

UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH

Szkoła Filmowa im. K. Kieślowskiego

Instytut Sztuk Filmowych i Teatralnych

mgr Bartosz Konopka

KREW BOGA

MIĘDZY DRAMATEM HISTORYCZNYM A FANTASY

ANALIZA PRZYPADKU

ROZPRAWA DOKTORSKA

PROMOTOR

dr hab. Michał Rosa, prof. UŚ

Katowice 2023

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
STRESZCZENIE FABUŁY FILMU	7
GENEZA FORMY.....	10
ODNIESIENIA DO ŹRÓDEŁ HISTORYCZNYCH	12
ŚRODKI FILMOWE ORAZ STYLISTYKA FILMU	17
ZDJĘCIA. RUCH KAMERY	21
OBRAZY SYMBOLICZNE.....	25
KREACJA POGAN.....	31
SUMA WŁASNYCH DOŚWIADCZEŃ.....	35
RELACJA OJCIEC - SYN	38
ROZWÓJ DRAMATURGII.	42
RÓŻNICE MIĘDZY SCENARIUSZEM A MONTAŻEM.....	42
DUCHOWOŚĆ. RELACJA Z BOGIEM. ODNIESIENIA DO BIBLI.	46
PODSUMOWANIE	49
BIBLIOGRAFIA.....	50
STRESZCZENIE W JĘZYKU POLSKIM.....	52
STRESZCZENIE W JĘZYKU ANGLISKIM	53
ANEKS. SCENOPIS	54

ANEKS. PREZENTACJA 141

WSTĘP

Celem tej pracy jest analiza przenikania się gatunków dramatu historycznego i filmu fantasy na przykładzie mojego filmu *Krew Boga* z 2018 roku. Multigatunkowość stała się wyznacznikiem dzisiejszego kina pod wpływem przekazów internetowych i medialnych. Oddaje bardziej percepcję współczesnego widza oraz pozwala na grę z nim na wielu piętach. Ma też walor komercyjny: może przyciągnąć więcej odbiorców, szukających różnych treści. Aby przyjrzeć się temu zjawisku w omawianym filmie, musimy sięgnąć do genezy pomysłu.

Europa, w której dziś żyjemy, zaczęła się od pojedynczego człowieka z krzyżem brnącego przez pustkowia. Wyruszał na spotkanie Obcego ryzykując życie, szukając dialogu, przynosząc nowy, chrześcijański porządek, który mógłby nadać światu sens w czasach chaosu, po upadku Cesarstwa Rzymskiego. Jeśli jednak pokojowe metody zawodziły, poganie byli stawiani przed wyborem: albo przyjmiecie nową cywilizację, albo zginiecie¹.

Jak widać, mechanizmy przynoszenia „demokracji” nie zmieniły się do dziś. Od tysiąca lat poświęcamy jednostkę dla „dobra” ogółu. W szlachetnych intencjach, pod sztandarem wiary, władzy lub jakiegokolwiek ideologii.

W moich bohaterach konflikt poczucia winy i niezgody na takie metody osiąga punkt krytyczny. Starszy i młodszy misjonarz są sami na ostatniej pogańskiej wyspie, mogliby stworzyć idealny tandem, dać sobie nawzajem siłę i wsparcie, zaleczyć dawne rany. Czemu jednak ich bliska relacja zamienia się w nienawiść pod wpływem różnicy zdań? Dlaczego dążenie do celu zabija to, co czujemy w środku? Czy nigdy się nie opamiętamy? A wreszcie - co na to sam Bóg? Dlaczego wciąż słuchamy Go z zamkniętymi uszami?

Pomysł na film *Krew Boga* zrodził się z kilku inspiracji. Po pierwsze, z mojego odwiecznego sprzeciwu wobec bezdyskusyjnych dogmatów i autorytetów. Z potrzeby szukania dialogu, alternatyw, które mogą godzić różne pomysły na świat, a nie zaogniać konflikty.

Po drugie, z fascynacji pokojowymi buntownikami, takimi jak Chrystus, Gandhi, Martin Luther King i inni.

¹ J. Strzelczyk, *Od Prastłowian do Polaków*, Warszawa 1987, J. Kłoczowski, *Młodsza Europa*, Warszawa 1998, O. Halecki, *Historia Europy – jej granice i podziały*, Lublin 1994, V. Fumagalli, *Historia Powszechna. Od upadku cesarstwa rzymskiego do ekspansji islamu. Karol Wielki*, Warszawa 2007, V. Fumagalli, *Świt średniowiecza*, Warszawa 2003.

Po trzecie, z mądrości jaką niesie w sobie milczenie, poszukiwanie skupienia wewnętrznego, oddziaływanie na ludzi obecnością, a nie pustymi słowami, wszechobecnym zagadaniem czy ideologią.

W sensie ludzkim chciałem opowiedzieć o dwójce osób, które mają tylko siebie i tylko dzięki sobie mogą ocaleć, pokonać grozę świata na zewnątrz. Mogą zdać się na siebie i czerpać z tego siłę. Oboje tego chcą, tęsknią za tym. To wydaje się tak proste, a jednak nieosiągalne. Oboje się przyciągają, potrzebują wzajemnej troski, ale zamiast tego fundują sobie szaleństwo nienawiści. Jak trudno zbudować głębszą relację, ochronić ją przed wzajemnymi pretensjami, nieporozumieniami, źle rozumianym honorem, poczuciem zdrady, rywalizacją. Nieufność, nieposłuszeństwo, wywieranie presji, zawiedzione nadzieje, upokorzenie, zazdrość, zemsta, rozpacz – spirala tych emocji rozpętuje piekło wokół bohaterów i doprowadza do tragicznego finału.

Dopiero potem pojawił się w moich myślach kostium historyczny. Chciałem umiejscowić akcję w świecie trudnym, prymitywnym, ale i pełnym duchowego uniesienia. W świecie wielkich kontrastów. Wybrałem się do średniowiecza, wyłącznie w plener, również po kinowy rozmach, świat olśniewający obrazem i nastrojem. A zarazem po prostotę i wyrazistość.

Czasy pierwszych misjonarzy wciąż nie doczekały się ekranizacji. A mają w sobie potencjał na tajemnicze, mistyczne, widowiskowe kino z jednej strony, z drugiej zaś odkrywają podwaliny chrześcijaństwa – kultury, której wiele zawdzięczamy, ale która nas coraz bardziej uwiera.

W tle filmu znajdziemy pytania o naturę wiary. Chcemy wierzyć, znajdować w Bogu opatrzność, odpowiedź na pytanie o sens życia. Ale czy potrzebujemy strażników wiary? Kościoła jako instytucji? Być może nasze zaufanie do niego już się skończyło? Jak spojrzeć na tę sprawę z dzisiejszej perspektywy? Jestem wciąż człowiekiem wierzącym i te pytania mają dla mnie osobiste znaczenie.

Kiedy 10 lat temu zacząłem myśleć o tym temacie, zwróciłem się po pomoc do profesora Jerzego Strzelczyka, wielkiego znawcy zagadnienia². Szukałem prawdziwej historii jednego z europejskich apostołów do zekranizowania. Żadna jednak nie nadaje się na to w pełni, choćby ze względu na znikomość źródeł historycznych. Zacząłem

² Prof. dr hab. Jerzy Strzelczyk to emerytowany profesor Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, historyk-mediewista, specjalizujący się w początkach państwa polskiego oraz państw barbarzyńskich na ziemiach dawnego Imperium Rzymskiego.

próbować kompilacji różnych opowieści, aby oddać mechanizmy działań misyjnych, uniwersalne dylematy, przed którymi stawali zakonnicy – wojownicy. Profesor przyznał, że to lepsze i uprawnione działanie, gdyż wszelkie biografie apostołów były z miejsca hagiografiami, czyli żywotami świętych, pełnymi cudów i niewiarygodnych zdarzeń. Forma autorskiej interpretacji, zgodnej z pewnymi zdarzeniami, może być więc ciekawą próbą przybliżenia tematyki. Dlatego w filmie specjalnie unikamy określenia dokładnego miejsca i czasu zdarzeń. Przedstawiona historia mogła mieć miejsce w wielu miejscach Europy, dzięki czemu może się stać wspólnym doświadczeniem dla różnych krajów. Potwierdza to duże zainteresowanie ze strony osób, którym przedstawialiśmy projekt w Niemczech, Francji, Anglii, Szkocji, Szwecji, Irlandii.

Pisząc scenariusz opieraliśmy się na książkach Jerzego Strzelczyka, Marii Miśkiewicz, Jacquesa Le Goffa, Umberto Eco, Jacquesa Duquesne, Vito Fumagalli, Leo Moulina³.

³ J. Strzelczyk, *Od Prastłowian do Polaków*, Warszawa 1987, M. Miśkiewicz, *Wczesno średniowieczni sąsiedzi Słowian*, Warszawa 2005, M. Miśkiewicz, *Europa wczesnego średniowiecza V-XIII wiek*, Warszawa 2008, J. Le Goff, *Kultura średniowiecznej Europy*, Warszawa 1970, J. Le Goff, *Narodziny czyśćca*, Warszawa 1997, U. Eco, *Imię róży*, Warszawa 1991, J. Duquesne, *Historia Kościoła w arcydziełach malarstwa*, Warszawa 2009, J. Duquesne, *Jezus*, Gdańsk 1996, V. Fumagalli, *Historia Powszechna. Od upadku cesarstwa rzymskiego do ekspansji islamu. Karol Wielki*, Warszawa 2007, V. Fumagalli, *Świt średniowiecza*, Warszawa 2003, L. Moulin, *Średniowieczni szkolarze i ich mistrzowie*, Gdańsk-Warszawa 2002, L. Moulin, *Życie codzienne zakonników w średniowieczu*, Warszawa 1997.

STRESZCZENIE FABUŁY FILMU

Łódź Willibrorda (50), starszego rycerza - misjonarza zaprawionego w bojach, dociera do brzegu pogańskiej wyspy. Wypełniona ciałami jego kompanów. Ciężko rannego misjonarza znajduje Bezimienny (25), tajemnicza postać, która sprawia wrażenie pustelnika osiadłego na wyspie. Zaciąga on go do swojego szałas i opatruje rany. Robi to po to, żeby misjonarz zostawił pogan w spokoju i odpłynął z powrotem. Jednak Willibrord planuje wykonać swoją ostatnią misję, za którą dostanie ziemię pogan w biskupstwo. Zaczyna namawiać młodego pustelnika, żeby do niego dołączył. Traktuje go czule jak syna, którego stracił. Zauważa, że Bezimienny jest samotny, zagubiony, a misja może nadać sens jego życiu. Bezimienny początkowo odmawia. Przekonuje go jednak argument, że zwierzchnik Willibrorda i tak przybędzie na wyspę za kilka miesięcy i zaprowadzi swoje porządki.

Mężczyźni wyruszają razem. Podczas przeprawy przez góry poznają się lepiej, zżywają ze sobą. Willibrord spowiada się pustelnikowi odkrywając potrzebę znalezienia powiernika, bliskiej duszy.

Docierają w końcu do pogańskiej osady w lesie strzeżonej w labiryncie skał. Próbuje się dostać do środka, ale nie zostają wpuszczeni. Zamieszkują na wzgórzu, na którym poprzedni misjonarze porzucili budowę kościoła. Willibrord modli się przed poganami chcąc przekonać ich do nauk Chrystusa. Poganie nie rozumieją jednak jego języka. Następnie zaczyna wywierać na nich presję: profanuje ich rytuał, wyzywa ich szamana na próbę ognia. W Willibrordzie narasta zniecierpliwienie wynikające z faktu, że pomimo starań wciąż niewielu pogan udaje mu się przekonać. Bezimienny coraz bardziej kwestionuje jego metody. Uważa, że do pogan trzeba przemówić miłością i pomocą, nie siłą.

Następuje próba ognia, rycerz przechodzi po palenisku, nie zapalając się, co ma być dowodem na przychylność Boga. Teraz kolej na szamana pogan. Wystraszony, ale zmuszony przez gawiedź, wchodzi w ogień, zapala się i ginie w płomieniach. Willibrord w brutalny sposób pacyfikuje Bezimiennego, który chce uratować szamana. Każe mu zamilknąć i zaakceptować jego kontrowersyjne metody. Tej samej nocy pustelnik postanawia pokazać swój sprzeciw wobec metod rycerza i spróbować innego podejścia. W ramach protestu zaszywa sobie usta i zakłada szaty pokutne. Niepodzewanie zostaje przyjęty do osady jako „ofiara” agresji Willibrorda. Stary misjonarz jest przejęty gestem pustelnika. Uznaje, że uczeń

opacznie go zrozumiał i zaczyna się o niego martwić. Stoi pod bramą osady przez kilka dni.

W końcu do Willibrorda wychodzi Geowold, wódz pogan. Wspólna rozmowa odkrywa „polityczne” zamiary Willibrorda. Daje wodzowi ultimatum: albo przyjmiesz ode mnie chrzest i wyświęcę cię na księcia, albo zginiesz z ręki Króla, który i tak przybędzie tu z wojskiem w zimie. Geowold pozwala misjonarzom na budowę kościoła i nauczanie, ale bez wstępu do osady. Willibrord nie jest zadowolony z wyniku negocjacji.

Tymczasem w osadzie podejście Bezimiennego przynosi efekty: tworzy wspólnotę z poganami, zyskuje ich zaufanie, a nawet łaskę czynienia uzdrowień. Młody pustelnik nawiązuje więź z Prahwe, córką wodza, która się nim opiekuje. Willibrord czuje się zdradzony i oszukany. Zaczyna budować „prawdziwy” kościół gdzie indziej, na wzgórzu, z pomocą wojowników, którzy przeszli na jego stronę, urzeczeni jego charyzmą.

Bezimiennemu udaje się wyleczyć pogan z zarazy oraz doprowadzić plemię do zbiorowego chrztu. Wspólnie z Prahwe odwiedzają rycerza, próbując go namówić żeby dołączył do nich. Willibrord oskarża nowego „mesjasza” o bluźnierstwo, czynienie „cudów” i zbyt poufale kontakty z Prahwe.

W końcu Willibrord ulega żądzy zemsty i zaprowadzenia porządku. Wyświęca swoją przyboczną gwardię rekrutującą się z pogan budujących z nim kościół i razem z nimi napada na osadę. Zabija Geowolda, oskarża Bezimiennego o wskrzeszenie demona w Prahwe, w wyniku czego ta musi spłonąć na stosie. Pustelnika zamyka w lochu. Nocą próbuje go przekonać, żeby uciekał ratując w ten sposób życie. Wyjawia jak bardzo się na nim zawiodł, bo pokochał go prawie jak rodzzonego syna, którego stracił lata temu na krucjacie. Bezimienny jest poruszony jego wyznaniem, ale nie zgadza się na warunki Willibrorda.

Tuż przed ceremonią spalenia Prahwe, Bezimienny ratuje pogankę i zajmuje jej miejsce na stosie. Willibrord nie wie jak na to zareagować. Nie chce zabić przyjaciela, ale nie może też pozwolić trwać jego kultowi. Ostatni raz ściska Bezimiennego i wbija mu sztylet pod żebra. Bezimienny płonie na stosie.

Willibrord dokańcza kościół i szykuje się do pierwszej mszy. Tymczasem od strony osady nadciągają poganie. Okazuje się, że mają zaszyte usta na znak solidarności z Bezimiennym. Przynoszą też mary z jego ciałem - relikwią. Willibrord jest pod wrażeniem.

Przybywa Król z wojskiem. Pyta rycerza gdzie jest jego syn Jan, którego jego gniew wygnał z kraju. Okazuje się, że chodzi o Bezimiennego. Willbrord teraz rozumie, że zabił swojego niedoszłego „syna”, który uciekł przed prawdziwym ojcem. Rozumie teraz cierpienie Bezimiennego, które on sam przypieczętował ślełą ideologią. Willbrord jest zdruzgotany i prosi króla o śmierć. Król jednak obserwując do czego doprowadził się jego syn i jak dziwne rzeczy działy się w okolicy, podejmuje decyzję o spaleniu całej osady wraz z zamieszkującymi ją poganami.

Willbrord próbuje w płonącym kościele uratować jak najwięcej pogan. Dociera do osady i widzi stosy trupów. Pod wpływem tych przeżyć traci wzrok i prosi Prahwe, jedną z niewielu ocalonych, o przebaczenie. Prahwe zostawia go samego w osadzie.

GENEZA FORMY

Nie interesowało mnie typowe kino historyczne. Kolejne opowiadanie o zależnościach politycznych, kontekstach społecznych i obyczajowych świata średniowiecza. Nie interesuje mnie dopisywanie kolejnych rozdziałów do szkolnego podręcznika. Kino nie jest od tego. Kino ma być przygodą emocjonalną, zmysłową i wizualną, którą nie do końca potrafimy ogarnąć rozumem, nazwać słowami. Obraz odwołuje się nie tylko do słów, języka, świata pojęć racjonalnych, ale też do innych kanałów odczuwania. W tym filmie chciałem widza wrzucić w świat tajemniczy, nieobliczalny, bez współrzędnych, ale przez to jakże fascynujący.

Chciałem, żeby oglądanie tego filmu było formą survivalu. Poczujmy jak bohaterowie radzą sobie z najprostszymi rzeczami: jak opatrzyć rany, jak rozpoznać wroga, jak znaleźć jedzenie, jak schronić się przed zimnem, jak rozmawiać z kimś, kto nie zna twojego języka, jak przeżyć. Chciałem, żeby ten film był rodzajem udramatyzowanego dokumentu na temat życia fizycznego i duchowego w średniowieczu. Stąd redukcja świata przedstawionego do dwóch bohaterów na pustkowiu, wystawionych na próbę. Sytuacja laboratoryjna: czy dwoje ludzi z jednej kultury, o podobnych ranach i potrzebach, potrafi się ze sobą dogadać? Czy potrafią się otworzyć na inny system myślenia? Jak się sprawdzą w obliczu śmierci?

Ten film jest bardziej pytaniem o ponadczasową kondycję człowieka, niż historyczną narracją. Dlatego nie określamy gdzie i kiedy dzieje się akcja, mieszamy obyczaje, kostiumy, zależności. Uciekamy od konkretności. Szukamy rytuałów i mechanizmów wspólnych dla wielu kultur, dla różnych ludzi⁴.

Ten film nie pozwala na łatwą identyfikację z bohaterami wg klucza psychologicznego⁵. Obaj wędrowcy są symbolami, archetypami, niewiele się o nich dowiadujemy. Jak w paraboli literackiej, albo w westernie⁶. Taka też mogła być specyfika epoki, w której bardziej walczyło się o przetrwanie, niż o komunikację. Chcemy się zbliżyć do średniowiecza nie poprzez stylizację języka i dworskie maniery,

⁴ Autorami scenariusza oprócz reżysera Bartosza Konopki są również Przemysław Nowakowski oraz Anna Wydra.

⁵ J. Pisarek, P. Francuz, P., *Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera* [w:] : P. Francuz (red.), *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, Lublin 2007, R. Rieber, R. Kelly, C. Winick, *Film, Television and the Psychology of the Social Dream*, Nowy Jork 2014, J. Ostaszewski, *Film i poznanie: wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*, Kraków 1999.

⁶ N. Frye, *Archetypy literatury* [w:] H. Markiewicz, *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. II, Kraków 1972.

lecz poprzez dzikość i ekstremalność zachowań. Dlatego Willibrord i Bezimienny porozumiewają się półsłówkami, żyją w ciągłej niepewności i napięciu, wpadają w skrajne stany. Założyliśmy swoistą „ekstacyzność” zachowań, kamery, montażu, aby lepiej oddać czasy, w których żyło się krótko, ale za to intensywnie.

ODNIESIENIA DO ŹRÓDEŁ HISTORYCZNYCH

Specyfika *Krwi Boga*, jej międzygatunkowość, polega na szukaniu uniwersalnego zrębu historii misjonarzy w Europie we wczesnym średniowieczu. Jak wspomniałem wcześniej, profesor Jerzy Strzelczyk, konsultant projektu, uprawomocnił szukanie kompilacji bardziej, niż opieranie się na jednej historii, która pełna będzie hagiografii i nieuniknionych w filmie fabularnym dziur faktograficznych.

Mnie również bardziej zależało na opowiedzeniu o mechanizmach chrystianizacji, w oderwaniu od kontekstu historycznego i narodowego. Dzięki temu widzowie mogą skupić się na postaciach, ich sposobach działania, motywacjach, a nie na ile są one zgodne z epoką. W ten sposób film staje się też bardziej osobisty, współczesny, mniej historyczny i zdystansowany. Wzorem historycznych widowisk fantasy, które święcą dziś triumfy w świecie - takich jak *Gra o tron*, *Ród smoka*, *Wikingowie*, *Barbarzyńcy*, *Upadek królestwa* i wiele innych⁷.

W *Apostołach Europy* Jerzy Strzelczyk opisuje kilkanaście głównych misji w całej Europie, które zapoczątkowały chrześcijaństwo. Większość z nich ma podobne motywacje, sposoby działania, triumfy i porażki⁸. Na tej bazie wybrałem klucze dramaturgiczne do naszej opowieści.

Główną motywacją misjonarzy było niesienie słowa bożego, zbawienie swoje i pogan. Nie myśleli o sobie, wiedzieli, że mogą zginąć każdego dnia, nie szukali zysków, ani sławy. Czyn misyjny był służbą, przywilejem i posłannictwem wobec Boga. Każdy, kto ma doświadczenie z wiarą, zna ten moment, kiedy doświadczamy tak wiele miłości i opieki ze strony Boga, kiedy wejdziemy w osobistą relację z nim, że chęć podzielenia się tym dobrem ze światem przerasta inne potrzeby. Dzieje się to naturalnie i daje wielką siłę napędową. Natomiast z perspektywy laickiej tamci misjonarze byli jak kamikadze, oddani sprawie, przedkładający idee ponad swoje życie. Oczywiście materialne motywacje mieszały się z tą główną, jednak pracując nad *Krwią Boga* uznaliśmy, że natchnienie wiarą jest najciekawszym, najbardziej historycznym i niezwykłym walorem w konstrukcji bohaterów.

Dlatego już w pierwszej scenie, kiedy Willi jest ranny i resztką sił wydobywa się z łodzi żeby dotrzeć do brzegu, zabiera ze sobą jedynie Biblię. To jest jego skarb i karta

⁷ *Gra o tron*, reż. Cedric Lagarrigue, *Ród smoka*, scen. Ryan J. Condal, George R.R. Martin, Sara Hess, Charmaine De Grate, et al., *Wikingowie*, scen. Michael Hirst, Justin Pollard, *Barbarzyńcy*, reż. i scen. Zach Cregger, *Upadek królestwa*, scen. Stephen Butcherd, Bernard Cornwell et al.

⁸ J. Strzelczyk, *Apostołowie Europy*, Poznań 2010.

przetargowa, nie może pozwolić, żeby ta księga zatonała wraz z łodzią. Wierzy, że Bóg go prowadzi, więc zabiera „go” ze sobą. Nie zabiera ze sobą odzienia, żywności, broni, czy innych praktycznych przedmiotów.

Ogrywamy ten rekwizyt także w następnej scenie, kiedy Willi dopływa na brzeg i kładzie księgę na suchym piasku. To ją wyciąga najdalej, ją głównie ocala, ją pokazujemy w detalu. Powoli zaznaczamy, że Słowo Boże jest jednym z bohaterów opowieści i kluczem do głównej postaci.

Docieranie do pogan było też formą pewnej demonstracji, rytuału, teatru⁹. Widzimy to w scenie, kiedy Willi i Bezimienny wiedzą, że zbliżają się do osady, robią postój, Willi zakłada na siebie zdobny ornat (jakże niepraktyczny w wędrówce przez ostępy), bierze drewniany krzyż, kadzidło i Biblię. Poganie zobaczą go nie jak zwykłego rycerza, lecz wysłannika pewnych wierzeń. Jednocześnie Willi zamiast tarczy używa Ewangelii (w którą trafia za chwilę strzała Karrengi, wojownika pogańskiego) oraz krzyża zamiast miecza.

Dochodzimy do sceny pierwszego spotkania misjonarzy z poganami pod bramą do osady. Zgodnie z opisami u Strzelczyka, Willi przemawia psalmami, wierząc, że słowo Boże działa mocniej niż ludzka argumentacja¹⁰. Nadaje pierwszemu spotkaniu formę modlitwy, kontaktu z Bogiem. Nie bawi się w tłumaczenie skąd pochodzą i jakie mają zamiary. Robi to spokojnym i łagodnym tonem, żeby nie wywoływać napięcia. Bezimienny jeszcze tego nie rozumie, traci cierpliwość tak jak i my, prosi go żeby mówił do nich wprost, przecież nie rozumieją oni tego języka, ani psalmów.

Poganie nie zabijają od razu intruzów, ponieważ wiedzą, że to mogło by ściągnąć odwet króla, który za nimi stoi. Taką lekcję wyciągnęli Prusowie po pochopnym zabiciu Świętego Wojciecha już w drugim kontakcie¹¹. Ta świadomość pogan pojawiała się też na różnych ziemiach w Europie. Poganie w *Krwi Boga* nie wpuszczają misjonarzy do osady, ale zostawiają ich przy życiu.

W następnej scenie nasi dwaj bohaterowie budują sobie szałas na polanie obok osady. Bezimienny pyta, dlaczego wypuszczono ich wolno. Willi tego nie wie, ale zakłada, że jutro znowu podejną pod bramę. Po chwili zjawiają się dzieci pogańskie z tajemniczym workiem, który próbują przehandlować z misjonarzami za paciorki.

⁹ Więcej o rytuałach i ich miejscu w religii w audycji Polskiego Radia Czwórka, 2.04.2012, <https://www.polskieradio.pl/129/505/Artykul/571689%2CRytualy-a-religia> (29.12.2022).

¹⁰ J. Strzelczyk, *Apostołowie Europy*, Poznań 2010.

¹¹ J. Powierski, *Śmierć świętego Wojciecha i jej miejsce w świetle starszych źródeł*, Komunikaty Warmińsko-Mazurskie nr 3, 375-389, Olsztyn 1993.

Okazuje się że w worku są kości poprzednich apostołów, jak domniemuje Willi. To też sytuacja, która często zdarzała się na misjach - poganie próbowali w ten sposób wystarczyć przybyszów oraz ugrać coś dla siebie. Tak było również ze szczątkami Świętego Wojciecha¹².

Willi zdaje się znać okoliczność, tłumaczy swojemu uczniowi, że musi być silny, jego dzień próby wkrótce nadejdzie.

Bezimienny na to: *dlaczego musze być silny?*

Willi: *bo inaczej skończysz jak ci przed nami. Paganie chcą zobaczyć kogoś lepszego od siebie, silniejszego!*

B: *a może lepiej być słabym i biednym, jak oni? Czy deszcz od boga nie pada na wszystkich równo? Czyż nie oddychamy wszyscy tym samym powietrzem? Dlaczego każecie wszystkim innym ludom być ślepyimi i głuchymi?* (bezpośredni cytat ze Strzelczyka)¹³.

To jeden z kluczowych argumentów do konfliktu między Willim i Bezimiennym. Młody uczeń po raz pierwszy się przeciwstawia i buduje swój światopogląd. Jest młodym buntownikiem, kontestującym zastały porządek tak, jak Chrystus w początkach wieków, skazany głównie za wywrotowe idee, za „podburzanie” ludu do innego myślenia. Od tego momentu Bezimienny świadomie wkracza na ścieżkę działania Jezusa z Nazaretu.

W dalszym rozwoju fabuły podążamy wg schematu postępowania pierwszych misjonarzy¹⁴. Kolejnego dnia Willi zabiera młodego ucznia na rytuał pogan. Po rozpoczęciu rytuału - przerywa go bezpardonowo, zrywając glinianą maskę z twarzy szamana Pema. Krzyczy do innowierców w transie: *zobaczcie, zerwałem maskę waszego boga, czy uderzył we mnie piorun? Nic mi się nie stało! Gdzie jest siła waszego boga? To jest glina, to jest glina!* Paganie zatrzymują się w osłupieniu. Wojownicy, m.in. Karrenga, patrzą na Willego z uznaniem. Pem próbuje się odegrać, odzyskać przewagę, ale Willi wyzywa go na próbę ognia, w której ostatecznie się okaże za kim stoi potężniejszy Bóg.

Niektórzy z pierwszych apostołów zrywali też pogańskie amulety, albo nawet ścinali święte drzewa¹⁵. Dziś może się wydawać, że to „tanie” chwyt, wtedy jednak

¹² J. Strzelczyk, *Apostołowie Europy*, Poznań 2010.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ J. Strzelczyk, *Apostołowie Europy*, Poznań 2010.

miały siłę przemawiającego obrazu i wieloznacznego symbolu. Ważne, że działały.

Początkowo nie wiemy czy Pem zgodził się na próbę ognia. Tej samej nocy Willi uczestniczy w ognisku i rytuale wokół niego. Znowu go przerywa, staje na skraju płomieni wysokich na 2 metry, odmawia modlitwę i wchodzi w ogień. Udaje mu się przejść przez palenisko bez zapłonu. Karrenga oddaje mu cześć i pokłon. Geowold jest zaniepokojony. Bezimienny odciąga ledwo żywego kompana na bok i pyta go co to była za sztuczka. Willi odpowiada ze łzami w oczach, że to nie była żadna sztuczka... Sam jest pod wrażeniem łaski Pana, który go cudem ocalił...

Inspiracją do tej sceny jest autentyczna próba zapisana w kronikach. W republice Komi, czyli na Syberii, święty Stefan z Permu, wyzwał na próbę lokalnego szamana. Wziął go za rękę i chciał razem wejść w ogień – tamten jednak nie wytrzymał, wycofał się. Potem Stefan wyrąbał dwa przeręble na dwóch brzegach rzeki i chciał przejść po dnie od jednego do drugiego. Szaman też nie podjął próby. Plemię wyrzuciło go jak tchórza i kłamcę¹⁶.

Co ważne, jak sam Strzelczyk przyznaje, nie ma opisów jakich „sztuczek” używali misjonarze, żeby przeżyć takie próby. Wszystko wskazuje, że zdawali się na Boga - jeśli ich uratuje, to znaczy, że chce kontynuacji misji. Jeśli nie - złożyli swe życie w ofierze. Przy *Krwi Boga* uznaliśmy, że jest to tak wyjątkowa i znacząca motywacja, że chcemy podobnie pokazać ją w filmie, mimo iż dzisiejsi widzowie będą czekać na racjonalne uzasadnienie.

W dalszej części tej przełomowej sceny, poganie wzywają swojego kapłana do podjęcia próby. Pem nie jest jej pewien, żegna się z nimi i z Prahwe, córką wodza, która namawia go, żeby się wycofał. Pem jednak podejmuje wyzwanie, wchodzi między płomienie, słabnie, zatrzymuje się w nich za długo i zajmuje się ogniem. Spala się na oczach pobratymców, którzy zamiast go ratować, widzą w tym gniew bogów. Jedyne Bezimienny zachowuje zimną krew i rzuca się na ratunek, powstrzymany jednak brutalnie przez Willego, który syczy mu do ucha: *zostaw, widać Bóg tak chce...* Bezimienny ma już dość obłudy rycerza, przewraca go, przystawia mu nóż do szyi, ale zamiast zabić - odpuszcza, odchodzi. Tej nocy podejmuje decyzję o zaszcyciu sobie ust, w proteście przeciwko metodom Willego, kłamliwym słowom oraz, żeby poszukać innej ścieżki dotarcia do pogan. Nad ranem przychodzi do osady boso, w ubogich szatach i niespodziewanie zostaje wpuszczony przez bramę, być może jako „ofiara”

¹⁶ Ibidem.

przemocy Willego, być może jako nowy święty. Postawę młodego misjonarza wzorowaliśmy na świętym Brunonie z Kwerfurtu, który wprowadził nowe, „ubogie” metody zrównywania się z poganami, podchodzenia do nich bardziej Chrystusowo¹⁷.

Tego samego dnia Willi czeka pod bramą, żeby się dowiedzieć, co się dzieje z jego kompanem. Do Willego wychodzi Geowold, wódz pogan. Okazuje się, że jest kupcem z „Zachodu” i mówi w języku Willego. Zaczynają „polityczne” negocjacje. Geowold nie wpuści go do osady, ale też go nie zabije, bo wie, że wtedy ściągnąłby na siebie zemstę króla. Willi odkrywa swoje zamiary: jeśli Geowold pomoże mu ochrzcić pogan, rycerz dostanie tu biskupstwo i będzie mógł wyświęcić Geowolda jako księcia. Jeśli nie - król i tak tu przybędzie w wojskiem, splądruje osadę i wyrżnie pogan. Ten rodzaj twardej argumentacji, w sytuacji kiedy nie udało się przekonać pogan pokojowymi metodami, był częstą praktyką u pierwszych misjonarzy. Cel uświęcał środki¹⁸.

W kolejnych tygodniach Willi buduje poza osadą swój kościół z pomocą Karrengi i wojowników, którzy przeszli na jego stronę.

Tymczasem nad Niemym poganie odbywają rytuały, które mają mu przywrócić siły po okaleczeniu, ale też wygnąć złe duchy, jeśli ma zamieszkać w osadzie. Poganie stosują również wróżby testujące jego duszę. Poganie stosowali wróżby na każdą okazję, z lęku przed przyszłością obserwowali ptaki - jeśli wrona kracząca leci w lewo – wędrówka dobrze się skończy. Gdy ziarna owsa wrzucone w gorący popiół ogniska wyskakiwały w górę – zwiastowało to niebezpieczeństwo. Odbywali studia nad kichaniem, kupami koni i wołów, żeby sprawdzić jak potoczy się dzień. Na rozstajach dróg wróżowie siadali na byczej skórze krwawą stroną do góry żeby demony wyszły na świętą przestrzeń¹⁹.

¹⁷ Ibidem, s. 224.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Red. P. Aries, G. Duby, *Historia życia prywatnego*, Wrocław 2005, s. 552.

ŚRODKI FILMOWE ORAZ STYLISTYKA FILMU

Jak wspominałem w genezie projektu, od początku przyświecały nam konkretne wytyczne formalne co do stylistyki filmu. Wiedzieliśmy, że nie chcemy opowiadać koturnowego widowiska historycznego, w stylu *Gladiatora*, *Królestwa Niebiańskiego*, itp²⁰.

Chcieliśmy osiągnąć formułę „dokumentu” w średniowieczu, podążając kamerą za bohaterem, doświadczając i wiedząc tylko tyle, co on. Żeby czuć razem z nim niepewność, strach, złość, zmęczenie, radość, bliskość i wszystkie inne możliwe uczucia. Historia kina pokazuje, że gatunek epickiego dramatu historycznego rozwijał się od lat 50-tych i pod koniec XX wieku zaczął się wyczerpywać. Jednym z powodów była łatwość i dostępność środków filmowych, która spowodowała zmiany estetyczne w kinie. Począwszy od duńskiej Dogmy przez American Indie Movies, europejską tradycję dokumentu, nastąpiła era gatunków „osobistych”, bardziej intymnych, szukających odwiecznych odpowiedzi w człowieku, jego losie, pytaniach humanistycznych i psychologicznych²¹.

Przy *Krwi Boga* byłem bardzo zafascynowany filmami w stylu: *Valhalla Rising* Nicolasa Windinga Refna, *The New World* Terrence’a Malicka, *Zjawa* Alejandro Gonzalesa Inarritu. Były one dla nas głównymi referencjami filmowymi. Dawały nowe wtajemniczenie w epokę, poprzez bliskość z bohaterami, wycinkowe opowiadanie o świecie, z ich perspektywy, szukanie uniwersalnego nawiasu, mówiącego, że w każdym czasie jesteśmy podobnie zagubieni i dokonujemy podobnych wyborów. Te filmy nawiązują łączność ze współczesną świadomością i poszukiwaniami. Nie budują dystansu sztafążem i inną obyczajowością epoki. Działają bardziej na zmysły i emocje, niż na intelekt. A jednocześnie dotyczą magii kina, przeniesienia na inne lądy, w inne czasy, kostium, scenografię. Kino jako wehikuł magiczny. Poprzez swoją kameralność dają także szanse na realizację bez wielkiego budżetu. *Valhalla* dzieje się w grupie ok. 10 rycerzy, *Zjawa* podobnie, nie licząc walk z Indianami i fortu pod koniec. W zamian na plan pierwszy wysuwa się rola przyrody, losu, Boga oraz fizyczność bohaterów i ich podstawowe instynkty.

Żeby nawiązać do opisanej stylistyki, już w pierwszej scenie otwierającej film, używamy bardzo zdecydowanych i nietypowych środków. Willi budzi się na łodzi

²⁰ *Gladiator* (2000), reż. Ridley Scott, *Królestwo Niebiańskie* (2005), reż. Ridley Scott.

²¹ ...

dryfującej na morzu. Rozgląda się dookoła, ale ciężko się zorientować gdzie płynie. Czuje ranę w nodze, wyciąga z niej kawał drzazgi z rozbitego masztu. Następnie rusza na kolanach przez łódź, widząc że jego kompani nie żyją, a z głodu zjedli częściowo swojego psa. Willi dociera do skrzyni, wyciąga biblię, skacze do wody i resztką sił dopływa na brzeg.

Kamera jest jakby w oczach Willego. Pokazuje tylko jego subiekt, jego perspektywę²². Budzimy się razem z nim i próbujemy dosyć dramatycznie zorientować w sytuacji. Kamera rusza się nerwowo w rytmie aktora, rozgląda jak on, patrzy na dłonie, na drzazgę, rozgląda się po łodzi. Wreszcie razem z Willim wpada do wody i ledwie wynurza się ponad taflę. Oddaje jego przedzieranie się przez fale, zachłystywanie wodą, próby wynurzenia i dostrzeżenia brzegu. Dalej w subiekcie ląduje na piasku wpatrując się jedynie w Biblię (udało się ją ocalić), nie mając siły na podniesienie „wzroku”, żeby ogarnąć brzeg.

Wejściu w głowę Willego służy także użycie selektywnego dźwięku. Docierają do nas odgłosy pojedynczo, wraz z budzącym się słuchem rycerza. Najpierw szelest kostiumu, skrzypnięcia łodzi, wrywanie drzazgi, szmer przesuwania się po dnie. Zgrzyt skrzyni, plusk wody. Wraz z wskoczeniem do zimnego morza, odgłosy narastają, jakby Willi budził się wszystkimi zmysłami w kontakcie z lodowatym żywiołem. Dopiero teraz dociera do nas szum morza, przewalanie się fal, próby złapania powietrza, zachłystywanie się wodą. Będąc z Willim wcześniej na łodzi, mamy wrażenie pewnej intymności, redukcji świata, bycia w tylko z nim, odczuwania przez jego zmysły i skórę. Wrażenie zwiększają urywki psalmów recytowane przez niego z offu, jakbyśmy słyszeli jego myśli. Po wskoczeniu do morza dociera do nas potęża żywiołu i pełna realność świata dookoła.

W ten sposób nie widzimy głównego bohatera przez pierwsze 3 minuty filmu. Jest to zabieg radykalny, ale dający też widzowi klucz do świadomego i podświadomego odbierania filmu.

Zaraz w następnej scenie widzimy subiektywną perspektywę nowego bohatera, Bezimiennego. Widzimy przez jego rękę, która obszukuje rycerza i sprawdza tętno na szyi. Dzięki temu po raz pierwszy widzimy twarz Willego. Oczami Bezimiennego, dlatego że ich wzajemna relacja będzie bardzo bliska, intymna, uniwersalna. Pokazując twarz Willego od razu przeskakujemy na twarz Bezimiennego. Portret

²² POV.

w portret. Silna zbitka.

Po raz pierwszy, przed sekundą, opuściliśmy subiektywne opowiadanie po to, żeby w następnych sekundach wskoczyć w punkt widzenia z góry, z lotu ptaka, albo z punktu widzenia Boga. W długim ujęciu widzimy ciągnący się ślad na piasku, który za chwile okazuje się być śladem ciała Willego niesionego przez młodego pustelnika. Jest to radykalna zbitka zupełnie odmiennych sposobów opowiadania, która też wyznacza klucz dla całego filmu: widz, chcemy być pod skórą bohaterów, ale nie da się tego utrzymać przez cały czas, bo stałoby się manierą, dlatego używamy też klasycznej narracji symbolicznej, z porządku epickiego kina. Było to dla nas bardzo ważne, bo wyznaczało nowoczesny kierunek intensywnego kina historycznego, szczególnie w Polsce (tu odnosiliśmy się do filmów Grzegorza Królikiewicza i *Na srebrnym globie* Andrzeja Żuławskiego).

W filmie jest więcej miejsc gdzie różne style opowiadania zbijamy ze sobą, szukając poetyki postmodernistycznej, wynikającej ze stylistyki videoclipu, gdzie montaż służy opowiadaniu stanów i emocji, kosztem logiki, lub konstrukcji świata przedstawionego.

W następnych scenach Niemy opatruje rany Willego przez kilka dni w swoim szałasie. Nie dostajemy klasycznego ujęcia planu ogólnego miejsca. Jako widzowie jesteśmy znowu blisko na twarzach, detalach brudnych palców ugniatających zioła, ranach na ciele. Opowiadamy o ludziach i epoce poprzez drobiny, sensualne detale. Niemy patrzy w promień słońca wpadający do szałasu, zamyka oczy, modli się, za chwile promień słońca przesiany przez gałęzie szałasu migotliwe skacze po twarzy Willego budząc go w końcu do życia. Dopiero kiedy Willi wychodzi z szałasu nad morze - dostajemy totalny plan tego miejsca i buzującej przyrody. Dopiero razem z nim słyszymy narastający szum fal.

W tym miejscu stosujemy figurę zmiany perspektywy opowiadania. Willi podchodzi do kamery, spogląda na morze, wciąga powietrze do płuc, po czym rusza w stronę wody. Kamera panoramuje za nim i naszą ciekawością, robi panoramę 360 stopni, ale kiedy wraca do punktu wyjścia, Willi już nie jest daleko nad brzegiem, lecz z powrotem przed kamera. Powoduje to pewne zaskoczenie u widza, jakby postać cudem się przemieściła. Jest wytłumaczalne, bo w trakcie panoramy Willi mógł wrócić na miejsce. Ważne, że wprowadzamy pewien „metafizyczny” nawias do opowiadania: w tym filmie będą się działy różne rzeczy magiczne, bo bohaterowie magią się zajmują. Willi właściwie zmartwychwstał, dostał nową tożsamość, nadaną przez

młodego nieznanego pustelnika, jak się później okaże przybranego syna, kogoś bliskiego, ale też rywala. Wspomniana figura pomaga nam wprowadzić rodzaj symbolicznego rozdzielenia. Tworząc scenopis z operatorem, Jackiem Podgórskim, z którym wcześniej zrobiliśmy *Nową Warszawę* (2013), *Z łóżka powstałeś* (2014) i *Drogę do Mistrzostwa* (2016), zastanawialiśmy się jak zaznaczyć nowy rozdział w życiu Willego, jak wprowadzić establish wyspy, żywiołów. Przypomnieliśmy sobie o tej figurze użytej w filmie *Castaway* Roberta Zemeckisa. Tom Hanks jest rozbitkiem z samolotu, którego morze wyrzuciło na bezludną wyspę na oceanie. Kiedy pierwszy raz po odzyskaniu przytomności wychodzi na plażę ogarnąć wzrokiem wyspę i ocean - zaczyna blisko przed kamera, a po obrocie 360 stopni, jest już gdzieś dalej na plaży, przemieścił się. Zaczyna żyć własnym życiem, poza kamerą, jakby reżyser chciał podkreślić, że od tego momentu zacznie się „dokumentalne” opowiadanie o samotnym rozbitku, podglądanie sposobów na przeżycie i dogadanie się ze sobą.

W *Krwi Boga* używamy tej figury jeszcze raz. Po spaleniu szamana pogan w ogniu, kiedy Niemy przejrzał manipulację Willego, ucieka od niego i błądzi po lesie w szoku, szukając odpowiedzi co dalej. Kamera wchodzi w jego subiekt, również po to, żeby podbić jego rozchwianie emocjonalne i percepcyjne. Tym subiektem dochodzimy z Niemym nad skraj przepaści. Kamera chwieje się i zagląda w dół, jakby szykowała się do samobójstwa. Muzyka i sound design schodzi do zera, podkreślając definitywność momentu. Po chwili kamera panoramuje w bok i okazuje się, że Niemy stoi w dalszym planie nad urwiskiem. Czyli wyszliśmy z subiektu do opowiadania obiektywnego. Znowu jako widzowie jesteśmy zaskoczeni i mamy wrażenie rozdzielenia jaźni, odklejenia się Niemego od kamery, narzędzia opowiadania. Niemy rzeczywiście nie skacze w przepaść, czyli nie wykonuje sugestii zbudowanej przez kamerę. Zamiast tego wpada na nowy pomysł wybrnięcia z konfliktu z rycerzem: za chwilę widzimy jak zaszywa sobie usta. Odzyskuje samodzielność, sprawczość, wykonuje swój symboliczny gest sprzeciwu, którym jednak finalnie zwycięży.

ZDJĘCIA. RUCH KAMERY

Jednym z głównych założeń stylistycznych było opowiadanie kamerą z ręki, blisko bohaterów, podglądając ich, reagując razem z nimi. Zaglądając im blisko w oczy, na ręce, na rany, pokazując świat z ich punktu widzenia, przyrodę, detale ziemi, drzew, błota. Tzw. „dokumentalność” psychologiczna, weryzm, aby widz utożsamiał się z bohaterami, był przez nich prowadzony jak w grze komputerowej. Kamera z ręki zdejmowała koturnowość epoki, kostiumu, póż, dialogów. Dawała naturalność i życie. Pozwalała też na skrótowe opowiadanie, szybkie cięcia montażowe, często jump cuty. Używaliśmy kamery z ręki bez żadnej stabilizacji, aby podkreślić naturalność i często brud jej filmowania. Kamera niczym dodatkowy uczestnik zdarzeń próbuje się odnaleźć w sytuacjach, reaguje jak żywy człowiek. Często niezbornie się przemieszcza, niedokadrowuje, chwieje się.

Kiedy Willi wyciąga drzazgę z nogi w pierwszej scenie na łodzi, kamera drży razem z nim, z nerwów, wysiłku i bólu. Jest to ruch prawie niedostrzegalny, ale pozwala lepiej się wczuć w stan bohatera. Kamera często trzyma się Willego lub Niemego, w półzbliżeniu, dając ograniczenie przestrzeni diegetycznej, opowiadanie przez nich. Dzięki temu dużo się dzieje poza kadrem, w dźwięku, co pobudza czujność i wyobraźnię widza, często też potęgując zagrożenie, lęk. Oddziałuje lepiej na emocje i zmysły widza, wciąga go w przeżywanie na bieżąco.

Kamera ledwo się mieści w labiryncie skalnym Błędnych Skał w Górach Stołowych, kiedy misjonarze przedzierają się do osady pogan. Zdecydowaliśmy się na kręcenie całego filmu na kamerze ARRI Alexa Mini, żeby móc się z nią wcisnąć w najmniejsze szczeliny. Mimo nieporadności tej kamery, czy mniejszych możliwości niż duże body, ważniejszy był dla nas efekt ruchliwości, ścisku, chybotania, klaustrofobii skalnej, możliwej przy chodzeniu w szczelinach. Znowu po to, by bardziej przeżyć podróż misjonarzy, niesprzyjające warunki na wyspie, w lesie, w skałach.

W scenie budowy kościoła, kiedy nagle jeden z pogan dostaje ataku duszności, słyszymy to w dźwięku, a widzimy przez Willego, który podchodzi zareagować. Trzymając się jego widzimy powoli reakcje innych pogan, którzy czasem wychylają się w kadr, dotykają rycerza, przerażeni że zaczyna się epidemia. Dzięki kamerze z ręki trzymającej się Willego jesteśmy tak jak on zaskoczeni sytuacją i oszołomieni bezradnością, wynikającą z niezrozumienia języka i rodzaju choroby.

Jednak zdecydowaliśmy się nie stosować kamery z ręki na cały film, po to żeby

efekt nie spowszedniał, oraz żeby nie stał się manierą.

W scenach budujących napięcie, kiedy dzieje się coś przełomowego, trwa wolniej, chcemy sytuację przestudiować, używamy steadicamu, podążającego również za bohaterami, ale nadającego bardziej suspensowy, oniryczny rytm, plus odkrywający rzeczy dookoła, kiedy kamera przejmuje opowiadanie obiektywne.

W sekwencji przedzierania się przez labirynt skalny pierwszy raz do osady używamy kamery z ręki, wbijając się z misjonarzami w szczeliny, szukając światła i kierunku drogi, rozglądając się na boki. Podkreślamy napięcie i chaos także rwanym montażem, często na jump cutach. Pod koniec drogi misjonarze wychodzą na większą polanę pod brama do osady. Wtedy rozpoczyna się długie ujęcie na steadicamie. Kamera pokazuje ich od przodu i wchodzi razem z nimi na polanę. Wykonuje obrót dookoła nich (ciągle z nimi w centrum kadru) o 360 stopni. Misjonarze oglądają czujnie skały dookoła polany wykonując obrót wokół swojej osi, żeby sprawdzić całą okolice. Nikogo nie ma. Po jednym obrocie jednak kogoś dostrzegają poza kadrem (my jeszcze tego nie widzimy) i znowu wykonują obrót o 360 stopni, kamera razem z nimi (ciągle w ramach jednego ujęcia bez cięć). Przy drugim analogicznym obrocie widzimy już w tle, wszędzie na skałach, na różnych wysokościach, dużo pogan - tajemniczych postaci w skórach, z twarzami pokrytymi białą gliną, z łukami i dzidami. Uzyskujemy w ten sposób pierwszą, jakże ważną charakterystykę pogan: są czujni, szybcy, działają w grupie, wyleźli z różnych dziur, jest ich nagle pełno dookoła, są zwinni jak zwierzęta. Wrażenie dla widza jest mocne i wiarygodne, gdyż dzieje się to na naszych oczach, bez cięć, bez efektów, w szybkim tempie. Wymagało to paru godzin prób i przygotowania choreograficznego tak, żeby każdy z pogan miał swój ruch, opanował swój kawałek śliskiej i niebezpiecznej skały na tyle, żebyśmy uwierzyli, że na co dzień radzą sobie świetnie na skałach i w lesie.

Ujęcie trwa dalej, steadicam po dwóch obrotach zatrzymuje się na półzbliżeniu misjonarzy. Słysząc świst łuku i strzała wbija się w krzyż, który trzyma Willi. Zależało nam też żeby się to wydarzyło w jednym ujęciu, bez sztucznych efektów komputerowych. Nie było to proste, gdyż nie można wystrzelić strzały celując obok aktora. Siła strzału musi być na tyle duża, żeby grot wbił się w krzyż. Doświadczony rekwizytor przyszedł z najprostszym pomysłem: będą dwa krzyże, ten drugi, naszykowany z wbitym strzałem, da do ręki Willemu, tuż przed świstem. Czyli w ujęciu widzimy Willega z krzyżem wystawionym wysoko, do pogan, przy obrotach na łącze. Tuż przed strzałem kamera podchodzi do półzbliżenia, aktor na moment opuszcza

krzyż, jakby z wrażenia na to, co widzi przed sobą, poza kadrem. W tym czasie poza kamera podbiega rekwizytor, zabiera mu jeden krzyż i daje do ręki drugi krzyż, z wbita strzałą. Po świcie z łuku Willi podnosi rękę z krzyżem i strzałą, która właśnie w niego trafiła. Efekt świetnie wypadł na ekranie. Udało nam się utrzymać jedno długie, hipnotyzujące ujęcie, które wprowadza kolejną estetykę do filmu, zapowiada jego warstwę symboliczną, metaforyczną.

Podobnej figury na steadicamie używamy w analogicznej scenie, kiedy Bezimienny wchodzi na tą samą polanę, ale jakby od nowa, bo zaszył sobie usta i chce podejść do bramy, pokazać się na nowo poganom, być przyjętym. Kamera wchodzi za jego plecami, nie wiemy jeszcze co się stało, idzie razem z nim. Pojawiają się poganie przed nim, coraz bardziej zszokowani patrząc na jego twarz. Otaczają go grupki pogan wstrząśnięte, zaskoczone, być może pierwszy raz widzące coś takiego. My wciąż nie widzimy zaszytych ust, więc nasze oczekiwanie i niepokój rośnie. Steadicam wykonuje 3 obroty 360 stopni za głową Niemego, pokazując kolejnych pogan zaskakujących ze skał, żeby przyjrzeć mu się z bliska. Tutaj to jedno ujęcie się kończy, trwa i tak długo. Przeskakujemy do Willego, który słyszy poruszenie, śpiąc pod osadą. Wracamy na polanę, tym razem steadicam wykonuje obroty, ale w subiekcie Niemego, poganie zaglądają w kamerę. Nagle pojawia się przed kamerą Willi, który z dezaprobatą reaguje na zaszyte usta (my ich wciąż nie widzimy), a zaraz po nim Prahwe, która reaguje odwrotnie - jest pełna podziwu dla Niemego. Odsuwa Willego i mówi coś w języku pogańskim do Niemego, czyli w kamerę. Teraz, kiedy są w bezpośrednim kontakcie, tniemy na Niemego i pierwszy raz pokazujemy go od przodu, z zaszytymi ustami. Ujęcie robi wrażenie, ale nie jest efekciarsko podbite, ponieważ Niemy naturalnie reaguje na bliskość z Prahwe. Dzięki użyciu wystudiowanej formy, wydłużeniu w czasie, obrotom na steadicamie, scena dostaje dodatkowej ważności i metafizyki. Podbijamy przełomowy moment w opowiadaniu, ale też uwydatniamy stan Niemego, ile emocji wydarzyło się po drodze: strach, niepewność, nadzieja na akceptację, oszołomienie i zachwyt pogan, przyjęcie, bliskość, walidacja, satysfakcja.

Dla wprowadzenia jeszcze większej epickości, monumentalności opowiadania, użyliśmy kilka razy ujęć z kranu i kamery na linach.

Misjonarze ruszają w głąb wyspy, żeby dotrzeć do osady pogan ukrytej w leśnych ostępach. Niosą swój ekwipunek przez gęsty, prastary las. Idą kilka dni, śpiąc po drodze w dziuplach skalnych. Błądzą, nie znając właściwego kierunku.

Dlatego decydują się wejść na wysoką igłę skalną, aby zobaczyć z góry okolice i być może osadę. Wspinaczka po pionowej skale, wysokiej na kilkanaście metrów (szczyt Szczeliniec Wielki w Parku Narodowym Gór Stołowych), kosztuje ich dużo wysiłku i ryzyka odpadnięcia. Aby pokazać ich trud i brawurę użyliśmy bardzo skomplikowanego ujęcia z kranu. Podstawa ramienia była ustawiona na szczycie Szczelińca, obok schroniska, dzięki czemu mogliśmy użyć windy towarowej do wciągnięcia elementów kranu (niemożliwych do wniesienia wąskim szlakiem o kilkuset stopniach schodów).

Kamera wisi na ramieniu nad przepaścią, misjonarze pokonują ostatnie metry wspinaczki zabezpieczeni linami kaskaderskimi. Wspinają się na szczyt, kamera obraca się pokazując przepaść i dojeżdżając do nich. Wychodzą na półkę skalną na szczycie, platforma kranu odjeżdża na szynach, kamera ich wyprzedza i w jednym ujęciu pokazuje mozół wspinaczki plus wejście na szczyt. Kamera podnosi się z misjonarzami do półzbliżenia. Rycerze rozglądają się po okolicy: razem z nimi widzimy gęsty las i ani śladu osady. W tle, dookoła nich widać morze (dolożone w postprodukcji bez greenboksa). Takie ujęcie nie tylko daje widzowi szansę uczestniczenia w zmaganiach bohaterów, ale też opowiada ich zagubienie i dezorientację w terenie. Ujęcie udało się nakręcić w 3 godziny, w pierwszej próbie, dzięki przygotowaniom i zaangażowaniu aktorów i ekipy. Byliśmy dumni z siebie, jako pierwsza ekipa, która wtargała kran na szczyt Szczelińca i mogła zrobić tak spektakularne ujęcie. Oczywiście łatwiej było by to zrobić z drona, ale w parku narodowym nie można latać dronem, żeby nie zakłócać biosfery.

Z tego samego powodu musieliśmy używać linecamu, czyli kamery na linach rozpiętych między drzewami, czasem na odległość kilkunastu metrów. Kamera szybująca między konarami i pniami drzew robi świetne wrażenie, czuć też, że to szlachetniejszy ruch niż z drona. W tych ujęciach pokazujemy trud przedzierania się przez gęsty las, progi skalne. Znowu dzięki próbom kilka dni wcześniej i sprawnemu rozpięciu lin przez ekipę kaskaderską Tomasza Lewandowskiego, ujęcia udawało się robić w ciągu 2 godzin, nie tracąc na nie całego dnia.

OBRAZY SYMBOLICZNE

Malarstwo i ikonografia średniowieczna często stosowały symbole, które miały opowiadać więcej niż realistyczne sceny²³. Dlatego w filmie zaplanowaliśmy kilka takich ujęć, aby nawiązać do charakteru epoki i znowu wprowadzić przeciwwagę do brudnego opowiadania z ręki.

Pierwsze ujęcie filmu - krople deszczu w slow motion 50 klatek spadają na obiektyw ustawiony pod drzewem, wzdłuż pnia. Ujęcie wprowadza nas w klimat przyrody epoki, ale też symbol wizualny - tak zobaczony deszcz wygląda jakby drzewo płakało. Jest to dla nas znaczące otwarcie całej opowieści. Ujęcie symboliczne można różnie interpretować, ale działa ono też podświadomie na odbiorcę, zostawiając podobne do opisanego wrażenie. Ujęcie to nie ma kontynuacji, urywa się do czerni, a potem wchodzimy w pierwszą scenę - subiektu Willego na łodzi.

W trakcie zdjęć mieliśmy czasem do dyspozycji drugą kamerę, szczególnie do scen zbiorowych, po to żeby móc nakręcić więcej materiału, szczególnie w sytuacjach rytuałów pogan, często nie do powtórzenia w takiej samej formie.

Czasem drugą kamerę „wpuszczaliśmy” w las, żeby szwenkier Piotr Bujnowski, na stałe współpracujący z operatorem Jackiem Podgórskim, mógł „połapać” symboliczne skrawki przyrody, klimaty pasujące do średniowiecza. Wspomniane pierwsze ujęcie pochodzi z tego zasobu. W filmie użyliśmy takich ujęć jeszcze kilka razy, więc ta metoda się opłacała.

Kiedy Willemu udaje się na plaży namówić Bezimiennego na wyruszenie w głąb wyspy, otwieramy ich wejście w las, nowy świat, specyficznym long shotem. Kamera na dronie (jedyne ujęcie z drona, robione na obrzeżach parku) wisi nad taflą lasu. Po chwili zjeżdża pionowo w dół do drzewa, które nagle wdziera się na pierwszy plan. Z gęstwiny lasu wydobywamy jedno, symboliczne drzewo. Jest to też rodzaj opowiadania pars pro toto (szczegół zamiast całości), który często stosowaliśmy w filmie i o którym będę jeszcze pisał. W dalszym ciągu ujęcia kamera panoramuje drzewo w dół trzymając się równolegle do niego, w tej samej odległości. Tym sposobem wprowadzamy pewien minimalizm i szlachetność opowiadania. Po chwili kamera na dronie mija gałęzie i zjeżdża w dół po pniu, który wypełnia prawie cały kadr.

²³ J. Białostocki, *Sztuka cenniejsza niż złoto*, t. 1, Warszawa 1991.

1 faza - pokazujemy totalny plan lasu, ogrom przyrody.

2 faza - wydobywamy z lasu pojedyncze drzewo, jego magiczną strukturę.

3 faza - wydobywamy sam pień, który przy szybkim ruchu drona w dół zaczyna przytłaczać strukturą rozmazującą się w ruchu kory pnia. Wprowadzamy tym samym pewien niepokój. Od obrazowania monumentalnego, przechodzimy do detalu i symboliki.

4 faza - kilka metrów nad ziemią kamera opuszczająca się na dronie panoramuje o 90 stopni w dół pokazując Bezimiennego stojącego pod drzewem, opierającego się o pień. Kamera dojeżdża do jego zbliżenia, oczu zwróconych do góry (prawie w obiektyw), twarzy zadartej do korony drzewa, czyli tam, gdzie zaczęliśmy ujęcie.

Dziwna, ustawiona poza i inscenizacja, ale znowu - zależało nam na symbolice. Mamy wrażenie jakby Bezimienny widział to, co my widzieliśmy, jakby chciał wzrokiem ogarnąć z góry, z ponad drzew, ogrom wyspy, oraz drogę, którą mają do pokonania do osady. Druga możliwa interpretacja - Bezimienny „wysłuchuje” się w drzewo, próbując wyczuć nastrój przyrody, albo ducha prastarego lasu. Od tego ujęcia zaczyna się wędrówka misjonarzy w nieznaną. To nietypowe, wieloznaczne ujęcie wprowadza widzów w klimat niepewności i tajemnicy.

Po scenie pierwszej konfrontacji Willego z szamanem pogan, kiedy zdiera jego maskę udowadniając swoją duchową przewagę, pojawia się ujęcie trzech krzyży wystających z morza. W tym momencie filmu widzimy je z oddali, mającą na horyzoncie, jeszcze nie do końca wiemy co widzimy. Leitmotiv krzyży wraca 3 razy: za kilkanaście minut zobaczymy je o połowę odległości bliżej, ale wciąż w oddali. Dopiero pod koniec filmu użyjemy tego ujęcia już blisko krzyży, tak, że wreszcie możemy im się w pełni przyjrzeć. Wydarzy się to po przełomowej scenie zabicia Geowolda, wodza pogan. Symboliczna funkcja tych 3 ujęć zmienia swoje znaczenie w trakcie rozwoju fabuły - za pierwszym razem jest odniesieniem do początku filmu, kiedy Willi przybił do brzegu, a cała ekspozycja toczy na się na plaży, gdzie Bezimienny ma szalę, bojąc się zapuszczać w głąb wyspy. Dociera do nas bardziej ogrom spokojnej, świtowej tafli morza, ujęcie spełnia bardziej rolę establisha i przerywnika. Za drugim razem, kiedy już rozpoznajemy 3 krzyże wbite w dno, albo zalane przez morze, dostajemy pierwszy sygnał, że może chodzić o pozostałość po poprzednich misjonarzach na wyspie. Czyli drugie ujęcie nabiera funkcji dramaturgicznej, dopowiadającej intrygę. Za trzecim razem jednak, kiedy kamera jest

blisko krzyży, widzimy, że są one zrobione naprędce z cienkich konarów związanych sznurem i jako takie, nie powinny się utrzymać w morzu. Oznacza to, że krzyże nabierają w filmie funkcji symbolicznej. Mogą oznaczać kruchość idei przynoszonych przez Willego, ich słabość w oddziaływaniu na pogan. Pierwsi misjonarze we wczesnym średniowieczu nie dysponowali narzędziami kościoła katolickiego - nie mieli wojska, szli często w pojedynkę, nie mieli złota, ani insygniów władzy i bogactwa. Ich argumenty były skromne i ascetyczne, jak te trzy rachityczne krzyże wbite w dno morza.

Ten leitmotiv był wpisany w scenariusz. Wiedzieliśmy, że nie mamy budżetu na osobny dzień zdjęciowy dla niego i nie możemy tego skomplikować. Udało się zrobić to jedno długie ujęcie sposobem: o świcie, kiedy morze jest nieruchomą taflą, druga kamera Piotra Bujnowskiego popłynęła z łodzią woprowców, którzy nas zabezpieczali w zdjęciach nadmorskich. Il scenograf zabrał ze sobą na łódź te 3 krzyże, odpowiednio obciążone, aby je umieścić w wodzie tuż przed ujęciem. Nie mieliśmy pewności czy krzyże osiadą na dnie, czy nie będą za niskie, albo kiedy morze nabierze fal i nie pozwoli na realizację tego ujęcia. Znowu jednak szczęśliwie wszystkie elementy się zgrały i zaledwie w godzinę udało się nakręcić sposobem tak trudne ujęcie. Bogowie nam sprzyjali podczas tej produkcji...

Pod koniec filmu pojawia się jeszcze jeden, najważniejszy chyba obraz z porządku pars pro toto. Poganie przynieśli do skończonego kościoła Willego mary ze szczątkami Niemego. Willi jest wzruszony tym gestem i modli się z nimi słowami *Ojczy Nasz*. Nagle z tyłu kościoła słychać rżenie konia. Poganie obracają się ku wejściu i widzą wielką głowę czarnego konia, wetkniętą w drzwi. Koń jest zakutany w zbroję rycerską, wygląda groźnie i tajemniczo. Poganie boją się, jakby pierwszy raz widzieli takie zwierzę. Willi podchodzi bliżej i głaszcze konia po głowie. W otworze drzwiowym widzimy tylko jego głowę, co wygląda nierealnie, bardzo symbolicznie (kamera stoi prostopadle). Willi przeczuwa że ten pierwszy koń, który zajrzał do wnętrza, zapowiada wojska króla, które przybyły w najmniej oczekiwanym momencie, kiedy poganie zaszyli usta, a panowanie nad nimi wymknęło się rycerzowi spod kontroli. Zamiast używać dużej armii i dosyć wyświechtanego obrazowania, postanowiliśmy pokazać tylko jeden, ale jakże symboliczny element wojsk króla - konia, który jest oznaką władzy, siły wojska i daje niezaprzeczalną przewagę nad poganami. Co za chwilę okaże się zresztą prawdą w bezpośredniej konfrontacji.

Wzorem filmów Andreja Tarkowskiego używamy również symboliki żywiołów²⁴. Wody, ziemi, ognia i powietrza. Każdy z tych motywów ma swój przebieg.

Woda rozpoczyna film: morze otacza Willego niczym ocean pustki, samotności, śmierci kompanów. Willi wskakuje do wody i zachłystuje się nią, ledwo udaje mu się wyjść na brzeg. Woda pochłania, jest niebezpiecznym żywiołem, zagrożeniem, tajemnicą, symbolem nieświadomości. Później jednak, pod wpływem relacji obu misjonarzy, morze przestaje im zagrażać, opuszczają nieprzyjazny, smagany wiatrem brzeg i ruszają w głąb wyspy. Kolejne znaczące pojawienie się wody ma miejsce w scenie chrztu. Niemy, dzięki swojej dobroci i trosce o pogan, doprowadza do ich chrztu. Czystą wodą z jaskini polewa czoło Prahwe. Klarowna woda staje się symbolem obmycia z grzechów, ale też odwołuje się do czystych relacji Niemego z poganami i relacji miłosnej z Prahwe.

Ogień jest symbolem władzy, przemocy chrystianizacji. Najpierw tli się w kadzidle, z którym misjonarze przychodzą do pogan. Potem rozwija się w palenisko, w którym obaj osuszają się podczas ulewy we własnym szałasie. Tu jeszcze ogień rozpala szczere wyznanie Willego o swojej przeszłości, pozwala im się ogrzać i dodać życia. Potem jednak Willi używa ogniska pogan, aby przejść przez nie w próbie ognia, pokonać szamana i niejako „ujarzmzić” ogień, sprawdzi, czy ten żywioł go nie zabije, czy jest po jego stronie, czy może stać się jego narzędziem. Dlatego Willi używa pochodni przy budowie kościoła. Ogień mu towarzyszy. Powtarza wielki stos i ognisko, aby spalić Prahwe, nazwaną przez niego wiedźmą. W tym ogniu płonie Niemy, przybrany syn Willego, czyli jego dobre wartości. Pod koniec filmu rycerze króla podpalają kościół budowany przez Willego. Nie musieliby tego robić, ale chcieliśmy w ten sposób zamknąć motyw ognia, który obraca się przeciwko Willemu, który staje się na koniec ogniem „piekielnym” mogącym pochłonąć wszystkie wysiłki człowieka.

Muszę przyznać, że w kreacji symbolicznego świata, opowiadaniu obrazem, najbardziej inspirowałem się twórczością Andrieja Tarkowskiego^{25 26}.

Rosyjski mistrz unikał stosowania symbolicznych obrazów. Wg niego sztuka nie służy zachwytom nad sobą, lecz nadawaniu naszemu życiu znaczenia, przyglądaniu się i badaniu aspektów naszej niezrozumiałej egzystencji. Unikał

²⁴ J. Kozieł, *Duchowość we wczesnej twórczości Andrieja Tarkowskiego*, Olsztyn 2016.

²⁵ Filmy dokumentalne: *Sacrifices of Andrei Tarkovsky*, reż. Denis Trofimov (2012), *Voyage in Time* (1983), reż. Tonino Guerra, Andrei Tarkovsky

²⁶ Eseje: *Criterion Collection: Andrei Rublev*, *Criterion Collection: Solaris*, *Nostalghia.com - A collection of interviews and various research material focused on Tarkovsky*.

nawiązań do innych reżyserów lub malarzy, jeśli tylko jakieś ujęcie przypominało już kiedyś widziane, z innego filmu, zmieniał je. Szukał własnej filozofii obrazu wynikającej z konkretnego świata, o którym opowiada. Dlatego np. deszcz lub ogień w filmie nie powinien być malowniczy sam w sobie, lecz oddawać stan emocjonalny bohatera, służyć zbliżeniu widza do odczuwania bohatera w danym momencie czasu.

Idąc tym tropem nie dążyliśmy do używania np. deszczu w funkcji dramatycznej, dla podbicia dramatyizmu danej sceny. Deszcz pojawia się w spokojnej scenie w szałasie, kiedy obaj misjonarze mogą się wreszcie zatrzymać, odpocząć, porozmawiać spokojniej i głębiej ze sobą. Zaczynamy scenę od makro detalu płonącego drewna w palenisku, żeby wprowadzić widza od razu w fizyczność przedstawianego świata. Wzorem ikonografii Tarkowskiego. U niego również fizyczne detale ułatwiają odczucie świata zmysłami, nie tylko intelektem.

W pamiętnej scenie w *Zwierciadle* (1975) matka patrzy na swój płonący dom. Scena jest o pożarze domu, ten temat mógłby wystarczyć, ale kobieta siedzi na studni, obok niej chwieje się żuraw z wiadrem. Studnia jakby żyje. Przypomina o sobie, jakby chciała wyrwać kobietę ze stuporu, mówiąc jej: masz dla kogo jeszcze żyć. Matka jest w relacji do studni, z której na co dzień czerpie wodę życia. Kobieta właśnie traci dach nad głową, ale obok pozostaje jej źródło wody, od której będzie mogła zacząć nowe życie. Bardzo wieloznaczne zestawienie.

Dlatego we *Krwi Boga* w scenie płonącego kościoła wiedzieliśmy, że nie wystarczy pokazać samych zgliszcz i reakcji Willego na pożar. Że trzeba poszukać kolejnego zestawienia, opozycji. Zatem na tle płonącego kościoła Willi żegna Karrengę, swojego wojownika, który go wyniósł z pożaru, ale umiera od strzał wbitych w plecy. Willi nie tylko go żegna, lecz po chwili zdejmuje po raz pierwszy swój ornat, przemienia się w rycerza, zabiera miecz i rusza do osady uratować pogan. Śmierć staje się katalizatorem nowego życia, nowej energii i celu.

Dla Tarkowskiego film był rzeźbieniem w czasie. Tak nazywa się też jedna z jego najważniejszych książek - *Sculpting in Time*. Autor uważał, że kino, podobnie jak muzyka, nie służy opowiadaniu idei, logicznym ciągom. Poprzez inwersje i dowolne układanie czasu, kino oddaje prawdziwą naturę naszej wewnętrznej rzeczywistości: nie układamy przecież wspomnień linearnie i logicznie, raczej

Dlatego Tarkowski przeplatał akcje teraźniejszą z przeszłością, jakby współistniały obok siebie. Tarkowski uważał w ogóle, że przeszłość ma dla nas większe znaczenie niż teraźniejszość, w której każda chwila jest ulotna. Przeszłość nas konstytuuje, wpływa na obecne wybory, ciągle do niej wracamy, tworzy silne mechanizmy działania, z których nie możemy, albo nie chcemy się uwolnić (*Sculpting in Time*). Z tego powodu używał różnych form filmowych: montażu nieliniowego, narracji offowej bohaterów, często w formie liryki, lub poetyckich skojarzeń.

Dla mnie była to duża inspiracja do luźnego potraktowania linearnego opowiadania. Przetykania go psalmami, które oddają wewnętrzne emocje i przemyślenia zarówno Willego jak i Niemego. Ich lęki, nadzieje, radości, duchowe wahania.

Willi cytuje psalmy w pierwszej scenie na łodzi, kiedy jest na krawędzi życia i śmierci. Aby oddać świat wewnętrznych przeżyć i wrażliwości Niemego, stworzyliśmy na montażu impresyjną sekwencję podróży przez wyspę z punktu widzenia młodego misjonarza. Zaczyna się podczas noclegu w jaskini, kontynuuje w obrazach przyrody, drzew, skał, wody, po czym wplata się w kolejne stacje podróży, reakcje Niemego na zachowania Willego - kiedy ten zakłada pierwszy raz ornat i modli się tuż przed osadą. Jedną taką sekwencją w środku opowiadania daje świetny skrót fabularny, odrywa widza od realizmu, wprowadza w specyfikę myślenia modlitwą, psalmami, hipnotyzuje warstwą bardziej oniryczną i duchową.

²⁷ A. Tarkovsky, *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*, https://monoskop.org/images/d/dd/Tarkovsky_Andrey_Sculpting_in_Time_Reflections_on_the_Cinema.pdf (05.06.2023).

Jak pisałem w części historycznej, dokonaliśmy w filmie kompilacji historii różnych misjonarzy, podobnie zrobiliśmy w przypadku świata pogańskiego, ludu przedchrześcijańskiego, do którego przybywają nasi dwaj bohaterowie.

Najbliżej nam były do ludów północnych - Staroprusów lub Kurów (o nich w osobnym rozdziale). Dlatego, że tam zderzenie pierwotnej i dzikiej kultury pogańskiej z chrześcijańska dawało najbardziej nośną dramaturgię.

Sytuujemy się we wczesnych wiekach, ok 7. – 9. wieku naszej ery, kiedy kultury pogan były oparte na naśladowaniu przyrody i zwierząt, z daleka od wpływów zachodnich. Nie chcieliśmy jednak pokazać pogan jako prymitywnych barbarzyńców, dlatego zadbaliśmy o wyciągnięcie także ciekawych cech: życia we wspólnocie, zespołowego odczuwania, uzupełniania się, innej rytualności i zmysłowości od tej, do której jesteśmy przyzwyczajeni.

Nasze plemię posługuje się językiem staropruskim, aby podkreślić swoją odrębność od świata zachodniego. Od początku czuliśmy, że warto, aby aktorzy nauczyli się tego języka, posługiwali się nim swobodnie. Zatrudniliśmy tłumacza, który uczył aktorów, plus pilnował wymowy i intonacji na planie. Prahwe, czyli Wiktoria Gorodecka jest z pochodzenia Litwinką, staropruski jest podobny do litewskiego, dlatego ona często przewodzi w dialogach, improwizuje, lub dopowiada pewne kwestie. Udało jej się też zaśpiewać staropruską kołysankę *Atonaige* w scenie intymnego zbliżenia z Niemym.

Bardzo ważną decyzją dla filmu było nietłumaczenie dialogów ze staropruskiego. Chodziło o efekt „dokumentalny”, prawdę epoki - kiedy misjonarze spotykają się z poganami, nie rozumieją ich kompletnie. Taka sytuacja miała przeważnie miejsce podczas misji. Intonacja podpowiada emocje, czy poganie są spokojni, czy rośnie w nich gniew. Jest to bardzo ciekawy efekt dla widzów - jesteśmy niejako w skórze misjonarzy, podobnie jak oni zagubieni, ale też musimy podwójnie wysilić czujność żeby rozszyfrować zamiary pogan. Myślę, że *Krew Boga* jest pierwszym filmem w Polsce, który używa tak dużo nietłumaczonego języka pogan. Połowa dialogów w filmie pozostaje niezrozumiała, co świetnie buduje efekt obcej kultury, jej tajemnicy i odmienności.

W źródłach historycznych jest bardzo niewiele na temat wyglądu, obyczajów, kostiumu Staroprusów bądź Kurów. Wiedzieliśmy, że nie chcemy iść w stronę

Baśń Jerzego Hoffmana. Potrzebne nam było plemię silne rytualne i bardziej wojowniczo nastawione. Wzorowaliśmy się trochę też na Iroszkotach opisanych w innej książce przez Jerzego Strzelczyka, pokazanych w takich filmach, jak np. *Ironclad*²⁸.

Próbowaliśmy unifikować wygląd pogan, tak żeby przypominali jeden organizm, gdzie nie ważne są jednostki, tylko wspólnota. Pasowała nam rytualna, biała glina na twarzach, do tego jasne, szare skóry. Tworzyło to razem rodzaj kamuflażu w środowisku skalnym, poganie wtapiali się w otoczenie, co zapewniało im rytualne znaczenie i dodatkową ochronę.

Oczywiście decyzja o nakładaniu gliny na twarze komplikowała zdjęcia, wydłużała czas przygotowań, ale świetnie się sprawdziła na ekranie. Białe, tajemnicze, ukryte pod glina twarze, matowe od wyschniętej gliny, świetnie kontrastowały z twarzami misjonarzy - opalonymi, spoconymi, lepкими od brudu.

Te koncepcje towarzyszyły nam od początku pracy nad scenariuszem, później zostały udoskonalone przez operatora i charakteryzatora - Dariusza Krysiaka, którego pracę nagrodzono Orłem PNF. Chodziło też o kontrast średniowieczny: świetliste twarze misjonarzy, na które kładliśmy dwa razy więcej podkładu i oliwek, niż w normalnych filmach - przypominały twarze z malarstwa średniowiecznego, gdzie chodziło o świetliste oblicza natchnione wiarą i światłem opatrności. Matowe i suche twarze pogan były obce, nienaturalne, groźne na początku filmu, w trakcie rozwoju fabuły zmniejszaliśmy ilość gliny, a poganie zyskiwali rysy twarzy i stawali się nam coraz bliżsi.

Charakterystyka pogan: społeczność, która żyje tu i teraz, w bliskości i głębokiej więzi ducha z ciałem. Działają jak stado zwierząt, ławica ryb lub ptaki, posługując się specyficznym kodem, złożonym z języka ciała i wyostrzonych zmysłów. Nie tylko dobrze słyszą, ale stale nasłuchują, odbierając w ten sposób naturę - zwierzęta, ptaki. Nie znają hałasu, nigdy nie mówią jednocześnie. Wspólnie tworzą specyficzną tkanę dźwiękową, złożoną z szeptów, oddechu, krótkich nawoływań, gwizdów. Trwają jakby w nieustannym ruchu, zajęci rozwijaniem umiejętności, np. wspinaniem się czy skokami, w bliskim kontakcie ze sobą: ciało do ciała. Nie odczuwają wstydu, zmysł dotyku jest u nich wysoko rozwinięty. Dotykają siebie i innych przy każdej okazji bez

²⁸ J. Strzelczyk, *Od Prastłowian do Polaków*, Warszawa 1987.

podtekstu i pruderii. Robią tylko to, na co mają ochotę w pełnym porozumieniu ze sobą nawzajem. Cechuje ich zbiorowa świadomość, często reagują wspólnie, np. patrzą w tym samym kierunku albo ruszają jednocześnie do działania. Ich szczególną umiejętnością jest trwanie w pełnej obecności, w jedności z naturą. Przypominają wtedy stado ptaków. Potrafią długo milczeć i obserwować. Nie odczuwają ambicji i nie rywalizują ze sobą. Są ciekawi wszystkiego - jak dzieci. Żyją wspólnie, ale szanują wzajemną różnorodność. Mają duże poczucie humoru, robią wrażenie wiecznie szczęśliwych. Od czasu do czasu zanurzają się w tańcu, który przenosi ich w wyższy stan świadomości. Potrafią trwać w transie noc i dzień bez jedzenia i picia. Wspieranie siebie nawzajem i wspólne działanie jest podstawą ich społeczności. Każdy z nich wie, że sam nie przetrwałby w tych warunkach dłużej niż kilka dni. Na nic nie czekają. Żyją bez planu. Nie próbują niczego zmienić.

Przykłady działań pogańskiej społeczności użyte w filmie, wg wytycznych naszej choreografki Izabelli Chlewińskiej:

- Rytuał zespolenia. Mężczyzna i kobieta. Stoją na przeciwko siebie. Idą na wprost. Gdy dochodzą do maksymalnej bliskości, negocjują przejście przez swoje ciała. Jedno przechodzi nad/pod drugim. Rozchodzą się.

- Rodzina. Matka i dwoje dzieci - bawią się swoimi ciałami, leżą na sobie, matka podrzuca dzieci, udaje tygrysa, smoka, jaszczurkę nie dbając o zabrudzenie ubrania. Mniejsze dziecko je zupę z miski wyjmując ją rękami i rozciera ją na włosach, uszach. Matka karmi starsze dziecko wygłupiając się, naśladując zwierzęta, jest właściwie dużym dzieckiem. Całkowita wolność, radość.

- Rytuał poznania. Kobieta wspina się (po Bezimiennym). Siada na jego ramionach. Szepcze dźwięk do ucha, węża jego włosy, daje mu pić.

- Rytuał powitania. Grupa pogan zaciska swoje ciała na jednej osobie. Wdychają wspólnie powietrze, zatrzymują oddech na 10 sekund, wspólnie wypuszczają powietrze z ust z dzikim dźwiękiem, w pełnym uścisku. Powtarzają całość 3 razy.

- Rytuał uzdrawiania. 5 kobiet wokół jednej leżącej, bądź stojącej osoby. Wydają nieartykułowane dźwięki, szmery, gruchania w kierunku różnych części jej ciała. Wymieniają się dźwiękami, nasłuchując ciszy pomiędzy nimi. Jedynym narzędziem uzdrawiającym jest głos. Pełne skupienie. Niemal medytacja.

- Rytuał oczyszczania. Grupa wykonuje jeden prosty ruch, który obejmuje energią i dynamiką całe ciało. Ruch rozprzestrzenia się po ciele, obejmuje umysł

i uczucia. Pod wpływem czasu i rosnącego napięcia wchodzimy w stan ekstazy pomieszanej z desperacją, próbą sił, przetrwania tu i teraz. Słysząc głęboki oddech, pojedyncze dźwięki wyrzucone z gardła. Na znak zatrzymujemy się wchodząc w stan powolnego zawieszenia wibrując poszczególnymi częściami ciała. Oczyszczenie.

SUMA WŁASNYCH DOŚWIADCZEŃ

Krew Boga jest na pewno zwieńczeniem moich wieloletnich poszukiwań filmowych i duchowych.

Od 25. roku życia zacząłem robić reportaże i dokumenty dla różnych telewizji. Przez kilka lat zrobiłem kilkanaście 10-30 minutowych form dokumentalnych, które były świetną nauką opowiadania i zawodu. Ta praca nauczyła mnie przyglądania się ludziom, zamieniania ich historii na dramaturgię filmową, szukania elementów oryginalnych, oraz wspólnych dla wszystkich, zobaczyłem jacy bohaterowie i jakie opowieści działają na ekranie, a jakie nie.

Stąd moja otwarta formuła pracy z aktorami: szukam ich osobowości i przekładam je na postacie w scenariuszu. Zaprzyjaźniam się z nimi w długich próbach, zapraszam do zmian w scenariuszu, współtworzenia opowieści. Czasami w scenach proszę ich o naturalne gesty, słowa, ich ludzką specyfikę, czyli czerpanie z siebie bardziej, niż tworzenie odległych, obcych charakterów.

Królik po berlińsku, realizowany w latach 2005-2010, pozwolił mi przekroczyć wiele granic między dokumentem a fikcją. Nauczyłem się, że każdą, nawet najbardziej banalną historię, można ciekawie opowiedzieć, znaleźć na nią niezwykłą perspektywę. Dlatego *Krew Boga* od początku nie miała być zwykłym filmem historycznym, opartym na biografii któregoś z misjonarzy. Zależało nam na większej swobodzie, zabranii widza w zaskakującą podróż, skupieniu się na mechanizmach działania, a nie na konkretnych faktach z życia. *Królik* udowodnił że fikcyjna, wręcz bajkowa perspektywa, może opowiedzieć więcej prawdy o epoce niż czysty dokument. Dlatego, ze zagarnia perspektywę całościową, alegoryczna. Stąd uniwersalność poszukiwań w *Krwi Boga*.

Kolejny poważny dokument który zrobiłem to *Sztuka Znikania* (2011-2013). Film opowiada o Amonie Fremon, haitańskim kapłanie voodoo, ściągniętym przez Jerzego Grotowskiego do Teatru Źródeł w latach 1981-82. Zabranym prosto z wioski Cazale, potomkiem polskich legionistów, włączający polskie wierzenia w panteon bogów vodou (np. Matka Boska Częstochowska jest na Haiti Erzili Dantor, ważnym bóstwem). Tak naprawdę opowiadamy o niezwykłym blendzie katolicyzmu z voodoo, o wspólnym rdzeniu obu religii. Amon przybywa do Polski, czuje napięcie zbliżającego się stanu wojennego i odprawia ceremonię voodoo, żeby *obudzić Polaków i zatrzymać sowieckie czołgi*. Film zaczyna się realistycznie, opisujemy bohatera, ale

po przybyciu do Polski Amon zaczyna znikać, bardziej manifestuje się jego byt duchowy, oddziałujący na ludzi. Pierwsza część filmu jest realistyczna, druga przechodzi w opowieść o duchu, mówioną z perspektywy głównego bohatera, z jego częściowych zapisków. Uznaliśmy, że nawet dla samego Amona, dla którego ważniejszy był jego byt duchowy, takie rozwiązanie jest lepsze. Ten film otworzył nam jeszcze szerzej wrota percepcji i możliwości metafizyki w kinie. Duchowy byt Amona przemieszcza się swobodnie po kraju, odbywa rytuały, oddziałuje na ludzi, sięga do polskiego romantyzmu i wiary, czaruje.

Sednem filmu jest niezwykła analogia: Polacy muszą się obudzić i odzyskać wolność, tak jak Haitańczycy zrobili to 200 lat temu, dokonując pierwszej rewolucji Czarnych pod panowaniem Francuzów. Zbiorowe przebudzenie było możliwe dopiero po wielkiej ceremonii voodoo, dla 300 hunganów (kapłanów), z całego kraju, których moc ściągnęła znaki od najważniejszych bogów. Wieść o tej ceremonii i o tym, że bogowie sprzyjają rewolucji, rozeszła się po całym kraju i była zarzewiem wiary zwykłych Haitańczyków w powodzenie. Bez tego rytuału, niewolnicy w kajdanach nie pomyśleli by nawet, że mają prawo i siłę do obalenia świetnie zorganizowanych, bogatych, francuskich plantatorów. Amon to chciał przekazać Polakom - możecie wzruszyć miliony tylko wielką ceremonią. Którą potem zobaczył w Stoczni Gdańskiej, od niej zaczęła się Solidarność.

Siłę rytuału zmieniającego historię, mentalność ludzi, zaszczepiłem też w *Krwii Boga*. Pierwszy ważny rytuał - nocne ognisko badające nowych przybyszów poprzez czary i ruch pogan - zostaje zagarnięty przez Willego (który pokonuje szamana w próbie ognia). Kolejny rytuał dzieje się nad zaszytym Niemy przyjętym do osady. Ma formę oczyszczenia, uzdrowienia ran, przywrócenia równowagi duchowej, oczyszczenia Niemego z demonów. Po tym rytuale pustelnik odzywa i nabiera nowych sił do leczenia, pomagania, uczenia, inspirowania pogan.

Kolejny rytuał przeprowadza sam Niemy - jest to zbiorowy chrzest, który ma być łagodną konsolidacją obcych wierzeń. Dzięki chrztowi poganie staną się chrześcijanami, król nie zniszczy ich wioski i kultury. Chrzest zostaje jednak znowu przerwany przez Willego, w którym zwyciężają mroczne instynkty, chrześcijańską miłość zastępuje złość, zaślepienie, chęć dominacji i narzucenia porządku. W efekcie napaści na wioskę i szału rycerza odbywa się rytuał spalania na stosie Prahwe, córki wodza. Nie ma to uzasadnienia w wierze, wynika jedynie z egoistycznych potrzeb rycerza. Dlatego przynosi złe skutki, poganie nie chcą w tym brać udziału, Niemy

uwalnia Prahwe, konfrontuje się z Willim i przez to musi sam zginąć w płomieniach. Ostatnie ujęcie sceny - Willi stoi plecami na tle stosu, w którym płonie jego niedoszły syn - jest sklejone z pierwszym ujęciem następnej sceny, kiedy Willi stoi plecami do kamery, przed krzyżem w ukończonym właśnie kościele. Dzwony bijące do pogan wzywają ich na pierwszą mszę. Jednak poganie „przejęli” już wiarę Niemego, przychodzą do kościoła z zaszytymi lub zamalowanymi ustami, niosą mary z jego „świętymi” szczątkami. W ten sposób pokonują siłę rytualną Willego, zbudowaną na złych emocjach i samotności. Willi ulega ich sile, jest wstrząśnięty tym następstwem zdarzeniem, siłą oddziaływania Niemego, pomaga donieść mary na miejsce ołtarza, odmawia z poganami *Ojcze Nasz*, nie żeby ich zmanipulować, ale żeby powierzyć ten „święty” cud opiece Boga. Kiedy przybędzie król, Willi powie mu wprost, że Niemy pokonał jego i króla, stworzył kult, o jakim inni mogą tylko marzyć.

RELACJA OJCIEC - SYN

Ta relacja jest głównym tematem moich zainteresowań filmowych, psychologicznych i społecznych. Staralem się zgłębiać ją w różnych pracach dokumentalnych oraz fabularnych. Pierwszy raz zmierzyłem się z nią w filmie dyplomowym *Czubek*, w 2001 roku. Etiuda opowiada o jednym dniu odwiedzin syna w szpitalu psychiatrycznym, gdzie leczony jest jego ojciec. Syn bierze go na przepustkę, żeby zamienić jego zdewastowane mieszkanie na nowe, a dopłatę zatrzymać dla siebie za lata poświęceń. Ojciec protestuje, syn zaczyna rozumieć, że ma on prawo do swojego życia, nawet jeśli odbywa się w biedzie i izolacji. Przepustka wzmagającą konflikt i napięcia, staje się progiem oczyszczenia, zrozumienia i paradoksalnej bliskości.

Właśnie w 2001 roku, na trzecim roku reżyserii na Wydziale Radia i Telewizji (aktualnie Szkoły Filmowej im. K. Kieślowskiego) w Katowicach szukałem tematu na najważniejszy film, dyplomowy, na taśmie filmowej. Połączyłem się z operatorem Piotrem Rosołowskim (takie były wówczas zasady, operator wnosił swoją część budżetu i taśmy filmowej), z którym później pracowałem przez lata, robiąc wspólnie m.in. *Królika po berlińsku* i *Sztukę Znikania*. Pracowaliśmy nad inną historią, w pewnym momencie zdałem sobie sprawę, że tylko jeden temat zajmuje mnie do głębi - trudna sytuacja z moim ojcem, który nagle zapadł na schizofrenię paranoidalną. Miałem tak silną potrzebę zmierzenia się z tym tematem, przetworzeniem go artystycznie oraz opowiedzeniem ważnego tematu widzom, z obszaru społecznie zamiatanego pod dywan, że w ciągu kilku dni napisałem scenariusz, który przekonał Piotra i opiekunów artystycznych z uczelni. Widzieli w nim osobisty ton, szczerą i prawdziwą opowieść. Było to dla mnie zupełnie nowe doświadczenie - okazało się, że warto czerpać z życia i otwierać się przed widzem, nie bać się pokazania ran, słabości, potknięć. Jeśli mamy emocjonalny stosunek do tematu i bohaterów, to on się przenosi na ekran. Film stał się ważny dla ekipy i aktorów, zjeździł wiele festiwali, pokazał mi zupełnie inną drogę w kinie.

Przez kolejne lata robiłem dokumenty, ale temat ojca cały czas pracował w moim sercu i umyśle. Mój tata przegrał walkę z chorobą, psychotropy spustoszyły organizm, on sam podupadał psychicznie, był bezradny wobec niepanowania nad psychiką i swoim życiem, ostracyzmem społecznym. Myślę, że stracił motywacje do życia, zmarł w samotności w 2005 roku, w mieszkaniu rodzinnym w Dąbrowie

Górnicy (rodzice rozstali się w 1987 roku i od tego czasu żył tam sam). Zmarł na kilka dni przed narodzinami mojej pierwszej córki Zosi w Warszawie. Nie mogłem przeżyć żałoby, bo musiałem się zająć nowym życiem. Smutek i żal, niezrozumienie dlaczego ktoś ważny i mądry kiedyś, rozpada się na kawałki i zapada w nicość, towarzyszyło mi przez następne lata. Nie przepracowałem tej straty. Dlatego po zrobieniu *Królika* wróciłem do tematu ojca. Pozbierałem notatki z kilku lat, obejrzałem jeszcze raz *Czubka* i na tej bazie stworzyłem scenariusz debiutu fabularnego *Lęk Wysokości*. W tym dużym filmie też jest motyw zabrania ojca na jeden dzień przepustki, żeby spieniężyć jego mieszkanie, a to zdarzenie powoduje ich wzajemną konfrontację, zrzucenie masek, stanięcie w prawdzie i dojrzałe przewartościowanie relacji ojciec - syn.

Tomek (syn, grany przez Marcina Dorocińskiego) ma żal do ojca, że zerwał z nim kontakt lata temu i wg niego ucieka w chorobę, blefuje, żeby nie mieć zobowiązań. Po latach jednak musi go odwiedzić, wezwany przez psychiatrę, bo ojciec pierwszy raz trafia do szpitala na przymusowe leczenie, stał się groźny dla otoczenia. Tomek zabiera go na przepustkę, orientuje się w jakim syfie i zaniedbaniu życie ojciec, jak zapuścił rodzinne mieszkanie. Zaczynają rozmawiać szczerze i wraca paradoksalna bliskość, zaniedbywana przez lata. Tomek chce pomóc ojcu, odwiedza go coraz częściej, zaczyna „szaleć” razem z nim, odkrywa w sobie gen choroby psychicznej, torpeduje swoje życie zawodowe i osobiste. Jakby chciał znaleźć swoją tożsamość, zrozumieć kim tak naprawdę jest. Ogląda się w lustrze ojca i matki, która zaniepokojona zdarzeniami, przyjeżdża „ratować” sytuację. To jest ostatni moment dla Tomka na dogadanie się ze sobą, bo razem z żoną czekają właśnie na narodziny pierwszej córki. Tomek zdobywa się na konfrontację z ojcem, szczerze zobaczenie za co go nienawidzi, ale też za co kocha. Ta wymuszona terapia szokowa pozwala mu wnikać w głąb, pogodzić się ze swoimi i ojca słabościami, spędzić ostatnie dobre dni z ojcem przed jego śmiercią.

Jeśli chodzi o relację ojciec - syn, *Lęk Wysokości* dotykał pierwszej fazy dojrzałej konfrontacji i przewartościowania postaw. Tomek jest zły na ojca, ale tęskni za nim, ojciec pozwala mu odciąć pępowinę i ruszyć w dorosłe życie, gdzie sam może brać sprawy w swoje ręce. Tomek pozbywa się cienia ojca, oswaja lęki, zdaje sobie sprawę, że nie musi być jak ojciec, że jego życie zależy głównie od niego samego i jego wyborów. Ojciec cieszy się z tego zbliżenia, sam też się uwalnia z przegranej przeszłości i syna, który był mentalnie na nim uwieszony. Zyskuje siłę, która pozwala

mu zapomnieć o chorobie, pojechać ostatni raz w góry i wejść na szczyt Świnicy, pokonując lęk wysokości, który go zawsze blokował. Piszę o tym szczegółowo, żeby pokazać analogie między *Lękiem Wysokości* (2011), a *Krwią Boga* (2018).

Jak pisałem wcześniej, *Krew Boga* powstała z potrzeby opowiedzenia o korzeniach chrześcijaństwa, roli kościoła, walki systemów społecznych, losów pierwszych misjonarzy, podwalin naszej dzisiejszej kultury. Jednak kiedy zacząłem się zastanawiać w jakiej story osądzić te tematy, naturalnie przyszła mi do głowy konfrontacja między dwoma misjonarzami: starszym i młodszym, przybranymi ojcem i synem. Zdałem sobie sprawę że ta relacja jest wciąż dla mnie ważna i mam w niej nowe rzeczy do opowiedzenia.

Chciałem jednak pójść dalej wobec *Lęku Wysokości*. Dlatego Willi i Niemy nie są dla siebie ojcem i synem. Bezimienny uciekł od ojca, czyli króla, zbuntował się przeciwko jego zbrodniczym metodom podbojów, ponieważ ludzi warto zdobywać miłością zgodnie z tym, co wpajała mu matka.

Willi stracił syna na krucjacie lata temu, ponieważ nie mógł się z nim dogadać, chciał żeby był dzielnym rycerzem, co było wbrew wrażliwemu, innemu od ojca synowi i co skończyło się śmiercią podczas okrutnej wyprawy. Willi zrozumiał swój błąd i żałuje go do dziś. Dlatego „usynawia” Niemego, od początku zależy mu na nim. Kiedy Bezimienny ratuje go na plaży po dopłynięciu, opatruje mu rany, Willi po kilku dniach nie rusza sam na misje, ale namawia młodego żeby poszli razem. Wie, że „nic na nich obu nie czeka” w domu, jakby znał prehistorię towarzysza. Prosi go, żeby mu pomógł, bo ratując pogan mogą razem przeżyć coś dobrego i zasłużyć na zbawienie. To przekonuje Bezimiennego, który w widzi w ofiarnym misjonarzu szansę na lepszego ojca, figurę starszego mężczyzny, który może się kierować miłością, a nie siłą. Niestety walka z poganami, potrzeba władzy i sukcesu zaślepią Willego, pcha do przemocy i rozczarowuje Niemego. Syn króla postanawia się przeciwstawić jego działaniom: zaszywa usta, wchodzi sam do osady i zaczyna budować własny „kościół” z poganami. W tym momencie jest o krok dalej od Tomka z *Lęku Wysokości*. Tomek nie miał szansy zbuntować się przeciwko ojcu, bo jego odejście mu to odebrało, ale też zakopało konflikt. W *Krwi Boga*, od połowy drugiego aktu obserwujemy otwarty konflikt między ojcem i synem.

Willi (ojciec) wpada we wściekłość na przybranego syna, czuje się zdradzony i pokonany z za pleców, przez kogoś, wydawało się, najbliższego. Po kilku tygodniach Niemy z Prahwy odwiedza samotnego Willego na budowie kościoła. Próbuje go

namówić, żeby wszedł z nimi do osady i razem budowali społeczność opartą na miłosierdziu i tolerancji obu wierzeń. Willi jednak nazywa go fałszywym prorokiem, który im namieszał w głowach, a do tego grzeszy z poganką. W finale wygania „syna” i zamachuje się na niego kamieniem. W następnej scenie Willi zdaje sobie sprawę, że jest rozdarty między miłością i złością do „syna”, żałuje swoich czynów, prosi Boga o pomoc i zrozumienie.

Zdarzenia gęstnieją i wymykają się spod kontroli, Willi pacyfikuje osadę, przerywa chrzest, zamyka Niemego w lochu. Ostatni raz próbuje przemówić mu do serca: ze wzruszeniem ujawnia jak stracił własnego syna, a teraz nie chce tego przeżyć po raz drugi. Daruje mu życie i prosi żeby uciekł, porzucił swoją fałszywą misję i pojednał się z Willim, żeby razem budowali kościół katolicki, na warunkach Willego. Niemy już się jednak oddzielił od „ojca”, poczuł własną dorosłość i sprawczość. Decyduje się na finałową konfrontację: zamiast uciec, przychodzi na rytuał spalania Prahwe, uwalnia ją i zajmuje jej miejsce. Każe Willemu ostatecznie wybrać pomiędzy zaślepieniem ideologia, a miłością do „syna”. Willi zabija Niemego, zło bierze górę. W konsekwencji Willi zbudował kościół, osiągnął swój cel, ale poganie nie będą jego „owieczkami”, wybrali kult Niemego. Przybywa król, jako „ojciec” ich obu i decyduje żeby zniszczyć osadę, także dorobek Willego. Rycerz zaczyna rozumieć, że źle wybrał, że często nasze starania o władzę, posiadanie, są niczym wobec planów Opatrzności, że w każdej chwili mogą się obrócić w pył.

Syn konfrontuje się z ojcem do końca, w pełni, nawet za cenę śmierci. Czasem nasza walka w tej relacji jest trudna i nie przynosi rozwiązania. Warto jednak być wiernym swoim przekonaniom, iść za swoją wewnętrzną wolnością, bo tylko wtedy mamy szansę na prawdę w relacji i w życiu. Nawet jeśli ojciec zrozumie syna znacznie później, po czasie, warto zawsze wierzyć, że to będzie możliwe. Zaś z perspektywy ojca - warto wypuścić syna w świat, pozwolić mu stać się mężczyzną i nie oczekiwać, że będzie nam posłuszny zawsze, że pozostanie w usynowieniu dla naszej wygody i z tęsknoty za miłością.

ROZWÓJ DRAMATURGII.

RÓŻNICE MIĘDZY SCENARIUSZEM A MONTAŻEM.

Kiedy zaczynałem prace treatmentowe nad *Niemy* w 2011 roku, miał to być film surowy i chłodny, z niewielką ilością dialogów, opowiadający bardziej ciszą i atmosferą, stanami bohaterów, wzorem *Valhalla Rising* Refna. Czułem jednak, że opowieść robi się zbyt etiudowa i enigmatyczna. Razem z producentką Anną Wydrą pomyśleliśmy o znalezieniu scenarzysty do współpracy. Wybór padł na Przemka Nowakowskiego, doświadczonego scenarzystę, z wykształcenia teologa, historyka sztuki, który bardzo zaangażował się w film. Dzięki niemu pojawiła się intryga między Willim i Geowoldem, walka o władzę, a nie tylko o rząd dusz. Ja pilnowałem podróży duchowej i inicjacyjnej, „dokumentalności” średniowiecza, Przemek rozwinął relacje między postaciami, ich back stories.

Dosyć długo wahaliśmy się czy zbudować klasyczną ekspozycję na dworze króla, kiedy widzimy bunt Niemego przeciwko brutalnym metodom króla, konflikt między ojcem i synem, ucieczkę Niemego, a potem zlecenie przez króla misji odnalezienia syna Willemu. Król powinien dla utrzymania swojej władzy zgładzić syna - buntownika, ale zamiast tego usankcjonował jego ucieczkę jako wygnanie. Po paru miesiącach jednak zaczyna za nim tęsknić i martwić się o niego, dlatego zleca misję Willemu. Pod płaszczkiem ochrzczenia ostatniej pogańskiej wyspy.

Przy takiej pełnej ekspozycji bylibyśmy od razu wprowadzeni w temat filmu, jednak zaczął by się on klasycznie, jak wiele dramatów historycznych. Zależało nam na innej formie opowieści, która zaczyna się tajemniczo i stosuje inwersję ekspozycji, czyli przeniesienie jej puzzli na I i II akt. Początek na łodzi Willego, który jako jedyny ocalały dociera do wyspy (wśród jego zmarłych kompanów), wrzuca nas od razu w środek akcji i w ten sposób stosuje nowoczesną dramaturgię, unikającą nużącej i wyświechtanej ekspozycji. Zamiast tego wciągamy widza w rozwiązywanie zagadki, co się wydarzyło wcześniej, jaki jest kontekst opowieści.

Po kilku dniach, kiedy Willi zaczyna rozmawiać z Bezimiennym, orientujemy się, że wie o nim więcej niż my, że przybył nie tylko do pogan, ale także po niego, z jakąś tajną misją. W scenariuszu Willi jeszcze więcej wyprzedzał akcję, mówiąc że wie co młody czuje, jak jest zagubiony, a on przybył żeby nadać sens jego wygnaniu. Te słowa jednak brzmiały zbyt deklaratywnie i wycięliśmy je na montażu.

Na ile zagadka zadzierzgnięta w ten sposób na początku filmu daje kredyt na

kolejne minuty? Przy scenariuszu i montażu byliśmy bardziej optymistyczni: wydawało się że wytrzyma aż do końca II aktu, kiedy w lochu Willi odkrywa całą back story, o przeszłości Niemego i swojej. W konfrontacji z widzami oraz dziś, po czasie, myślę że to rozwiązanie się nie sprawdziło. Kredyt tego premisu dramaturgicznego, czyli obietnicy dla widza, wytrzymuje o połowę mniej, jakieś 20 minut, do początku II aktu, kiedy już wiemy, że opowieść będzie o podboju pogan i konflikcie racji między mistrzem i uczniem. Wówczas powinno się pojawić nowe paliwo dramaturgiczne, czyli wejście głębiej w prehistorię bohaterów i ich motywacje. Zamiast tego ratujemy się sceną w deszczowym szałasie rozbitym pod osadą, kiedy Willi otwiera się przed Niemym i opowiada o tym, że wciąż widzi we śnie twarze tych, którzy zginęli od jego miecza. Niemy na to: *ja widzę ciągle dwie twarze, moją i mojego ojca, chciałbym im wybaczyć...* W scenariuszu wyznania obojga były dalej posunięte, jednak surowość filmu nie wpuszczała wrażliwych, emocjonalnych wyznań, które są bardziej wiarygodne dla dzisiejszych czasów. W ten sposób widz wciąż czekał na pogłębienie psychologiczne bohaterów, na zaangażowanie się w ich dylematy wewnętrzne, ale zamiast tego dostawał pewne symbole i metafory. Można powiedzieć, że filmy tego gatunku tak są skonstruowane. Myślę jednak, że przy dzisiejszej percepcji, wyrosłej na gęstym przekazie Internetu, platform streamingowych, opowieść o Niemym staje się filmem zbyt „niemym”.

Aby postacie nie stały się zbyt posągowe, walczyłem z aktorami o utrzymanie współczesnej emocjonalności bohaterów. Dlatego we wspomnianej scenie w deszczowym szałasie obaj rycerze są poruszeni, nie kryją łez, odkrywają się przed sobą i nie robią tego półśłówkami. Tak samo jest za chwilę podczas próby ognia. Obaj są mocno poruszeni cudem ocalenia Willego od spalenia, boską interwencją. Niemy dodatkowo zaczyna czuć z rycerzem osobista bliskość, cieszy się że przeżył i są razem. Za chwilę reaguje bardzo agresywnie, kiedy Willi „zdradza” rzezoną bliskość, obezwładniając go, aby nie mógł uratować kapłana pogan.

Willi reaguje wrażliwie i emocjonalnie także na spalenie Pema, na opuszczenie przez Bezimiennego, na zabicie Geowolda, na ostatnią rozmowę z Niemym w jaskini.

Skrótowość i dynamika dramaturgii filmu, prymat metaforyki i tajemnicy wymagały wielu redukcji zapisów ze scenariusza. Poganie posługują się nietłumaczonym językiem, przez co sceny w osadzie i ich rytuały były obcinane na montażu na samej esencji, do jedynie poczucia ogólnego sensu dla widza. Dla równowagi wypadały też sceny rytuałów chrześcijańskich wprowadzane przez

Willego. Wypadła scena tłumaczenia robotnikom pogańskim znaczenia budowy kościoła. Wpadła inauguracja kościoła i zagrzewanie wojowników do napaści na osadę (Willi miał tu całe przemówienie). Zamiast tego mamy o wiele ciekawszy montaż syntetyczny całej sekwencji: Willi modli się w kościele (pyta Boga czy ma spacyfikować pogan o władniętych kultem Niemego), na sklejce ociera glinę z twarzy pogan i rozdaje im miecze (futurespekacja), w następnym ujęciu wracamy do jego coraz intensywniejszej modlitwy w kościele, za chwile znowu pokazujemy zagrzewanie do walki, po chwili bieg na osadę i znowu powrót do kościoła - czy Willi dostał odpowiedź od Boga, czy raczej usłyszał to, co chciał usłyszeć? W ten sposób zbliżamy się języka tego filmu, opartego na opowiadaniu obrazem bardziej niż słowem, metaforą bardziej niż informacjami.

Kolejny przykład - scena stosu dla Prahwe. Willi miał tu napisane długie kazanie do pogan uzasadniające spalenie demona, który o władnął Niemym i poganami. Uzasadnienie „wyroku” wydawało się ważne dla zrozumienia postępowania sądu katolickiego oraz dla wahań wewnętrznych postaci rycerza. Scena jednak była długa, wytracała tempo dramaturgii pod koniec filmu, plus osłabiała gest Bezimiennego, który oswobadza Prahwe i zajmuje jej miejsce. Męczyliśmy się na montażu. Ten film montowałem z moim stałym montażystą, Andrzejem Dąbrowskim, nominowanym za niego do Orła, zrobiliśmy razem dokument *Sztukę Znikania* (2013), krótką fabułę *Z łóżka powstałeś* (2014), *Drogę do Mistrzostwa* (2016) oraz seriale dla Netfliksa i TVN. Przez lata nauczyliśmy się wspólnie sprawdzać różne perspektywy opowiadania, szukać metafizyki i oddawania stanów wewnętrznych bohaterów. W końcu wyszliśmy od sceny poprzedzającej, kiedy Niemy jest uwolniony przez Willego i pozostawiony samemu z decyzją co zrobić dalej. Pomyśleliśmy, żeby pójść tym tropem: co robi, czy pójdzie za radą „ojca”, czy za swoją drogą pokojowego buntu? Aby oddać jego stan wróciliśmy do monologu wewnętrznego, którego używaliśmy na początku filmu i w paru sekwencjach, celem odbicia się od realizmu story, „wejścia” w głowy bohaterów. Konsekwentnie sięgnęliśmy do psalmów, którymi misjonarze mogli wtedy myśleć. Zatem Niemy „rozważa” na głos, szeptem w offie: *Zbadaj mnie Boże... poznaj me serce... czy jestem na drodze nieprawej?... skieruj mnie na drogę odwieczną...* Kontynuując offa na następną scenę stosu, wyszła nam bardzo ciekawa figura kontrapunktu: pod szeptem Niemego widzimy burzliwe, „głośne” sceny zaganiania pogan pod stos ściszone do zera, wyciszoną przemowę pysznego Willego, rozpacz Prahwe, krzyki przerażonych

pogan. Kończą się intymne psalmy w offie, Niemy wchodzi do sceny, wraca realistyczny dźwięk. Taki zabieg wprowadza też nieco metafizyki: tumult świata jest na moment przyćmiony modlitwą, skupieniem, „rozmową” z Bogiem. Taka figura buduje stylistykę tego filmu, jego oryginalną dramaturgię.

DUCHOWOŚĆ. RELACJA Z BOGIEM. ODNIESIENIA DO BIBLIJ.

Kiedy w 2011 zaczynałem myśleć o Krwi Boga, impulsem był sprzeciw wobec Kościoła w Polsce. Wobec wiary instytucjonalnej, narzucanej siłą i na ślepo. Duchowni przywiązywali więcej wagi do dogmatów (konkordat, aborcja, czystość), niż do niesienia dobrej nowiny wiernym. Już wtedy czułem, że jest to skażenie władzą. Przecież kościół został powołany przez Chrystusa, aby leczyć i nawracać ludzi, tak jak on to robił. Nauka kościoła powinna zajmować parę procent przekazu. Niestety, moim zdaniem kościół katolicki jest w kryzysie od 2 tysięcy lat, od powstania. Założony przez Piotra i Pawła (zdrajcę i mordercę) jest próbą naśladowania Chrystusa, jakże ułomną i ślepą, jak los każdego człowieka.

Zależało mi, żeby pokazać, że z tymi problemami kościół borykał się od początku chrystianizacji, tysiąc lat temu, że już wtedy, pojedynczym apostołem ciężko było wybierać między ludzkimi pokusami, a odpowiedzialnością wobec drogi Chrystusa. Film miał być zatem ostrą krytyką katolicyzmu, zobrazowaniem raka, który toczy kościół od zawsze, więc nie dziwny się, że uwiera nas do dzisiaj.

Jakież było moje zdziwienie, kiedy w następnych latach, w toku prac nad scenariuszem, zacząłem odkrywać drugą „nogę”, na której stoi wiara. Czytając źródła historyczne, Biblię, rozmawiając z duchownymi, poczułem na czym polega „prawdziwa” wiara, czyli relacja z Jezusem. Spotkałem ludzi, którzy żyli wiarą, realizowali ją z ludźmi, poprzez dobra nowinę, pomoc, wrażliwość na cierpienie, zaangażowanie w naprawianie świata na własnym podwórku. Były to bardzo inspirujące spotkania. Poczułem, że za głęboką wiarą kryje się miłość i nadzieja, która pozwala iść do przodu, mimo zmartwień, leków i cierpienia.

Poczułem też osobiste przebudzenie, jakiś nienazwany zew od siły wyższej, który napełniał i pomagał mi na co dzień. Coraz chętniej czytałem Biblię, psalmy (niby do filmu, żeby znaleźć cytaty), oglądałem filmy i słuchałem podcastów. Trafiłem na dominikanina Adama Szustaka, jego stronę *Langusta na Palmie* na YouTube, jak się okazało jedna z najpopularniejszych w Polsce pod względem ilości dziennych odwiedzin²⁹. Szustak prezentuje nowoczesne podejście do wiary, w którym droga Chrystusa wystarczy, kościół lepiej zostawić z boku. On też wyklarował mi wiele pytań wobec filmu, jego interpretacje ewangelii wniosły wiele świeżości i pomysłów do

²⁹ Adam Stanisław Szustak to dominikanin, duszpasterz akademicki oraz autor videobloga *Langusta na Palmie*, który prowadzi od 2014 roku.

scenariusza. W ten sposób film odstąpił inne oblicze, stanął na drugiej nodze, zaczął być pełniejszym przekazem. Nie chodziło już tylko o prostą krytykę. Jeśli Willi i Bezimienny działają w miłości do Boga, wtedy ich konflikt wewnętrzny jest większy, bardziej przekonujący i przejmujący.

Zrozumiałem po kilku latach, że uderzając w kościół, tak naprawdę krzychałem do Boga: gdzie jesteś, czemu cię nie ma, czemu muszę być samotny i zagubiony, pomóż, podpowiedz. Nawiązałem jakąś własną, kulawą relację z siłą wyższą i wtedy zacząłem też szerzej widzieć problematykę *Krwi Boga*, rozumieć bohaterów, którzy stali się dla mnie bliżsi i ważniejsi. Szczególnie Bezimienny - poczułem że w nim opowiadam o sobie - bezradnym wobec autorytetów, ale szukającym kontaktu z Bogiem, porządku, światła, miłości, sprawiedliwości.

Zmieniła się też nieco droga Niemego w scenariuszu. Zbuntował się nie tylko przeciwko „ojcu”, ale też żeby pokazać poganom dobrego Boga, który ma dla nich uczucia, troszczy się o nich, leczy, uzdrawia, jest gotów się dla nich poświęcić. Oczywiście Niemy nie staje się Chrystusem, jest raczej w swojej nowej drodze słaby i ludzki. Robi to po części z miłości do Prahwe, a po uzdrowieniach ma chwile pychy, zachwytu nad swoją mocą, kiedy ćwiczy „natchnione” gesty sam w jaskini (przylapany przez śmiejącą się z niego Prahwe).

Niememu udaje się stworzyć dobrą wspólnotę z poganami, o jakiej pewnie marzył też Willi. Jest z nimi blisko, w pełnym przepływie emocji, nie uważa się za kogoś lepszego, dzieli się uczuciami i wiedzą. Zaszycie ust ściąga go z pułapu wyższości kulturowej, pozwala przyjrzeć się poganom z ich poziomu, pozwala poczuć swoją znikomość losu i konieczność zdania się na siłę wyższą. Odkrywając swoje słabości, puszczając chęć kontroli, Niemy paradoksalnie staje się mocny, staje się przywódcą. Doświadcza głębszej istoty drogi Chrystusa.

Kiedy czyta się Nowy Testament po raz pierwszy, uderza zestawienie tamtych zdarzeń, ich prawdziwa natura. Jezus nie działał jak kościół: nigdy nikogo nie zmuszał do nawrócenia, nie mówił z wyższością. Szanował wolną wolę i pytał o zdanie. Nie uzdrawiał i nie leczył dla poklasku, dla sukcesu, jedynie wtedy, kiedy ktoś uwierzył w niego i poprosił o pomoc. Jest kilka ewangelii, w których leczy trędowatych lub sparaliżowanych, mówiąc: *Wstań, idź, twoja wiara cię uzdrowiła...*

Słynna ewangelia z teściową Piotra, której nie uzdrowił od razu, lecz *podszedł do niej, zobaczył i podniósł* (na duchu). Dlatego mamy w *Krwi Boga* syntetyczną sekwencję, (której nie było w pierwszych wersjach skryptu), jak Niemy „podnosi”

pogan, jest blisko, przytula ich, obejmuje, wykonuje „ludzkie” gesty, ważne i znaczące od wtedy do dzisiaj.

Niemy przechodzi pełną drogę Chrystusa, aż do oddania życia za swój „lud”. W początkowych wersjach scenariusza zakładaliśmy, że Niemy będzie próbował uratować Prahwe, ale nie odda za nią życia na stosie. Przegra walkę z Willim i jego gwardią pogańską, po to żeby pojawiać się potem w kościele i ostatecznie przeciwstawić ojcu - królowi. Potem walczyć bohatersko z rycerzami króla i zginąć na oczach Willego. Jednak po namyśle nad drogą Chrystusa, doszedłem do wniosku, że nie chodzi o dowiedzenie „ludzkich” pragnień i powetowanie strat. Każdy kiedyś umrze, Niemy przeczuwa, że za chwile się to stanie, bo król ma przybyć. Nie chce się znowu wikłać w spór z ojcem. Woli wybrać porządek duchowy niż ludzki. W końcu po to przybyli na wyspę i na tym ma polegać ewangelizacja (dlatego misjonarze uważali męczeńska śmierć za wybór Jezusa i ostateczne jego zwycięstwo).

Niemy wchodzi na stos i zostawia wybór Chrystusowi, poprzez wolę i serce Willego. Stary rycerz wybiera swoje „ludzkie” zwycięstwo nad nim, odwieczna pokusa władzy i dominacji bierze górę. Niepotrzebnie, jak się za chwile okaże, ponieważ władza Willego jest niczym wobec władzy króla, a ta znowu niczym wobec dróg Opatrzności. Willi wybiera „ludzkie” zwycięstwo i dlatego na końcu przegrywa w porządku duchowym. Niemy odrzuca „ludzkie” pokusy i zwycięża nad wszystkimi. Poganie idą z nim, jego pamięć staje się kultem, zaszywają usta i przynoszą jego zwęglone ciało, które znowu może zobaczyć król, aby przeżyć swoją przegraną.

Niemy zostawia po sobie ślad na wieki, jak Chrystus, zwycięża poprzez „zmartwychwstanie” w sercach i pamięci pogan. Historia, która się wydarzyła na ostatniej pogańskiej wyspie mogłaby urosnąć do rangi mitu i być powtarzana przez lata w tej okolicy. Byłaby też kolejnym potwierdzeniem wpływu Chrystusa, oznaką jego prawdziwego i zaskakującego zwycięstwa z za grobu.

W tej pracy próbowałem pokazać, że międzygatunkowość *Krwi Boga* wyniknęła naturalnie z przedstawianej rzeczywistości, specyfiki epoki, nie była zaś wymyślonym i narzuconym odgórnie konceptem. Zapisy historyczne i literackie z wczesnego średniowiecza sugerują współistnienie różnych porządków opowiadania: faktograficznego łącznie z hagiograficznym, realistycznego łącznie z mistycznym, symbolicznym, metaforycznym. Głęboka analiza źródeł skłoniła mnie do oddania wielogatunkowości w filmie.

Kierowała mną też potrzeba wyjścia poza schematy kina historycznego, stąd intertekstualność tego filmu, nawiązania do dokumentalnej formy, kina werystycznego, ale jednocześnie i do figur epickich, do obrazowania symbolicznego, do mistyki chrześcijańskiej i do osobistego tonu.

Krew Boga jest iście postmodernistycznym konglomeratem, złożonym z odwołań do nowoczesnego kina historycznego, odchodzącego od wierności faktom w stronę fantazy (*Barbażyńcy*, *Wikingowie*, *Valhalla Rising*). Równolegle szukamy nawiązań do klasyki, czyli kina Andrieja Tarkowskiego, lub do Biblii. Bazujemy na źródłach historycznych, ale np w kreacji pogan (charakteryzacja, choreografia), wychodzimy poza kontekst Polski, włączając w zbiorowe imaginarium Prusów i Bałtów.

Oczywiście tak liczne odwołania powodują mozaikową formę, gdzie ważny staje się odpowiedni balans między płaszczyznami opowiadania. Film podzielił widzów, lepiej sprawdzał się zagranicą (był blisko selekcji na takie festiwale, jak Locarno czy Rotterdam, dostał 3 główne nagrody od Joela Schumachera na festiwalu horrorów Cinepocalypse w USA), niż w Polsce, gdzie powodował jeszcze większe kłopoty percepcyjne przez użycie polskiego języka.

W tej pracy starałem się wykazać jak mogą się swobodnie przenikać konwencje kina historycznego i fantazy. Myślę, że w Polsce jesteśmy mocno wrośnięci w klasyczne przekazy historyczne, podbite poważnym tonem, które od rozbiorów spełniają funkcję patriotyczną lub ideologiczną. Niewiele jest odważnych prób mieszania gatunków. Dlatego wierzę, że każda okazja otwarcia nowych drzwi, tak jak w *Krwi Boga*, jest warta zachodu, co starałem się szczegółowo opisać w tej pracy.

WYDAWNICTWA ZWARTE

- Aries, P., Duby, G. (red.): *Historia życia prywatnego*, Wrocław 2005
- Białostocki, J.: *Sztuka cenniejsza niż złoto*, t. 1, Warszawa 1991
- Duquesne, J.: *Historia Kościoła w arcydziełach malarstwa*, Warszawa 2009
- Duquesne, J.: *Jezus*, Gdańsk 1996
- Eco, U.: *Imię róży*, Warszawa 1991
- Francuz, P. (red.): *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, Lublin 2007
- Fumagalli, V.: *Historia Powszechna. Od upadku cesarstwa rzymskiego do ekspansji islamu. Karol Wielki*, Warszawa 2007
- Fumagalli, V.: *Świt średniowiecza*, Warszawa 2003
- Halecki, O.: *Historia Europy – jej granice i podziały*, Lublin 1994
- Kłoczowski, J.: *Młodsza Europa*, Warszawa 1998
- Kozieł, J.: *Duchowość we wczesnej twórczości Andrieja Tarkowskiego*, Olsztyn 2016
- Le Goff, J.: *Kultura średniowiecznej Europy*, Warszawa 1970
- Le Goff, J.: *Narodziny czyścica*, Warszawa 1997
- Markiewicz, H.: *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. II, Kraków 1972
- Miśkiewicz, M.: *Wczesno średniowieczni sąsiedzi Słowian*, Warszawa 2005
- Miśkiewicz, M.: *Europa wczesnego średniowiecza V-XIII wiek*, Warszawa 2008
- Moulin, L.: *Średniowieczni szkolarze i ich mistrzowie*, Gdańsk-Warszawa 2002
- Moulin, L.: *Życie codzienne zakonników w średniowieczu*, Warszawa 1997
- Ostaszewski, J.: *Film i poznanie: wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*, Kraków 1999
- Rieber, R., Kelly, R., Winick, C.: *Film, Television and the Psychology of the Social Dream*, Nowy Jork 2014
- Strzelczyk, J.: *Od Prastłowian do Polaków*, Warszawa 1987
- Strzelczyk, J.: *Apostołowie Europy*, Poznań 2010

Powierski, J.: *Śmierć świętego Wojciecha i jej miejsce w świetle starszych źródeł*, Komunikaty Warmińsko-Mazurskie nr 3, 375-389, Olsztyn 1993

DZIEŁA FILMOWE

Gra o tron (2012), reż. Cedric Lagarrigue

Ród smoka (2022), scen. Ryan J. Condal, George R.R. Martin, Sara Hess, Charmaine De Grate, et al.

Wikingowie (2013), scen. Michael Hirst, Justin Pollard

Barbarzyńcy (2020), reż. i scen. Zach Cregger

Upadek królestwa (2015), scen. Stephen Butcherd, Bernard Cornwell et al.

Gladiator (2000), reż. Ridley Scott

Królestwo Niebiańskie (2005), reż. Ridley Scott

Sacrifices of Andrei Tarkovsky (2012), reż. Denis Trofimov

Voyage in Time (1983), reż. Tonino Guerra, Andrei Tarkovsky

Criterion Collection: Andrei Rublev (1999)

Criterion Collection: Solaris (2014)

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

Cinephilia & Beyond: *'Sacrifices of Andrei Tarkovsky': A Precious Insight into the Life of the Man to Whom We Owe So Damn Much*, <https://cinephiliabeyond.org/sacrifices-andrei-tarkovsky-precious-insight-life-man-owe-damn-much/>

Nostalghia.com: *A collection of interviews and various research material focused on Tarkovsky*

Rytuał a religia, Polskiego Radio Czwórka, 2.04.2012, <https://www.polskieradio.pl/129/505/Artykul/571689%2CRytualy-a-religia>

Tarkovsky, A.: *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*, https://monoskop.org/images/d/dd/Tarkovsky_Andrey_Sculpting_in_Time_Reflections_on_the_Cinema.pdf

Film „Krew Boga” zrodził się z chęci opowiedzenia o korzeniach chrześcijaństwa i Kościoła, w mało znanej epoce pierwszych chrześcijańskich misjonarzy we wczesnym średniowieczu. Bada „szaleńców Bożych”, którzy starali się przekonać pogan do nowej wiary i wprowadzić nowy światopogląd, kładąc podwaliny pod dzisiejszy system wartości.

W niniejszej pracy analizuję odniesienia do źródeł historycznych, z których wynika, że nie można oprzeć filmu wyłącznie na indywidualnych historiach pierwszych apostołów. Zamiast tego konieczne jest stworzenie kompilacji różnych metod, aby w pełni uchwycić uniwersalne mechanizmy działania, mentalność i dramatyczny proces nawrócenia.

Pokazuję, ile „prawdy” i ile kreatywności zawiera film, aby dostosować historię do wymogów dramaturgii i współczesnej narracji filmowej.

Wśród odniesień wymieniam współczesne przykłady przetwarzania historycznych konwencji w fantazję, a także czerpię inspiracje z klasyki, w tym kina Andrieja Tarkowskiego.

Badam specyficzną formę filmu, która łączy partycypacyjne elementy „dokumentalne” z symbolicznymi obrazami i mistycznymi, biblijnymi motywami. Pokazuję również, jak moje poprzednie filmy, ich tematyka, poszukiwania formalne i duchowe wpłynęły na charakter „Krew Boga”.

The film "Blood of God" emerged from a desire to tell the story of the roots of Christianity and the Church, in the little-known era of the first Christian missionaries in the early Middle Ages. It explores the "madmen of God" who sought to convince pagans of a new faith and bring about a new worldview, laying the foundations for today's system of values.

In this work, I analyze references to historical sources which have shown that it is not possible to base the film solely on the individual stories of the first apostles. Instead, it is necessary to create a compilation of different methods in order to fully capture the universal mechanisms of action, mentality, and the dramatic process of conversion.

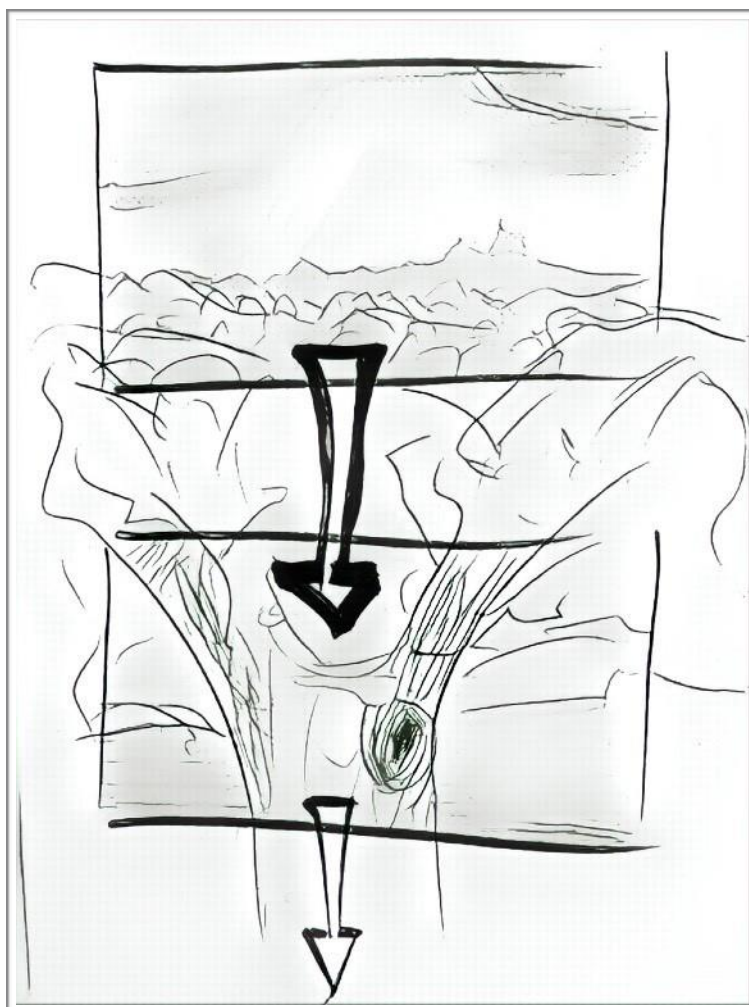
I demonstrate how much "truth" and how much creativity is incorporated into the film to align the story with the requirements of dramaturgy and contemporary film narration. Among the references, I mention modern examples of processing historical conventions into fantasy and also draw inspiration from classics, including the cinema of Andrei Tarkovsky.

I examine the specific form of the film, which combines participatory "documentary" elements with symbolic images and mystical, biblical motifs. I also demonstrate how my previous films, their themes, formal and spiritual quests, have influenced the nature of "Blood of God."

DOKRĘTKA - jedno ujęcie ze SCENY 10. do nakręcenia przy okazji którejkolwiek sceny z Willibrordem w szałasie. Detal. Willibrord śpi. Na jego powiece pojawia się mała kropka światła słonecznego, które wpada do środka szałasów przez konary gałęzi. Willibrord budzi się. Otwiera oczy, ale się nie rusza. Nasłuchuje.

15. EXT. PUSZCZA. DZIEŃ | dron i kamera na linie w pionie

1. Ujęcie kombinowane. Kamera ponad koronami drzew (dron). Morze prastarej puszczy po horyzont (multiplikacja/CGI). Na końcu linia gór. Kamera zjeżdża wzdłuż pnia i konarów przecinających kadr (dron albo kamera z głowicą na linie). Im niżej, tym robi się ciemniej. Dojeżdża do twarzy B. zadartej w górę. B. wsłuchuje się w złowrogą ciszę lasu, rozgląda się z zachwytem. Zdejmuje kaptur, nabiera innego powietrza w płuca. Nagle zostaje szturchnięty wiosłem. Odwraca się do W.





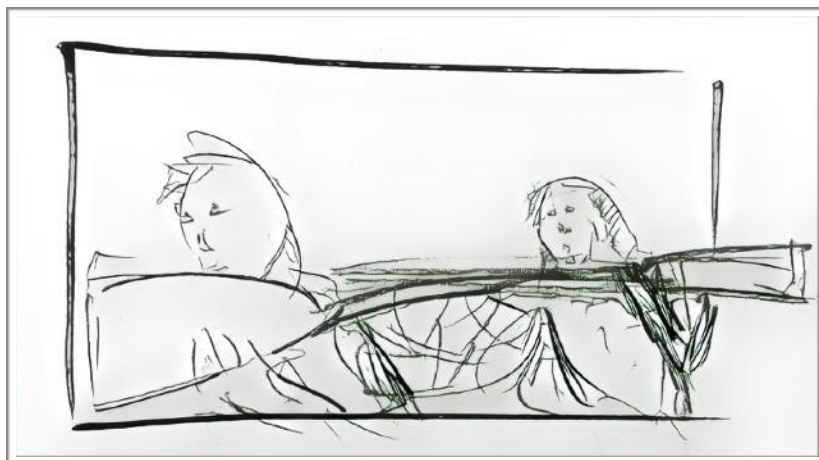
2. Odskok po osi do szerokiego planu z głębi ciemnego i ponurego lasu. Na pierwszym planie widzimy Willibrorda, który oporządza rzeczy do zabrania. Gdy zbliża się Bezimienny, Willibrord podaje mu dwa wiosła, na których mają ponieść bagaż opleciony linami. Do wiosł są przytroczone miecze rycerzy.



3. Obaj zarzucają w jednej chwili wiosła na ramiona. Chwieją się od ciężaru niewprawności. B. spogląda sceptycznie na ogromny bagaż.

BEZIMIENNY
Daleko z tym nie zajdziemy.

W. rusza dziarsko ignorując marudzenie B. Pociąga go za sobą.



WILLIBRORD

Pomyśl ile ważą twoje grzechy.

BEZIMIENNY

Oby twoje nogi je udźwignęły...

16. EXT. W DRODZE / PUSZCZA (wąwóz Czekaia). DZIEŃ. lina, albo steadycam.



1. Willibrord i Bezimienny przemierzają puszcę. Kamera podąża **nad nimi**. Pada deszcz. Bezimienny rozgląda się, zmienia kierunek marszu. Teraz sam taszczy wszystkie tobołki ciągnąc za sobą rodzaj noszy stworzonych z wioseł. Widać, że nie zna dobrze drogi. Do tego Willibrord wciąż nie czuje się w pełni sił. Idzie coraz wolniej. Zostaje poza kadrem.

2. Zbliżenie. W. opada pod drzewem osłabiony pozwalając, żeby deszcz zmywał mu twarz. Po chwili usłyszał coś niepokojącego za sobą i odwraca się w tamtą stronę gwałtownie.

3. Bezimienny odwraca się. Plan amerykański. Widzi, że nie ma za nim Willibrorda.

4. B. zostawia nosze, wraca po niego. Jazda towarzysząca, kran. Od planu ogólnego do półzbliżenia na jednym ujęciu. B. siada obok W., który jest niespokojny.

WILLIBRORD

Wiesz gdzie jesteśmy?

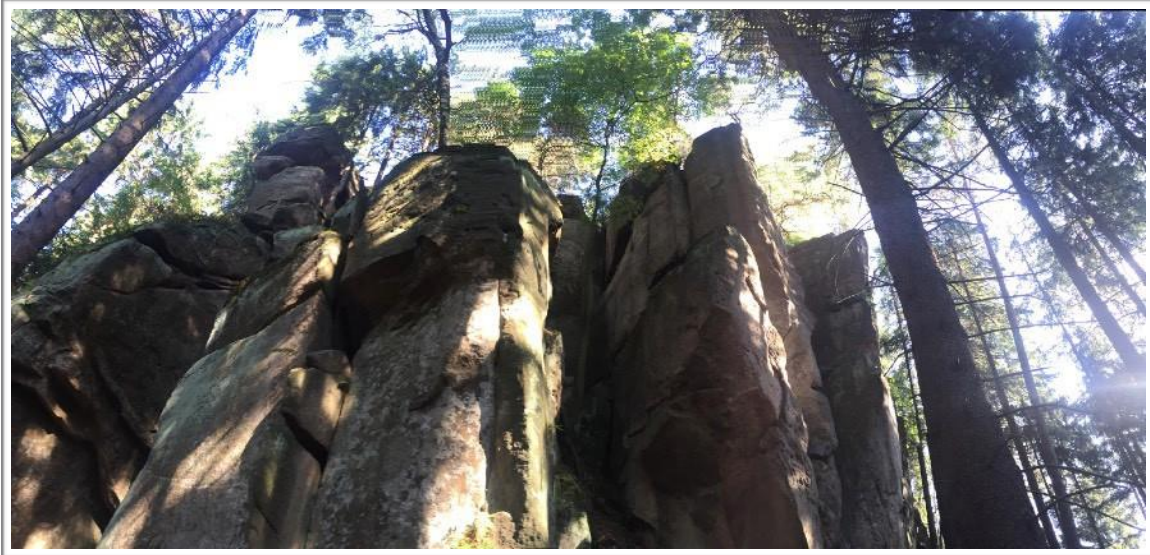
17. EXT. W DRODZE / BASZTY I LAS POD BASZTAMI (dwie lokalizacje). DZIEŃ



1. Od planu ogólnego do półzbliżenia. Chłopaki wychodzą z lasu. Idą na kamerę. Teraz W. prowadzi. Bezimienny zostaje nieco w tyle. W. podchodzi do kamery do półzbliżenia i zadziera głowę w górę wypatrując drogi na skałach. Następnie mijają kamerę, która obraca się za nim, i podchodzi do podnóża skał. Willibrord zatrzymuje się pod ścianą skały. Zrzuca toboły, wyciąga już linę i przepasuje się nią. Kamera po chwili panoramuje z powrotem na B. który podchodzi w międzyczasie do kamery. Odwraca się za siebie, zaniepokojony odgłosami z lasu. Wychodzi z kadru do Willibrorda, a kamera zostaje pokazując pusty fragment lasu, któremu przed chwilą przyglądał się Bezimienny.

2. Wspinają się w skałę, gdzieś wyżej. Za nimi pole ograniczają jeszcze drzewa. Do uzgodnienia z kaskaderem. Kamera na ich wysokości. Wspinają się kaskaderzy, w

kominie lub rynnie. Skąła powinna być stroma i niebezpieczna, ryzykowna przy wchodzeniu na żywca.



18. EXT. W DRODZE / BASZTY ALBO SKAŁY PRZY WINDZIE DO
SCHRONISKA SZCZELINIEC - TU LEPSZY WIDOK! DZIEŃ (kran)



1. Wchodzą na szczyt (widać końcówkę wspinaczki - zabezpieczenie) i rozglądają się po okolicy. Plan pełny z za pleców. W tle dookoła widać morze. W. odwraca się do kamery i podchodzi do półzblżenia. Patrzy przed siebie. Podchodzi B. czekając na dalsze wskazówki.

BEZIMIENNY
Co dalej?

W. odwraca się do niego tyłem i odchodzi parę kroków. Rozgląda się szukając kierunku na dalszą drogę.

WILLIBRORD

Wiem tyle samo co ty.



19. EXT. W DRODZE / POSTÓJ. ZMIERZCH (Świątynia Hinduska / Szczeliniec)

1. Zbliżenie. Brudne dłonie Bezimiennego ostrożnie wyciągają sfatygowany przybornik do szycia. Szkatułka ma bizantyjskie ozdoby i widać, że należała do kobiety (matki Bezimiennego). Pustelnik otwiera ją powoli, żeby się nie rozpadła.

2. Zbliżenie. Skupiona twarz B.

3. Detal makro. Brudne palce ugniatają dratwę. Nić przewlekana przez ucho igielne. Powoli, precyzyjnie, w wyuczonym ruchu.

4. Szerszy plan. Bezimienny siedzi wygodnie w oknie skalnym, które wygląda jak wielkie ucho igielne.



5. W. niesie drewno. Kamera przed nim. W. zrzuca drewno przy ognisku, siada, ściąga z ognia gar (gotują resztki soczewicy), wkłada do środka łyżkę. Pochyla się i modli słowami psalmów, które zna na pamięć. Kończy. Patrzy zmęczony w stronę B. Czekają. Zerka jeszcze raz.

6. Plan średni na Bezimiennego. Szyje nie zwracając uwagi na Willibrorda. Jest to dla niego rodzaj medytacji.

5b. Półzbliżenie na W.

WILLIBRORD

Może powinienes być krawcem?

7. Kontrplan na B. Zbliżenie.

BEZIMIENNY

Może... Igła i nić sprawiają, że to co rozdzielone staje się jednym.

Lubię to uczucie.

5c. Półzbliżenie. W. wstaje.

4b. Szerszy plan. Wydobywa swój miecz i podchodzi do Bezimiennego. Podaje mu rękojeść.

WILLIBRORD

A miecz sprawia, że to, co było jednym, rozdziela się.

Chcesz poznać i to uczucie?

Nauczę cię. To może być potrzebne...

Bezimienny nie bierze do ręki miecza.

BEZIMIENNY

Ten kto włada mieczem od miecza ginie.

WILLIBRORD

Ten kto nie włada tym bardziej.

6B. Średni. Na potwierdzenie Willibrord dźga młodego zaczepnie rękojeścią miecza uśmiechając się do niego. Bezimienny spogląda na niego ze zdziwieniem. Rycerz próbuje znowu, ale Bezimienny się uchyła. W. nie ustępuje. W końcu B. oddaje mu wbijając igłę w ramię. W. spogląda na niego z uznaniem.



20. EXT. W DRODZE / WĄWÓZ CZEKAJA. DZIEŃ | steadycam/ręka

1. (Ujęcia od 1 do 3 można zrealizować jako jedno ujęcie) Willibrord z Bezimiennym czołgają się przyczajeni w lesie. Są czujni, poruszają się cicho. Kamera podąża przed nimi, tuż przy ziemi. W. ma ze sobą łuk i charakterystyczną strzałę z długą lotką.

2. Docierają do głazu i chowają się za niego. Czekają.

3. Średni dwójkowy na nich obydwu. Słychać szelest w oddali. W. wychyla się zza skały. Kamera razem z nim. Widzimy piękną sarnę kilkanaście metrów dalej. W. naciąga cięciwę.

4. W. strzela z łuku. Obaj nasłuchują w napięciu, ale nie ma żadnego odgłosu potwierdzającego, że strzała w coś trafiła. Są zdziwieni. B. podnosi się z głazu żeby zobaczyć więcej.

5. Półzbliżenie na Bezimiennego. Nagle, nieoczekiwanie, strzała wystrzelona przed chwilą przez Willibrorda wraca wystrzelona przez kogoś innego. Wbijają się w drzewo tuż nad głową Bezimiennego. B. stoi osłupiały.

3B. Średni dwójkowy. W. szybkim ruchem ściąga go do parteru. Chowają się za głazem opierając się o niego plecami. Zdyszani i przejęci.

Kontrplany.

BEZIMIENNY

Co to jest?

Willibrord uśmiecha się ironicznie.

WILLIBRORD

Nie „co” tylko „kto”... Ktoś za nami idzie... Szedł od początku, od plaży...

BEZIMIENNY

Kto?

WILLIBRORD

Nie wiem kto... Pewnie jeden z pogan. Dobrze strzela z łuku...
I jak na razie nie chce nas zabić...

BEZIMIENNY

Bo już bylibyśmy martwi...

B. kuli się jeszcze bardziej za skałą. Jest tu mało miejsca. Obaj czekają długo nasłuchując w niewygodnej pozycji, jeden tuż obok drugiego. Nad ich głowami tuż obok, za głazem przechodzi spokojnie sarna.

21. EXT. ŁĄKA POD GÓRĄ. DZIEŃ | steadycam/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 0)

1. W i B ida przez las. Kamera idzie przed nimi.

WILLIBRORD

Czuję, że jesteśmy blisko. Gdzieś tam się gnieźdzą. To jest to całe ich Ultima Thule.

W. mija kamere i wychodzi z kadru, kamera idzie teraz przed B.

BEZIMIENNY

Tak mówią u nas. Jak oni mówią – nie wiemy.

B. mija kamere, która wchodzi za jego plecy. Las się kończy, wychodzą na łąkę.

2. Widok zza ich pleców. Z lasu na górze po przeciwnej stronie wyrastają bloki skalne. Wyglądają jak wejście do innego świata. W. rozgląda się, skręca w bok i wychodzi z kadru.

3. Plan ogólny, głaz na pierwszym planie. Na polanie leżą gdzieś rozrzucone głazy narzutowe. Rycerz kieruje się w stronę największego z nich. W stronę kamery. Bezimienny idzie kilka kroków za nim.

WILLIBRORD
Tu będzie kościół.

Willibrord ze swojego worka wyciąga świecę. Stawia ją w załomie głazu, który jest wielkości człowieka. Zapala świecę. Zakłada stulę zacerowaną przez Bezimiennego i odprawia krótką ceremonię.

WILLIBRORD
In nomine Patris, et Filii et Spiritus Sancti...

Dalej powtarza tekst mrużąc do siebie.

4. Kontrplan. Bezimienny teraz na pierwszym planie. Przygląda się temu z rezerwą. Odwraca się od Willibrorda w stronę kamery. Rozgląda się po pustej okolicy. Zostawia modlącego się Misjonarza, a sam przechodzi kilka kroków (kamera przed nim) i spogląda w stronę widniejącej w oddali korony góry. W jego spojrzeniu jest pewien rodzaj lęku, ale i determinacji.

5. Chwilę później. Kilka ujęć w zbliżeniach. Misjonarz zakłada odświętny ornat.

6. Bierze drewniany krzyż do ręki.

7. Podpala kadzielnicę i kołyszę nią rozwiewając opary dymu.

8. Plan średni. Następnie wręcza ją Bezimiennemu. Pustelnik czuje się wyróżniony tym gestem. Oboje już gotowi spoglądają na siebie z uśmiechem i błyskiem w oku. Czują odświętny nastrój chwili. Jakby wstąpiła w nich świeża energia. Ruszają.

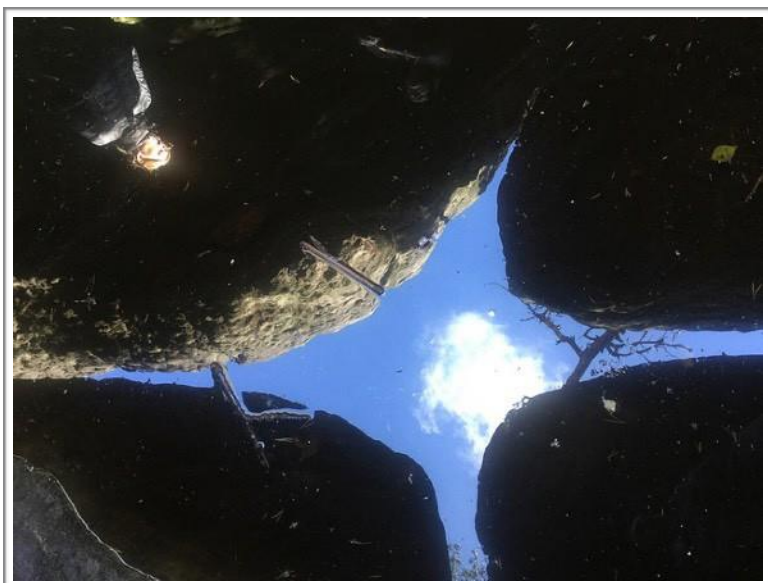
22. EXT. WZGÓRZE W DRODZE DO WIOSKI / LAS POD BASZTAMI.
DZIEŃ (kamera na linie?)

1 Ogólny plan. Kamera tuż nad bohaterami (na linie). Wspinają się gęstym lasem, wśród skalnych rozpadlisk, które utrudniają poruszanie. Willibrord trzyma w górze krzyż.

2. Po chwili dochodzą do skał. Wchodzą pomiędzy ciasne rozpadliska. Zostawiają za sobą las. Przed nimi tylko skały. Coraz ciemniej.

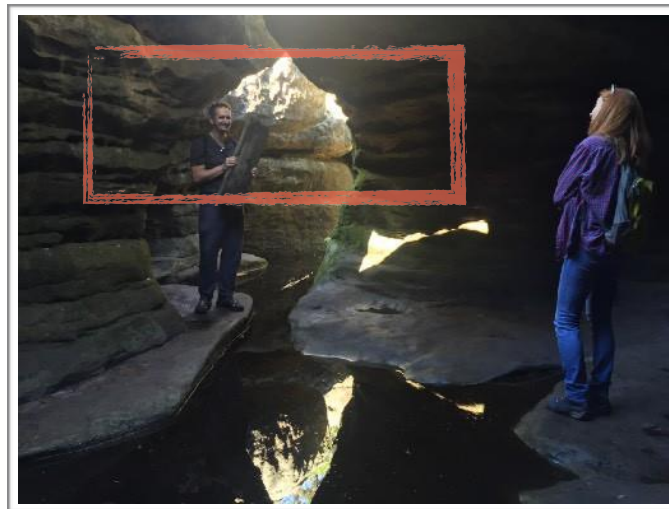


23. EXT. PRALNIA. DZIEŃ



Na początku detal ćmy w wodzie?

1. Willibrord i Bezimienny znajdują się w labiryncie skalnym. Wchodzą w kadr, w którym widzimy najpierw niebo i skały odbite w wodzie. Nie wiedzą w którą stronę powinni się kierować. Słyszą w oddali jęki, i postanawiają iść w tamtą stronę. Przechodząc przez wodę burzą obraz odbicia.
2. Plan średni. Miejsce jest podmokłe. Odgłosy stają się coraz bardziej wyraźne. Odbijają się echem wśród skał.



WILLIBRORD

Gdzieś tu mieszka ich bóg. Kawał drewna o czterech twarzach.
Podobno jest władcą piorunów...

3. Zbliżenie. Mijając kolejne załomy skalne natrafiają na zanurzone tuż pod taflą wody zwierzęce kości i czaszki.
4. Wychodząc z za kolejnego załomu widzą kozła skulonego w dziwnej pozycji tuż nad wodą. Zatrzymują się w pewnym oddaleniu. Wtedy kozioł porusza się i okazuje się, że to nie kozioł tylko człowiek. Ma na plecach skórę kozła, a na karku jego łeb. Cofają się przestraszeni. Człowiek jest najwyraźniej czymś bardzo zajęty.



5. Kontrplan. Przez Pema na Willibrorda i Bezimiennego w tle.

Ręce ma zanurzone w wodzie. Wyławia z niej muł, albo glinę. Formuje ją, po czym nakłada na swoje ciało. Jest tym całkowicie pochłonięty, nie zauważa przybyszów. Nakłada na twarz glinę całymi garściami tworząc na niej grubą maskę.

4b. Jest odwrócony do nich teraz bokiem. Nie ma pod nią już śladu jego własnych ust, czy oczu. Willibrord i Bezimienny cofają się o krok w przerażeniu. Patrzą teraz już nie na człowieka, tylko na inne, nieznane im stworzenie. Bierze ono do ręki kij, który macza w czerwonym barwniku i robi w masce dwie dziury. Są to oczy. Położone nieco obok tych właściwych, co robi upiorne wrażenie. Stwór zaczyna teraz rozglądać się pustymi czerwonymi oczami. Nagle w jednej chwili, za jednym pociągnięciem kija robi w glinie na wysokości ust wielką paszczę, nabiera głośno powietrza i jednocześnie zauważa naszych bohaterów. Zastyga.

6. Półzbliżenie. Willibrord i Bezimienny cofają się i tracąc równowagę uciekają pierwszym lepszym przejściem między skałami. Kamera za nimi.

7. Stwór nie rusza się. Przygląda się tylko oddalającym się z przekrzywioną głową. Wygląda jak ptak, który zauważył coś bardzo ciekawego.

24. EXT. OSADA / PRZED BRAMĄ / OKRETY W BŁĘDNYCH SKAŁACH. DZIEŃ | steadycam/ręka | **UWAGA - opcja realizacyjna**

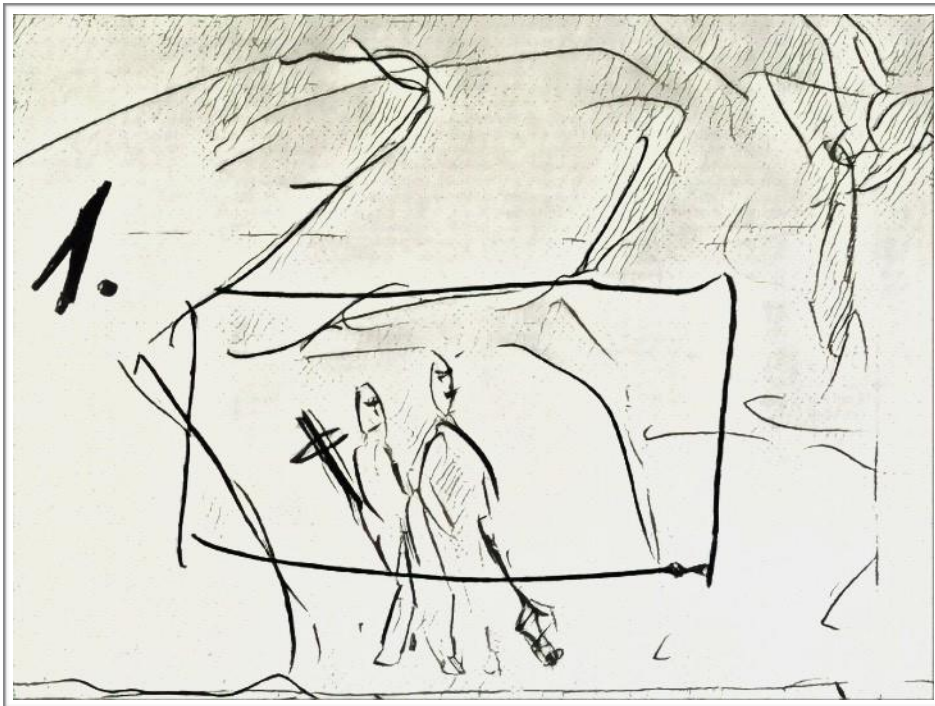
1. Plan pełny. Misjonarze wychodzą z za załomu skały na polanę. Idą na kamerę. Rozglądają się. Ich wzrok przyciąga coś poza kadrem po prawej.



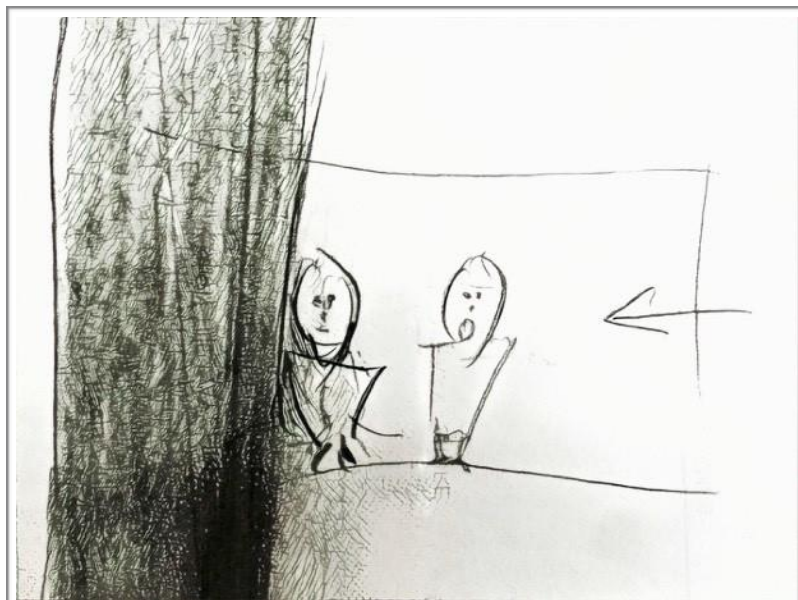
WILLIBRORD
Boisz się?

BEZIMIENNY
Czuję śmierć...

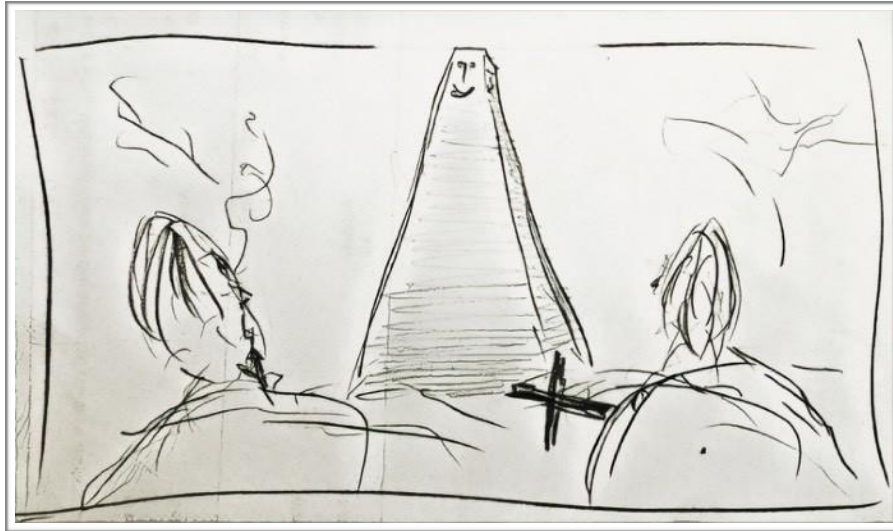
WILLIBRORD
To dobrze.



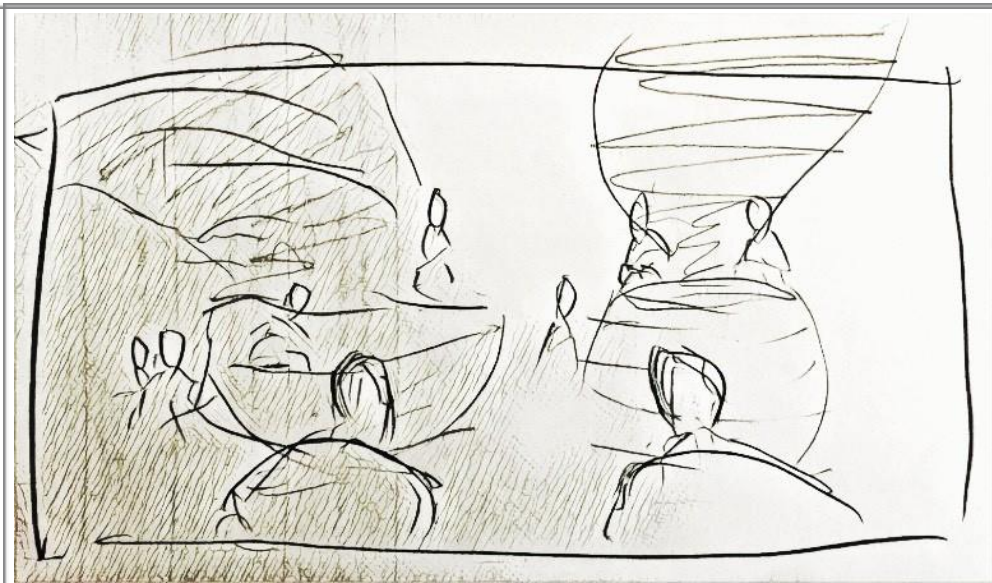
2. Jazda równoległa nad ich głowami (opcja). Idą i patrzą na coś w górze ponad nimi.
Widzimy ich twarze.



3. Plan średni z dołu, zza ich pleców. Teraz widzimy, że zadzierają głowy na wysoki totem pogański stojący przed nimi. Nagle słychać poruszenie za ich plecami. Odwracają się w stronę skał Okrętu.



4. Kонтрплан zza ich pleców. Na skałach stoją wartownicy z łukami, plus dwóch strażników w bramie.

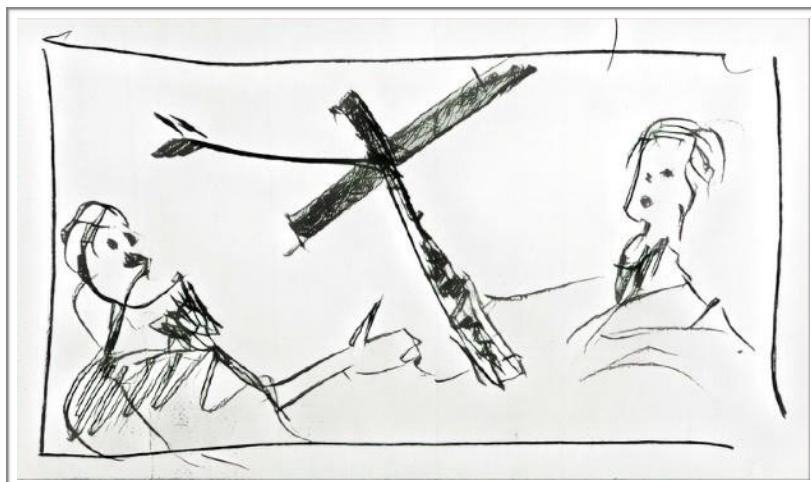


3B. Plan średni na nich od przodu. W tle za nimi pojawili się już kolejni strażnicy. Odpalają kadzidło od pochodni.

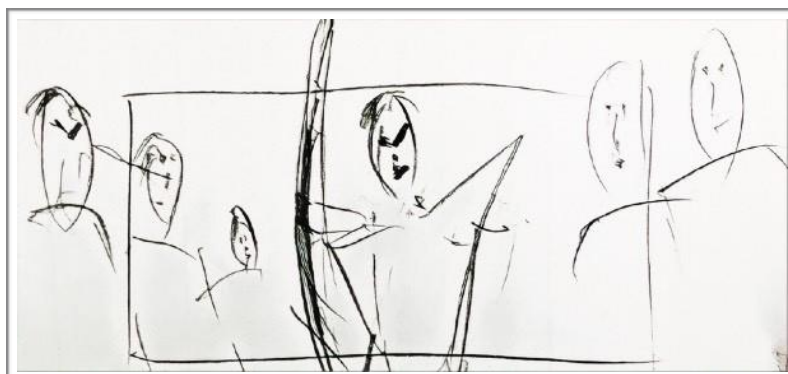


4B. Zza ich pleców. W. podnosi krzyż. Poganie przed nimi uchylają się, leci strzała w stronę krzyża.

3C. Półzblizenie na nich. Strzała trafiła w środek krzyża.



5. Średni na Karengę, który właśnie wystrzelił i opuszcza łuk.



3D. Półzbl na W. Mówi do B. Panorama na B.



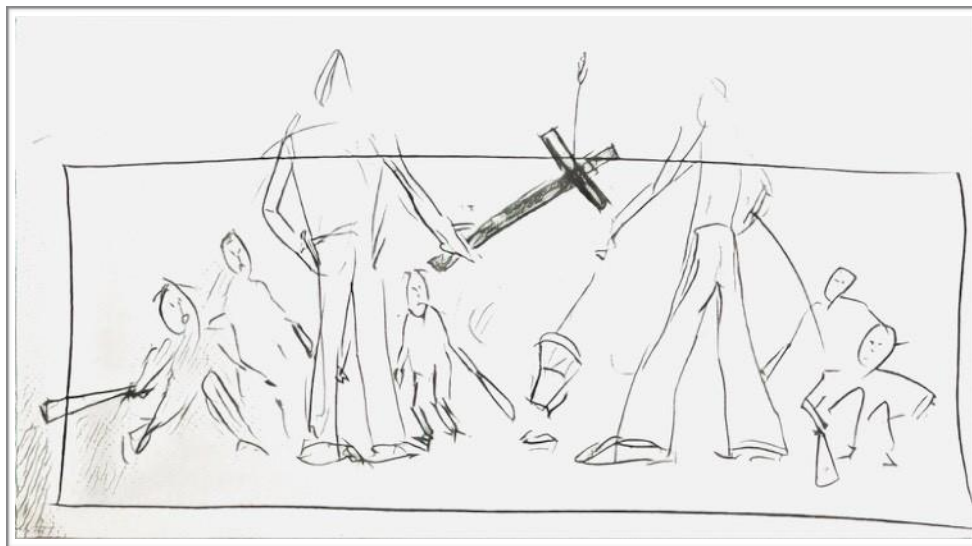
WILLIBRORD

Nie pokazuj lęku. Pamiętaj, że Bóg jest z tobą.

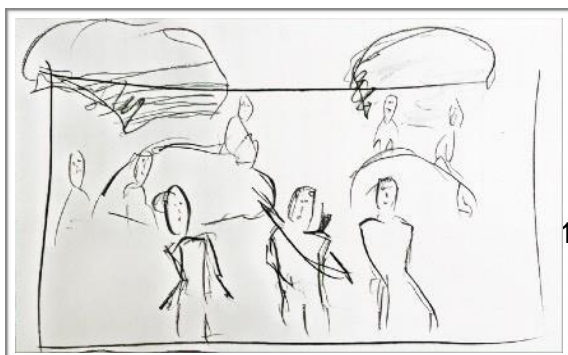
[po chwili]

I ze mną...

4C. Zza pleców. W. unosi krzyż z wbity strzałą znowu do góry. Poganie ich otaczają. W. chce zrobić krok do przodu. Poganie uderzają pałkami o ziemię, jakby go chcieli zatrzymać.



5B. POV W. Średni. Karenga rusza do przodu, na kamerę.



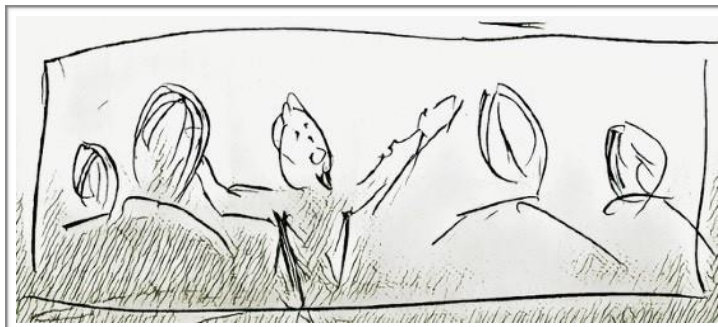
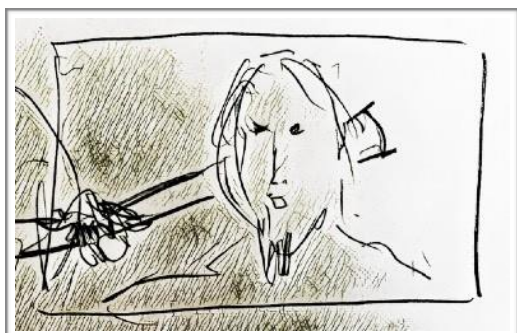
18



5C. Zza głowy Willibrorda. Karenga przystawia pałkę do głowy W.



6. Kamera okrąży pogan po zewnętrznej patrząc na W., który zaczyna się modlić.



WILLIBRORD

Błądzili na pustyni, na odludziu:

do miasta zamieszkałego nie znaleźli drogi.

Cierpieli głód i pragnienie i ustawało w nich życie.

W. odwraca się do pogan i kieruje słowa po kolei do każdego z nich. Cd modlitwy.

7. Kamera pokazuje twarze pogan obracając się po wewnętrznej. Wykonują gesty, jakby chcieli uciszyć Rycerza. Kładą ręce na usta, na uszy. Inni patrzą w górę jak reagują na donośny głos ptaki. Słowa psalmu unoszą się w powietrzu. Karenga stoi między nimi i próbuje nastraszyć W.

KARENGA

Nie oszukasz nas pięknymi słowami, kłamco.



6B. CD Średni na W. przez pogan. Willibrord i Karenga nie zauważają, że z bramy wychodzi więcej pogan wyglądających znacznie bardziej pokojowo. Na ich czele stoi wódz GEOWOLD [55]. Obok pojawia się jego córka PRAHWE [25].

W. zatrzymuje obracanie się tyłem do Karengi. Jest w transie, zamyka oczy, zwraca się ku niebu. Bezimienny próbuje przerwać monolog Willibrorda.

BEZIMIENNY
Mów do nich, nie do siebie!

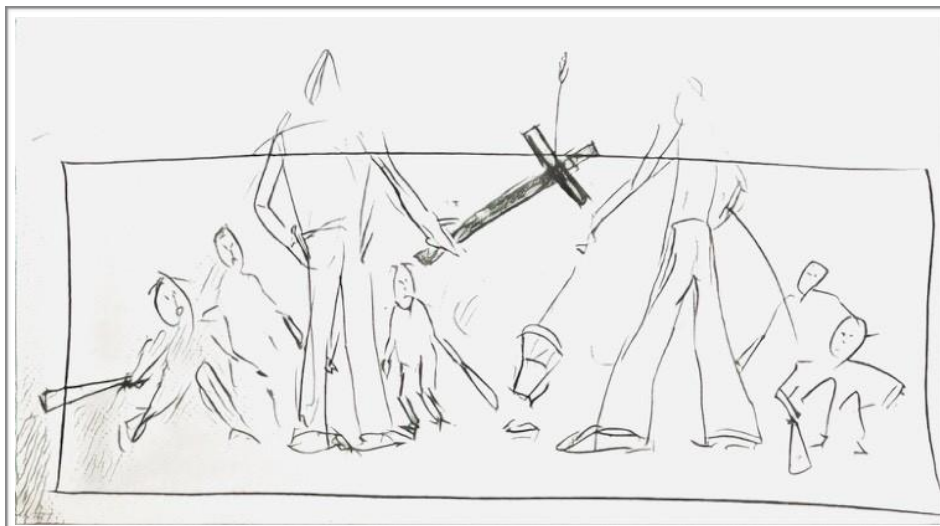
WILLIBRORD
Siedzieli w ciemnościach i mroku,
uwięzieni ńędzą i żelazem, gdyż bunt
podnieśli przeciw słowom Bożym
i pogardzili zamysłem Najwyższego.

Wreszcie Karenga popycha mówiącego rycerza. Ten przewraca się. Wtedy nieoczekiwanie wtrąca się Geowold. Każe się cofnąć Karendze.

GEOWOLD
Zostaw go!

Karenga cofa się niepocieszony.

8. Pełny na W. z ziemi. Widząc starszyznę i wodza Willibrord podnosi się z ziemi i nieoczekiwanie klęka przed nimi. Bezimienny jest zaskoczony jego zachowaniem.



WILLI
Siadaj.

Bezimienny klęka obok niego.

BEZIMIENNY
Co teraz?

WILLIBRORD
Teraz będą czary

UWAGA

OPCJA: zrobienie początku sceny w jednym ujęciu, kamera towarzyszy W. i B. Do momentu wbicia strzały w krzyż. Do spróbowania.

25. EXT. BRAMA DO OSADY / ŚWIĘTA POLANA (OKRĘT). WIECZÓR |
kamera z ręki

Jeśli nie koń, to kozioł.

KLUCZ DO SCENY: wszystko dzieje się szybko i naraz, ciężko się w tym połapać i nam, misjonarze są zdezorientowani i wystraszeni. Realizacyjnie - dwa ich POV (mastery sceny) naprzemian i przebitki.

1. Detal. Oko konia spokojnie przyglądające się światu. W źrenicy odbijają się skały świętej polany. Cisza dookoła.

2. Detal. Chrapy konia wciągające powietrze.

3. Detal. Ucho konia. Przy nim "spuchnięte" od gliny usta Pema, który szepcze coś koniowi do ucha.

4. Plan pełny. POV Pema. Zbliżają się wprost do misjonarzy, stojących w groteskowych pozach z krzyżem przebitym strzałą i kadzidłem. Otoczeni przez pogan wpatrujących się jak zahipnotyzowani w konia. Cisza.

5. POV Willibrorda. Pem podchodzi do niego prowadząc konia, który ma na sobie skóry ochronne i elementy zbrojne. Wygląda na pozostałość po jakimś rycerzu. Pem staje na wprost i patrzy w oczy W. Chwila konsternacji. Nagle Pem wydaje gwizd (lub inny sygnał) i zaczyna się wrzawa. Poganie ruszają do działań. Kamera szwenkuje na przerażonego Bezimiennego stojącego obok. Chłopak jest obsypywany białym proszkiem przez dwie stare poganki. Inne kobiety dotykają jego głowy od tyłu, zza pleców, otaczając go.

6. POV B. Półzbliżenie. Patrzy przez kobiety na pierwszym planie na W. Kamera szwenkuje pokazując w detalach czynności. W. jest rozbierany z płaszcza przez dwóch pogan z tyłu. Jego płaszcz jest rzucony pod kopyta konia. Szwenk w lewo. Przed B. wyrasta Prahwe. Podnosi prawą rękę i mówi do kamery: Życie. Wskazuje na prawe kopyto konia. Szwenk na nie. Przy koniu w tym miejscu stoi jeden z uczniów Pema i wskazuje prawe kopyto.

5B. POV W. Staje przed nim Prahwe, podnosi lewą rękę i mówi do kamery: Śmierć. Szwenk w lewo: uczeń Pema po drugiej stronie konia wskazuje drugie kopyto. Szwenk - twarz poganina wpatrująca się w W., tuż przy jego twarzy, raz lewym, raz prawym okiem, jak ptak. Jakby chciał sprawdzić czy W. zrozumiał wróżbę. Szwenk w prawo na kopyta konia, który przez chwilę chodzi w miejscu jakby nie mógł się zdecydować. Wreszcie wysuwa przed siebie prawe kopyto i dotyka nim płaszcza. Szwenk w lewo: przez tłum przechodzi szmer zaskoczenia. Na twarzy Bezimiennego widać ulgę. Prahwe też wyraźnie ulżyło, choć stara się tego nie pokazywać.

6B. POV B. Jednak nieoczekiwanie na środek wychodzi Pem. Zaczyna wygłaszać stanowczym głosem przemowę. Wskazuje na grzbiet konia. Obok od razu krzątają się poganie, wyprzedzając jego polecenia. Dwaj chłopcy przynoszą kubły z wodą. Szwenki po nich.

PEM

Koń jest dzisiaj ospały, ciężki, jakby dźwigał na plecach obcego boga, ciężkiego boga, którego nie wie jak zrzucić. Taka wróżba jest nieważna. Musimy uwolnić świętego konia z obcych mocy, nieproszonych jeźdźców.

Misjonarze są zdezorientowani. Do W. podchodzi Prahwe i mówi niepewnym głosem w ich języku.

PRAHWE

On mówi, że wasz Bóg siedział na grzbiecie konia. Wróżba jest nieważna.

Szwenk. W tym czasie chłopcy wylewają kubły na konia i zaczynają go szorować. Szwenk na W.

WILLIBRORD

Nasz Bóg jest wszędzie. Również na grzbiecie konia.

5C. POV W. Spogląda na B. Szwenk na niego.

BEZIMIENNY

Co oni robią?

PRAHWE

Myją konia. Żeby nie było na nim obcego Boga.

Willibrord i Bezimienny spoglądają na siebie porozumiewawczo. Szwenk na Pema. Pem przerywa mycie i każe ponownie ustawić konia przed płaszczem misjonarza.

PEM

Dosyć. Teraz jest lekki. Może wróżyć.

6C. POV B. Willibrord koncentruje się. Zamyka oczy i zaczyna się modlić. Szwenk na Prahwe. Bezimienny przygląda się Prahwe widocznej w świetle pochodni. Szwenk na konia. Koń ponownie drepcze dłuższą chwilę. Przez moment wydaje się nawet, że postawi lewe kopyto. W ostatniej chwili jednak stawia prawe. Szwenk na pogan i panorama po nich. Przez zgromadzony tłum pogan przechodzi szmer uznania. Pem jest wyraźnie zły. Prahwe podchodzi do Geowolda.

7. Plan średni. Przez Prahwe i Geo (sylwetki) na misjonarzy stojących bezradnie w tle. Prahwe przez chwilę rozmawia ze swoim ojcem Geowoldem (nie słyszymy), po czym podchodzi do misjonarzy.

5D. POV W. Prahwe mówi do kamery.

PRAHWE

Wróżba zdecydowała. Możecie zostać, ale nie wolno wam wchodzić do osady.

WILLIBRORD (off)
Dlaczego?

6D. POV B.

PRAHWE (spogląda na B.)
Tak zdecydował mój ojciec.

Willibrord odnajduje wzrokiem w tłumie Geowolda. Ich spojrzenia krzyżują się (pov W.).

26. EXT. ŁĄKA. WIECZÓR (zmiersch) | steadycam (KOŚCIÓŁ ETAP 0)



1. Kamera biegnie za plecami B., który dźwiga ciężki chrust na budowę szałas. Śpieszy się w ulewie, cały przemoczony. Dobiega do wybranego głazu na łące, o który wspiera się pozioma żerdź. Częściowo przykryta już gałęziami i faszyną. Pod tym „dachem” siedzi Willibrord i przykrywa się dodatkowo derką żeby na niego nie padało. Pokazuje B. gdzie ma kłaść dach. Dyryguje nim na odległość. B. wrzuca chrust na górę.

BEZIMIENNY
To była łaska czy przypadek?

WILLIBRORD
Bóg sprawia, że przypadek staje się łaską.

2. Szeroki na wprost W. i wejścia do szałas. B. okrąży żerdź (wychodzi z kadru) i staje po drugiej stronie dalej kładąc dach.

WILLIBRORD

Wkrótce tam wrócimy. Muszą nas wpuścić do środka.

BEZIMIENNY

Przecież chciałeś budować kościół.

WILLIBRORD

I będziemy budować... Tam [wskazuje na górę]
i tu... [wskazuje na serce].

3 i 4. Kontrplany.

BEZIMIENNY

Jak ich przekonasz?

WILLIBRORD

Bóg znajdzie sposób. [pauza] Pytanie... jak przekonam ciebie.

Bezimienny zatrzymuje robote, cały przemoknięty i przygląda się uważnie Willibrordowi.

BEZIMIENNY

Przecież przyszedłem tu z tobą.

WILLIBRORD

Ale jeszcze musisz uwierzyć. Wtedy wszystko jest możliwe.
Na razie się boisz...

B. spogląda w zachmurzone niebo. Zapowiada się długa ulewa.

27. ŁĄKA / SZĄŁAS. NOC (KOŚCIÓŁ ETAP 0)

1, 2, 3. Szeroki i dwa kontrplany.

Obaj misjonarze kryją się w nieukończonym szałasie. Przez warstwy liści przecieka woda. Siedzą obok siebie wokół niewielkiego ogniska, które przygasa. Są przemoknięci. W. przykrywa się przed deszczem skórą zwierzęcia (albo płachta materiału). Bezimienny trzęsie się z zimna. Próbuje się także zmieścić pod tą samą skórą.

WILLIBRORD

Chciałbym ci się wypowiadać, wysłuchasz mnie?

Zaskoczony Bezimienny nie odpowiada.

WILLIBRORD

Cały czas widzę twarze... To są twarze tych, którzy zginęli od
mojego miecza. Ciągłe je widzę... Modlę się, żeby twarze tych,
których zbawiła moja praca przypominały mi się równie często.
Ale tak nie jest...

Pauza.

BEZIMIENNY

Zabiłeś wielu ludzi?

Willibrord milczy. B. czuje że powinien się jakoś zrewanżować.

BEZIMIENNY

Ja ciągle widzę jedna twarz... Znałem go dobrze...
Jego matka była z daleka... Zbyt wcześnie umarła...
Ojciec... On nie potrafił... nie mógł się pogodzić...
Wszystko zniszczył... Teraz tylko szukać kogoś... kto...

Bezimienny bezskutecznie szuka słowa. Willibrord przygląda się mu w skupieniu
i powstrzymuje go gestem ręki.

WILLIBRORD

Zostaw...

Może to jeszcze nie twój czas na spowiedź...

Bezimienny próbuje się nieśmiało uśmiechnąć.

28. EXT. ŁĄKA / SZAŁAS. NOC (KOŚCIÓŁ ETAP 0)

Jedno ujęcie.

Mimo zimna próbują zasnąć. Na B. leje się woda z dachu. B. trzęsie się z zimna
we śnie. W. patrzy na niego, nie pozwala mu to spokojnie zasnąć. W końcu lituje się nad
nim i przykrywa go derką. Zamyka oczy i pogrąża się we śnie.

29. EXT. ŁĄKA / SZAŁAS.DZIEŃ | statyw / platforma (KOŚCIÓŁ ETAP 0)

Następnego dnia cała okolica jest mokra po deszczu. Willibrord i Bezimienny odbudowują szałas po ulewie. Nie ma nikogo dookoła.

Nagle W. widzi że B. robi sobie rogi jelenia z gałęzi i zaczyna ryczeć, patrząc w bok. W. spogląda w tamtą stronę i widzi ze pare metrów dalej siedzi dwójka pogańskich dzieci i patrzy na nich. Bez reakcji. B. stuka sie rogami i wyje dalej. Widać, że jest z natury wesoły i pogodny, czego do tej pory nie mógł pokazać. Bez reakcji. Po chwili chłopcy pokazują worek, z którym przyszli, jakby chodziło o transakcje.

W. idzie w ich stronę. Jednak dzieciaki wstają szybko i przesiadają się gdzie indziej. Jak nieufne psiaki, które szukają kontaktu, ale się go boją. W. wraca do szałas.

Tym razem B. podchodzi do nich parę kroków udając psa i strojąc miny siada przed nimi w bezpiecznej odległości. Jeden z chłopaków podchodzi pare kroków i zostawia worek na ziemi. W odpowiedzi B. wyciąga pare paciorków od różańca i stawia obok worka. Chłopcy przeliczają paciorki i zabierają je razem z workiem. Za mało waluty. B. spogląda na W. uśmiechając się pod wrażeniem młodych handlarzy. B. dokłada więcej paciorków. Chłopcy zostawiają worek i uciekają do lasu. B. podchodzi do worka i zagląda do środka. W. podchodzi także. B. wyciąga z worka czaszkę i kilka różańców.

WILLIBRORD

Święci męczennicy... Niech będą pochwaleni...

W pierwszej chwili Willibrord wydaje się być poruszony. Spogląda na Bezimiennego, którego to odkrycie przeraziło.

BEZIMIENNY

Czy po nas też tyle zostanie?

WILLIBRORD

...zła się nie ulękne, bo Ty jesteś ze mną.

Willibrord chwyta młodego za ramiona żeby mu dodać odwagi.

WILLIBRORD

Twój dzień nadejdzie niedługo. Musisz być silny.

Bezimienny zastanawia się chwilę.

BEZIMIENNY

Dlaczego muszę być silny?

Willibrord nie rozumie w pierwszej chwili, o co mu chodzi.

BEZIMIENNY

Dlaczego muszę być silny? Może lepiej być słabym i biednym?

Czy deszcz od Boga nie pada na wszystkich równo?

Czy nie oddychamy wszyscy tym samym powietrzem?

Dlaczego wszystkim innym ludom każemy być ślepych i niemymi?

Willibrord jest zaskoczony tymi słowami.

WILLIBRORD

Znałem takich apostołów, ale oni kończyli jak ci przed nami – zostały po nich same kości. Poganie chcą zobaczyć kogoś lepszego od nich, za kim stoi najpotężniejszy z bogów.

Bezimienny waha się. Odchodzi w stronę szafasu.

BEZIMIENNY

Oni nawet nie rozumieją twojego języka...

Tu trzeba czegoś innego.

WILLIBRORD

Czego?

BEZIMIENNY

Jeszcze nie wiem...

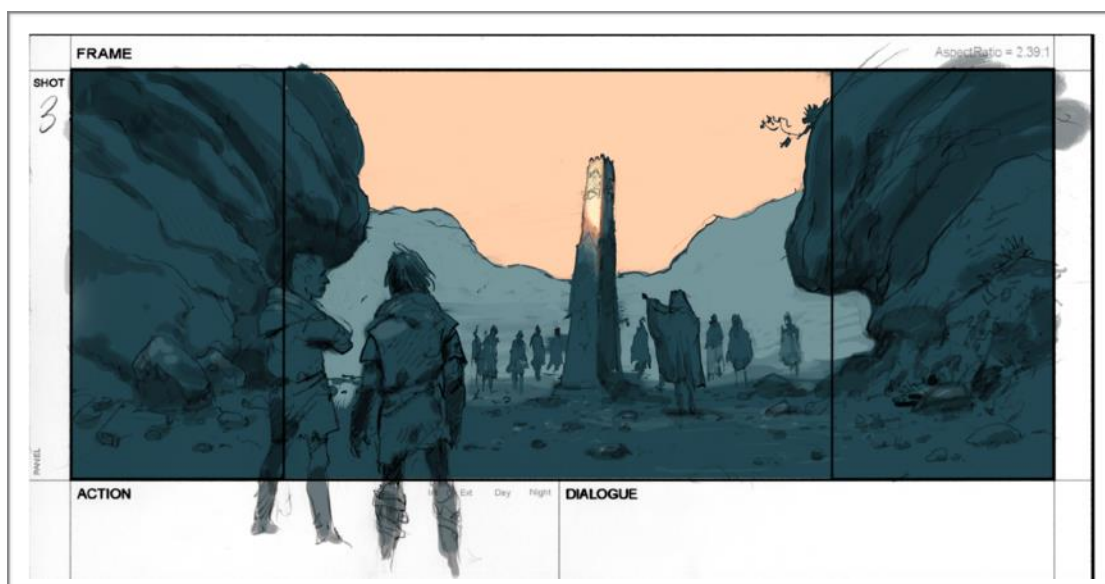
Willibrord uśmiecha się do niego z pobłażaniem. Nagle słyszą dziwne dźwięki z oddali. Willibrord rozumie, że ma kolejną szansę na 'ewangelizację'. Postanawia dalej realizować swój plan.

WILLIBRORD

Nie (do siebie) muszą zrozumieć. Teraz zobaczą cuda.

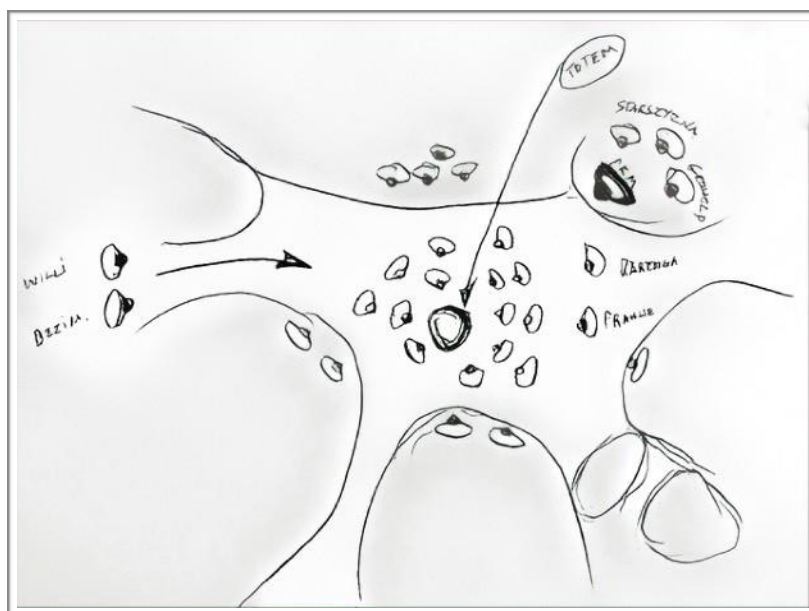
30. EXT. ŚWIĘTA POLANA (okręty w Błędnym Skalach). PÓŻNE POPOŁUDNIE/ZMIERZCH | podnośnik

1. Willibrord i Bezimienny zbliżają się do polany. Nad totemem i poganami odprawiającymi rytuał wiruje rój pszczoł. W ostatnim promieniu zachodzącego słońca wygląda jak złoty pył. Kamera idzie przed bohaterami i za nimi. Ich punkt widzenia. Pomocnicy Pema wystukują miarowy rytm na bębnach. Poganie odprawiają rytuał w dole, ale stoją też na skałach dookoła.



2. Seria zbliżeń. Poganie szykują się na wojnę. A może na zagładę? Pem rozdziera maskę, którą ma na twarzy na kawałki pokazując rozpad, śmierć. Rozrzuca je do pogan. Pierwszy raz widzimy jego nagie oblicze. Poganie naśladują gesty rozrywania ciała na kawałki, jakby przewidywali rzeź. Są w rytualnym tańcu, rytm bębnów jest chaotyczny i niepokojący.

Widząc misjonarzy, Pem nie przerywa rytuału. Stara się ich ignorować.



3. W. wchodzi między pogan, mija tańczących i powoli się im przygląda. Chodzi wokół. Nie wiadomo co o tym myśli, jak zareaguje. B. zostaje z tyłu, poza kręgiem. Kamera towarzysząca, przed i za W.

4. Ku zaskoczeniu wszystkich Misjonarz podchodzi do Pema, wyjmując woreczek z paciorkami i podaje mu. Ten jest zaskoczony, ale przyjmuje dar. Wskazuje też misjonarzom miejsce z boku, skąd mogą obserwować rytuał. W. odsuwa się na bok.

5. Seria zbliżeń na pogan. Prahwe przewodzi kobietom w ruchach. Bezimienny patrzy na to z zaciekawieniem. Jest wyraźnie zafascynowany tajemniczością i pięknem tego rytuału.

6. Średni na W., który patrzy na rytuał z rosnącą odrazą. Dla niego świadczy on o rozpasaniu pogan.

Nagle Willibrord rusza się z miejsca, podchodzi do posągu i zrywa jeden z amuletów. Wszyscy zamierają w przerażeniu. Zapanowuje grobowa cisza. Willibrord ma triumfalną minę.

WILLIBRORD

Patrzcie! Zerwałem amulet waszego boga!

I nic! Żaden piorun we mnie nie uderzył. Widzicie?

Nic się nie stało!

7. Zebrani ludzie spoglądają po sobie skonsternowani. Podchodzą do W., osaczają go, wyciągają ręce w jego stronę, jakby go chcieli powstrzymać. Nie ma w tym agresji, nie chcą mu zrobić krzywdy. To raczej oblepianie, unieruchamianie.

8. Kontrplan na Pema. Prahwe podchodzi do kapłana Pema i tłumaczy mu to co mówi Willibrord.

PRAHWE

On mówi że nasi bogowie są słabi, dają się ośmieszyć.

Zerwał amulet i żaden gniew Peruna w niego nie uderzył.

9. Z boku przygląda się temu Geowold. Jego mina wyraża niepokój. Jest tam też olbrzym Karenga. Zadziwia go brawura misjonarza. Spogląda na to świętokradztwo ze strachem pomieszonym z podziwem.

10. Tłum wyciąga W. z dłoni amulet i podając sobie z ręki do ręki oddaje go Pemowi. Ten wiesza go z powrotem.

11. Bezimienny uśmiecha się. Podoba mu się opanowanie Pema i nowy wpływ, jaki uzyskał na Willibrorda. Zaczyna się jednak niepokoić bo sytuacja staje się groźna.

10b.

PEM

Bój się Peruna, ojca wszystkich ojców,
najmocniejszego boga, wyprężonego jak topola,
demiurga błyskawicy, którego grzmot jest głośniejszy
od ryku byka i walenia rogiem kozła w chmury.
Każdy pragnie jego uderzenia kamiennym młotem,
bo daje ono długowieczność i wolność od chorób.
Ale obcych spopiela tylko i zamienia w czarny gład.

7B. W. nie poddaje się. Zanim jeszcze Pem skończy zaczyna swoją przemowę, aby go przegadać. Ale poganie zasłaniają mu usta, oblepiają go coraz gęściej. W. wspina się po nich do góry, próbuje się uwolnić, odsłonić usta. Wyciąga szyję do góry i krzyczy w niebo. Poganie teraz nie mogą dosięgnąć jego ust.

12. Ujęcie z góry. Willibrord na szczycie masy pogan.

WILLIBRORD

Chwalcie Boga w Jego świątyni,
chwalcie Go na wyniosłym Jego nieboskłonie!
Chwalcie Go za potężne Jego czyny,
chwalcie Go za wielką Jego potęgę!
Chwalcie Go dźwiękiem rogu,
chwalcie Go na harfie i cytrze!
Wszystko, co żyje, niech chwali Pana! Alleluja.
[psalm 150]

10c. Pem odpowiada mu zaklęciami pogańskimi. Nakładają się na siebie, mówią na raz, jest w tym coraz więcej chaosu.

PEM

Jeśli nawet Perun nie zamieni cię w wielką pochodnię,
dosięgnie cię Swarozyc. Boh svarycsa - swarzy ogień
na ziemi pożerając co mu popadnie. Modlimy się do boga
płomieni bo on w niebie rozkazuje pozostałym.

Weles i Trzyglów, Trojan i Radogost, Chors,
Mokosz, Daźdbóg i Strzybóg, Simargł i Pereplut,
wszyscy się kłaniają przed ogniem.

7c.

WILLIBRORD

Jak długo, Panie, całkiem o mnie nie będziesz pamiętał?

Dokąd kryć będziesz przede mną oblicze?

Dokąd w mej duszy będę przeżywał wahania, a w moim sercu
codzienną zgryzotę?

Jak długo mój wróg nade mnie będzie się wynosił?

Spojrzyj, wysłuchaj, Panie, mój Boże!

Oświeć moje oczy, bym nie zasnął w śmierci.

[psalm 13]

Dziwna rozmowa w obcych językach polegająca bardziej na zdominowaniu przeciwnika, niż na dogadaniu się. Bezimienny próbuje pomóc W., wbic się między ciżbę pogan, ale nie wpuszczają go.

8b. Prahwe ciągle próbuje tłumaczyć przekrzykując całą wrzawę.

9b. Karenga patrzy z podziwem na determinację Willibrorda. Podchodzi do Pema i zdecydowanym gestem namawia go żeby przerwał przyduszanie W. Prahwe też o to prosi. W końcu Pem okrzykiem zatrzymuje pogan.

7d. Rozstępują się. Ledwie żywy W. mamrocze w stronę Pema:

WILLIBRORD

Wyzywam cię na próbę ognia...

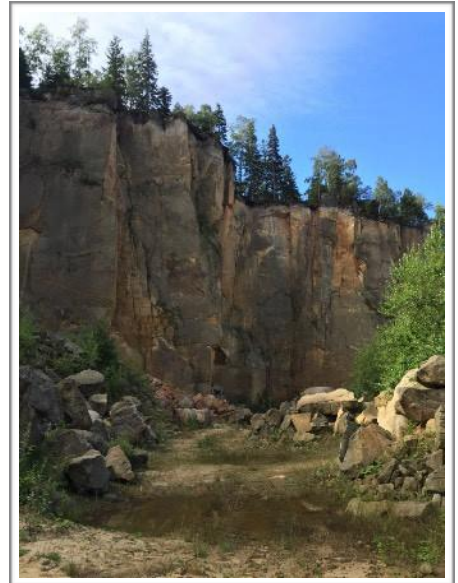
8c. Prahwe tłumaczy, ale na nikim słowa Willibrorda nie robią wrażenia. Pem go lekceważy. Jedyne Prahwe wydaje się rozumieć determinację Misjonarza.

PRAHWE

On chce się zmierzyć w ogniu, on twierdzi ,że ma
silniejszego Swarżycza za sobą.

31. EXT. POLANA Z OGNISKIEM (kamieniołom Radków). NOC.

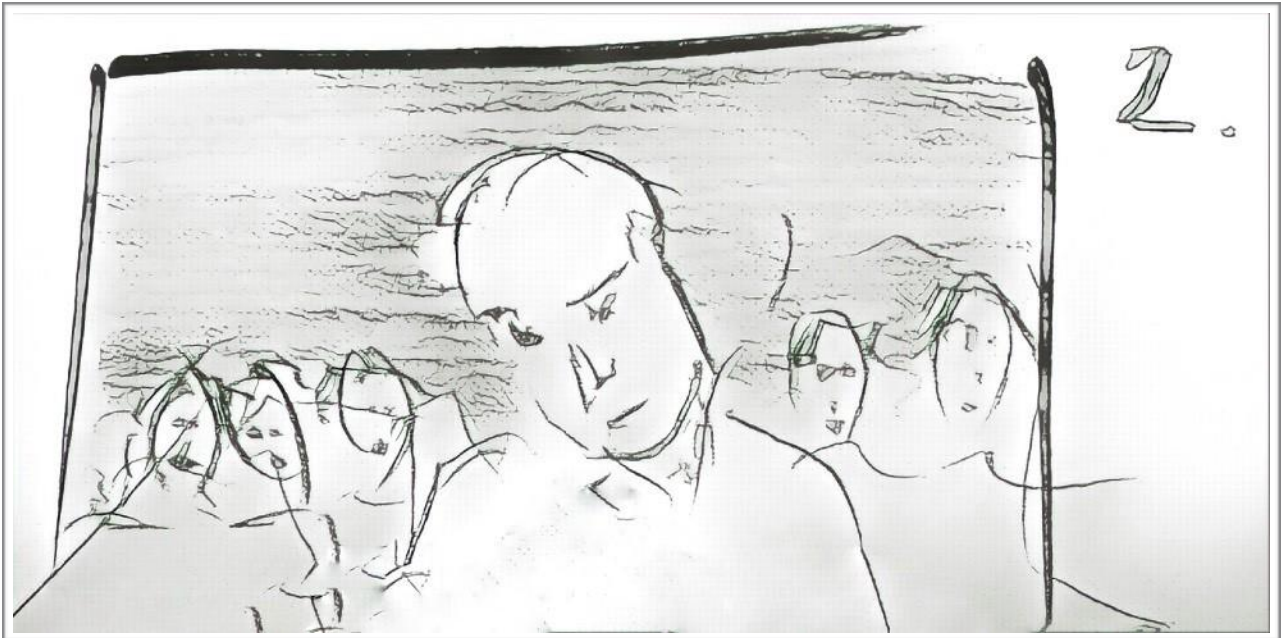
Jazda, ręka, steadycam, dwie kam., podnośnik, dwa agregaty (?).



1. Nogi tańczących pogan na tle ogniska. Kamera z ziemi. Na pierwszym planie pojawiają się nogi W. Zdejmuje buty, jest bosy, tupie żeby pobudzić krążenie. Wciska się pomiędzy pogan i podchodzi do ognia.

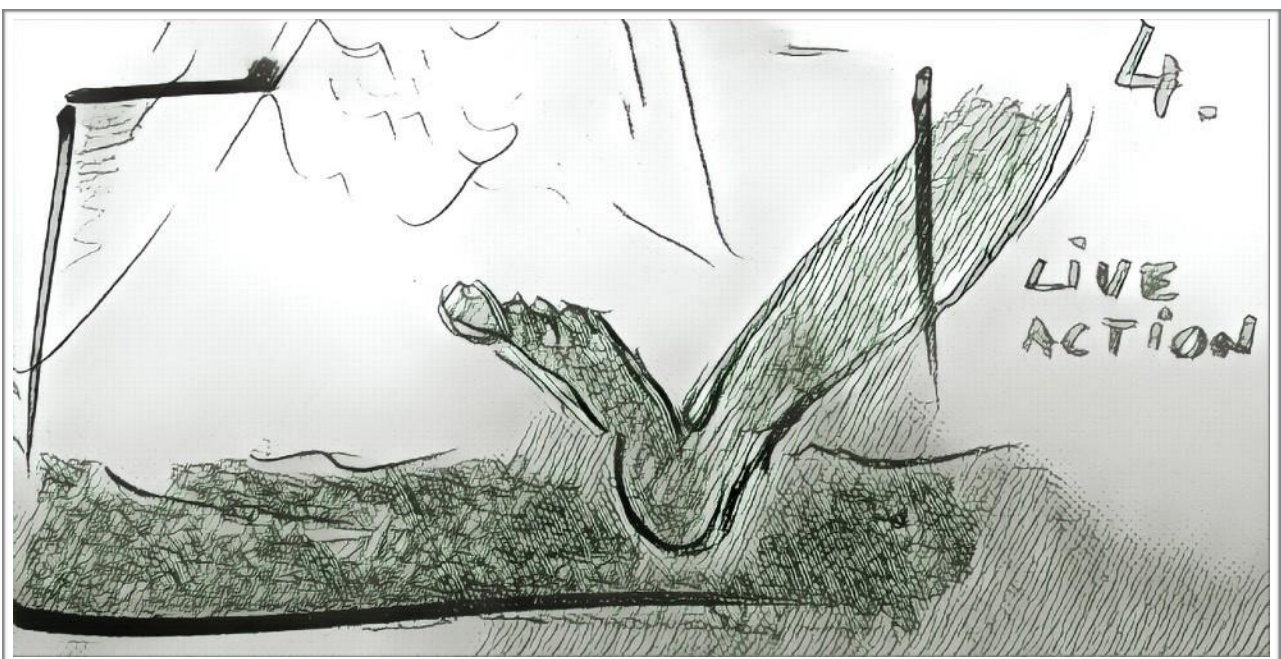


2. Półzblizenie W. zbliżającego się do ognia. Coraz jaśniejsze odbłaski na jego twarzy (palnik gazowy pod obiektywem kamery)

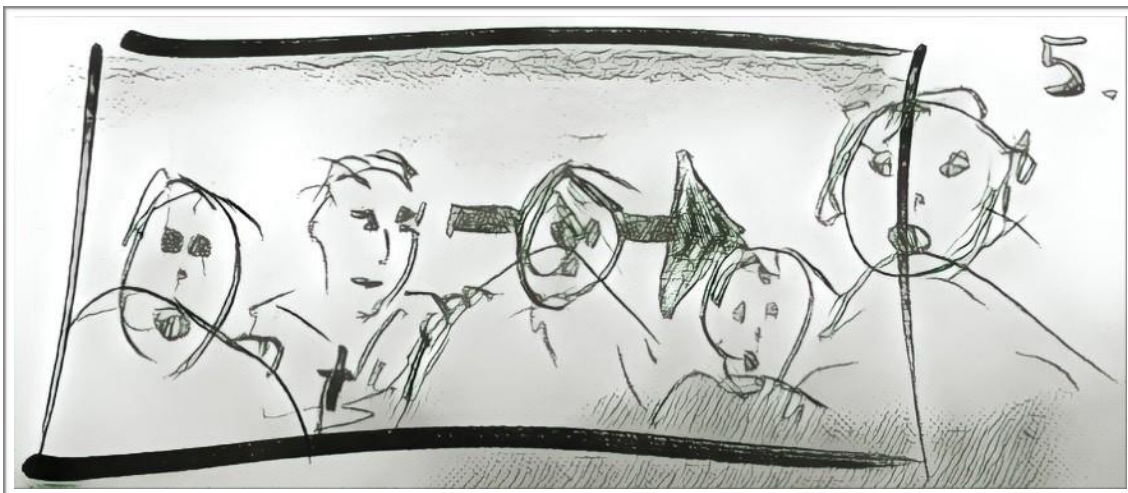


3. B. w profilu. Patrzy na to z podziwem spomiędzy pogan. Przedziera się bliżej do ogniska.

4. Zbliżenie na nogi Willibrorda. Stawia pierwszy krok w ogień (**live action**).



5. Bezimienny przesuwa się za plecami pogan śledząc W. Jazda towarzysząca. Kamera zwrócona na Bezimiennego od strony ogniska.



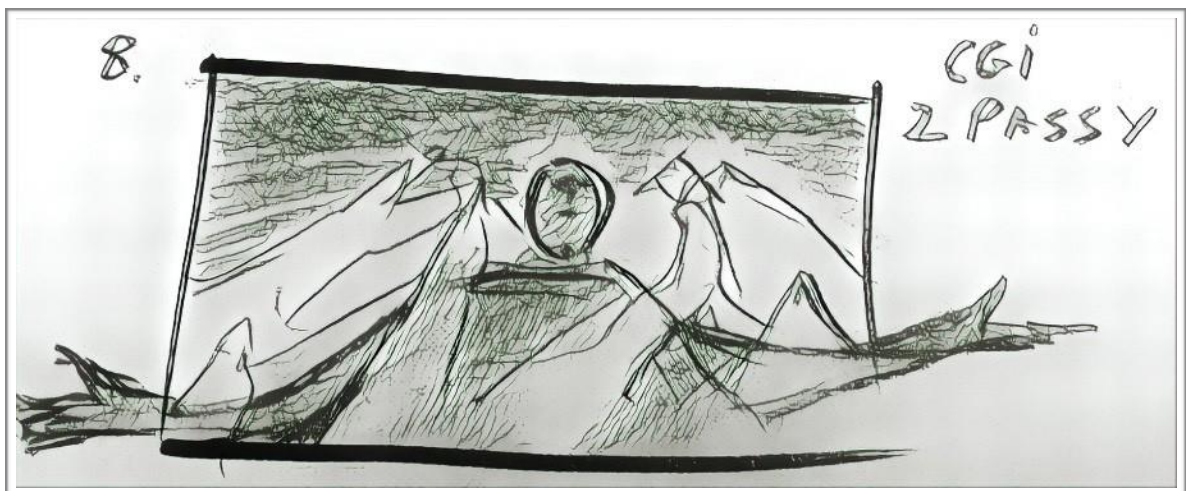
6. Kamera z ziemi zadarta do góry. W. idzie w ogień. Jazda towarzysząca obok ogniska (dwa passy: ogień + Willibrord)



7. Kamera idzie za plecami B. i pogan. Mijamy kolejne głowy, w tle W. przechodzi przez ognisko równoległe (**live action, kaskader**).

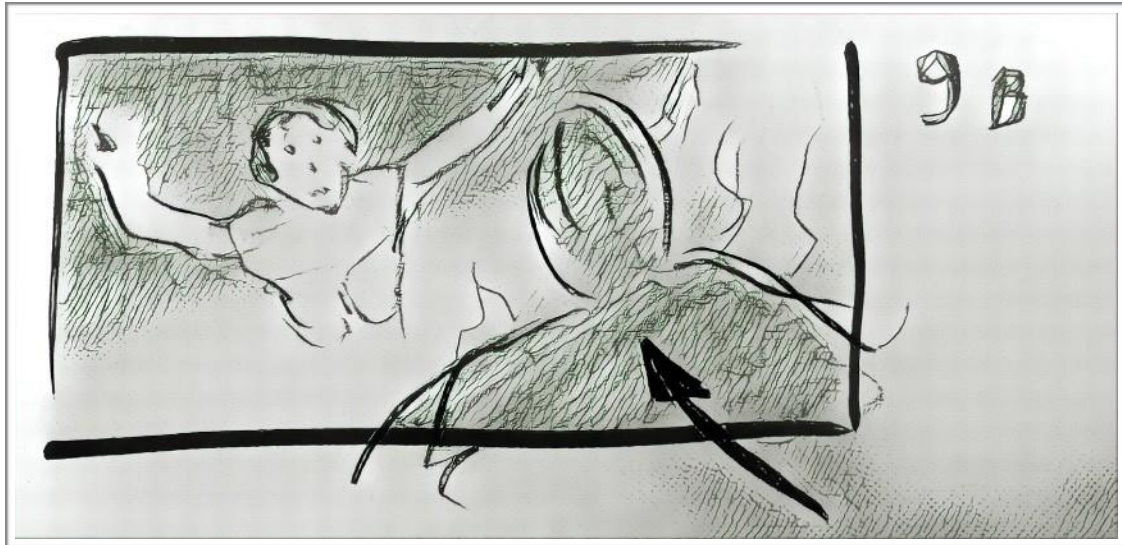


8. Półzbliżenie. Jazda w tył przed idącym w ogniu Willibrordem (**dwa passy: ogień + Willibrord**)



9. Plan średni. Karenga wychodzi przed klęczących w zadziwieniu pogan i sam klęka przed Willibrordem, który wyszedłszy z ogniska staje przed nimi.





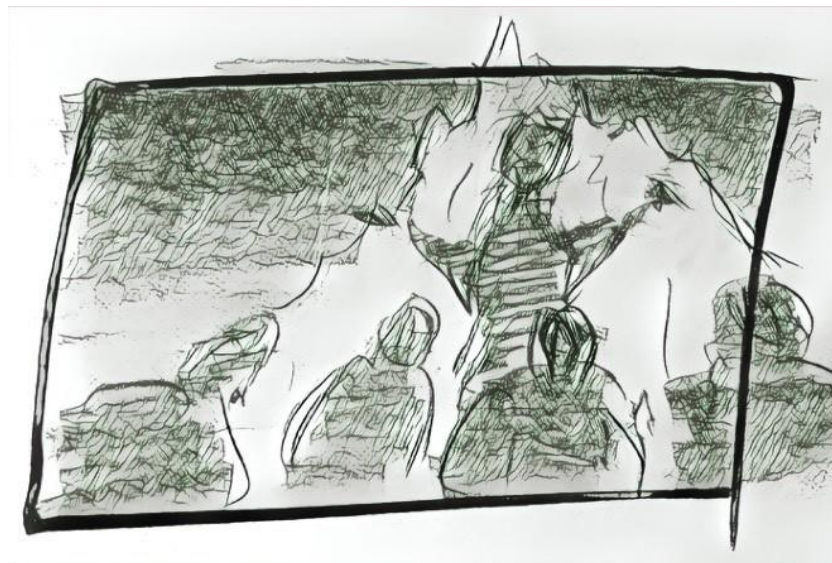
10. Portret Willibrorda

WILLIBRORD

Błogosławieni ci, którzy wierzą nie rozumiejąc...

11. Półzbliżenie na Geowolda. Przygląda się temu z przeciwnej strony. Jest wyraźnie zaniepokojony.

32. EXT. POLANA Z OGNISKIEM (kamieniołom Radków). NOC | kamera z ręki / steadycam



1. Plan pełny. Sylwety na tle ognia. Karenga i dwóch towarzyszy klęczą przed Willibrordem. W kadr wchodzi B. i pomaga W. odejść na bok, podając mu ramię. Idą w stronę kamery, kilka metrów, dochodzą do skały. W. pada na ziemię z obolałymi stopami i opiera się plecami o skałę. B. pochyla się nad nim.

2. Kontrplany x2

BEZIMIENNY

Na czym polega ta sztuczka?

Willibrord spogląda na niego zbolałym wzrokiem.

WILLIBRORD

Nie było sztuki. Tylko wiara...

Bezimienny klęka przy Willibrordzie, odrywa kawałek swojej koszuli i owija troskliwie stopę rycerza.

1B. Średni. W tle Karenga przyprawia teraz na skraj ogniska Pema. Kapłan patrzy z dumą w stronę Misjonarza. Zdejmuje obuwie i wchodzi w ogień.

3. Powtórzmy ust. 6 i 8 z poprzedniej sceny. Jazda towarzysząca przy ognisku. Szaty Pema zajmują się ogniem. Jego włosy płoną. Pem wznosi w górę ręce i zwraca się do pogan. Krzyczy, podgrzewa ich do walki, do przebudzenia. Dokonuje rytualnego samospalenia.

4. Bliskie. Ludzie patrzą na to osłupiali. Zamarli w bezruchu. Ktoś modli się na głos.

1C. Bezimienny jest jedyną osobą, która w przytomności umysłu zrywa się żeby Pema uratować. Niestety Willibrord jest szybszy. Na czworakach dopada B., łapie go za nogi i obala na ziemię. Przyciska jego twarz do ziemi.

5. Bliski na ich twarze.

WILLIBRORD

Zostań!

Bezimienny zaczyna wierzgać, krzyczeć, próbuje się oswobodzić.

WILLIBRORD

Mówiłem ci...To dopiero początek...

BEZIMIENNY
Ale początek czego?

WILLIBRORD
Ich nowego życia... I - jeśli Bóg da - naszego. Sam tego
chciałeś...

B. spogląda w stronę ogniska.

6. POV B. Z ziemi, przez nogi pogan widzi jak Pem spala się w płomieniach (**kaskader**).
Nikt go nie ratuje, B. też nie może nic zrobić.

5B. Bliski ich twarzy cd.

BEZIMIENNY
Mieliśmy ratować życie a nie je odbierać!

Nagle B. jednym sprawnym ruchem uderza głową w twarz W. i przewraca go na plecy.
Teraz to on jest na górze. Ma w oczach agresję, której wcześniej nie widzieliśmy.
Przyciska go swoim ciężarem i przystawia mu swój nóż do gardła. Wzrok Bezimiennego
wyraża teraz wściekłość i chęć mordy. Willibrord dostrzeża to i uśmiecha się ironicznie.

7,8. Kontrplany x2, W. na dole, B. na górze.

WILLIBRORD
Zrób to... Uwolnisz mnie... i siebie... Tak będzie prościej.
Chciałeś to zrobić od dawna, od początku...
Nie będziesz musiał ich nawracać...
Staniesz się jednym z nich! Prawda?
Nie o to ci chodzi? Powiedz!

Bezimienny chwilę trwa z nożem u szyi Willibrorda. Pustelnik odkręca głowę żeby
zobaczyć co się dzieje z płonącym Pemem.

6B. POV B. Widzi jak nieruchome ciało kapłana kurczy się w ogniu (**kukła**). Część pogan
wpada w ekstazę, niemy jęk, szmer podziwu. Nic nie robią żeby mu pomóc.

9. Plan pełny. Bezimienny się uspokoił. Puszczą Willibrorda i wstaje. Spogląda
na rycerza ze smutkiem.

BEZIMIENNY

Nic ci więcej nie powiem...

Bezimienny odchodzi w strefę mroku, w kierunku lasu. Po chwili znika w gęstwinie.

10,11. Kontrplany x2. W. podnosi się i patrzy za nim.

9B. Nagle podchodzi do W. Geowold z grupą ludzi, przerywając sytuację.

GOWOLD

Rozejść się! To rozmowa dla wodzów! Nikogo ma tu nie być!
Podchodzi do rycerza i nieoczekiwanie odzywa się w jego języku.

GOWOLD

Musimy porozmawiać.

Willibrord jest zaskoczony.

WILLIBRORD

Skąd znasz mowę ludzką?

GOWOLD

Jestem takim samym człowiekiem jak ty.

33. EXT. POLANA PRZY OGNISKU / Błędne skały. Dwunożny Grzyb | NOC | trzy ustawienia kamery | kamera z ręki

Geowold z Willibrordem zatrzymują się nieopodal ogniska. W. opada na ziemię, ma poparzone stopy. Geowold krąży wokół niego na stojąco. Popija miód ze swojego bukłaka ignorując spragnione spojrzenie W. Podchodzi Karenga i częstuje W. miodem w naczyniu. Geowoldowi nie podoba się jego usłużność. W pobliżu z bezpiecznej odległości szerokimi oczami przypatruje się Willibrordowi dwójka dzieci. Misjonarz wypija kilka łyków ukrywając obrzydzenie. Geowold spogląda ironicznie.

GOWOLD

Złe? Z czasem człowiek przywyka.

WILLIBRORD

Trudno przywyknąć do złego.

GEWOLD

Żyję tu wiele lat. Przywykłem.

WILLIBRORD

Skąd jesteś?

GEWOLD

Byłem kupcem. Byłem młody... Straciłem majątek na morzu. Rzuciło mnie na tę wyspę. I zostałem...

WILLIBRORD

Wyrzekłeś się Boga dla drewnianych bałwanów.

GEWOLD

Wyrzekłem się waszego Boga, dla mojej żony i córki. A także dla spokoju, który wy zakłóciliście przychodząc tutaj!

WILLIBRORD

Dlatego zabiliście tych, którzy byli przed nami?

GEWOLD

Nikogo nie zabiliśmy. Zmarli na chorobę. Widocznie wasz Bóg im nie pobłogosławił.

WILLIBRORD

Kłamiesz!

GEWOLD

Posłuchaj mnie klecho. Żyjesz. A wiesz dlaczego? Nie popełnię tego błędu, co plemię, które widziałem w młodości.

Za W. wsuwa się powoli w kadr drżąca ręka staruszki, która z uwielbieniem chce dotknąć nowego "kapłana".

GEWOLD

Oni zabili kapłana ukrzyżowanego Boga i nie minął rok jak zostali wycięci w pień! I to nie przez Boga, ale przez całkiem zwyczajne wojsko! Nie...ja jestem cierpliwy.

W. odwraca się nagle czując dłoń za sobą. Staruszka cofa się przestraszona.

GEWOLD

Możecie tu robić co chcecie. Moi ludzie szybko się wami znudzą. (tu Geowold wskazuje głową staruszkę). Sami wyniesiecie się skąd przyszlście. Na wodę. Głosić kazania rybom.



Rycerz mówi też bez emocji, chłodno i racjonalnie.

WILLIBRORD

Wasze dni są policzone, przyjacielu. Za kilka miesięcy będzie tu król z wojskiem. Wtedy albo przywitasz go jako chrześcijański księżę, albo zginiesz. Ja - jako Biskup – będę miał władzę wyświęcania księcia, a zatem w twoim interesie jest przyjąć prawdziwego Boga. Albo raczej przypomnieć sobie, że już należysz do jego trzody!

Geowold słucha tego uważnie.

GEWOLD

Mam w to uwierzyć? To ostatnia wyspa, na którą ktokolwiek chciałby przybyć.

WILLIBRORD

Tej jesieni będzie inaczej. Masz moje słowo.

Zapada dłuższa chwila kłopotliwego milczenia. Willibrord i Geowold przyglądają się sobie. Geowold bierze łyk miodu.

GEWOLD

Możesz budować kościół i przekonywać ludzi do swojego Boga.
Masz tylko zostawić w spokoju nasz święty gaj i trzymać się
z daleka od osady.

Willibrord zastanawia się chwilę.

WILLIBRORD

Pamiętaj, że tylko odwlekasz to, co nieuchronne.

GEWOLD

A ty pamiętaj, że moja cierpliwość ma swoje granice.
[wskazuje w stronę osady]
A granicą jest wejście do osady...

34. EXT. LAS. NOC albo ŚWIT | Wąwóz Czekaja | kamera z ręki /
steadycam

W międzyczasie - kiedy Willibrord rozmawia z Geowoldem - Bezimienny przedziera się
przez las.

1. Kamera z ręki podąża za jego plecami. Próbuje mu zajrzeć w twarz, ale się nie daje.
B. jakby się zasłaniał, odwracał. Coś wyciąga zza pazuchy, obraca w palcach, kamera
próbuję mu zajrzeć przez ramię, nie widzimy co to.

B. próbuje sobie przypomnieć modlitwę w języku staro-cerkiewno-słowiańskim, w języku
jego matki. Szeptem ją do siebie pod nosem.

BEZIMIENNY

Błogosławieni ubodzy w duchu, albowiem do nich należy królestwo
niebieskie...

Błogosławieni cisi, albowiem oni na własność posiadają ziemię...

Błogosławieni miłosierni, albowiem oni miłosierdzia dostąpią...

Błogosławieni, którzy wprowadzają pokój, albowiem oni będą nazwani
synami Bożymi...

2. Detale makro. B. szykuje się. Wyciąga przyborek do szycia. Wbija igłę w skórę. Sprawdza, czy to boli. Przewleka igłę przez skórę tak, że przebite miejsce nie krwawi.

3. Kamera zza głowy B, kawałek profilu. Bezimienny zastanawia się chwilę, widać, że stoi przed podjęciem ważnej decyzji. Zbiera w sobie siły i determinację. Po chwili jednak łzy spływa mu po policzku.

35. EXT. WEJŚCIE DO OSADY / ŚWIĘTA POLANA (OKRĘT). PORANEK | kamera z ręki / steadycam

Jedno ujęcie. Widzimy skalną bramę do osady. Zbliża się do niej sylwetka, w której rozpoznajemy Bezimiennego. Nie widzimy jednak jego twarzy. Widzimy tylko reakcje zaskoczenia na twarzach pogan, którzy go dostrzegają.

Bezimienny zatrzymuje się kilka metrów przed bramą. Wokół niego powstaje szybko zbiegowisko, ale nie wiemy co jest jego powodem, bo nie widzimy twarzy Bezimiennego.

36. EXT. OKOLICE WEJŚCIA DO OSADY | BŁĘDNE SKAŁY. Dwunożny Grzyb | PORANEK | kamera z ręki / steadycam

Jedno ujęcie. Willibrord ze względu na wczorajsze oparzenia, z trudem podnosi się z ziemi. Rozgląda się. Dookoła pusto. Leżał cały czas koło ogniska, które już zgasło i ledwo dymi. Wstaje słysząc poruszenie przy wejściu do osady. Po chwili z trudem rusza w jej stronę.

37. EXT. WEJŚCIE DO OSADY | BŁĘDNE SKAŁY. PORANEK | kamera z ręki / steadycam

1. POV Willibrorda. Zbliża się do zbiegowiska, nie widzi dokładnie co tam się dzieje.

2. Kontrplan na jego zdziwione oblicze.

3. POV Bezimiennego. Stoi między poganami, którzy przyglądają mu się z bliska obracając go sobie od jednego do drugiego, jakby widzieli go po raz pierwszy. W kadrze przewijają się twarze kolejnych pogan, aż w końcu kamera zatrzymuje się na Willibrordzie, który pojawił się tu w międzyczasie. Widzimy jego reakcję na to co się stało.

4. Zbliżenie na Bezimiennego. POV Willibrorda. Młody pustelnik zaszył sobie usta...

Jest spokojny. Jego spojrzenie jest opanowane, chociaż naznaczone przez ból. Usta są spuchnięte, widać zaschniętą krew. To wielka, świeża rana.

3b. Spojrzenie Misjonarza przepojone jest grozą i czymś w rodzaju współczucia. Willibrord chce dotknąć delikatnie pionowych szwów spinających wargi Bezimiennego.

4b. Pustelnik lekko się odsuwa. W kadr między Willibrorda a Bezimiennego wchodzi Prahwe. Gestem, który może oznaczać „on już nie należy do twojego świata” odwraca się i przytrzymując Bezimiennego rusza z nim w stronę osady torując mu drogę między strażnikami pilnującymi wejścia. Nikt ich nie zatrzymuje.

3. Widzimy wszystkich profilowo w ogólnym planie. Bezimienny wychodząc z kadru wchodzi po raz pierwszy do osady. Zebrani przed bramą poganie podążają za nim. Po chwili Willibrord zostaje sam na polanie przed bramą...

38. EXT. WEJŚCIE DO OSADY / LABIRYNT. DZIEŃ / ŚWIT



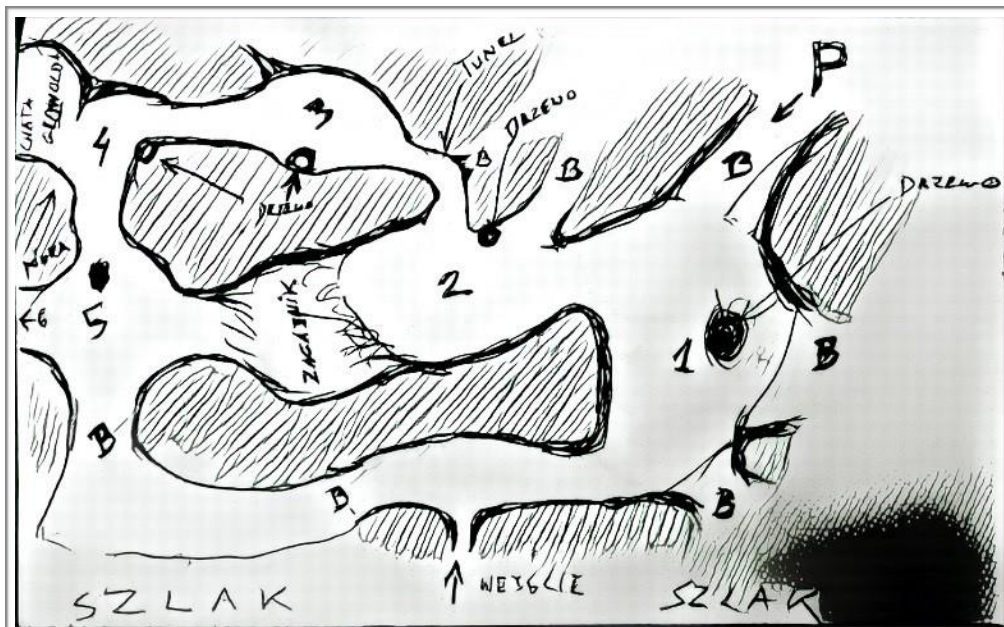
1. POV Bezimiennego. Prahwe prowadzi go przez wąski skalny labirynt. Idzie przed nim ale głównie odwrócona do niego, patrząc z podziwem i ciekawością. Patrzy w kamerę. W załomach, bocznych korytarzach, co chwile zjawiają się twarze pogan, dzikie, pomalowane, niczym zjawy. Zaglądają i znikają. Są bardzo ruchliwi, świetnie się wciskają w wąskie przesmyki. B. (kamera) rozgląda się na boki.

Skały w labiryncie są niewysokie, więc co jakiś czas ktoś nad Bezimiennym przeskakuje z jednej na drugą. Pustelnik uchyla się wtedy odruchowo. Mimo bólu i zmęczenia musi być czujny, rozglądać się na boki, w dół i w górę (kamera się rozgląda). Patrzy też do tyłu na podążających za nim pogan spod bramy. Którzy też patrzą mu w oczy (w kamerę). B. wchodzi przed kamerę (zmiana punktu widzenia na obiektywny).

Labirynt się zwęża, w wielu miejscach wydaje się niemożliwy do przecięnięcia. Bezimienny mruży oczy, coraz bardziej czuje się jakby błdził we śnie.

39. EXT. OSADA. DZIEŃ / ŚWIT / steadycam/ręka

1. POV B. cd. W końcu labirynt otwiera się na większe przestrzenie między blokami skalnymi. Spot 5 wg planu poniżej. Tu zaczyna się zamieszkała osada pogan. Prymitywne drewniane szałas są poprzyklejane do skał i głazów, naturalnie wykorzystując rzeźbę terenu.



Prahwe skręca w prawo, B. za nią, idą przez osadę. W kolejności: od spotu 6, przy spocie 5 skręcają do korytarza w prawo, przez spot 1, 2, 3, 4 (czyli do chaty Geowolda).

Mieszkańcy są zajęci zwykłymi czynnościami. Garbują skóry, czerpią wodę z lewad, gotują przy szałasie, krzątają się.

Kiedy przechodzi B. przerywają czynności i patrzą zastygając w jego stronę. Są pod wrażeniem zaszytych ust. Niektórzy szepczą pod nosem. Inni dotykają swoich ust, jakby chcieli sobie to wyobrazić. Inni błogosławią go widząc następcę Pema. Prahwe patrzy teraz bardziej na nich niż na B.

2. Półzbliżenie na B, front follow kamery. Kiedy dochodzą pod chatę Geowolda (spot 4), zaalarmowany wódz wychodzi im na spotkanie. G. wchodzi w kadr, kamera odchodzi w bok do ich profilu w średnim. Geowold zbliża się do Bezimiennego i przystawia ostrze miecza do jego piersi. Bezimienny musi się zatrzymać. Rozkłada szeroko ramiona w geście bezbronności. Chce pokazać, że przychodzi im służyć, nie ma złych zamiarów. Geowold niebezpiecznie podnosi czubek miecza w stronę ust pustelnika.

3. Kontrplan na G.

GGEOWOLD

Czy to rycerz zaszył ci usta?

4. Kontrplan na B.

Wyczerpany Bezimienny osuwa się z nóg i mdleje. Prahwe go podtrzymuje.

PRAHWE (do G.)

Wnieś go do swojej chaty żeby mu opatrzyć rany. Tylko ty możesz go przyjąć.

3B.

GGEOWOLD

Zróbcie jak mówi moja córka.

Kilku pogan podnosi bezwładne ciało Bezimiennego i wnosi je powoli do chaty Geowolda.

40. EXT. OSADA / PRZY WEJŚCIU. DZIEŃ / kamera z ręki

1. Punkt widzenia z góry, ze skał. Ranny, kulejący Willibrord wciąż stoi przy wejściu. Wygląda tam jak samotny posąg. Wejście jest dla niego zagrodzone przez łuczników.



2. Widok na Karengę na skale z dołu. Z góry obserwuje W. Karenga, patrząc na niego z mieszaniną współczucia i zdziwienia.

41. INT. OSADA / CHATA GEOWOLDA. DZIEŃ

1. POV B. leżącego na pościeli. Odzyskuje przytomność. Oślepia go plama światła wpadająca przez otwór w dachu nad paleniskiem. Słyszy słowa z offu.

PRAHWE

Wymodliłam ciebie... Ty jesteś prorokiem, który wyprowadzi nas stąd... Z tych przeklętych skał gdzie mieszkają demony. Ty poprowadzisz nas na zielone pastwiska. Tak jest napisane... Ty przywrócisz nas do życia... Takiego jakiego znaleźliśmy zanim mój ojciec kazał nam opuścić nasze domy i ukryć się wśród tych gór... Zanim oddał nas w ręce diabła.

B. Rozgląda się dookoła. Widzi prosty wystrój chaty, parę sprzętów, skalne ściany, ażurowy dach.

2. Półzbliżenie na leżącego B. Na jego czole pojawia się dłoń Prahwe. Córka wodza przemywa mu usta wodą z ziołami. Bezimienny patrzy na nią nieprzytomnym wzrokiem. Nie wygląda na silnego proroka, który miałby tego dokonać.

1B. Widzi twarz Prahwe nad sobą, do góry nogami, w kontrze światła.

PRAHWE

Słowa nie są potrzebne...

2B. Bezimienny przygląda się jej i jeszcze raz rozgląda się po pomieszczeniu, które jeszcze przed chwilą było puste.

1C. Nad B. pochylają się kobiety żeby mu się przyjrzeć, podotykać. Komentują między sobą nowego przybysza, jego zaszyte usta. Przyszło ich wiele, cała chata jest pełna. Kobiety starsze, młodsze, dziewczynki (w sumie 12). Niektóre nagie. Według referencji „śpiewają oddechami”, albo złączone w czymś na kształt pocałunku oddają się „śpiewom gardłowym”. **Jedna z nich przysuwa pod nos Bezimiennego żywego ptaka. Trzyma go za skrzydła, które delikatnie rozstawia. Ptak wygląda jakby szybował.**

42. INT. OSADA / CHATA GEOWOLDA. NOC (55) / kamera z ręki

Analogiczna sytuacja do poprzedniej, tym razem chacie wypełniają faceci (12). Rwetes damskich głosów przechodzi w męskie. Kłóć się nad B. co znaczą jego zaszyte usta, po co to zrobił, na ile im to zagraża, a na ile to jest niezrozumiałe, z innego świata. Nie zwracają na niego uwagi, przechodzą nad nim, gestykulują. Cichną naraz dopiero kiedy B. wyciąga rękę w ich kierunku, albo do światła. W ciszy odzywa się Geowold, który siedzi tyłem do B. wblasku ogniska palącego się przed szafasem. Odwraca się do niego podczas rozmowy. Wtedy nagle widzimy, że chata jest tak na prawdę pusta, są w niej tylko oni dwaj.

GEOWOLD

On ci to zrobił?

Bezimienny kręci głową.

GEOWOLD

Zrobiłeś to dla niego?

Bezimienny nie porusza się.

GEOWOLD

Czy ty czujesz, że zrobił ci to bóg,
czy sam to sobie zrobiłeś?

Bezimienny milczy ale podnosi wzrok do góry.

GEOWOLD

A więc bóg... Niech tak będzie.

Powiedz mi jeszcze jedno...

Czy król naprawdę tutaj zmierza?

Bezimienny potakuje.

GEWOLD

Kiedy stanie ten przeklęty kościół
to Rycerz ochroni nas przed królem?
Możesz mi to obiecać Niemy człowieku?

Bezimienny przez chwilę się waha. Wreszcie kręci przecząco głową. Geowold przygląda mu się uważnie. Ciężko wzdycha. Z trudem wstaje i rusza w stronę ogniska. Na chwilę odwraca się do Bezimiennego.

GEWOLD

Uratowało cię to, że nie kłamiesz.

Geowold uśmiecha się drwiąco i odwraca do ogniska. Bezimienny zapada w sen.

43. EXT. OSADA/KURZA STOPKA. DZIEŃ | steadycam/ręka

1. Cień od dłoni na twarzy poganina. Wędruje, ktos sie nim bawi. Okazuje sie ze to B. Przebudził się o świcie, poganie śpią pokotem dookoła (25os, wszyscy prfm i statysci), w różnych miejscach. B. dotyka cieniem dwóch pogan po kolei (albo dzieci). Jest to zabawa cieniem, ale tak jakby tęsknił też do bliskości, którą mają ze sobą poganie.

2. Na końcu dotyka cieniem twarz Prahwe. Budzi ją tym. Ona otwiera oczy, błyskawicznie wstaje i odchodzi między skały.

3. Podobnie wszyscy poganie: podrywają się jak ptaki, od razu gotowi do życia, przebudzeni. Ruszają do swoich czynności, znikają między skałami.

4. B. chce ruszyć za Prahwe, która znika w załomie skalnym, ale za rękaw przytrzymuje go dużo niższa od niego dziewczyna. B. patrzy na nią z góry. Dziewczyna przygląda mu się intensywnie, ale jakby nie może czegoś z dołu dojrzeć. Zaczyna więc powoli i ostrożnie się po nim wspinać. Dochodzi w ten sposób aż do jego głowy. Przysiada na ramieniu. Przygląda się z uwagą. Ściąga z pleców bukłak z wodą. Odkręca i podaje Bezimiennemu do picia. Patrzą na siebie z bliska. Mała zeskakuje i znika.

44. EXT. OSADA/LABIRYNT. DZIEŃ | ręka

1. B. idzie korytarzem w labiryncie za Prahwe.

2. Naprzeciw niego zjawia się drobna poganka (wyszła z bocznego załomu). Muszą się minąć. Poganka negocjuje kto wchodzi na kogo. Po chwili wdziera się bezceremonialnie na B. i wspinając się po nim, przechodzi na drugą stronę. B. jest nieco oszołomiony. Odwraca się z powrotem w stronę kierunku marszu, już ma iść dalej za Prahwe, kiedy nagle dostrzega kolejną postać do wyminięcia.

45. EXT/INT. OSADA / KURZA STOPKA | DZIEN | steadycam/ręka

1. B. szukając Prahwe wchodzi do szałas. W środku są rodzice i kilkoro dzieci. Są umorusane, jedzą coś rozsmarowując po sobie. Zauważają B., ten bawi się z nimi robiąc groźne miny, co przy jego zaszytych ustach wygląda rzeczywiście groźnie. Większość dzieci udaje tylko, że się boi. Ucieka i zaraz wraca. Ale jeden malec wybucha autentycznym płaczem. Bezimienny podchodzi do niego.

2. Z tyłu pojawia się Prahwe. Uspokajają chłopca. Podrzuca nim, następnie przyciska go między sobą i B. Bezimienny pozwala mu dotknąć swoich ust. Chłopiec przestaje płakać.

3. Bezimienny z Prahwe i małym dzieckiem wyglądają przez moment jak rodzina.

4. Z odległości kilku kroków widzi tę scenę Geowold, przygląda się jej z uwagą.

46. EXT. ŁĄKA/ SZAŁAS. ZMIERZCH | steadycam (KOŚCIÓŁ ETAP 0)

1. Plan totalny. Widzimy łąkę z głazem i szałasem na tle zachodzącego słońca. Misjonarz wraca obolały i zmęczony do szałas. Zatrzymuje się na chwilę.

2. Poprawia zapadnięty dach, podobnie jak podczas ulewy z Bezimiennym. Teraz robi to sam, bez pomocy. Nie wychodzi mu.

3. Wchodzi do środka i siada sam w pustym szałasie. Widać, że „zdrada” Bezimiennego bardzo dotknęła tego nieustępliwego człowieka. Teraz będzie musiał zmierzyć się ze swoją samotnością.

4. Znajduje **rzemień na ziemi (Ania do sprawdzenia co to może być)**. Kawalek pięknego rzemienia, być może po poprzednich misjonarzach. Przygląda mu się długo. Dla W. to znak od Boga, że ma zrobić porządek w osadzie, zapleść bicz boży, jak Chrystus przepędzający kupców ze świątyni Jerozolimskiej.

47. EXT. OSADA + KURZA STOPKA. DZIEŃ | ręka

1. Portrety pogan spowiadających się Bezimiennemu. Do kamery. Pięć portretów montowanych naprzemiennie. Wejście w ludzi, ich przeżycia. Vide The Human Yanna Arthrusa Bertranda. Starsza babka (Ilona Olszowska?) zanosi się śmiechem tak, że gubi słowa. Opowiada np o mężu który pierdzi podczas seksu. Zasuszony facet (Witek Jurewicz?) śpiewa jakąś rzewną piosenkę o dawnej miłości, płacze. Młoda energiczna kobieta opowiada żywiołowo jak wilk porwał jej dziecko i musiała je ratować. Chłopak niesmiały (Karol Kadłubiec?) wstydzi się że nie może znaleźć dziewczyny. Teksty do rozpisania i przełożenia na pruski. Każdy pojawia się na 10-20 sekund.

2. B. jest oszołomiony. Starsza kobieta pochyla się do niego i szepce mu jeszcze do ucha. Bezimienny nic nie rozumie, ale słucha z uwagą. Nie wie jak reagować na jej smutek i z dotyka ją czułością. Ona natychmiast przytula się. Nie wiadomo skąd pojawiają się kolejni poganie, podchodzą do nich i obejmują się zbiorowo (10 osób). Jest w tym czułość, zaufanie, testowanie ciała obcego, zapachu, kostiumu.

48. EXT. OSADA/LABIRYNT. DZIEŃ | steadycam/ręka

1. Bezimienny wreszcie dociera do Prahwe w labiryncie na uboczu osady.

2. Dziewczyna wprawnymi ruchami rozciera na dużym, płaskim kamieniu suszone owoce i grzyby. Proszek zbiera do naczyń, które następnie zalewa wodą. Powstaje z tego rodzaj rzadkiej papki. Prahwe wydaje się całkowicie pochłonięta tymi czynnościami. Wykonuje je w medytacyjnym rytmie i skupieniu.

3. Z naczyniem wypełnionym półpłynnym pokarmem podchodzi do Bezimiennego. Dziewczyna ma rurkę zrobioną z trzciny. Ostrożnie wkłada ją Bezimiennemu w usta pomiędzy szwami. Pustelnik zaczyna z trudem siorbać pokarm. Jest trochę zażenowany, tak jakby czynność jedzenia w ten sposób była wstydliva. Prahwe karmi go tak przez chwilę. Wyciera mu usta. Bezimienny spogląda na nią głębokim smutnym spojrzeniem. Dziewczyna dotyka jego twarzy. To jakby pieszczota, ale nie ma w tym erotyzmu, a raczej pewien rodzaj nabożnego uwielbienia. Bezimienny poddaje się temu, jakby zanurzył się w dziwnej wewnętrznej medytacji. Nie porusza się. Zamyka oczy. Przez chwilę może się wydawać, że Prahwe dotyka świętego posągu. Pod wpływem dotyku Prahwe spod zamkniętych powiek Bezimiennego zaczynają płynąć łzy. Jego twarz pozostaje spokojna, ale łzy ciekną mu po twarzy żłobiąc sobie drogę przez brud i pył, który ją pokrywa.

4. Z innej strony widzi to Karenga – widać, że jest zazdrosny o Prahwe i pozycję w osadzie, jaką zyskuje Bezimienny.

49. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam, ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 0,5)

Willibrord pracuje samotnie na budowie kościoła. Widać, że brakuje mu sił do łupania kamieni, ale nie poddaje się. Ma już podmurówkę.

Kiedy ciosa kolejny kamień, w tle za nim pojawia się dwóch pogan. Siedzą w swoich charakterystycznym przykucu i z odległości mu się przyglądają. W. ich zauważa, ale nie przerywa pracy. Przenosi kamień na mur i przykleja go gliną (zaprawą) do reszty. Wtedy za jego plecami, w innym miejscu okazuje się, że siedzą kolejni dwaj poganie. W. wraca do kamieni. Po przeciwległej stronie łąki siedzi kolejnych dwóch. W. stara się dalej normalnie pracować, choć ich spojrzenia go rozpraszają. W końcu podchodzi do niego Karenga i reszta pogan. Próbuje nasładować jego czynności. Chcą się przydać do pracy. Nie wychodzi im to. Nie mają wprawy w łupaniu, nie mają dyscypliny. Są ruchliwi w swoim stylu, zachwycają się kamieniami i narzędziami, przekomarzają ze sobą. W. patrzy na to z rosnącą dezaprobatą.

WILLIBRORD

Kto was przysłał? Kto?

Nie rozumieją pytania. Wzruszają ramionami.

WILLIBRORD

Mówcie!

Willibrord krzyczy, ale poganie milczą. Misjonarz nie wie jak się zachować. Podchodzi do Karengi. Zatrzymuje go gestem ręki. Spogląda mu głęboko w oczy i mówi bardzo dobitnym głosem.

WILLIBRORD

Dlaczego to robisz?

Karenga pokazuje ze złością gest zaszywanych ust. Potem klęka przed misjonarzem i ponownie oddaje mu hołd. Willibrord spogląda na pozostałych. Poganie milczą i patrzą na niego w napięciu.

Widzimy detal, w którym Willibrord zawiązuje kolejny supeł na znalezionym wcześniej rzemieniu.

50. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | kran, ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 1)

Mija kilka tygodni.

Widać, że budowa kościoła posunęła się znacznie. Stoi już jego kamienny szkielet. Jest oparty o największy głaz na łące (ten sam, którego używali do zbudowania szałas). Głaz jest wykorzystany jako ściana absydy i podpora pod późniejszy ołtarz. Na placu budowy pracują członkowie plemienia.

Między nimi jest Willibrord. Udziela co chwila wskazówek posługując się językiem gestów albo kilkoma słowami w lokalnym języku, które zdążył opanować. Zaakceptował zaistniałą sytuację i postanowił ją wykorzystać.

WILLIBRORD (w języku pogan)
Wyżej. Powoli. Trzymaj. Mocniej zawiąż.
Naciągaj. Skup się.

Misjonarz razem z robotnikami wyciąga na linie ciężką belkę mającą górować nad absydą kościoła. Lina przekrecona jest przez kołowrót zabrany z łodzi. Z jednej strony napina ją Willibrord, Karenga i jeszcze jeden niepozorny, ale za to bardzo chętny do pomocy człowiek. Wygląda na nieudacznika, któremu ciągle niewychodzi złapanie liny, zawiązanie jej, przeszkadza innym. W. obserwuje go z niechęcią i zaczyna poganiać.

WILLIBRORD
Skup się! Masz dwie lewe ręce?
Równo, równo...uważaj tam z prawej strony...i raz...

W momencie krytycznego napięcia lina nagle osuwa się i belka opada kilka metrów na dół. Willibrord poszukując przyczyny upadku dostrzega, że nieudacznik puścił line przez nieuwagę, teraz się śmieje. W. puszcza nerwy, podchodzi do niego i krzyczy mu prosto w twarz.

WILLIBRORD
Nie dość że jesteś pomiotem tego plemienia, to jeszcze psujesz pracę wszystkim! Czy tak trudno się skupić? Powtarzać to, co robią inni? Nie chcę cię tu więcej widzieć!

Nagle robotnik wymiotuje, a zaraz później dostaje duszności, łapie się za gardło, nie może złapać tchu. Rzęzi jakby za chwile miał się udusić. Traci siły i opada na ziemię. Wygląda to dramatycznie, jak nerwowa reakcja na przemoc Willego, do której poganie nie są przyzwyczajeni. Willibrord schyla się do niego i próbuje mu przywrócić oddech.

WILLIBRORD

Hej ty! Ocknij się! Co się stało?

Mężczyzna nie reaguje. Willibrord dostrzega, że zaniepokojeni robotnicy cofają się kilka kroków. W. zwraca się do nich.

WILLIBRORD

Co to jest?

Stojący przy nim Karenga wzrusza ramionami i pokazuje na niebo. Mówi coś, czego Misjonarz nie rozumie.

KARENGA

To jest klątwa Mokosza. My to znamy. Już tak było. Budujemy obcą świątynię. Nie spytałeś go o zgodę...

Pozostali robotnicy w pośpiechu opuszczają budowę. Niektórzy nawet zostawia ją narzędzia i biegną tak jak stoją.

WILLIBRORD

Dokąd to? Wracajcie! Macie natychmiast wracać!

Jednak robotnicy nie słuchają go. W przeciągu kilku minut budowa pustoszeje. Willibrord odgraża się uciekającym próbuje nawet jednego zatrzymać siłą.

WILLIBRORD

Stój! Stój mówię!

Jednak człowiek wrywa się i ucieka. Po chwili na budowie zostaje tylko Willibrord, Karenga, dwóch jego najbliższych kompanów i duszący się człowiek.

51. EXT. BRAMA DO OSADY / BŁĘDNE SKAŁY - ŚWIĘTA POLANA (OKRĘT) / Dwunożny Grzyb. DZIEŃ | steadycam, ręka

Dwa ustawienia ze Steadi (podejście, poganie wokół chorego). Dwa kontrplany pod bramą. Jedno na W. jak stoi z boku. Jedno POV W. na leczenie. W sumie: 6 ustawień.

Karenga z dwoma wojownikami i W. niosą na plecach nieprzytomnego człowieka w stronę osady. Idą w milczeniu nieprzerwanym nawet krzykami chorego. Willibrord idący z przodu wpatruje się w wejście do osady. Staje i mówi głośno do wartowników.

WILLIBRORD

Wpuście nas!

Brak reakcji.

Willibrord puszcza chorego i podchodzi bliżej. Pozostali ledwo łapią równowagę. Widać, że Willibrordowi zależy bardziej na wejściu do osady niż na samym chorym.

WILLIBRORD

Wpuście na Boga! Mamy chorego!

Nadal nikt się nie odzywa. Willibrord znacząco spogląda na Karengę. Ten po chwili wahania wydaje z siebie coś na kształt gwizdu. Wychodzi kilku mężczyzn. Mieszkańcy osady na widok chorego cofają się przestraszeni. Zaczynają szemrać między sobą. Wskazują Willibrorda i próbują gestami go odegnąć. Ktoś biegnie do osady. Po chwili z tyłu wychodzi Geowold. Spogląda chmurnie. Pojawiają się też kolejni mieszkańcy z Prahwe. Za nią wychodzi też Bezimienny. Podnosi się wrzawa. Prahwe podchodzi do Willibrorda.

PRAHWE

Obwiniają ciebie.

WILLIBRORD

Mnie? Dlaczego?

PRAHWE

Mówią, że to klątwa Mokoza. Za to, że budujemy obcą świątynię.

WILLIBRORD

Co za gusła!

PRAHWE

Ja w to nie wierzę... ale lepiej nie pokazuj się obok osady. Dopóki choroba nie ustanie.

WILLIBRORD (do siebie. nie słucha Prahwe)

Chorowali na skutek swoich grzesznych czynów i nędzę cierpieli przez swoje występki.

Bezimienny nachyla się nad jęczącym człowiekiem. Nie okazując strachu dotyka jego klatki piersiowej a następnie głowy. Zamyka oczy i zaczyna się modlić. Człowiek się uspokaja i milknie. Przez zebranych mieszkańców przechodzi szmer.

WILLIBRORD (do siebie)

Posłał swe słowo, aby ich uleczyć i wyrwać z zagłady ich życie.

WILLIBRORD (ironicznie do Prahwe)

To cud...

PRAHWE

To dar.

WILLIBRORD

Od kogo?

PRAHWE

Może od Boga...

WILLIBRORD

A może wręcz przeciwnie!

PRAHWE

Cała nadzieja w Nim.

WILLIBRORD

W kim?

PRAHWE

W Niemy.

WILLIBRORD

Powiedz mu... Powiedz mu, że wie gdzie mnie szukać.

Willibrord odwraca się i odchodzi. Po chwili dogania go też Karenga ze swoimi ludźmi.

Widzimy detal, w którym Willibrord zawiązuje kolejny supeł na znalezionym wcześniej rzemieniu.

52. EXT. ŁĄKA / KOŚCIÓŁ. NOC | kran, ręka | zdjęcia o zmierzchu

2 ustawienia: 1 - zza pleców W. 2 - z góry z kranu na W. w dole, w murach budowy.

Misjonarz sam w nocy na łące. Leży na podłodze kościoła i patrzy w gwiazdy. Modli się wśród niedokończonych ścian kościoła. Kiedy kończy modlitwę spogląda na wciąż niezawieszoną belkę z doczepioną liną. Zbiera wszystkie siły i próbuje wciągnąć belkę,

ale jest to praca za ciężka dla jednej osoby. Po kilku próbach rezygnuje i zmęczony puszcza linę. Belka z hukiem opada na podłogę.

53. EXT. OSADA/BŁĘDNE SKAŁY. DZIEŃ | ręka, steadycam

Sekwencja syntetyczna, impresje, nieliniowo. Ze Steadi. 3 przejścia B. 3 próby leczenia. 2 jak patrzy z oddali. W sumie 8 ustawień.

B. miesza i rozciera miskturę z ziół. Dosypuje do niej proszek leczniczy ze swojej sakwy.

Detale podobnie jak w szałasie nad morzem.

Następnie idzie przez osadę leczyć chorych. Tuż za nim Prahwe. Przystają w pierwszym spocie gdzie obok szałasów leży dwóch pogan cierpiących na duszności, z trudem łapią powietrze. B. podaje lekarstwo chorym, przemywa im twarze. Jest w tym dużo fizycznego kontaktu. Dotyka, obejmuje, ściska cierpiących za rękę. Pokazuje, że nie boi się ich choroby i próbuje im dać trochę bliskości, otuchy. W tych gestach jest coś, czego brakuje Willibrordowi, pozostającemu zawsze na dystans z poganami.

B. idzie do kolejnego spotu, gdzie leży więcej chorych (5). Prahwe idzie tuż za Bezimiennym trzymając naczynie z wodą. Pośród ludzi, którzy leżą na trawie jest też człowiek, który zachorował na budowie. Człowiek ma się wyraźnie lepiej. Z wdzięcznością spogląda na Bezimienego. Ten pochyla się nad nim. Dotyka jego głowy. W milczeniu wydaje się mówić coś do siebie.

Ludzie są poruszeni. B. odchodzi parę metrów i patrzy na swoje dzieło, uzdrowionych pogan. Nagle wykonuje dziwny gest. Wyciąga rękę przed siebie, w stronę drzewa, w geście błogosławieństwa. Przymierza różne gesty dłoni, jak aktor, który szuka spektakularnej formy. Przyjmuje poważną minę i szepcze pod nosem słowa. Dumny z siebie, uwiedziony swoim czarem. Wygląda groteskowo wśród skał. Widać, że podoba mu się nowa rola proroka. Może nawet się w niej zakochał. To jest coś, czego mu od dawna brakowało. Prahwe to widzi z oddali.

54. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 1)

Steady. 1: W. chodzi w te i z powrotem na pierwszym planie przed kamerą. W tle za nim robotnicy budują. 2 i 3: kontrplany na kłótni. 4: odchodzą. 5: W. zostaje z Kareną. W sumie: 5 ustawień.

Widzimy detal, w którym Willibrord zawiązuje kolejny supeł na znalezionym wcześniej rzemieniu.

Robotnicy pracują, a Willibrord owinięty w czarną opończę chodzi między nimi jak cień. Nic nie mówi. Tylko przygląda się pracującym ludziom.

Kilku robotników zmęczonych przysiadła obok budowli. Mają ze sobą bukłak z piwem. Popijają go podając go sobie wzajemnie. Nie zauważają nawet jak z tyłu pojawia się Willibrord. Wrywa im bukłak i ciska na ziemię. Piwo leje się na trawę. Wygląda na to, że cierpliwość Misjonarza się wyczerpała.

Kiedy jeden z robotników – ten który przedtem zachorował - podnosi bukłak z ziemi, żeby uratować resztki piwa Willibrord podchodzi i uderza go w twarz.

WILLIBRORD

Oddajecie cześć demonom! Nie jesteście godni budować Dom Boży! To jest dzieło Boże! Nie tak jak wasz dom w skałach. Jego nie postawił Bóg, ale Nieprzyjaciel Boga. Chciał z niego zadrwić i dlatego zbudował coś, co przypomina katedrę, ale nią nie jest!

Robotnicy przyglądają mu się w milczeniu. Uderzony człowiek wstaje z ziemi. Zabiera bukłak i posyłając złowrogie spojrzenie Willibrordowi zaczyna oddalać się.

WILLIBRORD

Idź do Diabła! On upomni się o twoją duszę gdy nadejdzie czas. A nadejdzie!

W ślad odchodzącego człowieka rusza kilku innych.

Ale nie wszyscy...

Za plecami Misjonarza zostaje Karenga. Jest z nim też kilku innych pogan, którzy nie przerywają pracy. W sumie zostaje ich na budowie około pięciu. Willibrord odwraca się do nich.

WILLIBRORD

Co tak patrzycie? Wracajcie do pracy. Bóg nie będzie czekał wiecznie! W końcu i On kiedyś straci cierpliwość!

55. EXT/ INT. ŁĄKA/ SZAŁAS. ZMIERZCH | statyw/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 1)

1. Następnego dnia w stronę kościoła idą dwie postacie niosąc pełny bukłak piwa. Widok od kościoła w stronę lasu.

Zapada już zmierzch. Po drodze mijają się z robotnikami wracającymi z budowy.

2. Kiedy zbliżają się do szczytu wzgórza widzą samotnego Willibrorda przy ognisku przed kościołem. W. siedzi plecami do nich (kamery), skulony, zasępiony. Przed nim ognisko u wejścia do kościoła. Misjonarz spogląda na nich niechętnie.

WILLIBRORD
Czego tu chcecie?

Przybysze rzucają mu bukłak z piwem i podpłomyki. Misjonarz spogląda złowrogo. Nie gardzi jednak jedzeniem bo jest wyraźnie wygłodzony. Zaczyna łąpczywie jeść i popijać piwem z bukłaka, od czasu do czasu zerkając na przybyszów.

Bezimienny i Prahwe siadają przy ognisku, od strony kościoła.

3 x kontrplany.

Misjonarz pije piwo z bukłaka dużymi łykami. Jest już pijany. Zachowuje się w sposób dziwny - jakby nie był sobą. Gdzieś zniknął ten zrównoważony i silny mężczyzna, a pojawił się rozgoryczony awanturnik.

WILLIBRORD
[do Bezimiennego - ironicznie]
Widzę, że masz piękną żonę...

Pustelnik spogląda na Misjonarza ze współczuciem. Willibrorda to irytuje.

WILLIBRORD
Co? Zaniemówiłeś? Język możesz utrzymać na wodzy, ale inne członki nie bardzo!

Bezimienny pozostaje niewzruszony. Prahwe próbuje się odezwać.

PRAHWE
Nie...To nie tak jak myślisz.

WILLIBRORD
Milcz!!! Ciebie nie pytałem! Niech ten prorok przemówi.
Najlepiej językami ludzi i aniołów!

Pijany Willibrord spogląda złowrogim wzrokiem na oboje. Zbliża się do Bezimiennego, który słucha go wciąż nieporuszony.

WILLIBRORD

Wydaje ci się, że jesteś świętym! To pycha!

Wydaje ci się że masz moc nawracania i leczenia tych ludzi? Niby skąd? Mącisz im w głowach! To wielki grzech!

Bezimienny opuszcza wzrok, słowa mnicha trafiają w jego wątpliwości. Prahwe próbuje bronić pustelnika.

PRAHWE

On chciałby ci pomóc. Niemy zbuduje kościół. Wszystko robi dla ciebie. I dla waszego Boga...On chce być tam, gdzie ty.

To mówienie w trzeciej osobie dodatkowo irytuje Willibrorda. Wybucha ze złością.

WILLIBRORD

Jaki On? Ten przybłęda. To jest ten On! Święty Niemy!

Willibrord mówi z drwiącym śmiechem. Prahwe jest wyraźnie poruszona. Wykrzykuje coś do Misjonarza. Odpowiada w gniewie.

PRAHWE (w języku pogan)

Boje się ciebie i nienawidzę cię! Ty nie jesteś człowiekiem boga, jesteś wysłańcem demonów!

WILLIBRORD

A ty kim właściwe jesteś? Skąd wiesz co on chce powiedzieć?

PRAHWE

Czuję to. Tu...

Prahwe pokazuje na serce. Willibrord wyśmiewa ją.

Chwyta Prahwe. Dziewczyna wrywa się. Misjonarz popycha ją. Dziewczyna chowa się za Bezimiennym, który stara się powstrzymać pijanego przyjaciela. Willibrord w zamroczeniu uderza go w twarz tak, że ten przewraca się. Ze szwów na ustach cieknie mu krew.

Misjonarz, pomimo swojego stanu, wyraźnie żałuje tego co zrobił. Ale jest już za późno. Teraz może już tylko brnąć dalej. Ze łzami w oczach przepędza ich.

WILLIBRORD

Precz z moich oczu! Nie waż się wchodzić na poświęconą ziemię!

Bezimienny chce zostać, próbuje po przyjacielsku uściskać Willibrorda, ale Misjonarz chwytą pochodnię z ogniska. Pustelnik i dziewczyna wycofują się. Prahwe odchodzi pierwsza. Bezimienny ociąga się.

WILLIBRORD

Nic od was nie chcę!

Willibrord podchodzi do leżących na kamieniu placków, podnosi je i wrzuca w ognisko.

WILLIBRORD

Tak skończą grzesznicy i ich dary. W ogniu.

Jedno ujęcie stworzone na panoramie od Willibrorda do Bezimiennego. Misjonarz przez chwilę odprowadza Bezimiennego wzrokiem. Panorama na Bezimiennego. Bezimienny odchodzi, nie odwraca się. Panorama na Willibrorda. Ten najwyraźniej czekał aż Bezimienny na niego spojrzy. Nie doczekawszy się odwraca się do odchodzących tyłem. Znowu panorama na Bezimiennego. Przystaje. Odwraca się w stronę Willibrorda. Widząc, że ten na niego nawet nie spojrzy odchodzi. Panorama na Willibrorda, który też wychodzi już z kadru.

Potem podchodzi do ognia gdzie dopalają się podpłomyki. Wydobywa ich reszki patykiem z żaru. Zjada nadpalone, dymiące placki łapczywie, parząc sobie usta.

56. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | bicz | statyw/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 1 LUB 2)

Mijają kolejne tygodnie bez kontaktu.

1. Plan ogólny od strony wejścia do kościoła. Widać postępy na budowie kościoła. Nawa przykryta jest już dachem z desek, pod którym krzątają się ludzie. W. klęczy przed "ołtarzem". Jest skulony, zapadnięty w sobie, odwrócony tyłem do ludzi.

2. Półzbliżenie. Na twarz W. pada promień światła, który powoli zanika. Willibrord samotnie medytuje nie zwracając uwagi na pracujących. Jego twarz staje się coraz bardziej posępna. Wygląd zewnętrzny zmienił się. Jest teraz zapuszczony i zaniedbany.

3. Widzimy go przez szparę w murze, którą zabudowują kamieniami robotnicy. "Zamurowują" W. w środku, do końca wypełniając kadr kamieniami.

Widzimy detal, w którym Willibrord zawiązuje kolejny supeł na znalezionym wcześniej rzemieniu.

57. EXT. ŁĄKA/KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 1 LUB 2)

1. Kamera z głębi lasu w stronę łąki. Ogólny plan. Widzimy w oddali Bezmiennego, zza pleców, który stoi na skraju lasu wpatrując się w łąkę, na której widać sylwetkę powstającego kościoła.

2. En face na B. Pl średni. Zza B. wysuwa się ręka Prahwe. Okazuje się że stoi za nim / zjawia się. Obejmuje Bezmiennego i przytula się do niego. Jego twarz jest strapiona. Bezmienny odwraca się do niej, zbliża swoją twarz do jej twarzy tak jakby chciał ją pocałować. Nie może jednak tego zrobić bo ma zaszyte usta. Za to Prahwe całuje go po twarzy, czule dotyka szwów na jego wargach. Kładzie swoją głowę na jego piersi. Bezmienny zamyka oczy jakby się modlił, ale być może koncentruje się tylko na bliskości Prahwe.

58. EXT. LAS. DZIEŃ | steadycam

1. Steadi idzie równolegle do pni i gałęzi. W kadr wchodzi ręka Willibrorda łamiąca kolejne gałęzie przed nim. Panorama do twarzy. W. idzie w stuporze, mrużąc pod nosem dziwne modlitwy.

WILLIBRORD

...a miłości bym nie miał, będę niczym...niczym...niczym... niczym.

Willibrord zwraca oczy ku niebu. Tam szuka odpowiedzi.

2. POV Willibrorda. Kamera pokazuje z dołu korony drzew. Idzie do przodu. Nagle się zachwiewa.

3. En face W., który zatrzymuje się. Ma policzek rozcięty gałęzią. Dotyka go ręką, widzi krew na dłoni. W jego oczach jest rodzaj determinacji i szaleństwa. Odwraca się i spogląda na Karengę za plecami. Karenga nie rozumie tego spojrzenia. Pilnie wyczekuje jednak wskazówki.

WILLIBRORD

Niczym...

KARENGA (bez zrozumienia)
Niczym...

59. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 2)

Brzozowa miotła zanurza się w kubie bielidła. Następnie kreśli znak krzyża na zgrzebnej tkaninie. Powtarza się to kilka razy.

Widzimy Willibrorda, który wyświęca Karengę - i kilku innych pogan - na swoją przyboczną gwardię. Około dziesięciu mężczyzn klęczy w rzędzie. Po kolei wstają otrzymując znak krzyża i całują Willibrorda w pierścień. Dostają od niego miecze z łodzi. Po raz pierwszy trzymają w ręku taką broń. Widać że jest dla nich wyjątkowo podniosły moment.

Misjonarz zwraca się do nich. Widać po ich twarzach, że nie rozumieją jego słów.

WILLIBRORD

Teraz jesteście Strażnikami. Będziecie bronić Domu Bożego z całych sił. Nie szczędząc krwi ani życia. Nic nie będzie ważniejsze niż wasza praca dla Pana. Dla Boga. Dla Stworzyciela. I dla mnie...
[pauza] Zrozumieliście?

Kolejne twarze Strażników nie wyrażają zrozumienia. Trwają w milczeniu. Nie wyrażają nic.

60. EXT. LAS. DZIEŃ | steadycam/ręka

Las w drodze do osady. Ciężkie oddechy mężczyzn idących przyspieszonym krokiem przez gęstwinę. Willibrord razem ze swoimi Strażnikami w pośpiechu idzie w kierunku osady. Na jego twarzy widać determinację.

61. EXT. OSADA/PRALNIA. DZIEŃ | steadycam/ręka

1. Prahwe przechyla głowę nad wodę, jej włosy rozplývają się w tafli. Twarzą do góry, do kamery.

2. Nad nią stoi Bezimienny, dookoła zebrała się duża grupa ludzi. Bezimienny tkwi w bezruchu. Spogląda w stronę wyjścia z jaskini, jakby szukał aprobaty Willibrorda. Prahwe to dostrzega. Podnosi się.

3. Bezimienny kuca, chowa się za kamienną chrzcielnicę (albo za załomem skalnym), ta sytuacja go przerasta. Prahwe nachyla się do niego blisko i gładzi go po twarzy, jak małego chłopca.

PRAHWE

Nie wahaj się. Robisz to dla nas, nie dla niego. I dla mnie.

4. Ich bliski, dwuznaczny kontakt widzi z oddali Willibrord. Przysuwa ucho do ściany i słyszy strzępy słów dzięki echu. Ukrył się między poganami w dalszych rzędach w pralni czekającymi na chrzest. Paganie w swoim charakterystycznym przykucu czekają na ceremonię opierając się o ściany jaskini.

1B. Prahwe klęka nad chrzcielnicą i przechyla głowę, dając się ochrzcić Bezimiennemu.

5. Plan ogólny. Bezimienny nabiera wodę rękoma, polewa jej czoło i wykonuje znak krzyża. Przez tłum przechodzi szmer podziwu. Kilku pogan od razu podchodzi na kucąco bliżej chrzcielnicy chcąc być obmytymi.

6. W. skreca w rękach ostatni supel na rzemieniu.

7. POV Bezimiennego. Patrzy w dół i widzi ściśnięte przy chrzcielnicy twarze wpatrzone w niego, głodne namaszczenia.

2B. Bezimienny uśmiecha się, dla niego to znak od Boga że czyni dobrze, rozluźnia się.

7B. Nagle niezmaconą toń wody w jaskini przecina świst bicia. Woda rozchlapuje się po twarzach.

5B. To Willibrord staje na środku wody i strzela z potężnego bicia, który skręcał od tygodni. Zaczyna nim chłostać pogan wciśniętych w załomy skalne, wali po ścianach, przeraźliwy świst roznosi się echem po całej jaskini, paganie zakrywają głowy rękoma i zatykają uszy.

WILLIBRORD

Przecz stąd! Wszyscy! Chrzest udzielany przez człowieka bez imienia i mowy jest nieważny! On jest zdrajcą i grzesznikiem! Wracajcie do domów. Precz!

8. Strażnicy Willibrorda pojawiają się za nim i wyciągają miecze. Nie chcą jednak ich użyć, bo widzą naprzeciwko siebie współbraci z osady. Karenga próbuje tłumaczyć słowa W. Niewiele rozumie, ale zamiast słów przemawia siłą.

KARENGA

To jest kłamca! To jest zły obrzęd! My uratujemy wasze dusze!

5C. Poganie wpadają w panikę i zaczynają uciekać wzdłuż ścian.

9. W. rusza przez wodę, środkiem, do przodu. Łapie za włosy Prahwe i ciągnie.

10. B. rzuca się jej na ratunek ale zostaje ogłuszony ciosem Karengi. Pada na ziemię.

11. Bezimienny resztką przytomności widzi z ziemi jak W. ciągnie za włosy nieprzytomną Prahwe do wyjścia z jaskini. Wlecze ją jak martwą lalkę, jej ciało szura po skale. Za nim ruszają strażnicy z mieczami.

12. Bezimienny próbuje się podnieść. Nagle chwyta go za ręce dwóch strażników i wywleka z jaskini.

62. EXT. BRAMA DO OSADY/ŚWIĘTA POLANA (OKRĘT). DZIEŃ | ręka

1. POV Bezimiennego. Na chwilę odzyskuje przytomność. Widzi nad sobą niebo i znajome skały chylące się nad nim. Przesuwają się z góry na dół. B. jest wleczony przez dwóch strażników. Rzucają go na środku świętej polany.

2. POV B. z ziemi. Nogi strażników przed jego twarzą rozstępują się i B. widzi następującą scenę: W. przywiązuje półprzytomną Prahwe do totemu. Z tyłu za ręce i za szyję, tak żeby nie mogła się poruszać.

WILLIBRORD

Miały tu miejsce czary! To jest demon który omamił Niemego człowieka! Widziałem jak szeptała mu do ucha szatańskie zaklęcia!
Ta wiedźma musi się oczyścić w świętym ogniu!

3. B. próbuje się podczołgać bliżej. Chciałby krzyczeć przez zaszyte usta, ale nikt go nie słyszy, jest bezradny. Czołga się w kurzu rozniecanym przez strażników i pogan, między ich nogami.

4. Doczołguje się do totemu, tak że może dotknąć nóg Prahwe.

5. POV B. Ona patrzy na niego w dół przerażona. Obok niej pojawia się W. i spogląda na B. z wyższością. Nagle ktoś łapie W. od tyłu i przystawia swój stary sztylet do gardła. To Geowold. Zupełnie odmieniony, już nie zgnuśniały, zamroczony i nieobecny, lecz zwarty, silny, zdeterminowany.

6. Geowold krzyczy do Karengi w języku pogan.

GEWOLD

Tylko ty możesz nas uratować! Nie zapomnij kim jesteś!

7. Karenga jest otumaniony. Nie wie co zrobić. Podchodzi bliżej. Wyciąga powoli swój miecz, który dostał od W. i przygląda mu się jakby pierwszy raz chciał go użyć, urzeczony jego blaskiem w świetle.

8. W. szepce do niego.

WILLIBRORD

Wiesz co robić...

7B. Karenga staje naprzeciwko nich z wyciągniętym mieczem. Patrzy raz na jednego, raz na drugiego. Widać że rozwiązanie tego konfliktu jest dla niego ciężkim wysiłkiem umysłu. Nagle wydaje z siebie zwierzęcy ryk i potężnym rozpędem wbija miecz w Geowolda.

6B. Jego ciało osuwa się za misjonarzem. Bezimienny zbliża się do konającego Geowolda. Słychać jęk Prahwe.

8B. Willibrord mówi ironicznie.

WILLIBRORD

Jego spróbuj wskrzesić.

Nad ciałem umierającego Geowolda stoi Willibrord z mieczem i pochylony Bezimienny.

9. Nagle - jakby w wyniku śmierci wodza - poganie wyłaniają się ze wszystkich stron. Byli w załomach skalnych, bocznych odejściach, na górze na skałach.

Oglądają w milczeniu ten spektakl śmierci. Nikt się nie porusza, ani nie odzywa.

8C. Willibrord dopiero teraz ich zauważył i rozgląda się zaskoczony.

63. EXT/ INT. OSADA/PRALNIA. WIECZÓR | ręka

1. Widzimy szczelinę skalną odbitą w tafli wody. W wodzie porusza się ćma.
2. Bezimienny jest przywiązany rękoma do poprzecznej belki rozpartej między skałami. Stoi z rozłożonymi ramionami jak na krzyżu.
3. W jaskini pojawia się Willibrord, trzymający pochodnię. Misjonarz dłuższą chwilę przypatruje się pustelnikowi. Jest zmieniony. Opanował się. Wydaje się jakby żałował swojego działania. Z perspektywy dwóch metrów dzielących wejście do ziemnej jamy od miejsca gdzie leży Bezimienny, Willibrord mówi do swojego niedoszłego ucznia.

WILLIBRORD

Mój syn był jeszcze dzieckiem...Pasowali go na rycerza... Pamiętam – jeszcze przed walką - jego twarz kiedy żegnał się ze mną. Całował mój pierścień. Był taki dumny. Mówił: „Ojczy, nie przyniosę ci wstydu”. Wtedy widziałem go po raz ostatni. Ciało rozpoznałem po stroju. Twarzy już nie można było poznać... Takie jest właśnie życie. niesprawiedliwie. Zmarłych nie można wskrzesić! Pozostają umarli.

W przemowie Willibrorda surowe słowa kapłana mieszają się z bólem ojca. Pod koniec ma łzy w oczach.

Bezimienny przez cały monolog nie wykonuje nawet jednego gestu. Jego twarz świadczy jednak o tym, że słucha uważnie.

4. Willibrord ścisza głos i przybliżyła się do Niemego, jakby nie chciał żeby ktokolwiek inny usłyszał to, co za chwilę powie.

WILLIBRORD

Proszę cię... Przez pół życia moje serce było z kamienia. Teraz poczułem coś, czego nie chce znowu stracić. Bez tego moje życie nie ma sensu... Dlatego nie mogłem... Nie mogłem tego zrobić... Wtedy na plaży... Nie byłem w stanie...

5. Bezimienny odwraca głowę. Na jego twarzy maluje się zaskoczenie, które powoli przechodzi w wyraz zrozumienia. Uspokaja się. Kiwa głową jakby chciał dać znać Willibrordowi, że zrozumiał.

Willibrord kończy i odchodzi. Bezimienny zostaje sam. Po chwili jednak Willibrord wraca. Widać, że targają nim sprzeczne emocje.

WILLIBRORD

Nawet nie wiesz jak bardzo się pomyliłeś. Stałeś się ich fałszywym mesjaszem. Zły cie prowadził. Zmieniłeś tych biednych ludzi, a teraz ich porzucasz. Uciekaj! To twoja ostatnia szansa.

Przecina więzy i uwalnia Bezimiennego.

WILLIBRORD

Nie mogę cię stracić po raz drugi...

W. wychodzi ze strażnikami. B. zostaje sam, zastanawia się co zrobić. Przykłada rękę do ust i zaczyna rozwiązywać nić.

64. EXT. KAMIENIOŁOM W RADKOWIE. NOC | steadycam/ręka

1. Mieszkańcy osady zebrani wokół stosu. Stoją jak wryci, ściągnięci na tą ceremonię.
2. Willibrord wciąż w stroju rycerskim obchodzi stos doglądając przygotowań. Wreszcie wskakuje na przewrócony totem.

WILLIBRORD

Słuchajcie! Diabeł raz na zawsze opuścił to miejsce!

Willibrord uderza ręką w przewrócony totem.

WILLIBRORD

Teraz jest czas oczyszczenia. To wszystko... to wszystko co tu macie. To... drewno. Nie ma już znaczenia. Teraz nastanie czas prawdziwego Boga. A wraz z nim czas prawdziwego Króla, który do was przybędzie. Oto w ogniu oczyścimy się, żeby przywitać godnie Króla i władcę. I w ogniu oczyścimy się, żeby przywitać Boga. Bo Bóg... prawdziwy Bóg... (Waha się) Lubi ogień...

Willibrord daje znak Karendze.

3. Ten wyprowadza z tłumu związaną Prahwe. Ku zaskoczeniu wszystkich prowadzi ją na stos i przywiązuje do pala. Dziewczyna nie stawia oporu. Jest jakby obojętna i pogodzona z losem. Spogląda na Willibrorda ironicznym uśmiechem.

4. Ten zbliża się do niej. Spogląda jej głęboko w oczy. Mówi cicho.

WILLIBRORD

Wiedźma...

5. Prahwe nie odpowiada tylko uśmiecha się. Willibrord oddala się w kierunku miejsca, z którego przemawiał na początku. Obojętnie rzuca słowa stojącemu obok Karendze.

WILLIBRORD

Podpalaj!

6. Kiedy Karenga rusza z pochodnią w stronę stosu, na drodze wyrasta mu jakaś postać, która wyłoniła się z tłumu. To Bezimienny. Ma rozwiązane usta, jest spokojny i opanowany. Jakby doznał oświecenia. Karenga cofa się w przerażeniu jakby zobaczył ducha. Przez zebrany tłum przechodzi pomruk grozy.

7. Ku zaskoczeniu wszystkich Bezimienny podchodzi do stosu.

8. Jego pojawienie się ma taką siłę, że ani Willibrord, ani żaden z jego Strażników nie jest w stanie zaprotestować..

9. Bezimienny podchodzi i uwalnia Prahwe. Ta ze łzami w oczach obejmuje go i całuje. Niemy początkowo pozwala jej na to, ale w jego zachowaniu wyczuwa się pewien dystans i dostojeństwo. Widać, że nie przyszedł tutaj spotkać się z dziewczyną. Jego spojrzenie skierowane jest na Willibrorda, który bacznie obserwuje co się dzieje. Jednak nie porusza się i nie reaguje. Po chwili Bezimienny odsuwa od siebie Prahwe. Ta nie chce odejść ale Niemy wyraźnie daje jej znać, że ma się odsunąć.

10. Z tłumu wyłaniają się dwie kobiety, które przejmują płaczącą Prahwe i odciągają ją od Bezimiennego.

11. Niemy stoi teraz na tle pala.

12. Na przeciwko niego staje Willibrord. Sytuacja jest pełna napięcia i nikt do końca nie wie, jakie są ich intencje. Niemy robi kilka kroków do tyłu i wchodzi na ustawiony stos. Kiedy staje tam ponad zgromadzonymi ludźmi, rozkłada ręce - w modlitewnym geście - unosząc dłonie do góry. Delikatnym skinieniem głowy jakby przyzywał do siebie

Willibrorda. Na twarzy rycerza widać jednak wahanie. Wyczuwa się też wielki ból i napięcie towarzyszące podjęciu dramatycznej decyzji. Willibrord kręci przecząco głową, jakby odmawiał tego, czego domaga się od niego Bezimienny. Wtedy pustelnik sięga na pierś pod swoją szatę i wydobywa kosztowny złoty krzyż, który wisiał na jego szyi. Zdejmuje go i wysuwa na dłoni w kierunku Willibrorda, jakby był to rodzaj argumentu. Willibrord nadal jednak nie przyjmuje wyzwania. Kręci przecząco głową. Ma łzy w oczach. Pustelnik jednak nie rezygnuje. Zdecydowanym spojrzeniem i całą swoją sylwetką, wyciągniętym krzyżem, przyzywa Willibrorda.

Wreszcie rycerz rusza w kierunku Bezimiennego. Przez dłuższą chwilę nikt się nie porusza. Bezimienny stoi na stosie, tłum milczy, strażnicy czekają z pochodniami na rozkaz Willibrorda. Ten zbliża się do Bezimiennego.

13. Wchodzi na stos i staje patrząc mu prosto w twarz. Przez chwilę uczeń i mistrz mierzą się wzrokiem. W spojrzeniu Bezimiennego jest spokój. Wszyscy czekają na to czy coś powie. Nie odzywa się. Wpatruje się głęboko w oczy Willibrorda. Bezimienny podnosi złoty krzyż – jedyną kosztowną rzecz jaką posiadał - i daje Willibrordowi. Robi to na oczach pogan, jakby chciał im powiedzieć: pójdziecie za Willibrordem. Potem szepce mu do ucha.

BEZIMIENNY

Jestem wolny... Daj mu to, kiedy przyplynie...

Willibrord patrzy na niego z niedowierzaniem, jakby wszystko powoli zaczynało mu się składać w głowie. Waha się przez chwilę, wreszcie podchodzi i obejmuje go. Przez dłuższy moment trwają w mocnym, przyjacielskim uścisku. Wreszcie są razem. To jakby komunია ludzi, którzy długo zmagali się ze sobą, aby wreszcie znaleźć porozumienie. Trwają tak dłuższą chwilę obserwowani przez milczących pogan.

Po uwolnieniu z uścisku Willibrorda ciało Bezimiennego osuwa się bezwładnie na stos. Widać teraz, że w jego podbrzuszu tkwi sztylet. Struga krwi z przebitej wątroby plami szatę.

14. Willibrord schodzi ze stosu. W jego oczach widać łzy. W ręku trzyma złoty krzyż, który Bezimienny wyciągnął w jego kierunku. Całuje go. Bierze pochodnię od jednego ze strażników. Chwilę jeszcze przygląda się ciału Bezimiennego. Mówi do siebie słowa psalmu.

WILLIBRORD

Choćbym kroczył ciemną doliną śmierci, zła się nie ulękę, bo Ty jesteś ze mną...

Willibrord spogląda na złoty krzyż, który trzyma w ręku. Ciska pochodnię. Ciało Bezimiennego leżące na stosie zajmuje się ogniem.

65. INT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | statyw (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)

1. Wnętrze kościoła. Kamera od ołtarza na en face W. i kościół w tle. Twarz Willibrorda (w tym samym planie, w którym widzieliśmy ją w poprzedniej scenie). Dumny z siebie rozgląda się po ukończonej świątyni. Słychać bicie w bęben skalny na zewnątrz, czyli nawoływanie wiernych na msze. W. rozgląda się za siebie, nikogo nie ma, zniecierpliwiony wychodzi przed kościół.

66. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)

1. Plan ogólny. Willibrord wychodzi na zewnątrz. Bierze kije od poganina i uderza jeszcze mocniej w bęben. Przeciąga spojrzeniem po horyzoncie.

67. INT. KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/ręka/jazda (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5) (scena do podzielenia)

1. Plan średni. Willibrord staje znowu przed ołtarzem (w tym samym planie co w scenie 94) i zaczyna mówić psalmy. Kamera od ołtarza na en face W. i kościół w tle. Z tyłu pierwsi wierni wchodzą do kościoła, tłoczą się przy wejściu. Rozglądają się zafascynowani budowlą. W. odwraca się do nich.

2. Półzbliżenie. Kontrplan na stronę ołtarza. Willibrord rusza na tyły kościoła, kamera idzie przed nim. W. przygląda im się, bo coś się nie zgadza w ich wyglądzie. Nie widzi jednak dokładnie, oślepia go światło wpadające przez drzwi. W. zatrzymuje się. Kamera okrąża go. Teraz widzimy twarze otaczających go osób.

Poganie mają zaszyte usta...

Jedni mniej, drudzy bardziej, jedni cienką nitką, inni kilkoma szwami. Jedni na świeżo, ze spuchniętymi wargami, inni już od dawna, bez śladu rany. Część ma usta pomalowane na czarno, nie wszyscy zdecydowali się od razu na zaszycie. Willibrord przechadza się wśród nich w skupieniu do momentu, gdy słyszy tumult przy wejściu.

3. Plan amerykański. Jazda towarzysząca, wzdłuż nawy kościoła. Na środek świątyni wychodzi czterech pogan niosących prowizoryczne mary z desek, a na nich coś przykrytego kawałkiem materiału. Mijają Willibrorda, stawiają mary przed ołtarzem,



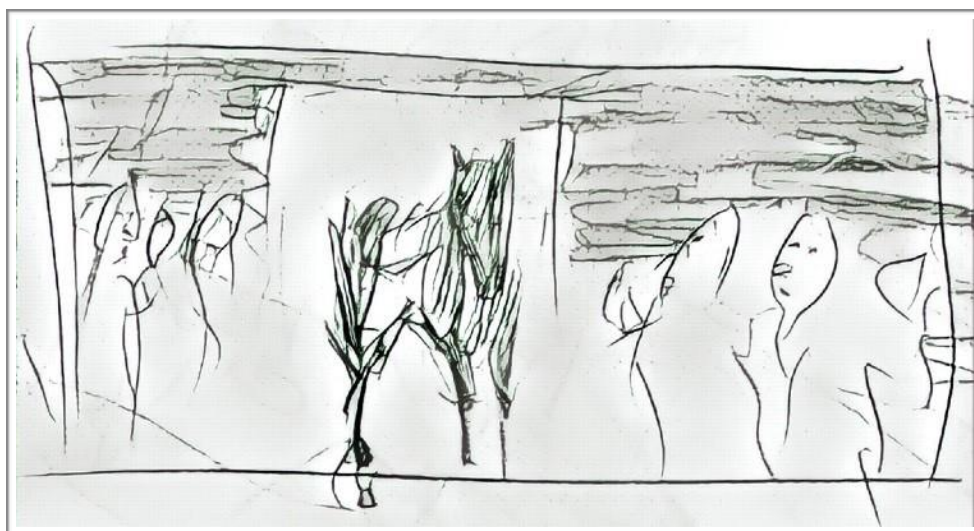
stopami w stronę kamery. Kamera zatrzymuje się również pod ołtarzem, po chwili zaczyna się zbliżać. Willibrord wchodzi w kadr i odkrywa całun. To ciało Bezimiennego. Spalone, ale jakby w cudowny sposób zmumifikowane. Willibrord przyklęka przy tym ciele i modli się. Po twarzy ciekną mu łzy... Nagle pełną skupienia ciszę w kościele przerywa głośnie westchnienie. W. odwraca się.

4a. Plan średni. W drzwi kościoła wsunął się koński łeb. Czarny, opancerzony łuskami, wygląda groźnie jak smok. Poganie zastygli i patrzą na niego w osłupieniu.



5. Półzbliżenie na Willibrorda. Patrzy pod światło w stronę drzwi.

6. Plan ogólny na drzwi. Teraz widać sylwetkę jeźdźca siedzącego na koniu. W tym samym planie wstając wchodzi w kadr Willibrord. Rusza w stronę wyjścia.



4b. Willibrord zatrzymuje się na chwilę przy koniu. Przygląda mu się.

68. EXT. KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/kran, realizacja na 2 kamery (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)

1. Jazda towarzysząca z góry. Plan ogólny. Przed świątynią stoi kilkunastu obcych rycerzy na koniach. Willibrord idzie pomiędzy nimi. Na pierwszym planie widzimy stalowe przyłbice na głowach mijanych rycerzy. Willibrord zatrzymuje się przy jeźdźcu z najbardziej ozdobną, pozłacaną przyłbicą. (KRAN)



Willibrord mówi w natchnieniu.

WILLIBRORD

Panie to cud! Jesteś świadkiem cudu nawrócenia i gorliwej wiary!
To objawienie pańskie, którego ślad leży w moim kościele!

2. Kontrplan na króla. Plan średni. Król rozgląda się dookoła.

KRÓL

Gdzie jest mój syn?



Willibrord tężeje. Król powtarza głosem spokojnym, ponurym i jakby trochę obojętnym.

KRÓL
Mój syn Aethelbald...

3, 4. Po chwili Misjonarz wyjmuje z zanadrza złoty krzyż Bezimiennego i podaje go Królowi. Król przygląda mu się dłuższą chwilę.
dialog w kontrplanach:

KRÓL
Zabiłeś go?

WILLIBRORD
Tak. Był to ostatni człowiek, którego zabiłem.

KRÓL
Spełniłeś to, po co cię tu przysłano...

WILLBRORD
Taka była twoja wola, panie...

Król spogląda gniewnie.

KRÓL
Taka była wola Niebios! Nie było innej drogi!

WILLBRORD
Ty to wiesz, panie... Ja jestem twoim kornym sługą...

Król uspokaja się. Zsiada z konia

KRÓL
Spełniłeś swoje zadanie. Zrobię cię biskupem nad tymi ludźmi.
Jeśli tego chcesz.

Król rusza w stronę kościoła ale W. zagradza mu drogę.

WILLIBRORD
Tak, panie. Chcę tego.

Krół woła swojego kapłana.

KRÓL

Dajcie to!

Podchodzi kapłan w bogatych szatach. Niesie w rękach niewielką szkatułkę. Podaje ją królowi kłaniając się. Król otwiera ją. W środku jest pergamin i pierścień biskupi.

KRÓL

To twoja godność. Masz!

Król spogląda na Willibrorda zimno.

KRÓL

Odejdź, Biskupie. Zrobiłeś swoje.

Król teraz zauważa, że w drzwiach kościoła pojawili się zaszyci, milczący poganie.

5. Plan pełny na drzwi kościoła. Poganie wyglądają nieśmiało na zewnątrz. Nic tu nie świadczy o cudzie, raczej o zbiorowym opętaniu.

6. Król spogląda ze zdziwieniem na W. i rusza w stronę kościoła.

7. Król podchodzi do pogan tłoczących się u wejścia.

Kamera za nim (POV podążającego za nim Willibrorda). Król czeka aż zrobią mu miejsce. Poganie rozstępują się, król wchodzi do kościoła. Idzie powoli przyglądając się z niedowierzaniem ich twarzom. Odwraca się gniewnie w stronę W. (do kamery). Wchodzi dalej, aż do mar z ciałem B.

69. INT. KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/jazda (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)

1. En face, portret na Króla. Rozgląda się. Jazda towarzysząca.

2. POV Króla. Jazda. Widzi zaszyte usta, kościół i mary przystrojone w pogańskie symbole. Niezgrabnie rzeźbioną figurę Chrystusa.

3. Poźblizenie en face na Króla pochylonego nad zwłokami Bezimiennego. Od ołtarza na stronę wejścia. Na jego twarzy pojawiają się łzy. Spina ją coś na kształt historycznego grymasu. Król płacze stojąc do wszystkich tyłem i nie pokazując swoich emocji.

W tle widzimy że zaniepokojony W. podchodzi do niego bliżej. Król wyczuwa jego obecność. Przykrywa wzruszenie złością.

Dialog w kontrplanach (uj 4/5):

KRÓL

Nie zapytałeś – dlaczego? (pauza) Dobrze zrobiłeś! Króla nie wolno pytać o takie rzeczy. Nie wolno pytać, dlaczego syn znienawidził swojego ojca. Nie chciał wojen, skąd mu się to wzięło? Chciał rozbić królestwo, które budowałem całe życie. Nic nie rozumiał. A tak na niego liczyłem! (pauza) Nie wolno pytać króla, dlaczego kazał zabić własnego syna. Dlaczego nie zrobił go dziedzicem swojej korony, dlaczego nie chciał zobaczyć go na tronie?

Dlaczego nie chciał uściskać wnuków, które może przysłyby na świat. Dlaczego?

Nie wolno o to pytać. Nie ma na to odpowiedzi.

(Król podnosi pogańską ozdobę z mar i podtyka W. pod nos.)

W. odruchowo cofa się o krok.)

A ty? Miałeś go zabić, a nie zrobić pogańskim świętym!

KRÓL

Jakie były jego ostatnie słowa? Żałował?

WILLIBRORD

Nie panie. Powiedział: pokaż królowi moje dzieło. To on natchnął tych ludzi, obudził w nich prawdziwego Boga. Zwyciężył. Nade mną i... nad tobą panie.

4. Spojrzenie Króla ponownie staje się lodowate. Mija W. i rusza w stronę wyjścia. Mówi spokojnym tonem.

5. Plan średni na stronę wejścia, na W., król wcięty tyłem.

KRÓL (mijając Willibrorda)

Jak nazywa się ta osada na górze?

6. Plan średni na stronę ołtarza. W. zostaje w tyle. Kamera idzie przed wychodzącym królem en face.

WILLIBRORD (za nim)

Thule, panie. 70

KRÓL (przy wyjściu rzuca do dowódcy krótko)
Spalić ją.

WILLIBRORD (woła za Królem w tle)
Ale tam są chrześcijanie!

KRÓL (już do siebie)
Tym lepiej. Bóg wybierze swoich.



70. INT. KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | steadycam/ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)



78

1. Rycerze króla wpadają za nim do kościoła wyciągając miecze. Zaczyna się rzeź pogan.

2. POV Willibrorda z nad jego głowy. Żołnierze wbiegają i bestialsko wyrzynają pogan. Ci bezbronni uciekają za jego plecy. Skupiają się po stronie ołtarza. Willibrord odwraca się do kamery. Postanawia walczyć.



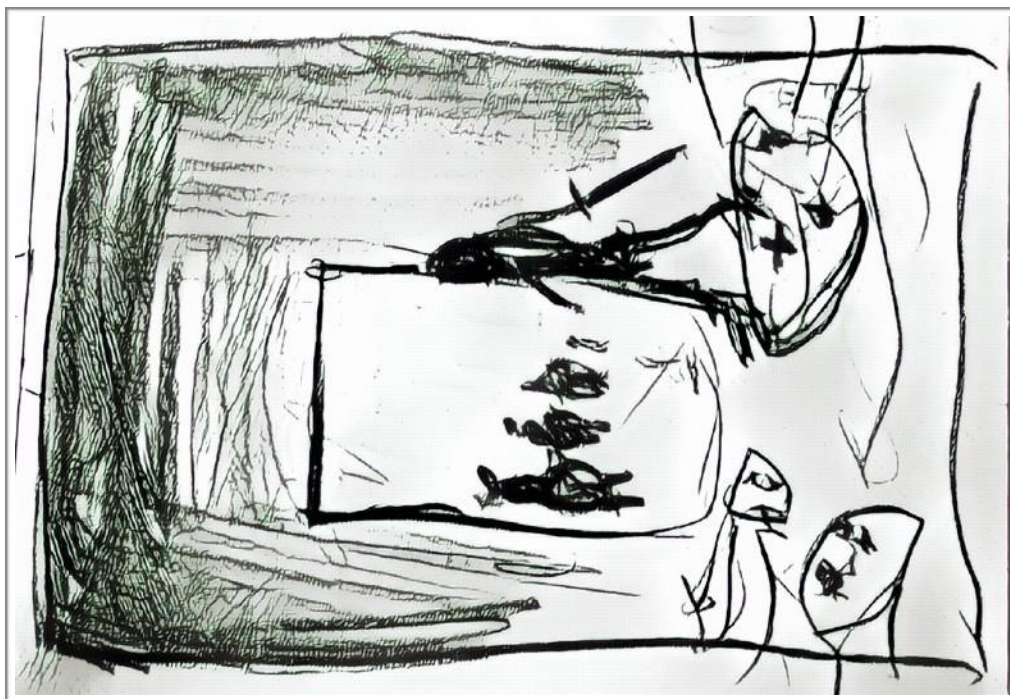
3. Kamera odjeżdża. Średni na W. Trzyma szkatułkę biskupią w dłoniach i zastanawia się chwilę co z nią zrobić. Rzuci się na pierwszego w pobliżu żołdaka i wali go szkatułką między oczy. Sekunde później za jego plecami wyrasta następny. Uderza Willibrorda w głowę rękojeścią miecza. Ten pada na ziemię.



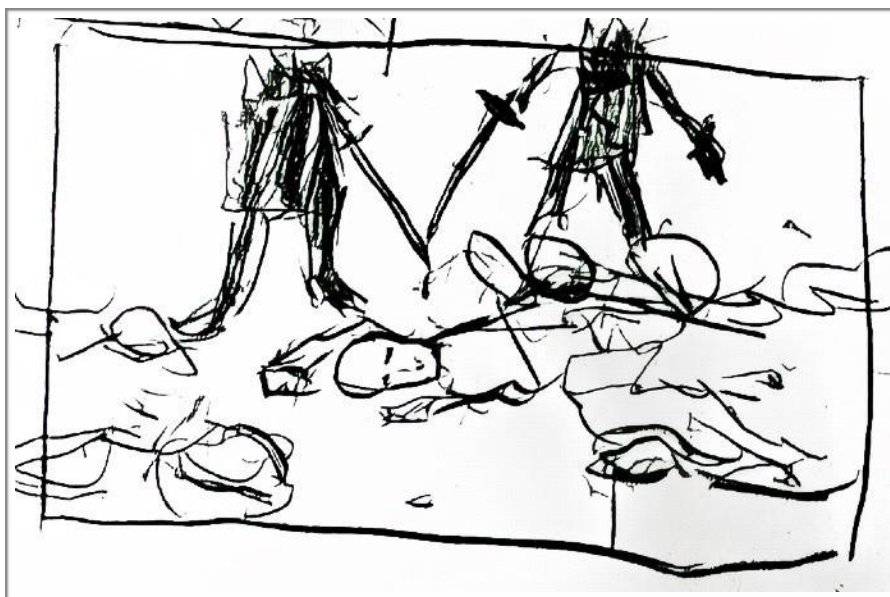
4. Zbliżenie. Zakrwawiona twarz (rana na głowie) W. w błocie. Obok leży rozwalona szkatuła i pergamin biskupi nasiąkający breją. W. patrzy bezradnie na rzeź pogan.



5. POV W. z ziemi. Kamera zdaczowana o 90 stopni. Odbywa się bestialska rzeź pogan w jednym kadrze. Inscenizacja do opracowania z kaskaderem. Tuż przed obiektywem pada kolejny poganin ścięty mieczem. Jeszcze patrzy z nadzieją w oczy W. ale zostaje przebity mieczem przez głowę.



6. Zbliżenie na W. leżącego w błocie. Na jego twarz **ściekają krople krwi** z mieczy żołnierzy stojących nad nim. W. jest przygnieciony ciałami innych pogan. Próbuje się podnieść, traci przytomność, fade out.



71. EXT. ŁĄKA/ KOŚCIÓŁ. DZIEŃ | ręka (KOŚCIÓŁ ETAP 2,5)

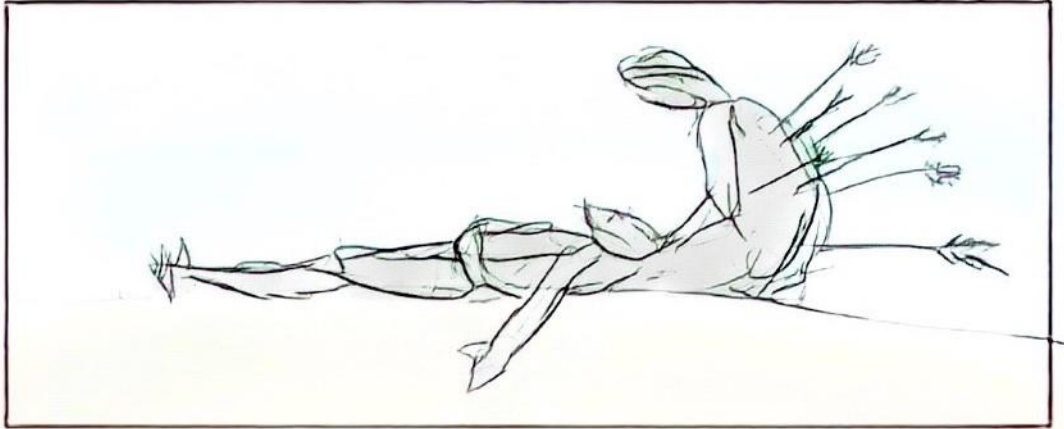
1. POV W. z ziemi. W. odzyskuje przytomność pod wpływem Karengi. W. widzi Karengę do góry nogami. Wydaje się, że nadeszła odsiecz i Karnega odwróci losy walki. Karenga ciągnie go po ziemi przez kościół, na zewnątrz. Aż do momentu, kiedy W. widzi korony drzew i niebo nad sobą.



2. Plan pełny z kościołem i masakrą w tle. Karenga upada ze zmęczenia na ziemię. Dopiero teraz widzimy że ma w plecach bełty od kusz.

KARENKA

Król przybył, panie...



3 i 4. Dwa kontrplany. Karenga pada twarzą na ziemię, obok twarzy leżącego W. Willibrord gładzi go po twarzy ojcowskim gestem. Karenga umiera zadowolony ze spełnionego zadania. Do końca wierny swojemu panu. Willibrordowi łzy napływają do oczu. Patrzy z wściekłością i bezsilnością w stronę osady. Z trudem staje na nogach i brnie do lasu.

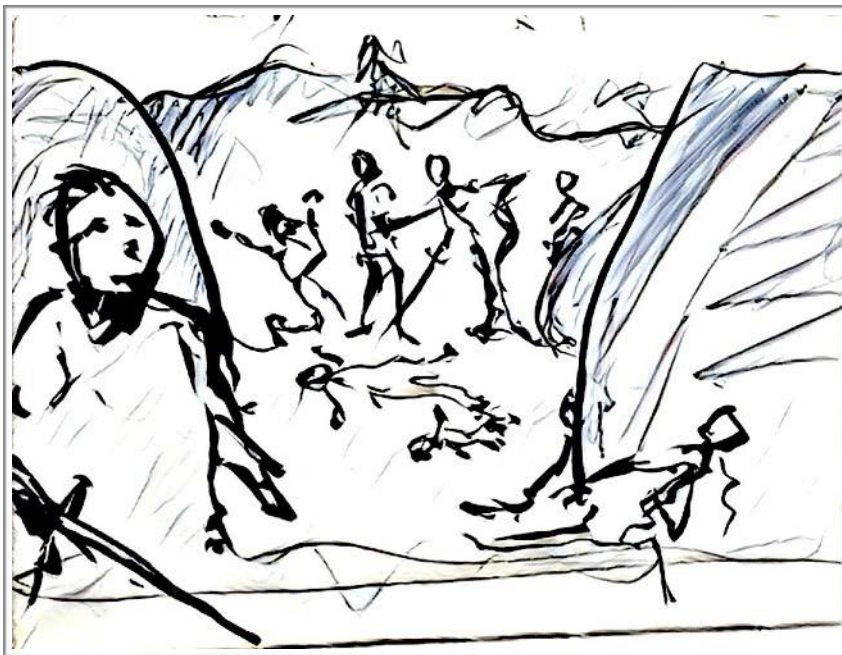
72. EXT. BRAMA DO OSADY/LABIRYNT (miejsce do potwierdzenia).
DZIEŃ | steadycam/ręka

1. W. Podchodzi do bramy. Zadzierza głowę. Nad nim wisi poskręcane ciało łucznika z wyprutymi flakami. Willibrord idąc pod ścianą mija **kapiącą krew**. Z oddali słyszy krzyki i odgłosy walki. Kamera idzie przed nim, panoramuje z W. na strażnika do góry, potem w dół z powrotem na W.



73. EXT. OSADA. DZIEŃ (konsultacja kaskaderska) | steadycam/ręka

1. Willibrord przesuwają się wzdłuż ściany. Po jego prawej stronie otwiera się perspektywa na jeden z dziedzińców wioski. Willibrord zatrzymuje się schowany za ścianą. W tle widzimy to, co Willibrord tylko słyszy. Grupa żołnierzy zarzynają kilku bezbronnych mieszkańców. Kamera zbliża się do twarzy Willibrorda. Nie może nic zrobić. Jest słaby, ranny i sam jeden. Po chwili podejmuje decyzję i postanawia wyjść z ukrycia. Kamera jest już między skałami i wyprzedzając go przez cały czas pokazuje jego twarz.



2. Szeroki zza pleców Willibrorda. Wychodzi wprost na żołnierzy. Stania się na nogach.

3. Widzi jak jeden z żołdaków zabija chłopca handlującego kośćmi misjonarzy. Willi jest z mieczem, ale nie rzuca się do walki, tylko do ratowania. Łapie drugiego chłopca i próbuje odciągnąć na bok. Wystawia miecz, ale wygląda słabo i komicznie. Opada z sił, przewraca się. Żołnierze śmieją się z niego. Zostawiają jego i chłopca. Ruszają dalej.

4. W. cieszy się z ocalenia chłopca. Chowa go w załomie skalnym i podąża dalej za żołnierzami.

74. EXT. OSADA. DZIEŃ (konsultacja kaskaderska) | ręka

1. POV Willibrorda: w ciasnym przejściu między skałami dwaj żołnierze ciągną jakąś kobietę. W. rusza za nimi. Po chwili widzi, że to Prahwe. Jej półnagie ciało jest sine. Zostawia za sobą czerwony ślad.

2 i 3. W. wbija miecz w plecy jednego z nich. Drugi odwraca się do niego. Plany średnie zza pleców W. i zza pleców żołnierza. Długie ujęcia. Podczas całej tej potyczki Willibrordowi udaje się ująć z życiem tylko za sprawą szczęśliwych dla niego przypadków. Walka staje się niezborna i trudna, bo Willibrord jest zmęczony i walczy w ciasnej przestrzeni.

Żołnierz uderza i rani W. w ramię, bo temu nie udało się zablokować ciosu. W. odskakuje i próbuje dźgnąć przeciwnika prostym pchnięciem. Tamten odskakuje i tnie z góry jeszcze raz trafiając w skałę obok W. krzesząc przy tym iskry. Robiąc to pochyla się, co Willibrord wykorzystuje i doskakując uderza łokciem od dołu w głowę. Żołnierz chwytając się za twarz, ale kopniakiem odpycha na chwilę Willibrorda. Patrzy na krew, którą ma na dłoni. Cieknie mu obficie z nosa. Rzuca się na W. w złości próbując uderzyć w jedyny możliwy w tak ciasnym miejscu sposób - z góry. Tym razem W. jest już na to gotowy. Przylega na ułamek sekundy do jednej ze ścian, a gdy miecz uderza znowu w skałę na wysokości jego ramienia dociska go całym ciałem do ściany blokując broń przeciwnika. Nie ma miejsca, żeby dźgnąć ostrzem więc uderza go wielokrotnie jęlcem miecza wbijając go dosłownie w twarz przeciwnika. Gdy Willibrord dochodzi do siebie i łapie oddech rusza przed siebie.

4. Niskie ustawienie kamery. Jazda równoległa. Widzimy, że Willibrord musi przejść po trupach dwóch żołnierzy, których właśnie zabił, żeby pójść dalej. Podnosi Prahwe, bierze ją na plecy i wychodzi z labiryntu.

75. EXT. OSADA. DZIEŃ | steadycam/ręka

1. Szeroki spot z trupami, ten sam co w sc 73. W. niesie Prahwe na plecach. Upada na kolana przy wyjściu z osady. Odwraca się za siebie.

2. Widzi obraz rzezi, jakiej sam był pewnie nie raz autorem. Widzi do czego doprowadził na tej wyspie. Wpada w spazmatyczny szloch, ale z jego oczu nie lecą już łzy, z ust nie może się wydobyć żadne słowo. Charczy i z trudem łapie powietrze, jakby sam umierał.

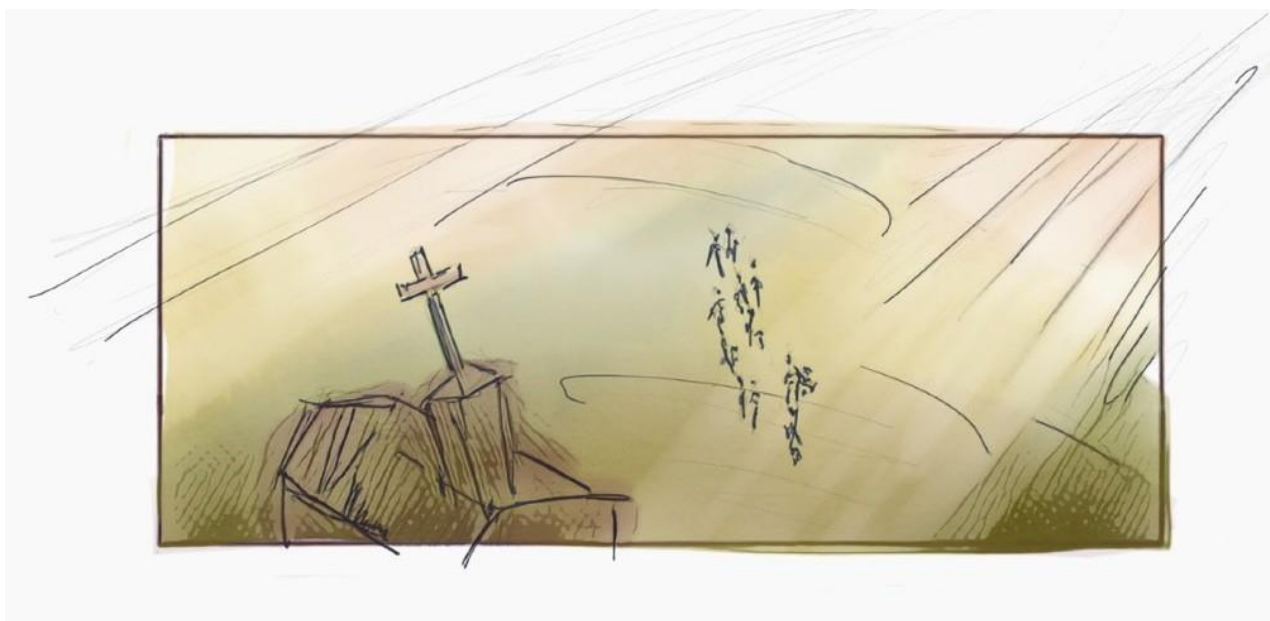
76. EXT. ŁĄKA / LAS OBOK ŁĄKI. DZIEŃ | steadycam/ręka/kran albo dron
(KOŚCIÓŁ ETAP 3)

1. Jakiś czas później. Prahwe siedzi w stuporze oparta o drzewo. Prahwe ma zupełnie białe, posiwiałe włosy. Jej twarz jest postarzała i naznaczona cierpieniem.

2. Podchodzi do niej Willibrord. Po raz pierwszy nie w zbroi, lecz w zgrzebnych szatach. Wyciąga kęs pożywienia. Próbuje ją nakarmić. Powoli i delikatnie. Trochę na siłę. Dziewczyna spogląda na niego, jakby wyszła z nieprzytomności. W. podnosi ją za ramiona. Wspiera na sobie. W ten sposób wyprowadza ją z lasu na łąkę.

3. Pod lasem czeka na nich grupka ocalańców. Paru pogan, parę dzieci, m.in chłopiec handlarz, którego W. ocalił. Mają ze sobą tobołki spakowane do drogi. Łączą się w grupę i podążają za W.

4. Szeroki plan. Idą łąką w stronę zgliszczy kościoła. Jednak mijają świątynię bokiem i kierują się w stronę lasu. W nieznanie.



ANEKS. PREZENTACJA

OTTER FILMS PRESENTS

PRODUCTION DESIGN IDEAS

THE MITE

THE FEATURE FILM PROJECT FROM OSCAR NOMINATED DIRECTOR

BARTEK KONOPKA

EKSPLIKACJA REŻYSERSKA

Pomysł na film NIEMY zrodził się z kilku inspiracji. Po pierwsze ze sprzeciwu wobec bezdyskusyjnych dogmatów i autorytetów. Z potrzeby szukania dialogu, który może godzić różne pomysły na świat, a nie zaogniać konflikty. Po drugie z fascynacji pokojowymi buntownikami, takimi jak Chrystus, Gandhi, Martin Luther King, Nelson Mandela i inni. Po trzecie z mądrości jaką niesie w sobie milczenie, poszukiwanie skupienia wewnętrznego, oddziaływanie na ludzi obecnością, a nie pustymi słowami, wszechobecnym zagadaniem, ideologią. W sensie ludzkim chciałem opowiedzieć o dwójce osób, którzy mają tylko siebie i tylko dzięki sobie mogą ocaleć, pokonać grozę świata na zewnątrz. Mogą zdać się na siebie i czerpać z tego siłę. Oboje tego chcą, tęsknią za tym. To wydaje się tak proste, a jednak nieosiągalne. Oboje się przyciągają, potrzebują wzajemnego uczucia, ale zamiast tego fundują sobie szaleństwo nienawiści. Jak trudno zbudować głębszą relację, ochronić ją przed wzajemnymi pretensjami, nieporozumieniami, źle rozumianym honorem, poczuciem zdrady, zaciętrzewieniem. Nieufność, nieposłuszeństwo, wywieranie presji, zawiedzione nadzieje, upokorzenie, zazdrość, zemsta, rozpacz – spirala tych emocji rozpętuje piekło wokół bohaterów i doprowadza do tragicznego finału.







Dopiero potem pojawił mi się w myślach kostium historyczny. Chciałem umieścić akcję w świecie trudnym, prymitywnym, ale i pełnym duchowego uniesienia. W świecie wielkich kontrastów. Wybrałam średniowiecze dla kinowego rozmachu, świata olśniewającego obrazem i nastrojem, a zarazem dla prostoty i wyrazistości. Czasy pierwszych misjonarzy wciąż nie doczekały się ekranizacji. A mają w sobie potencjał na tajemnicze, mistyczne, widowiskowe kino z jednej strony, z drugiej zaś odkrywają podwaliny chrześcijaństwa – kultury, której wiele zawdzięczamy, ale która nas coraz bardziej uwiera. W tle filmu znajdziemy pytania o naturę wiary. Chcemy wierzyć, znajdować w Bogu opatrzność, odpowiedź na pytanie o sens życia. Ale czy potrzebujemy strażników wiary? Kościoła jako instytucji? Być może nasze zaufanie do niego już się skończyło? Jak spojrzeć na tę sprawę z dzisiejszej perspektywy? Jestem wciąż człowiekiem wierzącym i te pytania mają dla mnie osobiste znaczenie. Kiedy dwa lata temu zacząłem myśleć o tym temacie, zwróciłem się po pomoc m.in. do profesora Jerzego Strzelczyka, znawcy zagadnienia. Szukałem prawdziwej historii jednego z europejskich apostołów do zekranizowania. Żadna jednak nie nadaje się na to w pełni, choćby ze względu na znikomość źródeł historycznych. Zacząłem próbować kompilacji różnych opowieści, aby oddać mechanizmy działań misyjnych, uniwersalne dylematy, przed którymi stawali zakonnicy – wojownicy.



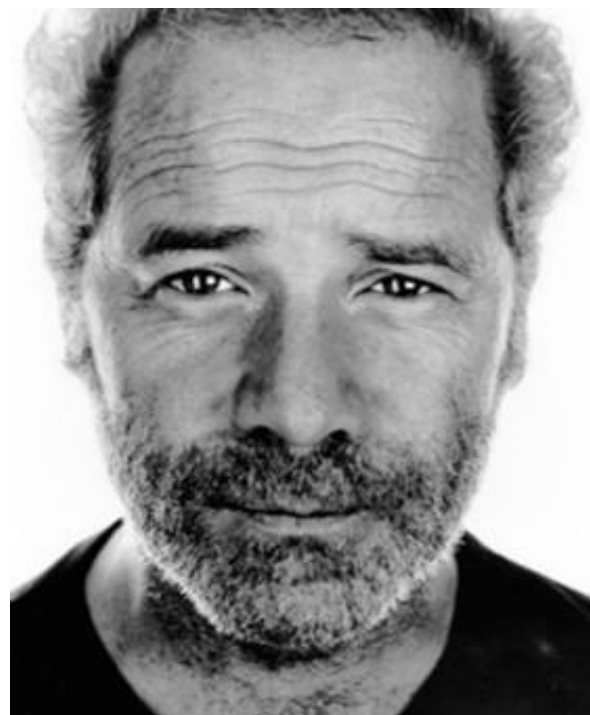
Profesor przyznał, że to lepsze i uprawnione działanie, gdyż wszelkie biografie apostołów były z miejsca hagiografiami, czyli żywotami świętych, pełnymi cudów i niewiarygodnych zdarzeń. Forma autorskiej interpretacji, zgodnej z pewnymi zdarzeniami, może być więc ciekawą próbą przybliżenia tematyki. Dlatego w filmie specjalnie unikamy określenia dokładnego miejsca i czasu zdarzeń. Przedstawiona historia mogła mieć miejsce w wielu miejscach Europy, dzięki czemu może się stać wspólnym doświadczeniem dla różnych krajów. Potwierdza to duże zainteresowanie ze strony osób, którym przedstawialiśmy projekt w Niemczech, Francji, Anglii, Szkocji, Szwecji, Irlandii. Pisząc scenariusz opieraliśmy się na książkach Jerzego Strzelczyka, Marii Miśkiewicz, Jacquesa Le Goffa, Umberto Eco, Jacquesa Duquesne, Vito Fumagalli, Leo Moulina. Film będzie opowiadany głównie obrazem. Napięcie wyniknie z niedopowiedzeń, tajemniczej atmosfery i ciągłego zagrożenia, w którym żyją bohaterowie. Epokę chcemy pokazać naturalistycznie, oszczędnie, bez poetyzowania i upiększeń, vide Valhalla Rising (2009) Nicholasa Windinga Refna.

Referencje filmowe: Andriej Rublow (1966) Andrieja Tarkowskiego, Valhalla Rising (2009) Nicholasa Windinga Refna, Podróż do Nowej Ziemi (2005) Terrenca Malicka, Aż poleje się krew (2007) i Mistrz (2012) Paula Thomasa Andersona.

Bartek Konopka

AKTORZY - WILLIBRORD

PETER MULLAN - SZKOCJA

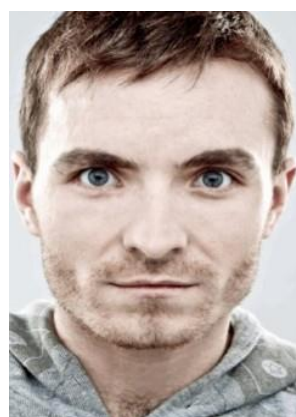


AKTORZY-BEZIMIENNY

DOMHALL GLEESON - IRLANDIA



MARTIN MCCANN - IRLANDIA PÓŁNOCNA



REFERENCJE-KOSTIUMY I CHARAKTERYZACJA







KOSTIUMY I CHARAKTERYZACJA



KOSTIUMY



KOSTIUMY



PRAHWE

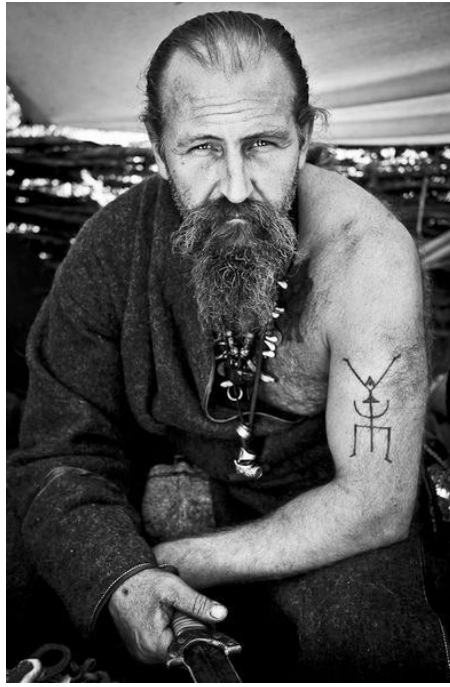


KARRENGA

REFERENCJE-KOSTIUMY I CHARAKTERYZACJA



REFERENCJE-KOSTIUMY I CHARAKTERYZACJA



REFERENCJE- CHARAKTERYZACJA





REFERENCJE-KOSTIUMY I CHARAKTERYZACJA



LOKACJA - IRLANDIA
BRZEG WYSPY



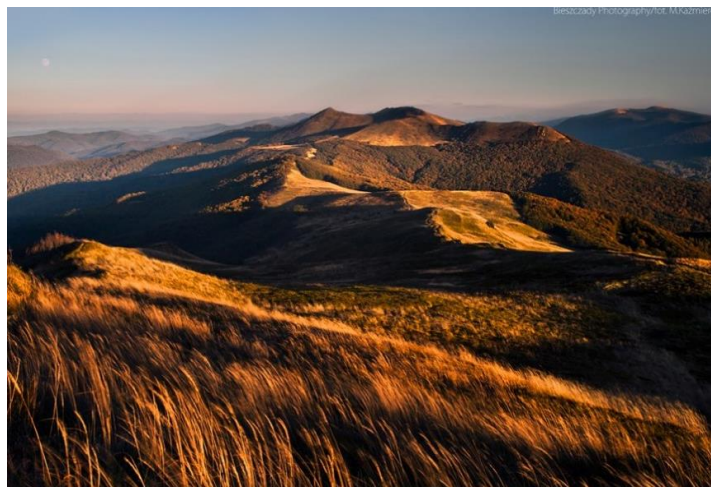
LOKACJA - ESTONIA - WYSPA SAREMA
BRZEG WYSPY



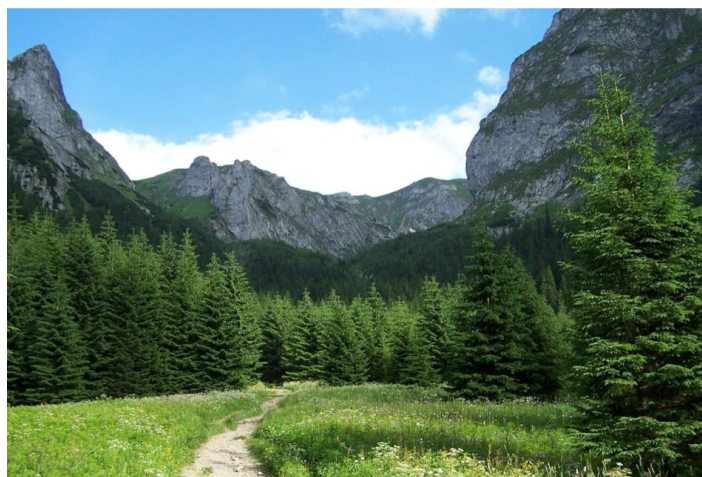
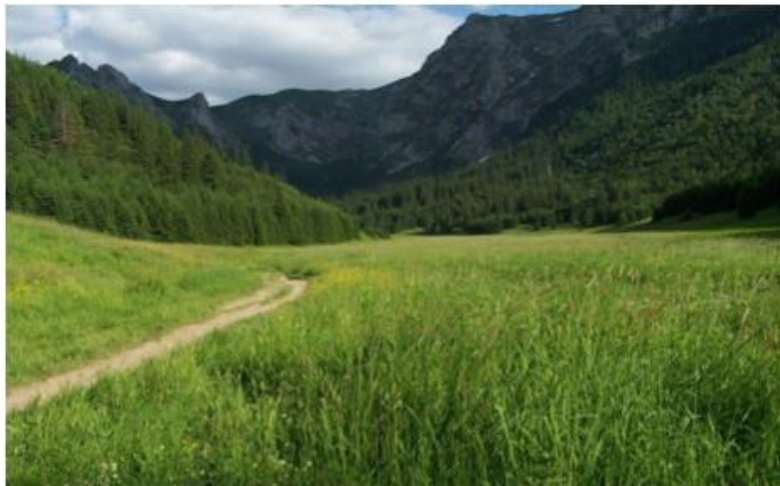
LOKACJA - IRLANDIA
PRZEJŚCIE PRZEZ GÓRY



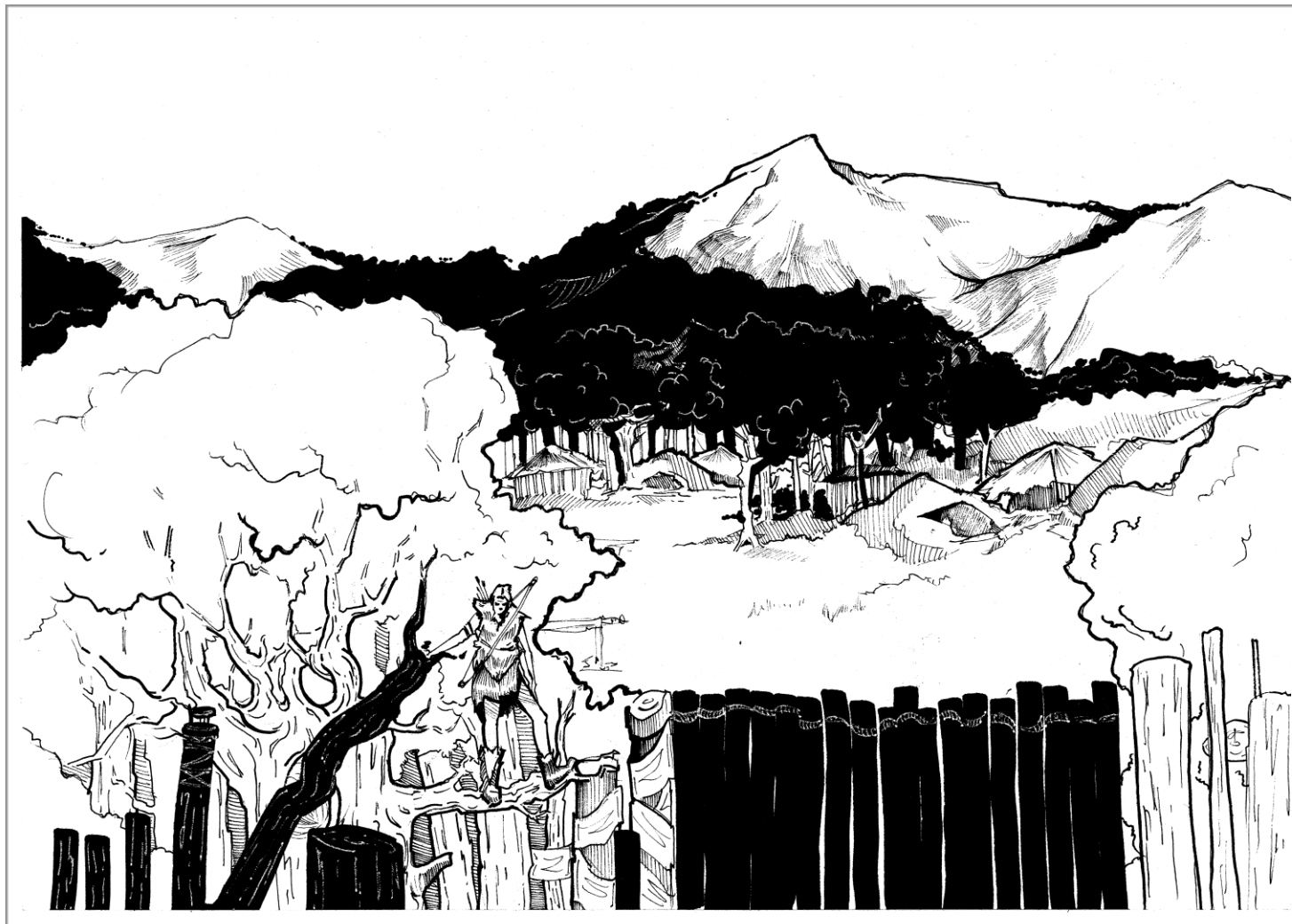
LOKACJA - POLSKA - BIESZCZADY
OSADA POGAN



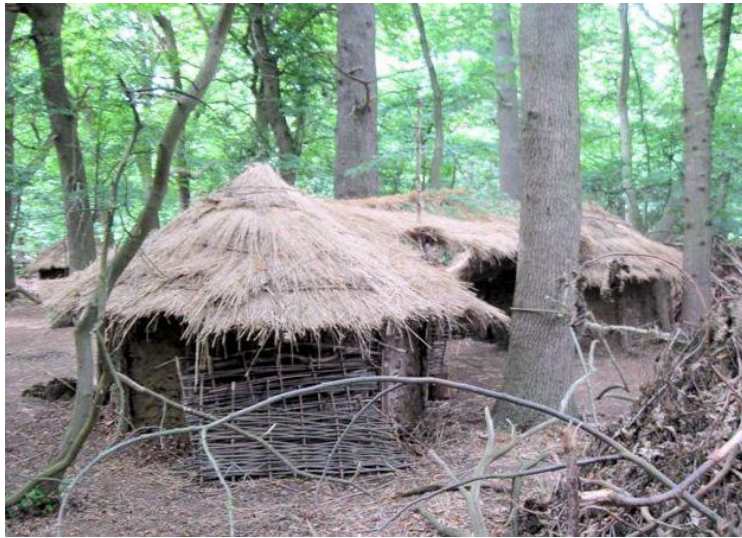
LOKACJA - POLSKA - TATRY
OSADA POGAN



OSADA POGAN



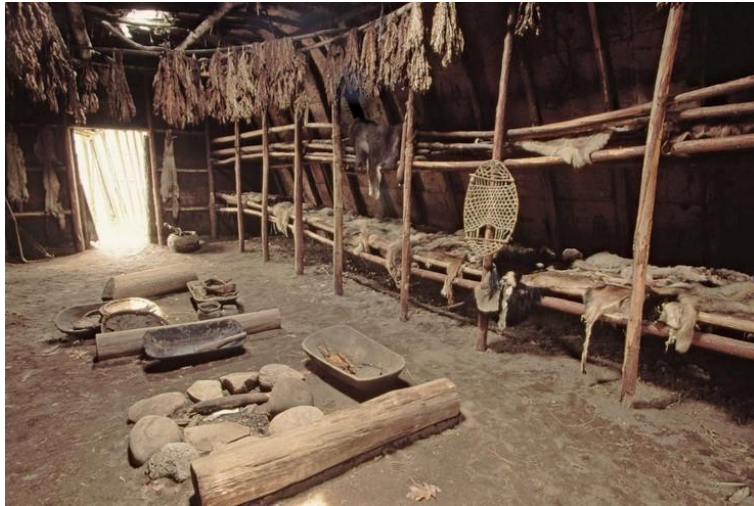




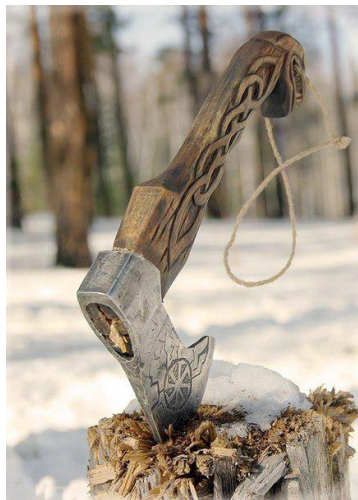




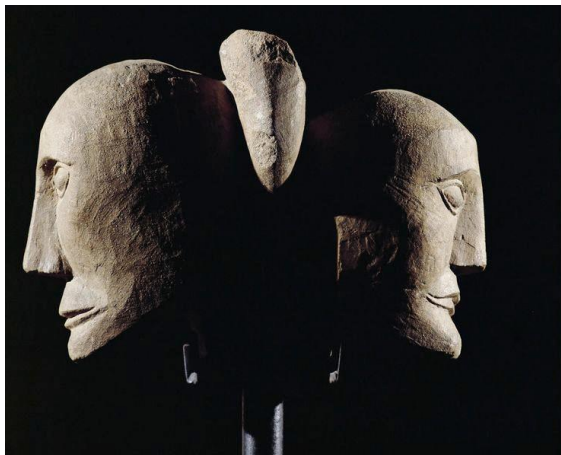
OSADA POGAN - DEKORACJE WNĘTRZ



REKWIZYTY



KULT POGAN



REKWIZYTY-ŁODZIE POGAN



REKWIZYTY - ŁÓDŹ MISJONARZY



BUDOWA KOŚCIOŁA



INSPIRACJE

POGANIE KONTEKST HISTORYCZNY

Od początku pracy nad projektem zakładamy, że jest to opowieść o spotkaniu świata Zachodu (Willibrord i Bezimienny) ze Wschodem (poganie). Bez wartościowania, a raczej z przyglądaniem się obu światom z ciekawością, chęcią poznania, wynikającą również ze wzajemnego obserwowania się bohaterów. Chcemy żeby film zachował charakter przypowieści, dlatego nie osadzamy go w konkretnych realiach, nie odwołujemy się do jednej historycznej postaci. Raczej chodzi nam o przyjrzenie się uniwersalnym mechanizmom misji, spotkania dwóch światów. Myślimy o ludach pogańskich z północnego wschodu Europy. Od Prusów, przez Zmudź, aż po kraje nadbałtyckie. Pod względem wojowniczej natury najbliższym nam jest do plemienia Kurów (zachodnia Łotwa). Plemię Kurów (nazwa plemienia w ich własnym języku: Kori) pojawia się w kronikach i źródłach pisanych już w VIII w., ale najwcześniejsze wzmianki o nich trudno zweryfikować. Bez wątplenia lud ten zamieszkiwał od ok. VIII do XIII w. ziemie zachodniej Łotwy, przede wszystkim morskie wybrzeże. Kurowie prowadzili handel i wojny głównie ze Skandynawami - Szwedami i Duńczykami. Najpierw to ziemie Kurów były celem wypraw łupieskich wojowniczych wikingów, później jednak, już od XI w., kiedy to państwa skandynawskie dały się schryścianizować, role się odwróciły i to Kurowie zostali postrachem bałtyckich wybrzeży (byli dobrymi żeglarzami dysponującymi w XI i XII w. statkami bardzo podobnymi do wikińskich). W kościołach Danii rzekomo zaczęto kończyć modlitwy słowami "od zarazy oraz kurońskich mieczy uchowaj nas Panie". W końcu XIII w. ziemie Kurów zdołały ostatecznie podbić i schryścianizować dopiero połączone siły dwóch niemieckich zakonów: Zakonu Kawalerów Mieczowych oraz Krzyżackiego.

KUROWIE

Co dokładniej można powiedzieć o Kurach? Wg źródeł pisanych ich dominującą cechą była wojowniczność. Fragment kroniki Adama z Bremy (kronika arcybiskupstwa hamburskiego, spisana po 1074 r.): "Największa z tych wysp nazywa się Kuronia. Podróż tam trwa osiem dni, a jej mieszkańcy są najbardziej bezwzględny plemieniem i wszyscy się ich lękają, ponieważ to zaprzędani bałwochwálcy. Kuronia ma dużo złota i najlepsze konie. Każdy ich [Kurów] dom pełen jest kapłanów, wieszczów i czarnoksiężników. Ludzie przybywają z dalekich krain, by szukać u nich odpowiedzi." Fama Kori jako groźnych wojowników znajduje potwierdzenie w odkryciach archeologicznych oraz faktach historycznych. Dla

przykładu: standardowy pochówek kurońskiego mężczyzny zawierał po kilka grotów oszczepów, topór i tarczę, a u zamożniejszych osób: także miecz, nóż bojowy, a nawet hełm oraz elementy rzędu końskiego. Dzięki swej waleczności, doświadczeniu w prowadzeniu wojen oraz umiejętnościom bojowym Kurowie przez długi czas byli główną przeszkodą na drodze ekspansji krzyżowców w tej części Europy. Podobnie jak i inne miejscowe plemiona szybko zaadoptowali nowe techniki i strategię prowadzenia bitew przeciwko ciężkozbrojnym rycerzom, wykorzystując ich ograniczoną swobodę poruszania się w leśnym, bagnistym terenie. Pamiętajmy też, że dysponowali dobrą jakością bronią. To właśnie Kurowie byli jedynym plemieniem, które odważyło się zaatakować Rygę (siedzibę biskupa); mieli własne taktyki bitewne, potrafili też walczyć w szyku. Zamieszkiwali zarówno osady otwarte (nieufortyfikowane), jak i grodziska, zakładane najchętniej blisko wody, na cyplach lub wyniesieniach, które oferowały dogodną obronę.

Opis takiej otwartej osady, złożonej z odseparowanych gospodarstw, z których każde obejmowało po kilka większych i mniejszych budynków otoczonych skromniejszymi rodzajami umocnień znajdziemy we fragmencie islandzkiej sagi o Egillu Skallagrimssonie, wikingu, który w początkach X w. wraz ze swoim bratem Thorolfem i kompanami przybył na ziemie Kurów w poszukiwaniu łąpów. Przykładowe nazwy grodów kurońskich: Kazdanga, Vekuldiga, Sabile, Vartaja, Gargzdai, Elku, Apuole, Impiltis, Talsi, Palanga. Przykładowe imiona kurońskie: Lamekins, Visvaldis, Nameisis, Skoldo, Naluba, Tontegode, Cerande.

Jeśli chodzi o wierzenia, to Kurowie nie różnili się znacznie pod tym względem od innych Bałtów - funkcje świętych miejsc pełniły konkretne lasy, gaje brzoźowe, drzewa, wyniesienia, cieki i zbiorniki wodne oraz kamienie. Po śmierci Kurowie byli kremowani, ciała palono na stosach razem z przedmiotami, którymi dany człowiek się posługiwał i uważał za cenne. Opis takiego stosu znajdziesz w drugim pliku, jest to relacja rycerza z XIV w. Prochy i zniszczone przedmioty wkładano do ziemi na cmentarzyskach lub wrzucano do świętych jezior.

CHARAKTERYSTYKA POGAN

WYGLĄD WOJOWNIKÓW POGAŃSKICH

Fryzury długie, fantazyjnie zaplecione/splątane włosy, warkocze, warkoczyki, różne style bród i wąsów (warkoczyki, wplecione paciorki, farbowanie, np. ufarbowana połowa brody i włosów lub jaśniejszy szlaczek pośrodku brody i głowy, etc.), fryzury „podcinane” w stylu „sarmackich”, „huńskich” (długie ogony na wygolonej czaszce) oraz pół głowy ogolone, na drugiej połowie długie włosy. Do tego malowanie, barwy wojenne lub tatuaze. Nakrycia głowy: kaptury, czapki, różnorodne elementy fantazyjnie posklepane ze sobą, (ale aby wyglądały na praktyczne), zdobyczne hełmy wojów królewskich, kaptury kolcze, nakrycia ze skór zwierzęcych, głów zwierząt. Część wojowników może mieć nagie torsy wymalowane w pogańskie i plemiennie wzory. Przynajmniej niektórzy powinni nosić zwierzęce skóry, aplikacje ze zwierzęcych kości, kłów, pazurów (rękawica ze szponami), może też jakieś elementy z piórami (ale bez przesady, aby nie zrobić z nich Indian). Można wykorzystać też maski (odwołania do motywów kultowych, demoniczne grymasy rzeźbione w drewnie, czaszki), wzory na tarczach. Wojownicy mają też jakieś przedmioty / ekwipunek ewidentnie zdobyty na wojach/rycerzach królewskich (np. tarcze o „niepogańskim” kroju (tarcze wojów z tamtego okresu były zazwyczaj łezkowate w kształcie, tarcze pogańskie najczęściej okrągłe lub elipsoidalne), ale przemalowane /zamalowane pogańskimi symbolami, hełmy, broń). Dużo też zależy od wyglądu twarzy, mają być twarde, zacięte, szorstkie.

WOJNA I WALKA

Starcie zbrojne. W początkowej fazie takiego starcia na przeciwnika leciał grad strzał, bełtów z kusz (kusza pojawia się w rękach Bałtów ok. XII w.) i oszczepów o wąskich liściach (pamiętajmy, że włócznie o szerokich liściach spełniały najczęściej tylko funkcje paradne). Potem zaś dopiero następowała walka wręcz. Celnie ciśnięty oszczep, nawet jeśli trafił tylko w tarczę przeciwnika, ale utkwiał w niej, ograniczał znacznie jego zdolność manewru i obrony, nieraz powodując, że tarczę trzeba było poprostu odrzucić. Również w walce bezpośredniej starano się wbić jak najwięcej broni w tarcze wrogów, co miało przynieść ten sam skutek, co w przypadku strzał i oszczepów. Do walki używano mieczy (starsze typy, z IX-XI w., ważyły 1kg i więcej, miały ponad 1m długości, proste jelce i masywne głowice; miecze z XII-XIII w. były cięższe [600-700g], o długości nie przekraczającej 1m, posiadały węższą, obosieczną głownię wyraźnie zaostrzoną na końcu, przystosowaną zarówno do cięć, jak i pchnięć), toporów (znane były lżejsze topory-siekierki bitewne do walki w zwarcu oraz topory o szerokich ostrzach osadzone na drzewcach o długości ok. 1,2m, najbardziej skuteczne w walce z konnymi i ciężkozbrojnymi), znane były też masywne noże bojowe. Charakterystyczną bronią Prusów były różnorodne drewniane pałki (takie pałki wymyślonych kształtach mogą też ubarwić uzbrojenie naszych pogan). Najbardziej powszechne były pałki z krótką rękojeścią, zakończone metalową głowicą lub kulistym zgrubieniem często najeżonym żelaznymi lub krzemiennymi ćwiekami. Niektórzy wojownicy nosili po kilka takich pałek za pasem i celnie nimi miotali. Do walki wręcz używano pałek większych, podobnych do maczug. Z broni miotającej warto też pamiętać o łukach (Prusowie korzystali z łuków najprostszej konstrukcji) oraz o procach, zarówno ręcznych, jak i drzewcowych.

LUDNOŚĆ I OSADY

Grodziska zakładano tradycyjnie w miejscach z natury obronnych na wyniesieniach lub w widłach rzek. W razie wojny, zagrożenia cała męska populacja danej osady chwyciła za broń. Prusowie dodatkowo grodzili dostęp do swoich siedzib systemem wałów i zasieków z powalonych drzew, które tworzyły miejscami zawiłą, trudną do sforsowania (zwłaszcza przez oddziały ciężkozbrojne) płataninę. W systemie tych zabezpieczeń istniały zamaskowane przejścia a niekiedy nawet strażnice obronne stawiane w strategicznych miejscach (w takich strażnicach przebywała wówczas stale kilkuosobowa załoga, wybierana rotacyjnie przez wiec plemienny spośród wszystkich mężczyzn danego terytorium/okręgu grodowego (po prusku: auks). Zadaniem strażników było patrolowanie granicy i ostrzeganie przed zagrożeniem. Bałowie we wczesnym średniowieczu byli już w przeważającej liczbie rolnikami: uprawiali zboża (pszenicę, proso, jęczmień) i hodowali zwierzęta (bydło, owce, świnie). W X-XII w. na skutek rozwoju hodowli znacznie zmalała konsumpcja dziczyzny (choć w naszej filmowej osadzie mogło być inaczej). Zwierzęta hodowlane były mniejszych rozmiarów niż obecnie. Z dzikich zwierząt polowano głównie na tedające mięso, a więc żubry, łosie, sarny, bobry, oczywiście łowiono też ryby. W tych czasach znacznie wzrosła też rola bartnictwa, barcie zakładano w leśnych dziuplach. Miód miał wiele zastosowań i był cennym, poszukiwanym towarem. Domowa wytwórczość rzemieślnicza obejmowała głównie produkcję tkanin, przedmiotów drewnianych i ceramiki. Imiona pruskie i jaćwieskie (wyciągnięte głównie z kronik – przez co mogą mieć nieco zniekształcone formy – wyłącznie męskie, należące na ogół do postaci historycznych, sławnych wodzów): Surwabuno, Warpod, Dorge, Pyops, Phalet, Sodrech, Sicco, Montemin, Skomand, Stekint, Komat, Hoggo, Lykota, Tulokoite, Santor. Pruskie toponimy: Perdegarbe, Swoben, Sassenpile, Vamlauke, Cabikaym.

POSTAĆ WODZA

Skoro był niegdyś kupcem, warto w jego domu umieścić gdzieś z boku podręczny zestaw (popularny w tamtych czasach wśród osób parających się handlem) wag i odważników różnej wielkości.

Pod rozważę w kontekście postaci wodza: na bezludne, puszczańskie połacie pogranicza trafiali zarówno osadnicy pogańscy, wywodzący się z przeludnionych okręgów grodowych, jak i uchodźcy z ziem chrześcijańskich – Polski, Rusi. Ci ostatni uciekali przed samowolą wielmożów, bezprawiem i ciągłymi wojnami. Szukając wolności osiedlali się w głębi puszczy, gdzie nie podlegali już żadnemu prawu. Wracali do religii przodków, porzucając chrześcijaństwo, co kulturowo znacznie zbliżało ich do rdzennych Prusów, uchodźców z przeludnionych lauksów, z którymi nierzadko na równych prawach zakładali razem nowe osady. Sami kreowali swoje prawo i władze wg wzorców przyniesionych ze sobą. Może takim człowiekiem-uciekiniem szukającym lepszego, spokojniejszego miejsca do życia był właśnie wódz osady?

Być może cała osada składała się z takich „imigrantów”?

KULT - WIERZENIA

„Baby” kamienne we wczesnych kultach pogańskich były centralnymi elementami miejsc, gdzie sprawowano obrzędy i składano ofiary ze zwierząt (u niektórych plemion składano też niekiedy ofiary z ludzi). Wykonana zazwyczaj w granicie, mogła być otoczona niskim nasypem z kamieni, częściej stała po prostu na kopcu luźnych kamieni lub kopcu ziemnym. Przed „babą” składano ofiary: nie tylko części poświęconych zwierząt, ale również różne produktyspożywcze przynieszone w naczyniach oraz przedmioty codziennego użytku, by następnie spalić je w ogniu przed posągami. Obok tych kopców/nasypów odkrywano też często rzędy słupów drewnianych do wiązania zwierząt ofiarnych oraz zawieszania ofiar (w niektórych miejscach Europy takie ofiary zawieszano wcześniej bezpośrednio na drzewach). W Paganowie znaleziono zarówno niski kamienny nasyp, jak i rząd trzech słupów oraz dół wypełniony popiołem i pozostałościami darów, głównie kośćmi, głównie kośćmi koni. Co ciekawe na kościach nie znaleziono śladów cięcia, co sugeruje, że koni nie ćwiartowano, co z kolei mogło wynikać z czci jaką te zwierzęta były otoczone wśród Prusów. Ofiara z konia była najwyższą ofiarą, służącą zapewnieniu pomyślności plemieniu. Mamy więc niem gotową do wykorzystania scenę: gęsty, ponury, osochaty bór, kopiec omszałych głazów, na którym stoi złowrogi jak golem głaz, przejmujący jakimś przedwiecznym i nienazwanym lękiem. Obok drewniane słupy, być może z zawieszonymi głowami zwierząt, być może tylko przesiąknięte ich krwią. A do tego wszystkiego - szaman, koniecznie w skórze jakiejś leśnej bestii, półczłowiek, półzwierz, ni to kapłan, ni to diabeł wcielony. Z kolei pruska cześć wobec koni ładnie zgrywa się z tą sceną z ogierem, którego przyprowadzono, by zdecydował o losie Willibrorda i Bezimiennego.

RELIGIA BAŁTÓW

O religii Bałtów i ich bóstwach wiemy bardzo niewiele. Wiadomo, że wierzyli oni w siły natury, głównymi bóstwami były Słońce, Księżyc, gwiazdy [z tego względu w filmie w scenach z poganami można zwrócić więcej uwagi kamery na słońce i księżyc właśnie, przywołać prostą symbolikę]. Cała przyroda była dla nich przeżycona pierwiastkiem boskim. Między bóstwami w panteonie bałtyjskim nie było prawdopodobnie ustalonej hierarchii, nie było też najważniejszego miejsca kultu. Wyróżniającymi się bóstwami (oprócz Słońca i Księżyca) były Perkun – bóg pioruna, Laima – bóstwo przeznaczenia czy Jurnis – bóstwo płodności; liczne były także boginie-matki, np. Matka Ziemia, Matka Lasów, Matka Wód. Rozpowszechniony był kult duchów domowego ogniska, a zwłaszcza duchów przodków. Spośród bóstw pruskich z imienia znane są właściwie tylko dwa: Curche i Natrimpe, ale ich charakter pozostaje tajemnicą. Każdy okręg grodowy miał także własnego ducha opiekuńczego ziemi ornej (nazywanego Laukpatis), ponadto każde gospodarstwo miało też własnego ducha opiekuńczego (nazywanego Zempatis). W pruskich świętych miejscach płonął „wieczny ogień” dołączany przez kapłana osady. Wiarę w bóstwa wyrażało upodobanie do noszenia amuletów – miniaturowego topora (symbolu Perkuna), tudzież kolistych i półksiężycowatych zawieszek (stylizowanych symboli Słońca i Księżyca). Nasi poganie też mogą nosić podobne. Prusowie wierzyli, że dusze zmarłych przebywają tymczasowo w elementach otaczającej przyrody – drzewach i innych roślinach, wszelkich zwierzętach. Za święte uznawano też miejsca ich przebywania, a więc wybrane wody, lasy, pola, gdzie nie można było polować ani zbierać plonu. Prusowie byli bardzo przesądni i o wszystko pytali swoich wróżbitów (znanej jest co najmniej kilka różnych rodzajów wróżbitów pruskich, każdy wróżył w inny sposób).

POSTAĆ SZAMANA - KAPŁANA

Bezpośrednio do sceny: jeśli ubrać go w zwierzęcą skórę, to wówczas mógłby mieć z tyłu głowy zawieszony wilczy/niedźwiedzi łeb i generalnie od strony pleców prezentować się jak zwierz. Podczas jego pierwszej prezentacji w scenie mógłby (na tle kręgu kultowego, przy odpowiednim oświetleniu) powoli się odwrócić, objawiając swoje ludzkie oblicze. Głównego kapłana osady nazywano kriwe. Symbolem jego funkcji był m.in. kostur o dziwnym, wymyślnym kształcie, zazwyczaj wykonany z jakiegoś pokręconego korzenia. Obowiązkiem kapłana/szamana było przyjmowanie i składanie ofiar, odprawianie rytuałów, przepowiadanie przyszłości, ocenianie szans na spełnienie plemiennych przedsięwzięć oraz leczenie. Kriwe mieszkał obok okręgu kultowego w miejscu zwanym rykajoth. Ciekawe w kontekście „próby ognia”, w której będzie uczestniczył kapłan: wg późnej kroniki „gdy kapłan czuł, że zbliża się do niego śmierć, zwoływał wszystkich mieszkańców aby byli świadkami mającego się odbyć obrzędu. W pobliżu ołtarza ofiarnego układano stos z drewna, na który wchodził umierający kriwe. Z wysokości stosu wygłaszał mowę do zebranego tłumu, wzywał wszystkich do modlitwy i życia zgodnie z boskimi nakazami, wreszcie żegnał się z nimi i nakazywał podpalenie stosu.” Być może nasz kapłan, przeczuwając niebezpieczeństwo, również w podobny sposób pożegna się ze swoimi?

ŻYCIE CODZIENNE

Wygląd wioski, obyczaje, status kobiet, o wiecach, o biesiadach. Kobyle mleko i miód. Kroniki podają, że Prusowie pili tylko trzy rodzaje napojów: wodę, miód oraz mleko. Wg słów podróżnika anglosaskiego Wulfstana z końca IX w.: „Najmożniejsi piją kobyle mleko, ubodzy zaś i niewolni piją miód.” Miód oraz kobyl mleko (w rodzaju kumysu) były napojami alkoholowymi. Ponadto kobyle mleko, jako napój „z wyższej półki” było przed spożyciem poddawane obrzędowi błogosławieństwa. Prusowie nie znali piwa. Alkohol pito z rogów lub glinianych pucharów na pustych nóżkach. Status kobiet w ówczesnym społeczeństwie plemiennym był bardzo niski. np. Prusowie (ale także i inni Bałtowie) mieli prawo posiadać tyle żon i nałożnic, na ile ich było stać. Kobiety zdecydowaną większość czasu spędzały ciężko pracując w gospodarstwie, bardzo rzadko były dopuszczane do udziału w wiecach i zgromadzeniach. Jedynym wyjątkiem były dziewczęta, które przeznaczono do służby bogom. Z czasem zostawały one kapłankami, cieszyły się wśród plemienia dużym szacunkiem, a udane wróżby i przepowiednie przynosiły im szeroką sławę. Kronikarz Piotr z Duisburga zapisał, że Galindów (jedno z plemion pogranicza) do zguby i całkowitego zniszczenia ich kraju doprowadziła właśnie kapłanka, wysyłając ich nieuzbrojonych na wojnę z Jaćwingami. Święta i biesiady. Prusowie mieli zwyczaj, by wyjątkowość jakiegoś zdarzenia, uroczystości, obrzędu podkreślać zbiorową, huczną biesiadą. Nowy Rok Prusowie rozpoczynali u schyłku zimy, pod koniec marca i wówczas czcili jego przybycie uroczystymi świętami połączonymi ze składaniem ofiar wszelkim bogom.

Drugie doroczne święto obchodzili po żniwach i uboju zwierząt, których nie zamierzano przetrzymać przez zimę. Ważną pozycję w kalendarzu zajmowały też święta poświęcone oddawaniu czci zmarłym. Być może któraś z tych okazji mogłaby posłużyć za wzór dla święta ukazanego w filmie (przy scenie ze świętem – poganie powinni, przynajmniej jak na swoje możliwości, wyglądać odświętnie, być ubrani nieco lepiej niż na co dzień; no chyba, że krój i kolory ich szat znikną w półmroku). Kronikarze często wspominali o niebywałej gościnności Prusów. Adam z Bremy (XIV w.): „A jeśli przybędą goście, podejmują ich najlepszym, czem tylko mogą (to ich największa jest zaleta). A nie ma w domu ni napoju, ni jedzenia, którego niebawem chętnie by nie udzielali. Im zdaje się, że nie dość uprzejmie przyjęli i o dobro przybyszy nie dbali, jeśli ich nie upoili aż do nieprzytomności.” Wszystkim uroczystościom towarzyszyły pieśni i muzyka. W pieśniach chwalono czyny lokalnych bohaterów, historię ziemi, na której mieszkano oraz zawierano też modlitwy. Jadano razem, wszyscy członkowie rodziny i pozostali domownicy, łącznie z niewolnikami. Menu było raczej skromne, choć porcje obfite: przede wszystkim potrawy mączne w formie gęstych wywarów i zup oraz duże ilości mięsa – zwierząt hodowlanych, a także dzikich. Przysmakiem była konina. Zastawa stołowa: oprócz naczyń glinianych – drewniane talerze, miski, czerpaki, łyżki. Czasami także kunsztownie zdobione, modne w XI i XII w. w Europie Zachodniej, importowane misy z blachy brązowej.

O ASPEKTACH CHRYSYANIZACJI

KILKA SŁÓW O ŚMIERCI ŚW. WOJCIECHA

Najprawdopodobniej misjonarz zginął, ponieważ naruszył (świadomie lub nie) jednocześnie dwa plemienne zakazy. Po pierwsze: wrócił na pruską ziemię mimo tego, że został wygnany decyzją wiecu pod groźbą kary śmierci; po drugie: zapewne przekroczył granicę świętego gaju, za co również groziła śmierć. Źródła podają, że misjonarz zginął od ciosów włóczni zadanych przez pruskiego kapłana; być może zabójstwa dokonano w jakimś miejscu ofiarnym. Zwłokom Wojciecha odrąbano głowę i zatknęto ją na palu. Generalnie jednak wg kronik „Prusowie nie stronili od obcych, surowo broniąc jedynie dostępu do swych domów i miejsc kultu.” Ewentualna niechęć była argumentowana w ten sposób: [przez obecność obcych] „ziemia wyjąłowieje, drzewa się owocem nie pokryją, nowego przychówku nie będzie, a przestarzały dobytek nie umrze.” Pierwsi misjonarze po św. Wojciechu (być może ich historia nada się do wykorzystania w kontekście sytuacji Willibrorda i Bezimiennego). Wyśłani do Prus najpewniej w 1204 r. wywodzili się z klasztoru cysterskiego w Łeknie. Ich zadanie sprowadzało się do wstępnej penetracji środowiska pogan i ustalenia jakie są szanse założenia regularnej stacji misyjnej. Misjonarze po wkroczeniu na ziemię Prusów zostali zatrzymani, ale nie stała im się żadna krzywda. Co więcej, o ich uwięzieniu został powiadomiony Gotfryd, opat klasztoru, który następnie osobiście podążył na miejsce, by rozwiązać sytuację. Ku swemu zaskoczeniu został niezwykle gościnnie przyjęty, a naczelnik obwodu grodowego, w którym przetrzymywano misjonarzy nie tylko wydał ich bez żądania okupu, ale również zaprowadził wszystkich na grób dużo wcześniej zmarłego, nieznanego misjonarza.

Po tych wydarzeniach wysłano entuzjastyczny list do samego papieża, który zezwolił na powstanie stałej stacji misyjnej. Od momentu swego utworzenia w 1206 r. misja święciła niezwykle sukcesy, ludzie dobrowolnie dawali się ochrzcić nie jest wykluczone, że ludność ta wywodziła się spośród potomków chrześcijańskich uciekinierów (nt. uciekinierów: patrz wyżej, punkt 3e). Chrystian, pierwszy biskup na ziemiach pruskich. W 1216 r. w Rzymie z rąk samego papieża chrzest przyjął dwóch wodzów pruskich, biskupem podległych im terytoriów został Chrystian, który był jednym z pierwszych cystersów wysłanych 10 lat wcześniej na misję. W bulli wydanej w tym samym roku papież zwracał się do książąt chrześcijańskich o materialne wsparcie misji biskupa Chrystiana. Podkreślał w niej, że „misjonarze pracują ciężko, cierpią głód i niedostatek, zmuszeni do prośb o wsparcie u nawracanych pogan”. Ci z kolei mają powody, aby szydzić z Boga, który głosicielom Jego chwały nie jest w stanie zapewnić dostatniego życia. Tym bardziej, że ich bogowie dbają o swych kapłanów, którzy nie cierpią biedy, mając wszystkiego w nadmiarze. Szczególnie ważne było znalezienie środków utrzymania dla dzieci pruskich skazanych na śmierć (u Prusów znany był zwyczaj pozbywania się dzieci niepełnosprawnych oraz również dziewczynek, jeśli rodziło się ich zbyt wiele), a „ratowanych przez misjonarzy kosztem ogromnych wyrzeczeń”.

UWAGI ODNOŚNIE POSZCZEGÓLNYCH SCEN

Scena z koniem, czyli wróżba, sąd nad losami Willibrorda i Bezimiennego: konie u Bałtów były z reguły niskie i o krępej, ciężkiej budowie, były to konie leśne, bardziej przypominające kuce; może koń wzięty do tej sceny powinien być właśnie taki. Pamiętajmy też, że, cytując kronikarza: „Dobre konie są tu [u Prusów] niezmiernie drogie.” Scena z oddaniem czaszek poprzednich misjonarzy: istnieje duże prawdopodobieństwo, że wśród Prusów występował swego rodzaju kult ściętych głów: ścięte głowy były wykorzystywane do symbolicznych pochówków (np. kiedy w bitwie nie dało się zabrać całego ciała poległego wojownika – zabierano głowę, aby to ją spalić na stosie pogrzebowym), jako trofea (głowy pokonanych wrogów) oraz rekwizyty magiczne (czaszka była symbolem apotropaicznym, odganiała złe moce). Ścięcie głowy było też karą za zlekceważenie postanowień wiecu oraz nieuprawnione przekroczenie granic świętego gaju (zapewne przypadek św. Wojciecha). Paciorki, które za kości misjonarzy daje Willibrord są dobrym pomysłem, wiadomo, że takimi ozdobami handlowano na ziemiach bałtyjskich. Scena rzezi w wiosce. W wiekach X-XIII wyprawy łupieżcze były dość częstym sposobem łatwego wzbogacenia się, organizowali je niemal wszyscy: zarówno poganie, jak i książęta oraz królowie z chrystianizowanej granicy (np. królowie Polski: Bolesław Krzywousty, Bolesław Kędzierzawy i Kazimierz Sprawiedliwy wielokrotnie najeżdżali Prusy celem pojmania niewolników).

W tym kontekście należy się zastanowić, czy filmowi poganie również nie podejmowali od czasu do czasu wypraw tego typu; w ich wyniku w osadzie mogłyby pojawić się zrabowane dobra, zaś wśród mieszkańców – niewolnicy właśnie, niekoniecznie chrześcijanie (choć pamiętajmy, że na niewolnika nie wszystkich było stać, raczej był to przywilej nielicznych zamożniejszych jednostek. W mniejszych społecznościach wyprawy łupieżcze były zazwyczaj organizowane przez niewielką grupę śmiałków-ochotników. Po dotarciu do celu jeźdźcy (wyprawiano się konno, by zyskać na szybkości) rozdzielali się, rabowali co się dało, by potem nie oglądając się na towarzyszy uciec z powrotem w głąb puszczy. Wracali pojedynczo, na własne ryzyko. Ich triumfalny powrót hucznie świętowano. Najazd króla powinien odbyć się w zimie, ponieważ tylko wtedy piechurzy, a zwłaszcza konni mogli w miarę sprawnie przejść przez zamrożone jeziora i bagna (drugą ewentualnością dla wojsk wkraczających na podmokłe tereny puszczańskie była też wyprawa w środku naprawdę suchego lata, kiedy to przynajmniej część bagien wysychała). Można zastanowić się, czy wśród wojska królewskiego nie umieścić jakiegoś lokalnego zwiadowcy/zwiadowców, może nie od razu odszczepieńca z osady, ale człowieka, dla którego teren nie jest obcy. To uwiarygodni choć trochę szybki przemarsz zbrojnych z nad morza aż do osady. W kronikach znajdujemy informacje, że np. w oddziałach Bolesława Kędzierzawego służyli zarówno Jaćwingowie, jak i Prusowie, właśnie jako zwiadowcy i przewodnicy leśni. Pożywienie misjonarzy: zamiast soczewicy – kasza, groch lub bób.

THE MILTE

Otterfilms

CONTACT:

ANNA WYDRA

OTTER FILMS

Mobile: +48 609 841 445

Email: ANNAWYDRA@OTTERFILMS.PL

Web: WWW.OTTERFILMS.PL