sekwencje, ujmuje w wątki, ale najbardziej zawiera ekspozycji poszczególnych obrazów. W biogramach i historycznych filmach przygodowych ołbrzymie było znaczenie całej fabuły albo przynajmniej kolejnych sekwencji. Dramaturgia tamtych modeli wiązała się z koniecznym przebiegiem wypadków, z uruchomieniem intrygi. To charakterystyczne, że w supergigancie taka konieczność nie zachodzi. Przywiązanie do obrazowego przedmiotu ma tutaj inny charakter. Ekspozycja starożytnego zabytku nast-

<sup>10</sup> *Ibidem*.

wiona jest na kumulację efektów. Mogą być one doraźne i jednorazowe pod warunkiem, że okażą się skuteczne. Poselstwo króla Dariusza do Aleksandra Macedońskiego („Zuchwały młodzieńcze — posyłam ci bicz, piłkę i złoto”), przecięcie węzła gordyjskiego, wjazd królowej Kleopatry do Rzymu, sen Remusa o przyszłej potędze miasta, które prześcignie Teby, wprowadzenie konia trojańskiego do oblężonego miasta, mitologiczny wizerunek Sfinksa („częścią bestii, kobiety i boga”) — to są wszystko pochodzące z różnych filmów obrazy wydobyte przez chłonną pamięć. Nie integrują się one poza polem obiegowych skojarzeń. I wbrew swojej kolorystyce nie żłobią głębszego śladu w dramaturgii: ponieważ są synonimiczne. Dlatego nawiązanie kontaktu ze światem historycznym SG jest możliwe zawsze, poza czasem filmowej akcji i poza utrwalonym czasowo uczestnictwem widowni. Rzym i Hellada zrekonstruowane w SG ofiarowują każdemu wolny wstęp bez względu na umykającą fabułę. Spoiwem pozostaje nigdy nie naruszona sfera przedmiotowa. Każdy z jej izolowanych elementów (obrazów) „produkuje” efekt, tak jak to się dzieje w graficznym komiksie.

Kontakt z filmowym światem przedstawionym SG opiera się zaś na następnej zasadzie organizującej komiks. Jest nią dążność do zbliżenia obiektu, tak aby w konsekwencji mógł on być oswojony. Zeszytowy (gazetowy) komiks posługuje się techniką wyolbrzymienia postaci dla spotęgowania efektów niezwykłości, doskonałości, potęgi. Równocześnie jednak te postaci przywiązane zostają do pewnego konkretnego obszaru (w historii) i do stałego miejsca (w publikacji). Supermoc czy superuroda bohaterów komiksu budują fantastyczną aurę opowiadania, są czynnikami mitotwórstwa. Z drugiej strony istnieje stały i pewny sposób naszego dotarcia do siedliska „nadludzi”: dzięki temu bohaterowie komiksu mogą być pewni ciągle odnawianej fascyna-

Kumulacja  
efektów

Supermoc  
i superuroda

cji i niegasnącego kultu. W komiksowym świecie SG najpamiętniejsze wydarzenia z przeszłości znajdują bezpośredni dostęp do publiczności. SG może funkcjonować w kinie non-stop, ponieważ istota tego bezpośredniego kontaktu z antycznymi herosami nigdy nie zostaje naruszona. Jej gwarantami są wszechobecność i bliskość sławnych mitologicznych i historycznych postaci. W *Helenie Trojańskiej* bohaterami pierwszych sekwencji są Parys i Helena, potem Menelaus i Helena, dalej Achilles i Hektor, słynni wodzowie Greków i Trojan; w finale znowu królowa Sparty i księżę Troi. W opowieści o Termopilach najpierw słuchamy przestrogi Temistoklesa, potem Rady Starców; w ciągu całej akcji sekundujemy Leonidasowi. Filmowe dzieje Kleopatry zamykają się w kręgu Cezar — Kleopatra — Antoniusz; Aleksander Wielki ma blisko siebie Arystotelesa, na horyzoncie zaś Demostenesa. W supergigancie nie ma miejsca dla ludzi bezimiennych. Splendor postaci wyodrębnia się jako samoistna wartość obrazu. Obiektywnie biorąc jest to wartość ekspozycyjna, subiektywnie natomiast skłonniśmy ją traktować jako walor poznawczy. Widownia SG przeżywa złudę zbratania się z wybrańcami historii, pozór wniknięcia w ich życie. Utrata dystansu ma tutaj sens demokratyczny. Widzowie SG tym większą czerpią satysfakcję z wejścia na Forum Romanum czy ze zbliżenia się Cezara, im gruntowniej odczuwają cenność zabytku i wyjątkowy status postaci. Filmowy komiks zakłada bliskość kontaktu, ale nie poufałość z bohaterami przeszłości. Powitanie młodzieńca ze starcem w antycznej scenerii (*Aleksander Wielki*) nie mówi jeszcze niczego; gest powitalny słynnego uczonego i przyszłego wodza to emocjonalnie obojętna abstrakcja. Dopiero gdy ci dwaj bohaterowie wymieniają imiona — „Witaj Arystotelesie! Bądź pozdrowiony Aleksandrze!” — zbliżamy się bezpośrednio do tego, co wydaje się czystą Historią. Familiarność zostaje wprowadzona

Bliskość, ale  
nie poufałość

z zastrzeżeniem, że jej obiektem jest coś wyjątkowo wartościowego. Komiks pozwala, żeby sławni starożytni znaleźli się obok współczesnego Jedermanna, ale pod warunkiem, że ci wielcy pozostaną wielkimi. Demokratyczność komiksu związana jest bowiem mimo wszystko z ochroną prestiżowych pierwiastków historii.

Filmowy świat pogodzony z fragmentarycznością i ulotnością oglądu chce być czytelny w kategoriach wewnętrznego ładu. Wyraziste, natychmiast rozpoznawalne postaci są zwiastunami tego porządku. SG za komiksowym wzorem hojnie korzysta z syntetycznego rysunku. Charakteryzuje postaci najpierw przez wygląd, a dopiero potem przez działanie. Wprowadza na scenę bohaterów lub tchórzy, nosicielei sprawiedliwości lub bezprawia, manifestantów dobra lub zła. Są to postaci od razu przyswajalne, zazwyczaj jednowymiarowe i wyzbyte tajemnicy. Nie tylko z historii wiadomo, jaką rolę mają do spełnienia. Sygnały rozpoznania płyną od wewnątrz filmowego świata przedstawionego. Gdy w pierwszych sekwencjach *Heleny Trojańskiej* pokazuje się, że spartańska królowa traktowana jest przez męża jak niewolnica, cóż innego niż raptowna miłość może zrodzić się między nią a Parysem, rozbitkiem z Troi? Miłość aprobowana przez widownię tym bardziej, gdy Menelaus uwięzi Parysa, tego posłańca pokojowej nowiny. Kto nie słyszał nic o Aleksandrze Wielkim, ten powinien odczytać przyszłość bohatera z przenikliwego spojrzenia, jakim go żegna wszechwiedzący Arystoteles w prologu filmu; kto okaże się nie dość uważnym widzem, temu wyrocznia delficka ogłosi przyszlą boskość chłopca. W filmie *Cezar i Kleopatra* nie ma dość miejsca dla Marka Antoniusza, mimo że gdzie indziej byłby on postacią szekspirowskiego dramatu. Tutaj on wchodzi na scenę jako statysta innej sławnej miłości. Nie oczekujemy od tej postaci niczego, gdyż komiks natychmiast likwiduje potencjalne komplikacje, wy-

Jednowymiarowe postaci

Zadnych  
komplikacji

klucza ewentualne przestawienie akcentów. Na widok radości Kleopatry, że Cezar przysłał jej Marka Antoniusza — „mężnego, młodego, skłonnego do wójczek i do zabawy” — wierny dworzaniek przestrzega królową, że „zły robi interes wymieniając Cezara na Antoniusza”. Rozgrywający się potem wątek Kleopatry — Antoniusz jest prostą ilustracją tego wstępnego anonsu. Bohater zna swoje miejsce na drugim planie historycznym (mowa tu o historyczności SG), widzowie zostają o jego wtórności uprzedzeni. To rozszerza się na inne postaci drugoplanowe w supergigancie (trudno wskazać chociaż na jedną, której losy i przemiany SG byłyby w obowiązku śledzić), to również dotyczy ogólnego sposobu kreowania postaci. Reguła zewnętrznej, bezpośredniej i wyraziście sygnalizowanej charakterystyki powtarza się w supergigancie; solenność wypełniania przypisanych ról jest uznaną podstawą dramaturgii komiksu.

Uchylenie się supergiganta od śnalityczności przynosi jednak konsekwencje poza sferą dramaturgii. Świat przedstawiony SG nieprzypadkowo podlega stratyfikacji. Postaci zanurzone zostały w potoku wydarzeń z misją poświadczenia ich przebiegu. Sławni wodzowie — Aleksander, Leonidas, Cezar — spełniają swoją wielkość na polach historycznych bitew. Inni — jak Wikingowie, jak Kleopatra — ilustrują legendę. Mitologiczne postacie — Romulus i Remus, Achilles i Hektor — przywołane zostały przez supergiganta, by odegrać dziejowe role „założycieli Rzymu”, „rycerzy decydujących o losach wojny”. Znikomość psychologiczna tych postaci wynika stąd, że — inaczej niż w filmie biograficznym — zostały one zredukowane do funkcji heroldów Przeszłości. Stereotyp narracyjny SG potwierdza nasze przyzwyczajenie historyczne. Juliusz Cezar i Kleopatra, Aleksander Wielki i król Dariusz wypełniają fizycznymi cechami i działaniami tę zbitkę pojęciową, którą widz przyniósł do kina.

Stereotyp  
narracyjny...



Portretowanie ludzi założone jest identycznie, jak poprzednio drobiazgowa, pracowita rekonstrukcja przedmiotów i pejzaży. Pełna iluzyjność opiera się na historycznie potwierdzonych wyglądach i zdarzeniach. Ich symbolika natomiast zawsze kojarzy się z losem, z przeznaczeniem, z tajemniczą wolą bogów. SG syntetyzuje historię tak, jak to czyni legenda. Jest to zrozumiałe, gdy dziejopis filmowy relacjonuje jedną z niezliczonych wojen starożytności ze świadomością, że sławę przydały jej tylko Termopile, albo gdy temat wypraw Wikingów domaga się syntetycznego opisu po to, by uwyraźnić się sam klimat czasu i duch zbiorowości. Wydaje się to naturalne, gdy mowa o postaci historycznej, która — jak Kleopatra — została zmitologizowana ponad miarę swoich rzeczywistych dokonań dziejowych. Zgodnie z duchem melodramatu Mankiewicz portretuje bohaterkę swego filmu jako animatorkę Historii. Bez jej związków z Cezarem, romansu z Markiem Antoniuszem Rzym i Egipt u schyłku starej ery wyglądałyby ponoć inaczej. Romantyczne uczucia władców ważą na losach imperium; miłość fatalna (Antoniusza do Kleopatry) przesądza o wewnętrznym konflikcie państwowym. Hollywoodzki reżyser stylizuje tak opowiadanie historyczne z poczuciem, że potwierdza oczekiwania publiczności, a jednocześnie wykracza poza próg potoczności. Świadectwem autorskich ambicji ma być odejście od stereotypów obrazowych (takich jak „nos Kleopatry”, „piers Kleopatry kąsana przez węża”). Pozostaje jednak stereotyp historyczny jako zasada organizująca utworu. Jeśli wielokrotnie powielane w filmie i literaturze wizerunki egipskiej królowej nacechowane są „wielką poetycznością, lecz ubogą historycznością”, to dlatego, że mistyfikują problem dziejowych przyczyn sprawczych. Identyfikacja wielkiej miłości z wielką polityką znajduje tu wyraz jaskrawy. Badacz źródeł, mimo że urzeczony sugestywnością „pop-historii” o Kleopatrze, zwraca

i historyczny

uwagę na rzeczywiste jej uwarunkowania. Wpływ Kleopatry na Pompejusza, Antoniusza, Cezara miał w istocie niewielkie konsekwencje dla dziejów świata.

„Kleopatra spowodowało wielką zmianę w życiu Antoniusza, ale małą w historii Cesarstwa Rzymskiego. Cezar w każdym wypadku zatriumfowałby nad Pompejuszem. Oktawiana i Antoniusza czekałaby nieunikniona walka o sukcesję po Cezarze i wawrzyny zwycięstwa dostałyby się temu pierwszemu, nawet gdyby ten drugi okazał się odporny na wdzięki Kleopatry. Wielkich Rzymian przywiodły do Egiptu polityczne i militarne konieczności na równi z potrzebą zapełnienia spichlerza Italii — w dobie ciężkiego upadku rolnictwa — przez krainę nad Nilem. Rzymianie wykorzystali oczywiście w Egipcie tę sposobność, lecz historia Rzymu musiałaby być zasadniczo ta sama, gdyby nigdy nie było Kleopatry”<sup>11</sup>.

Inaczej też, niżby to wynikało z filmów hollywoodzkich — „Kleopatra była osobistą słabością Cezara, ale nie jego politycznym mentorem; Cezar był bardziej politycznym patronem Kleopatry niż jej romantycznym ideałem”<sup>12</sup>. Z historycznego punktu widzenia trzeba byłoby tu mówić o fałszywej romantyczności. Jej szczerłość w obrębie filmowego komiksu jest jednak niewątpliwa. Oddalając nasze bezpośrednie zaangażowanie z obszaru przeszłości „antykwarecznej” SG nie dba o aneksy i uściślenia, które ostatecznie przyczyniłyby się do rewizji mitu. Ów mit historyczny, trwale zakorzeniony w świadomości potocznej, znajduje teraz hojne potwierdzenie w filmie.

Gotowość do przejścia spetryfikowanych wzorców jest w supergigancie tym naturalniejsza, że związana z kryteriami czytelności utworu. Idealizacja postaci wydaje się warunkiem *sine qua non* dla fabuły SG. To oczywiste, że filmowa Kleopatra nie-równie łatwiej od historycznej Kleopatry poddaje

Mit

<sup>11</sup> Hook: *op. cit.*, s. 176.

<sup>12</sup> *Ibidem*, s. 178.

się wymaganiom bezpośredniej i jednoznacznej charakterystyki, a jej romansowe perypetie przyczyniają się do wartkiej narracji. Tak samo filmowy Cezar — ów zwycięski wódz, władca i kochanek, o którego działalności państwowej SG opowiada skąpo i niechętnie. Nie znajduje tu miejsca nawet najbardziej obiegowa relacja o koncepcjach strategicznych i talentach organizacyjnych bohatera. Ekranowa podobizna „boskiego Juliusza” zawiera się w rysach abstrakcyjnej wielkości. Wystarczy ją nieustannie recytować; nie trzeba jej uzasadniać. Nawet opis bitewnych triumfów Cezara abstrahuje od ich istotnej treści: od nowych metod oblężniczych rzymskiego wodza, od układu marszów i szyków bojowych. Pokazuje się je przy sposobności, ale nie wyjaśnia się ich tak, jakby to uczynił świadomy swojej misji dydaktycznej autor historycznego filmu biograficznego. Komiksowi niepotrzebne są odnalezione cechy przedmiotu — całkowicie wystarczają zewnętrzne znamiona. Analityczność musiała być wyrugowana ze struktury komiksu, ponieważ zaprzecza ona jednej z naczelných zasad: zasadzie retorycznego uwznioślenia.

Typowa jest konstrukcja filmu o Aleksandrze Wielkim. Opowieść, rozpoczęta w okresie panowania Filipa Macedońskiego, poprzez młodość Aleksandra i pierwsze dni jego władzy, przemierza pola bitewne jego słynnych zwycięstw i kończy się wraz ze zgonem bohatera. „Kiedy Zeus dał Achillesowi życie długie i nudne lub krótkie i pełne chwały, on wybrał to drugie” — oto maksyma symbolizująca drogę Aleksandra, a jednocześnie przyległa do konwencji filmowej. Życie bujne, intensywne i okryte wojenną sławą spełnia uniwersalną wielkość dziejów. Triumfujący nad wrogami bohater recytuje zdanie orzekające, że idea przewyższa człowieka, w przededniu bitwy ofiarowuje Zeusowi zwycięstwa, o których „nie słyszeli ludzie”, wzywa bogów, aby udowodnili, że to on, Aleksander, jest ich wy-

Zewnętrzne  
znamiona

Charyzmat  
bohatera

brańcem, modli się, żeby „ogień płonący w jego piersiach stał się ogniem niebios”. Charyzmat bohatera potwierdzony zostaje podniosłym słownictwem i patetyczną scenerią; gdzieś wysoko, ponad głowami zwykłych śmiertelników ten heros prawuje się z losem o sławę i potęgę. Wyeksponowana retoryka religijna tłumi naiwność historycznego przesłania. Historyk zajmujący się epoką Aleksandra Macedońskiego musi bowiem zapytać o konsekwencje militarnych zwycięstw; pytanie to nie mieści się w formule komiksu. Historyk, jeśli już wyróżni problem boskości starożytnego władcy, to pokusi się o interpretację — której śladu nie ma w filmie.

Głos historyka

„Aleksander Wielki po podbiciu Persji rozumiał dobrze, że podstawa, na której opierała się jego władza, a mianowicie narodowe królestwo w Macedonii i przewodnictwo koalicji greckich republik, zwanej związkim korynckim, nie wystarcza do urzeczywistnienia jego planów zdążających do organizacji całego świata w jednej wielkiej, uniwersalnej monarchii. Z tej szczupłej podstawy, jaką miał w Europie, nie mógł rządzić olbrzymim imperium, którego środek ciężkości z natury rzeczy leżał nie w Europie, lecz w Azji, toteż z całą świadomością dążył do zespolenia na zasadzie równości obu światów, które zarówno miały widzieć w nim swego władcę i oddać mu swe siły na podtrzymanie jego światowej monarchii. W Azji kwestia przedstawiała się jasno, tam występował jako spadkobierca króla perskiego, absolutna jego władza nie ulegała żadnej wątpliwości. Inaczej jednak w Grecji. Tutaj rozwój dziejowy doprowadził do stworzenia całej rzeszy suwerennych republik stojących zazdrośnie na straży swej niezależności, republik, w których obowiązywała zasada, będąca potężną zdobyczą rozwoju kulturalnego, że w państwie panują prawa. Obecnie wobec tych drobnych, niezależnych państw, które dla swych obywateli były najwyższym źródłem prawa i obowiązującą normą życia, stanęło wielkie jednolite państwo, w którym jako jedyny autorytet panowała bezwzględna wola jednostki. Jak wciągnąć te państwka w ramy wielkiego państwa, nie obrażając ich poczucia niezależności, w jaki sposób uprawnić ingerencję w ich sprawy wewnętrzne, żeby tejsze nie odczuwano jako tyranii? Dotychczasowy stosunek opierający się na przymierzu był nadal nie do utrzymania (...) Jeżeli zatem nowa monarchia miała zdobyć

uznanie i uprawnienie, jeżeli miała być wyrazem postępu politycznego, to musiała znaleźć taką formę stosunku, która by dała się pogodzić z pojęciem wolności jednostki i niezależności państwa, która by nie naruszała praw politycznych czy cywilnych poszczególnego obywatela, nie ścieśniała swobody ruchów i autonomii państw, ale raczej trwale je zabezpieczała i nie pozwalała na ich nadużycie. Wyjście z tych trudności było tylko jedno możliwe, a mianowicie przez podniesienie panującego do rzędu bogów. Z chwilą gdy za takiego został przez miasto uznany, wola jego staje się prawem, podobnie jak prawem jest wola boża objawiona przez wyrocznię. W rzeczy samej — «król, który nie tylko osłania prawo, ale je w wielu wypadkach stwarza, który musi wkroczyć w istniejące prawa, aby je dostosować do wyższych celów swego państwa, stoi ponad człowiekiem i państwami jak bóg i tylko przez to, że za takiego zostanie uznany, da się uzasadnić posłuszeństwo, którego musi żądać, a objawy jego woli przestają być samowolą i stają się prawnymi i prawodawczymi aktami»<sup>18</sup>.

Zauważmy, że tak wyłożona argumentacja historyczna jest doskonale przejrzysta. Sens jej polega na wskazaniu genezy idei boskości starożytnego władcy. Geneza ta była polityczna: wiązała się z dyplomacją mocarstwa wobec małych państweczek, z manipulowaniem świadomością jednostkową i zbiorową, z poszukiwaniem ideologicznego ekwiwalentu dla taktyki państwowej. Na podstawie tego opisu nietrudno wyłowić zasadnicze opozycje i ewentualne konflikty postaw. Nietrudno byłoby też transformować je w filmie historycznym — zdawałoby się, że są wystarczająco konkretne i czytelne. SG jednak wyklucza podobną perspektywę. Nie dlatego, że filmowy komiks jest „głupi”, a nauka historyczna tak niedosiężna w swojej mądrości. W konkretnym wypadku obie dziedziny — każda we właściwy sobie sposób — ujawniają przecież ten sam temat epoki, ten sam motyw biografii bohatera. Rzecz

Przejrzysta  
argumentacja

---

<sup>18</sup> L. Piotrowicz: *Kult panującego w starożytności*. Poznań 1922, s. 18.

polega na świadomej eliminacji historycznych pytań w komiksie. Ideologia i długofalowa gra polityczna, problem społecznego autorytetu władcy, relacje między jednostką a zbiorowością, między wspólnotą narodową a religijną, sprawa historycznego postępu, świadomości prawnej i swobód obywatelskich — to wszystko mieści się w sferze pojęciowej obcej temu rodzajowi filmowemu. Zamknięcie historii komiksowej w ramach wiekopomnych czynów i w kręgu sławnych postaci oddala problematykę społeczną, ekonomiczną, kulturalną. Do minimum została ograniczona w komiksie pojęciowość ukryta: ta, do której choćby pośrednio odwołuje się autor opowiadania. Komiks nie zajmuje się wykrywaniem praw i prawidłowości historycznych w obawie, że to są pojęcia, w poczuciu, że to są abstrakty. Jedynym celem historycznego supergiganta jest dać silną sugestię wielkości dziejów. Na szali został tutaj położony efekt „historyczny”, a nie historia sama.

Sugestia  
wielkości

Ów efekt „historyczny” — odniesienie sławnych wydarzeń starożytności do patetycznej inscenizacji i egzaltowanego odbioru — stanowi ostateczną konsekwencję problemowego unieruchomienia przeszłości. Odwołanie się do idealnych typów (Aleksandra i Juliusza Cezara — zdobywców świata, Heleny Trojańskiej — przekleństwa epoki, Leonidasa — obrońcy ojczyzny) i do wiecznych kategorii, takich jak Przeznaczenie, Dziejowa Misja, Wyrok Bogów, buduje tamę dla refleksji związanej z wybranym miejscem i czasem. Powtarzalność schematu charakterystyki i hiperbolizacja każą ująć w cudzysłów „historyczną” tendencję SG. Komiks okazuje się zbiorem sekwencji nieciągłych czasowo i wyzbytch linii rozwojowej. Ruch polega tu na przechodzeniu sytuacji w sytuację, a nie na przemianie stanu rzeczy w dialektycznie nowy stan. W zamkniętym kole synonimicznych wydarzeń i archetypicznych powtórzeń czas SG zatracą swą istotność. Jest to czas

biologiczny postaci, ale nie czas historyczny. Prą-  
źródół owej beczasowości komiksu trzeba chyba  
zszukać w pseudoklasycznych zasadach określoności,  
jasności i uchwytności. Tak jak przedmiotowa re-  
konstrukcja Forum Romanum była w supergigancie  
wcześniejsza od podmiotowej idei historycznej fil-  
mu, tak estetyka komiksu ofiarowuje się historii  
jak gotowa beczasowa forma. Fritz Strich zauwa-  
ża, że „również w sztukach plastycznych czas może  
stać się problemem formalnym, a nawet także pro-  
blemem zawartości”<sup>14</sup>. Topolski zaś przypomina, że  
„nie można (...) mówić o historyzmie w przypadku,  
gdy mamy do czynienia z poglądem, że żyjemy nie  
w zmieniającym się świecie, lecz w swego rodzaju  
ponadczasowej wieczności (...)”<sup>15</sup>. Hollywoodzki  
supergigant identyfikuje historię z wiecznością.

Bieczasowość

---

<sup>14</sup> F. Strich: *Transpozycja pojęcia baroku ze sztuk plastycznych na poezję*. W: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. Opr. H. Markiewicz. Tom II. Kraków 1972, s. 29.

<sup>15</sup> J. Topolski: *Świat bez historii*. Warszawa 1972, s. 92—93.