

# SZTUKI WALKI W SZTUCE FILMOWEJ. NA PRZYKŁADZIE EFEKTÓW PRACY CHOREOGRAFÓW SCEN WALKI

Sztuki walki są szczególną postacią kultury fizycznej. Z kolei film jest szczególną postacią sztuki o wielkiej – w dobie kulturowej globalizacji – sile oddziaływania. Związek tychże zaowocował gatunkiem filmu sztuk walki<sup>1</sup>. Film tego rodzaju ukazuje sceny treningu, wartości i kontekst kulturowy, ale zwłaszcza sceny walki. Te właśnie sceny są główną atrakcją filmów zwanych pogardliwie „kopanymi”. Były to pierwotnie filmy seryjnie produkowane w wytwórniach Hongkongu, do czego doszły zapożyczenia z filmu samurajskiego, filmy sensacyjne, w tym także amerykańskie, oraz filmy kostiumowe – historyczne i *fantasy*. W każdym przypadku, z racji znajdującej się na sztukach walki widowni, istotny jest poziom scen walki – kto występuje i co potrafi pokazać. Aktorami zostają specjaliści od sztuk walki, albo sami aktorzy ćwiczą ich elementy dla poprawnego odegrania swych ról<sup>2</sup>. W szczególności jednak za efekt końcowy odpowiada choreograf, który łączy wiedzę o scenografii i pracy kamerzysty z praktyczną wiedzą o sztukach walki, sportach walki i samej walce.

---

<sup>1</sup> Więcej na ten temat: W.J. Cynarski (2000), *Sztuki walki budo w kulturze Zachodu*, Rzeszów; W.J. Cynarski (2000), *Film gatunku sztuk walki 1969-1999*, „Ido – Ruch dla Kultury”, 1: 240-248; W.J. Cynarski (2002), *Proces globalizacji. Dialog kultur czy konflikt wartości?*, Rzeszów; W.J. Cynarski, L. Sieber, G. Szajna (2014), *Martial arts in physical culture*, „Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology”, 14(4): 39-45, doi: 10.14589/ido.14.4.5; W.J. Cynarski, J.H. Yu, K. Warchoń, P. Bartik (2015), *Martial arts in psycho-physical culture*, „Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology”, 15(4): 33-38, doi: 10.14589/ido.15.4.5. W.J. Cynarski (2022), *The applicability of historical Japanese and Polish fencing to the development of acting competences*, „Theatre, Dance and Performance Training”, 13(3): 383-395, doi: 10.1080/19443927.2022.2041474.

Dla widowni jest to wciąż rodzaj nowożytnego mitu. Dzielnym mężczyzną, wojownikiem, jest pradawnym archetypem kogoś, kto potrafi obronić nie tylko własną rodzinę, ale całą społeczność. Niegdyś był to myśliwy, walczący z dzikimi drapieżnikami lub wódz plemienia. Zwycięski wojownik awansował w danej społeczności; zostawał przywódcą lub nawet bogiem. Społeczność zawsze potrzebuje takich właśnie bohaterów, zdolnych do poświęceń w imię dobra wspólnego i zwycięstw. Nawet w czasach pokoju i dobrobytu. Walki bohaterów lub bohater walczący z siłami zła (smoki, potwory) są zawsze zdarzeniami dramatycznymi, wpływającymi na emocje, wyobraźnię lub także samoidentyfikację ich obserwatorów. Ponieważ dotyczą pradawnych mitów i legend, można nazwać je tematem archetypowym, poniekąd konstytutywnym dla wielu kultur. Za sprawą filmu i środków masowego przekazu są one kreowane lub powielane w wielu postaciach współcześnie – w dobie kulturowej globalizacji. Globalny kinoman, telewizor lub zwolennik nowych mediów ogląda walki w przeróżnych gatunkach filmowych.

## Praca choreografa

Specjaliści od choreografii scen walki koncentrują się często na opisie szczegółów technicznych, poradach i wspomnieniach z planów filmowych<sup>3</sup>. Tu jednak rzecz dotyczy związków sztuki filmowej ze sztukami walki. W filmach sztuk walki, sceny treningu i walki stanowią główną atrakcję, a fabuła służy jak najlepszej ekspozycji mistrzów sztuk walki i samych sztuk walki w ich bogactwie ekspresji<sup>4</sup>. Sztuki walki mogą być oceniane w kategoriach estetycznych właśnie dzięki ekspresji ciała w ruchu i dramatyzmowi walki. Piękno technik sztuk walki nie jest tu elementem konstytutywnym. Akcent na estetykę występuje jednak wówczas, gdy baletowe ruchy walki (jak w licznych chińskich produkcjach o mistrzach *wushu kung-fu*) połączone są z muzyką i scenerią, z grą kolorów i rytmem przyrody. Wszystko to ma wzmacniać efekt wrażenia estetycznego. Kiedy indziej jednak eksponowany jest głównie

<sup>3</sup> Por. T. Wolf (2003), *Action Design: New Directions in Fight Choreography*. W: T.A. Green, J.R. Svinth [red.], *Martial Arts in the Modern World*, Connecticut-London: 249-261; J. Kreng (2008), *Fight choreography. The art of non-verbal dialogue*, Boston; F. Braun McAsh (2011), *Fight Choreography: A Practical Guide for Stage, Film and Television*, Crowood Press.

<sup>4</sup> S. Tokarski (1989), *Sztuki walki. Ruchowe formy ekspresji filozofii Wschodu*, Szczecin; W.J. Cynarski (2015), *Ekspresyjny wymiar sztuk walki*, „Kultura Bezpieczeństwa. Nauka – Praktyka – Refleksje”, 17: 21-39.

dramatyzm walki głównego bohatera, który pomimo bólu i zmęczenia potrafi wytrzymać i zwyciężyć.

John Kreng, 3 dan *tangsoodo* i choreograf scen walki, opisuje tę pracę w oparciu o własne zawodowe doświadczenie. Twierdzi on, że owe walki są formą dialogu. Istotnie, twórcy filmu przekazują w ten sposób pewien obraz sztuk walki licznej widowni. W pewnym sensie walka zawsze jest niewerbalną rozmową, ale bardziej interakcją negatywną uczestniczących w niej podmiotów. Chyba, że rzecz dotyczy walki treningowej (wzajemnie się czegoś uczymy) lub ćwiczenia form technicznych, gdzie pewne ruchy i gesty mają ukryte znaczenie dla walki lub wyrażają sens symboliczny<sup>5</sup>.

Niekiedy zaś walka w jej fizycznym obrazie odnosi się do walki duchowej, między dobrem a złem, w samym człowieku lub w skali społecznej danego kraju i międzynarodowej. Tak jest w dawnych mitach, legendach i baśniach, oraz w gatunku *fantasy*. Literacki gatunek *fantasy* został rozwinięty za sprawą takich twórców, jak John R. R. Tolkien. Tenże, bazując na zachowanych opisach archetypowego kanonu ludów Europy, stworzył dla Starego Kontynentu swego rodzaju nową mitologię<sup>6</sup>. Z kolei dzięki filmowemu dziełu Petera Jacksona, który wyreżyserował „Władcę Pierścieni” a następnie „Hobbita”, mitologia ta trafiła do globalnego odbiorcy.

Sceny walki są „ozdobą” różnych gatunków filmowych – od filmu samurajskiego, przez kino *kung-fu* (rozwinięte głównie przez wytwórnie z Hongkongu<sup>7</sup>), filmy przygodowe i sensacyjne, historyczne i easterny, po *fantasy* i *science-fiction*. Jaka jest w tym rola osoby, która odpowiada za choreografię scen sztuk walki? Kto odpowiada za tę choreografię? Jak się ten specjalista odnosi do aktorów, do tradycji sztuk walki, i do widowni? Co przedstawia i w jaki sposób?

---

<sup>5</sup> J. Kreng (2008), dz. cyt.; W.J. Cynarski (2015), *Anthropology according to Tolkien's mythology*, „*Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*”, 15(2): 17-26, doi: 10.14589/ido.15.2.3.

<sup>6</sup> Por. J. Chance (2004), *Tolkien and the Invention of Myth: A Reader*, Kentucky; W.J. Cynarski (2008), *Ku nowej mitologii Europy na przykładzie fantasy Tolkiena*, „*Dydaktyka Literatury*”, 28: 183-191; W.J. Cynarski (2015), *Anthropology according...*, dz. cyt.; D. Day (2019), *An Encyclopedia of Tolkien: The History and Mythology That Inspired Tolkien's World*, Canterbury Classics: 4-544.

W. Acevedo, C. Gutiérrez, M. Cheung (2010), *Brave History of Kung-Fu*, Nowtilus, Madrid: 211-232; M.F. Yip (2017), *Martial Arts Cinema and Hong Kong Modernity: Aesthetics, Representation, Circulation*, Hong Kong.

# Metodologia

Na powyższe pytania odpowie analiza 10 przypadków (*multiple case study*)<sup>8</sup>. Są to konkretne postacie osób, które zajmują się choreografią scen walki i są współtwórcami sukcesu znanych filmów.

Dobór celowy był tu ukierunkowany na obrazy filmowe jednocześnie względnie sławne i reprezentatywne. Są to osoby różnych specjalności, pochodzący z różnych kultur i narodowości – głównie z Ameryki Północnej (Kanada i Stany Zjednoczone) i Azji Wschodniej (Chiny i Japonia). Odpowiada to globalnej popularności filmów sztuk walki produkowanych głównie w tych właśnie krajach. Dodatkowo zastosowano także antropologię wizualną / *visual anthropology* (zdjęcia i analiza filmografii), co zostało opisane w bibliografii przedmiotowej oraz metodologicznej<sup>9</sup>. Autor obejrzał i przeanalizował kilkaset filmów tego gatunku (film sztuk walki). Do analizy wybrane zostały niektóre z nich. Istotny przy tym wydaje się fakt, że autor jest także długoletnim praktykiem w zakresie kilku odmian sztuk walki i wciąż czynnym trenerem.

Przyjmijmy następujące oznaczenia. Jeśli A jest postawą wobec tradycji sztuk walki, oznaczmy i wyróżnijmy, że

A1 – to jest tradycjonalista,

A2 – modernista.

Jeśli z kolei B jest preferencją dla scen walki,

B1 – to style klasyczne,

B2 – style zmodernizowane lub eklektyczne.

Szukamy teraz statystycznej korelacji pomiędzy A i B.

## Wyniki

Kim jest choreograf scen walki? Ogólnie ujmując, jest to osoba, która powinna być kompetentna w zakresie repertuaru techniczno-taktycznego prezentowanych odmian *fighting arts*. Dbłość o szczegóły techniczne dotyczy

<sup>8</sup> J. Skinner, A. Edwards, B. Corbett (2015), *Research methods for sport management*, London-New York: 116-133.

<sup>9</sup> Por. S. Zygmunt (2003), *Bruce Lee i inni. Leksykon filmów wschodnich sztuk walki*, Warszawa; P. Sztompka (2004), *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa; J. Wagner (2006), *Visible materials, visualized theory and images of social research*, „Visual Studies”, 21(1): 55-69; P. Coelho de Araujo, A.R. Fachardo Jaqueira (2008), *Do jogo das imagenes as imagens do jogo. Nuances de interpretacao iconografica sobre a Capoeira*, Coimbra; M. Smith (2008), *Visual Culture Studies*, Los Angeles-London-Delhi-Singapore; W. Acevedo, C. Gutiérrez, M. Cheung (2010), *Brave History of Kung-Fu...*, dz. cyt.; S. Pink (2021), *Doing Visual Ethnography*, UK.

nie tylko poprawności ruchu ciała, wycucia dystansu, rytmu i czasu akcji (*timing*), odpowiedniej dynamiki w walce i realistycznej sekwencji zdarzeń. Ważna jest też broń i zbroja lub strój, oraz wiedza, na co pozwala to uzbrojenie. Praca choreografa rozciąga się tutaj od odtwarzania (według wiedzy historycznej lub znajomości uprawianych aktualnie *fighting arts*) po projektowanie elementów techniczno-taktycznych. To projektowanie broni i technik walki dotyczy zwłaszcza filmów *fantasy* i *science-fiction*, wymagając odpowiedniej wyobraźni i kreatywności.

Relacja choreografa z aktorem scen walki może przyjmować różne postaci. Czasem jest to relacja, jak między *sensei* lub *shihan* (mistrzem-nauczycielem) a jego uczniem. W sztukach walki jest to relacja wynikająca z tradycji konfucjańskiej lub specyficznej kultury społeczeństwa hierarchicznego, jak japońskie lub południowokoreańskie<sup>10</sup>. Przykładem jest współpraca sławnego aktora Toshiro Mifune z *shihanem* Yoshio Sugino, mistrzem najwyższej rangi z działającej od XV wieku szkoły sztuk walki *Tenshinshoden Katorishintoryu*. Od czasu kręcenia filmu „Siedmiu samurajów”, gdzie *shihan* Sugino układał sceny walki, Mifune był jego uczniem. Toshiro Mifune ufundował mu nawet tak zwane *dojo* – salę treningową dla uprawiania sztuk walki.

Yoshio Sugino (1904-1998) był posiadaczem stopnia 10 dan w staro-japońskim *kobudo*, oraz tytułów mistrza najwyższej rangi – *hanshi* i *meijin*<sup>11</sup>. Układał on choreografię scen walki nie tylko dla „Siedmiu samurajów”, ale też do serialu o Musashim Miyamoto, najsławniejszym mistrzu samurajskiego miecza. Sugino dbał o zgodność techniczną obrazu klasycznych sztuk walki z autentyczną tradycją samurajów. On sam zresztą pochodził z rodziny samurajskiej. Przede wszystkim nauczał tradycyjnego *kenjutsu*<sup>12</sup>. *Nota bene* autor tegoż opracowania także miał zaszczyt być jego uczniem. A sztuki walki, w szczególności historyczna szermierka, stanowią wartościowy arsenał środków kształcenia w sztuce aktorskiej<sup>13</sup>.

<sup>10</sup> Por. M. Mrówka (2008), *Historyczne uwarunkowania kulturowe dalekowschodnich sztuk walk w kontekście metod zarządzania strategicznego w nowoczesnym przemyśle Japonii i Korei*, „Ido Movement for Culture”, 8: 45-55; W.J. Cynarski (2020), *Coach or sensei? His group relations in the context of tradition*, „Physical Culture and Sport. Studies and Research”, 88(1): 41-48, doi: 10.2478/pcssr-2020-0024.

<sup>11</sup> J.P. Mailet (1986), *Katori Shinto Ryu Maître Sugino. La voie du Samurai*, „Karate. Sports de combats et arts martiaux”, 129: 26-29; M. Tsukaza (1997), *The Last Swordsman: Yoshio Sugino*, „Aikido Journal”, 24: 1-4.

<sup>12</sup> Y. Sugino, K. Ito (2010), *Tenshin Shoden Katori Shinto Ryu Budō Kyohan*, Norderstedt.

<sup>13</sup> W.J. Cynarski (2022), *The applicability of historical Japanese and Polish fencing to the development of acting competences*, „Theatre, Dance and Performance Training”, 13(3): 383-395; doi: 10.1080/19443927.2022.2041474.

Bruce Lee (1940-1973) był gwiazdą kina sztuk walki pierwszej wielkości, także twórcą i Grand Masterem stylu *Jeet Kune Do kung-fu*. Starał się reformować klasyczne chińskie *kung-fu* w kierunku skuteczności w realnej walce<sup>14</sup>. Był on nauczycielem sztuk walki, aktorem filmowym i współ-choreografem scen walki. Bruce Lee wprowadził do branży kina sztuk walki sławnego dziś Chucka Norrisa (Carlos Ray Norris). Było to w latach 70. XX wieku, gdy Norris był w USA najlepszym zawodnikiem sportowego *karate* w wadze średniej. Od czasu gry z Bruce'm Lee w „Drodze Smoka” rozpoczęła się kariera filmowa tegoż artysty sztuk walki, która trwa do dziś. Chuck Norris – gwiazda kina easternu i 10 dan *Chunkukdo* (odmiana zmodernizowanego koreańskiego *tangsoodo*) – jest także filmowym producentem i sam ustawia sceny walki w swoich filmach. Jest on też ceniony w międzynarodowym środowisku sztuk walki.

Darrel Max Craig, urodzony w 1940 roku, jest Amerykaninem, nauczycielem sztuk walki. Osiągnął stopnie mistrzowskie: 7 dan *kendo* i *jujutsu*, 6 dan *karate* i *iaido*, 5 dan *kobudo*, 4 dan *judo*, *jodo* i *aikido*. Ten posiadacz łącznie 8 czarnych pasów rozpoczynał od sportowego *karate* i *kendo*. Jako ekspert *jujutsu* i kilku innych sztuk walki<sup>15</sup>, zajmuje się również choreografią scen sztuk walki w filmach.

Jeff Wincott, urodzony w 1957 roku, to także ekspert kilku sztuk walki, jest również aktorem i choreografem scen walki. Był on w swej młodości mistrzem Kanady w walkach sportowego *karate*. Osiągnął czarne pasy w *karate* (5 dan), *taekwondo* (1 dan) i w filipińskiej sztuce walki *escrima*. W filmach, w których zagrał (lata 90. XX wieku), zademonstrował sprawne władanie filipińskimi pałkami, kopnięcia oraz szeroki repertuar innych jeszcze technik walki wręcz.

Kino *kung-fu* narodziło się w Hongkongu. Od wielu lat jego gwiazdą jest Jackie Chan<sup>16</sup>. Rozpoczynał od ćwiczeń *kung-fu*, tańca, akrobatyki i pantomimy. O ile wcześniej demonstrował jako aktor klasyczne formy, dziś sam reżyseruje sceny walki. Ukazuje w nich szeroki wachlarz technik, wykraczający poza chińskie *wushu*.

<sup>14</sup> Por. B. Lee (1963), *Chinese Gung Fu: The Philosophical Art of Self-Defence*, Santa Clarita; B. Lee (1975), *Tao of Jeet Kune Do*, Santa Clarita; P. Bowman (2013), *Beyond Bruce Lee: Chasing the Dragon through Film, Philosophy and Popular Culture*, New York; A.R. Rodriguez-Sanchez (2019), *The Inheritance of the Little Dragon: Contributions to the Concept of the Combat Duel in the Work of Bruce Lee*, „*Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*”, 19(4): 22-35, doi: 10.14589/ido.19.4.4.

<sup>15</sup> D.M. Craig (1995), *Japan's Ultimate Martial Art. Jujitsu Before 1882. The Classical Japanese Art of Self-Defence*, Boston-Rutland, Vermont-Tokyo.

<sup>16</sup> S. Zygmunt (2003), *Bruce Lee i inni...*, dz. cyt.; W. Acevedo, C. Gutiérrez, M. Cheung (2010), *Brave History of Kung-Fu...*, dz. cyt.: 211-232; M.F. Yip (2017), *Martial Arts Cinema ...*, dz. cyt.

Nick Gillard to urodzony w 1959 roku w Brighton w Anglii kaskader i choreograf. W filmie George'a Lucasa „Gwiezdne wojny: część 1 – Mroczne widmo” – znajdujemy najlepsze w całej gwiazdnej sadze sceny walki. W rolę Dartha Maula, wcielił się brytyjski adept sztuk walki – Ray Park. Za choreografię scen walki odpowiadał Nick Gillard, który początkowo był kaskaderem i dublerem, a następnie – choreografem scen walki i koordynatorem kaskaderów.

Tony Wolf jest historykiem uzbrojenia i choreografem. Gdy Peter Jackson reżyserował kolejne filmy trylogii „Władcy Pierścieni”, Wolf, pochodzący z Nowej Zelandii był zatrudniony jako scenograf kulturowy stylów walki – „*Cultural Fighting Styles Designer*”

Z kolei Janusz Sieniawski jest nauczycielem staropolskiej szermierki na szable. To on ustawiał choreografię scen walki do filmu P. Deląga, „Zrodzeni do szabli”. Rzecz dotyczy polskiej sztuki szermierki z użyciem bojowej szabli. Sieniawski był uczniem Wojciecha Zabłockiego w jego szkole szermierki w Warszawie.

Nowy *sequel* filmu „Kickboxer” został wyprodukowany przez Johna Stockwella. Larnell Stovall był w tym filmie choreografem scen walki. Stovall urodził się 22 października 1976 roku w Nowym Orleanie w USA. Był on wcześniej zawodnikiem turniejów *fighting arts*, występującym z powodzeniem w walkach i formach z tradycyjną bronią.

W tabeli 1 widzimy, że bez względu na stosunek do tradycyjnych sztuk walki (i ich znajomości), współtwórcy filmów sztuk walki akcentują raczej ich mieszanie, modyfikacje, projektowanie lub nowoczesne adaptacje (w 70% przypadków).

**Tabela 1.** Postawy i preferencje dla stylów klasycznych lub nowoczesnych

Lp.	Imię i nazwisko	Postawa A1	Postawa A2	Preferencja B1	Preferencja B2
1.	Yoshio Sugino	X		X	
2.	Bruce Lee		X		X
3.	Chuck Norris		X		X
4.	Darrel Max Craig		X		X
5.	Jeff Wincott		X		X
6.	Jakie Chan	X			X
7.	Nick Gillard		X		X
8.	Tony Wolf	X			X
9.	Janusz Sieniawski		X		X
10.	Larnell Stovall		X		X

Źródło: Badanie własne.

# Dyskusja

Opis gatunku filmowego *martial arts* bywa rozciągany od chińskich legend *wuxia* (których bohaterami są mistrzowie sztuk walki<sup>17</sup>) do herosów powieści Tolkiena o Śródziemiu i walczących zakonnikach Jedi w „Gwiezdnym wojnach” Film sztuk walki czerpał, jako gatunek filmowy, z kilku źródeł. Rozwijał się na gruncie kina *kung-fu*, nawiązywał do westernu (uzyskując miano *easternu*) i dramatu samurajskiego. Ukształtowała się specyficzna, tematyczna filmoteka<sup>18</sup>, która w końcu XX wieku wydawała się stanowić już pewien zamknięty rozdział w historii kina.

„Film sztuk walki ewoluuje w kierunku humanizacji prezentowanych treści. W mniejszym stopniu ukazuje brutalność i krew, częściej sięga ku filozofii *budo*, konfucjanizmu lub taoizmu, przekazując przesłanie duchowe sztuk walki”<sup>19</sup>. Nie ma jednak zgodności, co do samego gatunku filmów sztuk walki. John Kreng<sup>20</sup> myli film sztuk walki z filmem sportowym, a Marilyn Mintz<sup>21</sup> miesza ten gatunek (film sztuk walki / *martial arts film*) z filmami płaszcza i szpady (np. „Zorro”) i różnymi innymi. W obydwu przypadkach główny akcent pada na fenomen walki, jej widowiskowość, dynamizm, dramatyzm i rolę w uatrakcyjnianiu danego filmu. Jest to poniekąd zbieżne z estetycznym i ekspresyjnym wymiarem samych sztuk walki oraz teorią Deborah Klens-Bigman. Uważa ona sztuki walki za sztukę *performance*, co jest słuszne jedynie w niektórych przypadkach<sup>22</sup>. Natomiast niewątpliwie film sztuk walki, właśnie za sprawą efektownych scen walki, wszedł do zachodniej

---

<sup>17</sup> J.C. Hamm (2006), *Paper Swordsmen. Jin Yong and the Modern Chinese Martial Arts Novel*, Honolulu; P. Chen (2016), *The development of Chinese martial arts fiction*, Cambridge.

<sup>18</sup> W.J. Cynarski (2000), *Sztuki walki budo w kulturze Zachodu*, dz. cyt.: 147-150; S. Zygmunt (2003), *Bruce Lee i inni...*, dz. cyt.; P. Chen (2016), *The development of Chinese martial arts fiction*, dz. cyt.

<sup>19</sup> W.J. Cynarski (2000), *Film gatunku sztuk walki 1969-1999*, dz. cyt.: 240-248; Por. W.J. Cynarski, B. Berdel (2003), *Ethics in the martial arts film*, „Acta Asiatica Varsoviensia”, 16: 7-18; W.J. Cynarski, K. Obodyński (2005), *Etos sztuk walki w filmie początku XXI wieku*, „Ido Movement for Culture”, 5: 107-117; Y. Guo (2019), *Canton Kung Fu: The Culture of Guandong Martial Arts*, „Sage Open”, 9(3): 1-11, doi: 10.1177/2158244019861459.

<sup>20</sup> J. Kreng (2008), *Fight choreography*, dz. cyt.: 23.

<sup>21</sup> M.D. Mintz (1978), *The Martial Arts Film*, South Brunswick and New York.

<sup>22</sup> Por. D. Klens-Bigman (2002), *Toward a theory of martial arts as performance art*. W: D.E. Jones [red.], *Combat, Ritual, and Performance. Anthropology of the Martial Arts*, Connecticut-London: 1-10; W.J. Cynarski (2015), *Ekspresyjny wymiar sztuk walki...*, dz. cyt.

i globalnej kultury masowej. Tu zasługi choreografów scen walki trudno jest przecenić<sup>23</sup>.

W rywalizację aktywnie włączyły się wytwórnice filmowe z Hollywood. „Przejęcie Hongkongu przez ChRL, śmierć wybitnego reżysera Akiry Kurosawy (1910-1998) i uznanie dla dzieła Anga Lee (w latach 2000-2001) wskazują na rozpoczęcie nowej epoki kina sztuk walki”<sup>24</sup>. Spadek światowej mody na tradycyjne sztuki walki spowodował, że stały się one jedynie ozdobnikiem filmów o innej tematyce. W dobie powszechnej komercjalizacji, treści etosowe pojawiają się częściej w filmach historycznych, niż w obrazach czasów dzisiejszych. Kolejnym krokiem jest kino *fantasy*, które – podobnie jak kino akcji – chętnie wprowadza dobrze dopracowane sceny walki. A jednocześnie w swych najlepszych filmach uwzględnia świat szlacheckich wartości. Jest tu etos, mistyka i dobre sceny walki<sup>25</sup>. Oprócz wartościowych filmów, wnoszących pozytywne wzorce, istnieją oczywiście filmy dość prymitywne. Łączą one walkę z przemocą, brutalnością i zabijaniem, ze scenami seksu, z nieprzestrzeganiem norm moralnych i postawami socjopatycznymi. Taki film ma się tylko – w zamyśle jego twórców – dobrze sprzedać. W dobie skrajnej komercjalizacji wielu dziedzin życia, takie kino także zaistniało nie tylko w Chinach<sup>26</sup>.

Kino *kung-fu* działało w Hongkongu od końca lat 50. XX wieku. Z kolei od roku 1979 opisywana jest „nowa fala” tego gatunku, która wiąże się z młodymi wówczas reżyserami, jak Tsui Hark, John Woo i inni. Wciąż jednak zasadniczo wśród choreografów scen walki dominowali mistrzowie (praktycy) sztuk walki. Zygmunt<sup>27</sup> wymienia 29 nazwisk choreografów z tego okresu (do lat 90. XX wieku). Chiński filmowiec z Hongkongu John Woo ustawiał sceny walki także dla hollywoodzkich filmów z Jean-Claude Van Damme’em – jeszcze w latach osiemdziesiątych. Innym znanym choreografem jest Jon Valera z USA – pierwotnie kaskader, później choreograf i koordynator kaskaderów. Środowisko filmowców i kaskaderów jest drugim, obok środowiska

<sup>23</sup> Por. M.J. Skidmore (1991), *Oriental contributions to Western popular culture: The martial arts*, „Journal of Popular Culture”, 25(1): 129-148; J. Kreng (2008), *Fight choreography*, dz. cyt.

<sup>24</sup> W.J. Cynarski, K. Obodyński (2005), *Etos sztuk walki w filmie ...*, dz. cyt.: 108. Tamże: 110-115; Por. W.J. Cynarski, K. Obodyński (2004), *Ethos of martial arts in the movie at the beginning of the 21<sup>st</sup> century*. W: J. Kosiewicz, K. Obodyński [red.], *Sports involvement in changing Europe*, Rzeszów: 136-152.

<sup>26</sup> Por. S. Kong (2007), *Genre Film, Media Corporations, and the Commercialisation of the Chinese Film Industry: The Case of „New Year Comedies”*, „Asian Studies Review”, 31(3): 227-242.

S. Zygmunt (2003), *Bruce Lee i inni...*, dz. cyt.

ludzi sztuk walki, z którego wywodzą się osoby odpowiedzialne za odpowiedni poziom scen walki. Istotne są tu zarówno wymiary dramatyzmu (realizmu), estetyczny i ekspresyjny<sup>28</sup>.

Zarówno Bruce Lee i Jean-Claude Van Damme bardzo dbali o dynamikę, estetykę i telegeniczność scen walki, w których sami występowali. Ale już u Chucka Norrisa ważniejsze jest, aby ich sceny walki nie były zbyt brutalne. Norris przedstawia najczęściej jakby bardziej zhumanizowany obraz walki – samoobronę względnie łagodną. Jest to np. jeden kopniak, uderzenie ręką, rzut lub przyduszenie napastnika.

Ekranizacja sagi Johna R. R. Tolkiena „Władca Pierścieni” w reżyserii Petera Jacksona, wprowadziła nową jakość do filmu gatunku *fantasy*. Są to zwłaszcza – dbałość o szczegóły stroju i uzbrojenia, oraz dopracowanie scen walki<sup>29</sup>. W pewnym sensie wymagało to zaprojektowania technik walki występujących tu postaci – ludzi, krasnoludów, elfów, Uruk-hai i innych stworzeń. Tony Wolf był odpowiedzialny „za style walki Orków, Rohirrimów, Uruk-hai, Gondorian, Elfów, Goblinów i Easterlingów. Każda rasa lub kultura miała również swoje własne podstyle, oparte na różnych kombinacjach broni...”<sup>30</sup>. Uwzględniał on także cechy poszczególnych postaci, wpływające na sposób walki. Przygotowanie aktorów do sekwencji walki trwało tygodniami. Efekt tej pracy docenili zarówno kinomani, jak też krytycy filmowi, miłośnicy gatunku *fantasy* i pasjonaci sztuk walki.

W filmach historycznych sceny walki powinny być zgodne z rzeczywistością opisywanych czasów. Specjaliści starają się nad tym czuwać. Choreografia scen walki filmów *fantasy* daje osobom za to odpowiedzialnym więcej swobody. Jedynie efekt ma być dynamiczny, dramatyczny, porywający, względnie zgodny z książkowym oryginałem. Czasem udaje się to nadspodziewanie dobrze – jak możemy przeczytać: „Archetypy starożytnych wojowników dobrze funkcjonują w literaturze *fantasy*. Dzieła polskiego pisarza Andrzeja Sapkowskiego (...) zostały ponownie zaadaptowane na ekran. Wiedźmin to serial wyprodukowany przez Netflix w USA w 2019 roku. Scenariusz serialu stworzyła Lauren S. Hissrich według Sapkowskiego. Reżyserami byli Alik Sacharow, Alex Garcia Lopez, Charlotte Brandstrom i Marc Jobst. Henry Cavill, grający tytułową rolę, dobrze radzi sobie w scenach batalistycznych. W pierwszym sezonie (8 odcinków) choreografię scen walki przygotował Vladimir Furdik. Walki na miecze są tu znacznie lepsze niż w poprzednich

<sup>28</sup> W.J. Cynarski (2015), *Ekspresyjny wymiar sztuk walki...*, dz. cyt.

<sup>29</sup> Por. T. Wolf (2003), *Action Design...*, dz. cyt.: 249-261.

<sup>30</sup> Tamże: 255.

produkcjach. Kolejnym ekspertem odpowiedzialnym za choreografię ma być Wolfgang Stegemann.”<sup>31</sup>

Bardzo ważne wydaje się, aby sceny walki komponowali artyści sztuk walki – praktycy. W serialu o białej broni sceny pojedynków szermierczych demonstrują Wojciech Zabłocki i jego syn Michał. Wojciech Zabłocki był też jednym z konsultantów naukowych tego serialu. Co istotne, Wojciech Zabłocki (1930-2020) to *Grand Master* 10 stopnia w staropolskiej szermierce szablowej, bronioznawca, a wcześniej *super champion* w szabli sportowej. Można powiedzieć – wiedza, poparta umiejętnościami i bogatym doświadczeniem. Z drugiej jednak strony Waldemar Wilhelm (filmowiec ze Szkoły Filmowej w Łodzi), uczył się szermierki tylko na potrzeby pojedynków filmowych i teatralnych. Był on odpowiedzialny za pojedynki szermiercze w filmie „Potop”, gdzie w roli pułkownika Jerzego Michała Wołodyjowskiego („pierwsza szabla” Rzeczypospolitej) wystąpił z powodzeniem Tadeusz Łomnicki. Waldemar Wilhelm przede wszystkim starał się zapewniać odpowiedni rytm danego pojedynku i dbał o bezpieczeństwo aktorów, uzyskując także dobry efekt. Rzecz dotyczy polskiej szabli husarskiej i szermierki konnej w realiach XVII wieku<sup>32</sup>.

Można się zastanowić nad innymi jeszcze postaciami choreografii, jak dotyczy to na przykład pokazów na galach sztuk walki (np. podczas kongresów IMACSSS / *International Martial Arts and Combat Sports Scientific Society* w Rzeszowie). Wówczas osobami odpowiedzialnymi za dany pokaz są mistrzowie i kierownicy zespołów występujących. Najczęściej wykorzystywane jest przy tym tło muzyczne, tworzące odpowiedni klimat – nagrania muzyczne z danego kraju lub stylizowane. Właśnie rola muzyki w filmach sztuk walki i w scenach walki jest trudna do przecenienia. Oprócz tych odmian sztuk walki, które konstytutywnie związane są z muzyką i tańcem (jak brazylijska *capoeira*, ukraiński *hopak* bojowy lub indonezyjski *Pencak silat*)<sup>33</sup>, dla wielu sztuk walki i ich kinowej ekspozycji muzyka jest istotnym

---

<sup>31</sup> W. Błach, G. Korobeynikov, A. Vences de Brito, K. Warchoń, W.J. Cynarski (2021), *Brief review of scientific events and publications – in the sphere of human and cultural problems, and martial arts discourse 2020*, „Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology”, 21(1): 56-66, doi: 10.14589/ido.21.1.8.

<sup>32</sup> M. Kuźmicki (2016), *Waldemar Wilhelm: Szable w dłoń*, „Magazyn Filmowy SFP”, 12, [https://www.sfp.org.pl/baza\\_wiedzy,311,23623,1,1,Waldemar-Wilhelm-Szable-w-dlon.html](https://www.sfp.org.pl/baza_wiedzy,311,23623,1,1,Waldemar-Wilhelm-Szable-w-dlon.html) (dostęp: 27.12.2020).

<sup>33</sup> P. Coelho de Araujo, A.R. Fachardo Jaqueira (2008), *Do jogo das imagenes...*, dz. cyt.; V. Pylat (2018), *Boyovyy Hopak. Жобтяк*, Lviv; C. Sunardi (2019), *The fighting art of Pencak Silat and its music: From Southeast Asian Village to Global Movement*, „Asian Music”, 50(1): 126-129.

elementem artystycznego przedstawienia. Podobnie – w formach technicznych *karate* wykonywanych trójkami i w dowolnych układach pokazowych w *kickboxingu* (konkurencje sportowe).

## Konkluzje

Choreografowie scen walki najczęściej modyfikują klasyczne wzorce techniczno-taktyczne na potrzeby filmowej dramaturgii. Jedynie w obrazach historycznych znajdujemy dbałość o zgodność w szczegółach. Dynamika walki nie może jednak stanowić zagrożenia dla życia i zdrowia aktorów. Konieczna jest tu swego rodzaju równowaga pomiędzy realizmem a bezpieczeństwem. Efekty specjalne i komputerowe kreowanie obrazu dają dzisiaj filmowcom znacznie większe możliwości, niż jeszcze dwadzieścia lat temu.

Filmowe sceny walki wychodzą dobrze, gdy zarówno choreograf jest kompetentny, jak i aktorzy wystarczająco sprawni. Relacja pomiędzy nimi powinna być podobna do tradycyjnej relacji między nauczycielem a uczniem (pokorne podporządkowanie), przy czym mądry nauczyciel pozwala zdolnemu uczniowi na pewien margines swobody. Najważniejsza jednak wydaje się być postawa szacunku – wobec filmowców, aktorów, a także widowni, która często jest bardzo krytyczna i wymagająca.