

Wojciech J. Cynarski, Kazimierz Obodyński

Etos sztuk walki w filmie z początku XXI wieku

Idō - Ruch dla Kultury : rocznik naukowy : [filozofia, nauka, tradycje wschodu, kultura, zdrowie, edukacja] 5, 107-117

2005

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

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Sztuki walki i etos rycerski w filmie / Martial Arts and chevalrous ethos in the movies

Artykuł dra W. J. Cynarskiego i dra hab., prof. UR Kazimierza Obodyńskiego jest uzupełnioną polską wersją referatu wygłoszonego na II konferencji EASS¹. Pełna wersja angielska ma się ukazać w przygotowywanej zbiorowej monografii wśród wybranych tekstów z wymienionej konferencji.

WOJCIECH J. CYNARSKI, KAZIMIERZ OBODYŃSKI
Uniwersytet Rzeszowski

Etos sztuk walki w filmie początku XXI wieku

Słowa kluczowe: film sztuk walki, etos, moralność i wartości

Wstęp

Od wuxia do herosów Tolkiena

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 filмотeka [Cynarski 2000 a; Zygmun 2003 b], 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 *budō*, przekazując przesłanie duchowe sztuk walki” [Cynarski 2000 b]. Oczywiście filmy pełne przemocy i krwi nie znikły zupełnie z rynku. Ogólnie jednak w końcu lat 90. minionego wieku produkcji gatunku sztuk walki pojawiało się znacznie mniej – temat stał się już jakby niemożliwy, wydawał się wyczerpany.

Rekordy popularności bił w swoim czasie obraz *Enter the Dragon* z Bruceem Lee w roli głównej, przyczyniając się do zaistnienia wielkiej mody na sztuki i sporty walki w świecie zachodnim. Ale dopiero film tajwańskiego reżysera Ange Lee *Crouching Tiger, Hidden Dragon* został wysoko oceniony przez krytykę i nagrodzony czterema Oscarami. Jest to nie tyle film akcji, co poetycka wizja i ujęcie w technice filmowej tradycji chińskich legend, teatru i opowieści o mistrzach sztuk walki [Obodyński, Cynarski 2003]. *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Zapoczątkował przy tym istotną zmianę. Zawiera kilka warstw znaczeniowych. Jest połączeniem typowego filmu akcji i dramatu. Nawiązuje do tradycji kina azjatyckiego, filozofii taoizmu i opowieści o mistrzach sztuk walki (*wuxia*²), którzy nade wszystko miłowali wolność. Konwencja filmu łączy elementy realistyczne i fantastyczne. Ten poruszający obraz pokazuje sen o dawnych Chinach, o ludziach podążających drogami lojalności i honoru, wiernych tradycji i dążących przez sztuki walki do harmonii *tao*. Jak we śnie dominuje język symboliczny i logika paradoksalna. Prawdziwe są tylko emocje bohaterów, ukazane nadzwyczaj sugestywnie. Nie bez znaczenia jest perfekcyjnie zrealizowana choreografia scen walki, w czym pomógł mistrz Yuen Wo Ping, a aktorki – gdyż właśnie kobiety są tutaj bohaterkami – mogły tym bardziej ukazać ekspresję swych uczuć. Legendy *wuxia* i komiksowe wyczyny herosów mają stwarzać wrażenie posiadania przez nich cudownych, nadnaturalnych mocy i obraz wirtuozerii, czy też poezji walki. Ten nurt nowego chińskiego kina kontynuuje i rozwija film *Hero*. Znajdujemy tu dodatkowo chińską wersję honoru wojownika.

¹ W. J. Cynarski, K. Obodyński (2004), *Ethos of Martial Arts in the Movie at the Beginning of the 21st Century* [in:] Cynarski W. J., Kosiewicz J., Obodyński K. [eds.], *Sport Involvement in a Changing Europe. Proceedings of the 2nd Conference of the EASS*, Rzeszów, pp. 57-58.

² *Wuxia* – „klasa najemnych wojowników z czasów Konfucjusza, adeptów wschodnich sztuk walki, którzy nade wszystko cenili sobie wolność. Byli niczym błędni rycerze, nie mieli stałego zajęcia, nie poczuli się do lojalności wobec rządzących. Mieli buntowniczą naturę, ich celem była wolność absolutna. W sztukach walki byli niedoścignionymi mistrzami. W Chinach powstał cały gatunek literacki opowiadający o ich przygodach. *Wuxia* żyli w świecie, który nosił nazwę *Giang Hu*” [Zygmun 2003 b, s. 324].

Fascynację etosem i kulturą honoru rozpoczął Mel Gibson swym ambitnym filmem o miłości i honorze, patriotyzmie i wolności (nagrodzony 4 Oscarami *Braveheart*). Ten motyw podejmuje *The Lord of the Rings* (4 Oscary za pierwszą część), przy czym głębszy sens tego filmu odnosi się do odwiecznej walki Dobra ze Złem. „Filmem wielkiego formatu” był już *The Fellowship of the Ring* [Gajewski, Górská 2002] – pierwszy z wyreżyserowanej przez Jacksona trylogii. Druga część – *Two Towers* – została przez publiczność BBC1 obwołana najlepszym filmem 2003 roku. Najnowszy film Quentina Tarantino, *Kill Bill, część I* zdobył w owym amerykańskim rankingu drugie miejsce. Jednakże Tarantino ukazuje tutaj kult miecza, zewnętrzny wymiar sztuki walki – przemoc i krew, oraz typowy schemat oparty na motywie zemsty.

Uwaga metodologiczna

Dyskusja o filmie bazuje zarówno na teorii filmu i analizie kulturowej gatunku filmu sztuk walki [Mayer 1946; Kracauer 1960; MacCann 1966; Helman 1991; Cynarski 2000 a]. Autorzy odnoszą się także do teorii mitu i archetypu oraz porównań z gruntu etyki. Refleksję teoretyczną uzupełnia analiza treści dyskursu na łamach popularnych czasopism, co służyć ma ocenie percepcji określonego filmu i pośrednio etosu w kulturze masowej oraz przedstawieniu ocen wybranych dzieł sztuki filmowej.

Autorzy artykułu próbują odpowiedzieć na kilka pytań: Czy etos rycerski pozostaje żywy w kulturze? Czy sztuki walki są jedynie ozdobnikiem komercyjnego, rozrywkowego kina? Jak technika i refleksja humanistyczna wpływa na treści kreowanego w kinie mitu? Co powoduje zaistnienie filmu etosowego w początku XXI wieku? Jak ewoluje film sztuk walki, kino batalistyczne i fantastyczne? Kto kreuje lub restauruje świat szlachejnych wartości?

Upadek etosu?

Chińscy gwiazdorzy filmów sztuk walki, jak Jackie Chan, który wystąpił w ponad stu filmach, czy chiński mistrz sztuk walki i aktor Jet Li, pracują obecnie w Hollywood. Przejęcie Hongkongu przez ChRL, śmierć wybitnego reżysera Akiry Kurosawy (ur. 1910, zm. 1998) i uznanie dla dzieła Anga Lee (w latach 2000–2001) wskazują na rozpoczęcie nowej epoki kina sztuk walki.

Kino początku XXI wieku chętnie wykorzystuje sztuki walki jako ozdobnik, podobnie jak komputerowe efekty specjalne. Keanu Reeves (filmowy Neo) walczy z klonami agenta Smitha latając jak superman i używając mieszanki wschodnich stylów walki. W filmie „Matrix – Reaktywacja” pada stwierdzenie, że charakter człowieka najlepiej poznaje się w walce. „Pojedynek na pięści i kopniaki z setką sklonowanych agentów, ukazany z nieprawdopodobną precyzją z wielu ujęć kamery, w zwolnionym i naturalnym rytmie tak, że przestaje się odczuwać różnicę pomiędzy filmem a symulacją komputerową – po prostu oszałamia” [Wróblewski 2003]. Gorzej z warstwą refleksji intelektualnej, czyli kontynuacją wątków o wizji świata przyszłości, gdzie pomieszano archetypy kulturowe, motyw wybrańca zbawiciela i mroczną filozofię wirtualnej rzeczywistości. Twórcy filmu zakpili z Ewangelii i motywów biblijnych, greckich mitów i gnozeologii, buddyzmu zen i ideologii postmodernistycznych, mieszając parodię duchowości z lękiem przed zaawansowaną technologią informatyczną. W klimacie strachu przed tą ponurą wizją przyszłości trudno dostrzec jakieś głębsze przesłanie moralne. Wyczuwalny jest kulturowy bunt, lecz brak odniesienia do wartości rdzennych innych niż odwaga, braterstwo lub poświęcenie.

Wspomniany wyżej Jet Li zrezygnował z intratnej propozycji roli Neo w *Matriksie* na rzecz przyjęcia głównej roli w filmie *Hero*³. Obok perfekcji szermierczej i latających bohaterów mamy tu ukazany *implicite* problem upadku stanu wojowników. Krwawy cesarz likwiduje wszelkie przejawy indywidualizmu, giną uczeni i ludzie honoru. Prywatna zemsta ustąpić musi odpowiedzialności za losy kraju, który despotyczny władca chce zjednoczyć. Wraz z „rycerzami”, którzy przysięgli zabić tyrana, ginie świat rycerskich zasad, a miejsce szlachty zastępują z czasem urzędnicy biurokratycznego aparatu cesarskiej władzy. Jedyną nadzieją jest zakończenie się wieku Walczących Królestw – czasu wszelkiej zbrodni, zdrady i niegodziwości. W filmie *Hero* pojawiają się sceny w kolorach o symbolicznym znaczeniu – np. czerwony jest kolorem radości, ale także rządzącej partii komunistycznej. Jak widać

³ Obraz wysoko oceniony (pięć gwiazdek) w „Filmie”, 2003, nr 6, s. 115.

reżyser uderzył w serwilistyczny ton. Zdaniem Godlewskiego [2003] jest to po prostu film komercyjny.

Znawca filmu kung-fu S. Zygmunt w 30. rocznicę śmierci „Bohatera Azji”, niezapomnianego Bruce’a Lee (1940–1973), podaje nazwiska aktorów z pierwszej dziesiątki tego gatunku: 1. Gordon Liu (Liu Chia Hui), 2. Jet Li (Li Lian-Jie), 3. Michelle Yeoh (Yeoh Choo Kheng), 4. Jimmy Wang Yu, 5. Cynthia Rothrock, 6. Angela Mao (Angela Mao Ying), 7. Jackie Chan (Chan Kwong San), 8. Sammo Hung (Sammo Hung Kam Bo), 9. Jean-Claude van Damme (J.-C. van Varenberg), 10. Bolo Yeung (Yang Sze) [Zygmunt 2003 a]. Z kolei w filmie „Martial Arts” Samuel L. Jackson – jako narrator – przedstawia dzieje gatunku. Film ten jest kolejnym dowodem, że gatunek ten związany z kulturą Dalekiego Wschodu zadomowił się w świecie Zachodu. Przyczynili się do tego tacy mistrzowie pięści, jak: Bruce Lee, Jackie Chan i Jet Li, oraz mistrzowie kamery: Ang Lee i John Woo. To Bruce Lee, pierwszy chiński gwiazdor znany na całym świecie, rozsławił kino kung-fu i sztuki walki, a także walczył o godność Chińczyków. Pozostawił Chińczykom wzorzec wojownika, przy czym do inspiracji jego osobą na swej drodze twórczości artystycznej przynajmniej się m.in. Jean-Claude van Damme i Gary Daniels – popularni amerykańscy aktorzy filmów sztuk walki.

Wśród współczesnych siłaczy – twarżeli kina akcji wymieniani są: aikidōka Steven Seagal, karateka van Damme, gwiazda wrestlingu Hulk Hogan, reprezentant *tangsoodo* Chuck Norris, jūdōka Rafał Kubacki i inni [Czapski 2003; Karaźniewicz 2003]. Czy znaczy to, że film sztuk walki pomieszał się z filmem akcji i sensacji? Zapewne tak, a także przestał być domeną artystów azjatyckich. S. Stalone, A. Schwarzenegger i K. Sorbo także próbują stosować w swych filmach dalekowschodnie techniki walki. Najlepiej wychodzi to jednak osobom dość wszechstronnie wyszkolonym w sztukach walki (Jet Li, S. Seagal, Don „The Dragon” Wilson, W. Snipes, bracia Neil i Adrian Rayment...).

Atutami niektórych filmów są świetne, perfekcyjne i widowiskowe sceny walki (*Black Sheep*, *Mortal Kombat II*, *Matrix II*). Choreografię scen walki do filmu *The Challenge* realizował S. Seagal (posiadający m.in. 7 dan aikidō). Dla *Kill Bill* choreografię pojedynków na miecze układał znany japoński karateka i aktor Sonny Chiba, a walki wręcz – chiński ekspert kung-fu Yuen Woo Ping. Z kolei polski aikidōka Jacek Wysocki układał sceny walk do polskiej produkcji *fantasy* – *Wiedźmina*. Michał Zebrowski ćwiczył pod jego kierunkiem przez 7 miesięcy [Śliwka 2001]. Film oparty na opowiadaniach A. Sapkowskiego stanowił jednak tylko preludeum do *Władcy Pierścieni*, oczywiście na miarę dużo skromniejszych możliwości.

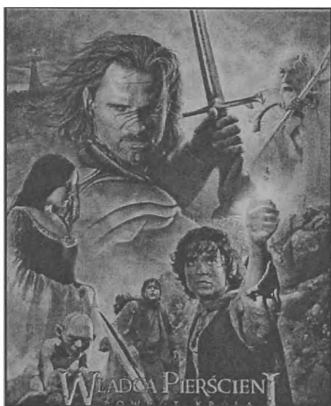
Zastanawiający jest fenomen popularności tego kina. O ile tradycyjne sztuki walki uczą aktywnej medytacji, związanej z praktyką fizyczną filozofii, określonych zasad i technik walki, w filmach proporcje bywają odwrócone – dominuje przemoc. W produkcjach wytwórni z Hongkongu, bardzo krytycznie ocenianych przez Goldnera [Goldner 1992, s. 163–176], w typowym filmie kung-fu pada średnio sto trupów. „W latach 80. Amerykanie zainteresowali się tym gatunkiem, widząc w nim żyłę złota. Zaczęli więc produkować coś na kształt plagiatów z plagiatów, umieszczając akcję w wielkich miastach amerykańskich” [Wyżyński 2002]. Czyżby widownią kierowały niskie pobudki, jak potrzeba krwawych igrzysk w rzymskim Koloseum? A może rzecz dotyczy bardziej uznania dla perfekcji i skuteczności w walce, utożsamienia z bohaterem nie znającym trwogi i zwycięskim? Ale w dramatach, takich jak *Black Sheep*, giną wszyscy bohaterowie dobrzy i źli (może to wynikać z taoistycznej zasady równowagi). Jedyne półkomediowe filmy Jackie Chana dają pokaz specyficznego humoru, akrobatyki i kaskaderki, a pozytywny bohater zwykle zwycięża pomimo poniesionych ran. W ostatnich filmach Jackie ma do pomocy atrakcyjne partnerki (Fann Wong w *Shanghai Knights* i Claire Forlani w *The Medallion*), co dodatkowo podnosi estetykę tego rozrywkowego kina.

W dobie komercjalizacji kultury zwłaszcza na obszarze obu Ameryk i w Rosji coraz bardziej popularne stają się walki „bez reguł” i w klatkach. Niewybredna widownia żadna jest obejrzyć na żywo to, co było do obejrzenia jedynie na kasetach wideo na filmach walki. O tego typu zawodach Benny Urquidez (10 dan) mówi: „Bijatyka twarżeli za pieniądze” (dokument *Modern Gladiators*). Legutko [2004] tłumaczy to następująco: „Ludyczna historia świata to w gruncie rzeczy karnawał okrucieństwa. Karnawał, który wciąż trwa, czego wyrazem jest ostatnia moda na walki w klatkach”. Zapewne osoby prymitywne odnajdują w tego typu gladia-

torstwie agresję i przemoc, prawdopodobnie tego właśnie poszukując powodowani pierwotnym instynktem. Może to powodować zainteresowanie boksem i niektórymi, zwłaszcza kontaktowymi sportami walki. Pewnym przejawem patologii jest udział w walkach ligi chuligańskiej, grupowych bójkach dla wykazania się „odwagą”, jak ukazuje to *The Cage* Sylwestra Latkowskiego. Bohaterowie *The Cage* trenują właśnie „walkę bez reguł”, po prostu ucząc się bić.

Tymczasem sztuki walki, także te prezentowane w najnowszych filmach, wnoszą głębsze przesłanie z obszaru kultury duchowej. Kodeks etyczny *bushidō* przetrwał nie tylko w japońskich firmach w etosie pracy i lojalności, nie tylko w klubach *kendō* i u gangstera z Nowego Jorku, który ginie w jego imię (*Ghost Dog*), jak twierdzi Godlewski [2004]. Etos samurajski obecny jest w uprawianych na całym świecie klasycznych sztukach (drogach) walki (*budō*) i oczywiście w takich filmach, jak *The Last Samurai*.

Powrót Etosu



Ryc. 1. Archetypowe postaci mędrca-czarownika, wojownika, księżniczki... (plakat z filmu „The Return of the King”) / The archetypal figures of sage-sorcerer, warrior, princess... (the poster from “The Return of the King”)

W bardzo szerokim rozumieniu ‘filmu sztuk walki’, jakie zaproponowała Mintz [1978], zawierają się filmy o rycerzach, piratach, muszkietierach etc. Nie zaliczają się one ani do kina azjatyckich sztuk walki, ani też do filmów etosowych lub mitologiczno-fantastycznych. Natomiast *Star Wars* i *The Lord of the Rings*, chociaż wywodzą się z osobnych gatunków (*science-fiction* i *fantasy*), są bardzo do siebie podobne przez nawiązanie do praeuropejskich kulturowych archetypów. Z kolei *The Lord of the Rings* bliski jest *The Last Samurai* jako obraz „wojenny” i film o honorze rycerskim. Czyżby mity, zwłaszcza te współcześnie tworzone, wojownika Europy lub Japonii, były podobne lub tożsame? Ostatni samurajowie giną w imię tradycji i szlacheckich wartości kodeksu *bushidō*. W swym mniemaniu bronią swego kraju i cesarza, ich godności i niezawisłości, narodowego i swego honoru. O podobne wartości walczą rycerze Rohanu i Gondoru z sagi Tolkiena. Bardziej jednak wyraźnie określone jest Dobro i Zło, a walka podjęta jest dla obrony i cywilizacji, i gatunku (ludzkości).

The Return of the King to nie tylko najlepsze sceny batalistyczne (obok *Braveheart* i *The Seven Samurai*)

w historii kina, jak twierdzi Jeff Giles [2003]. Jest najlepszą częścią filmowej trylogii. Zbiera wysokie oceny krytyków i zdobywa uznanie popularnych czasopism: pięć gwiazdek w recenzji „Gazety Wyborczej”, K. J. Zarębski nazywa *The Lord of the Rings* pierwszym filmem XXI wieku [Maciejewski 2003], wysoka ocena Jeremy Ironsa [Lis 2002] etc. W ciągu kilku miesięcy film obejrzało na świecie ponad 100 milionów ludzi. Sukces filmu dopełniła Amerykańska Akademia Filmowa, przyznając 11 statuetek Oscara (!) – w tym dwie najważniejsze: dla najlepszego reżysera i najlepszego filmu.

Cała trylogia *The Lord of the Rings* jest także, czy przede wszystkim, wielką epopeją o walce Dobra ze Złem.

Peter Jackson „dokonał czegoś, co wydawało się niemożliwe – przeniósł na ekran trylogię Tolkiena” [Długosz 2002 a]. Archetypowe postaci mędrca-czarownika, wojownika, księżniczki lub smoka (ryc. 1) są zgodne nie tylko ze studiowanymi przez Tolkiena legendami, sagami i mitami Celtów, Finów, Greków czy ludów Germańskich, ale także teorią archetypów Junga [1968, 1976]. Podjęty został temat odwiecznej walki Dobra ze Złem, sfera mitu i archetypu kulturowego Europy. „Język symboliczny Fromma i Junga określa nie tylko wyobrażenia snu, tłumaczy sens mitu lub baśni. Podobnie jak M. Eliade, wymienieni neopsychoanalicy odnosili swe interpretacje także do sytuacji kulturowych, występujących niejako na granicy lub w sferze *sacrum*. (...) Zwłaszcza azjatyckie sztuki walki dysponują tutaj bogactwem symbolicznych treści” [Cynarski, Ćuriček 2001]. Z kolei Europa może poszczycić się wielkim bogactwem idei religijnych i barwną mitologią.

Po stronie dobra walczą ramię w ramię ludzie i elfowie (aniołowie?), krasnoludy i hobbitci. Po drugiej stronie braterstwo broni łączy orków (klonowani superżołnierze), troli (mutanty – olbrzymy) i nazgule (upiory chciwości). Zagrożenie dla Śródziemia (Europy) przychodzi z południa i wschodu. Czy przetrwają wartości na miarę „dawnych dni chwały”? Odejście aniołów może wskazywać, że uznali oni ludzi za zdolnych do samodzielnego odparcia kolejnych możliwych niebezpieczeństw.

Kobiety są tu nie mniej szlachetne od mężczyzn. Dotrzymują przyrzeczeń i ślubów, są wierne, odważne i ofiarne (księżniczka Arwena). Niekiedy walczą wykazując niebywałe męstwo – kobieta (księżniczka Eowina) zabija smoka i przywódcę upiorów. Film jest także manifestem ekologicznym – protestem przeciw przerosom technologii realizowanym kosztem świata przyrody i ostrzeżeniem przed zgubnym popędem władzy i posiadania.

John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973), autor *Władcy pierścieni*, *Hobbita* i *Silmarillionu*, stworzył baśń dla dorosłych o wyraźnych motywach biblijnych, a jednocześnie rycerski epos. Prawomocne są tu interpretacje psychoanalityczne, polityczne i religijne dzieła oksfordzkiego profesora [por.: Orliński 2002]. Doskonałe i niezwykle popularne dzieło literackie dało także – za sprawą perfekcji reżyserskiej – znakomity film.

W tym bodaj najlepszym z filmów *fantasy* z wielką siłą pojawia się archetyp rycerski. Obok etosu walki Gotów (o „utraconą chwałę”) lub gockiej tradycji walczących kobiet znajdujemy tu herosa – boga Słowian połabskich Boromira, który być może był kiedyś wybitnym wojownikiem i wodzem⁴. Północna, bohaterska teoria odwagi, wymagająca walki o Wartości nawet w sytuacji beznadziejnej, zyskuje tu utracony blask [Tolkien 2004]. Czy to jedynie sentyment współczesnych wobec heroicznego mitu lub zobowiązanie historyka wobec bohaterskich przodków? A może troska o dzisiejszą duszę Europy i wizja kolejnych niebezpieczeństw?

Walka o kulturę Zachodu i Północy Europy przeciw inwazji z Południa i Wschodu miała już miejsce w historii – bitwa na Polach Pelennoru w *The Return of the King* ma swój odpowiednik w bitwie na Polach Katalaunijskich w 451 roku, gdzie Rzymianie pod wodzą Aecjusza i Wizygotów pod wodzą Teodorida starli się z Hunami Attyli oraz barbarzyńskimi Herulami, Gepidami i Ostrogotami [Suski 2004]. Zresztą bohaterstwo nie jest historycznym dorobkiem samych ludów germańskich lub celtyckich. Podobny etos walki i honoru znajdujemy u Spartan, w polskiej tradycji narodo-wyzwoleńczej, a zwłaszcza u japońskich samurajów.

Ostatni samuraj?

Amerykański reżyser Edward Zwick wychował się, jak sam przyznaje, na dramatach samurajskich Akiry Kurosawy. Wzorem dla niego był zwłaszcza obraz *The Seven Samurai* – wybitny film japońskiego mistrza kamery [Cynarski 2000 a, s. 75]. Wreszcie nakręcił film ważny dla światowej percepcji kultury wojowników feudalnej Japonii i aksjologicznej podbudowy współczesnego fenomenu popularności sztuk walki, jakim niewątpliwie jest *The last Samurai*.

Film pojawił się na ekranach polskich kin z początkiem lutego 2004. Odbiór krytyki filmowej tego obrazu jest zróżnicowany. Oprócz dużego aplauzu (strona tytułowa i cztery strony artykułu recenzyjnego, czy raczej promocyjnego w specjalistycznym magazynie „Budojo” [Socha 2004]) pojawia się wiele recenzji krytycznych. Może to być wynikiem postrzegania wartości honoru i całego etosu rycerskiego przez autorów owych krytyk jako anachronizmu. Czyż jednak ten kolejny film (po *Braveheart* i *The Lord of the Rings*) nie wynika z zapotrzebowania na obrazy heroiczne? Czy współczesny młody (duchem) człowiek nie potrzebuje szlachetnych, moralnych wzorców? Jeśli tak, film Zwicka wpisuje się w ten właśnie nurt wartościowych, zarówno w sensie artystycznym i wychowawczym, dzieł.

Tytułowe określenie jest często nadużywane w środowisku sztuk walki, służąc popularyzacji określonych odmian i szkół. „Ostatnim samurajem” nazywano mistrza Sokaku Takedę, Masutatsu Oyamę i innych współczesnych japońskich, a także europejskich lub amerykańskich nauczycieli sztuk walki. Czy tytuł określa tutaj głównego bohatera filmu – amerykańskiego kapitana Nathana Algrena? Można sądzić, że nie. Należy się on raczej samurajowi Katsumoto (którego historycznym pierwowzorem był Takamori Saigo). Katsumoto pozostaje wierny

⁴ Indoeuropejczycy, podobnie jak inne ludy (np. Japończycy) przypisywali cechy boskie swym bohaterom (vide Indra, Herakles, Marishiten). Także: „Shintoizm zakłada, że wiele spośród bóstw to postacie historyczne” [Wilczyński 1996, s. 44].

kodeksowi *bushidō* do końca i ginie w imię rycerskiego honoru. Ten właśnie bohater – postać heroiczna i tragiczna – jest wyidealizowanym wyobrażeniem szlachetnego japońskiego wojownika, czepiącego natchnienie z buddyzmu, podziwiającego piękno przyrody i walczącego o wartości nadrzędne. Japoński patriota służy (jap. *samurai*) cesarzowi a jednocześnie przewodzi buntowi samurajów przeciwko rządowi modernizującemu – pod amerykańskie dyktando – kraj. Pod wpływem Katsumoto i pod urokiem samurajskiej kultury amerykański „bohater” (właściwie antybohater, dreńczony wyrzutami sumienia pogromca Indian) przeistacza się w prawdziwego bohatera, walczącego w imię honoru. Kpiący z amerykańskiej kultury merkantylnej alkoholik, żyjący z reklamowania broni firmy Winchester, odnajduje sens życia i staje po słusznej stronie konfliktu. Właśnie problem spotkania kultur i konfliktu wartości [por.: Cynarski 2002] stanowi tu o głębszym moralnym wymiarze filmu.

Sztuka wojenna i droga sztuk walki

Film *The last Samurai* ukazuje nie tyle drogę praktykowania sztuk walki dla doskonalenia osobowości, charakteru czy moralności, co raczej użyteczną sztukę walki japońskich *bushi* – doskonalone przez setki lat *bujutsu*. Podziwiamy trening i walkę z użyciem miecza, włóczni, łuku, rzucanie nożem *tantō*, walkę wręcz (*jūjutsu*), oglądamy taktykę rozegrania bitwy w sytuacji czterokrotnej przewagi liczebnej przeciwnika i jego wielkiej przewagi uzbrojenia. Natomiast rozwój duchowy „białego barbarzyńcy” Algrena następuje samoistnie, jakby będąc naturalną konsekwencją jego autorefleksji, dialogów (*mondō*) z panem Katsumoto i treningu sztuk walki. Bohater *The last Samurai* ulega urokowi Kraju Wschodzącego Słońca podobnie jak bohater serialu *Shogun*. Jednakże wybór Algrena jest dobrowolny, motywowany chęcią moralnej rehabilitacji.

Należy pochwalić twórców filmu nie tylko za udane sceny batalistyczne, ale także i zwłaszcza za poziom umiejętności szermierczych prezentowany przez amerykańskiego aktora. Cruise radzi sobie z mieczem *katana* bardzo dobrze. Dużo lepiej niż Glenn Scot (jako amerykański bokser Rick) w *The Challenge* lub Christopher Lambert (amerykański, oczywiście, biznesmen) w podobnych rolach (*Highlander III*, *Mag*, *The Hunted*). A właśnie wymienieni tu aktorzy wcielają się w role amerykańskich uczniów japońskich mistrzów sztuk walki.

Jednak doskonałe wyszkolenie bojowe wojownika i jego heroiczna odwaga nie wystarczają, aby pokonać armię wyposażoną w nowoczesną artylerię. Kwiat rycerstwa ginie od kul z broni palnej podobnie, jak kawaleria klanu Takeda w filmie *Kagemusha* (cień wojownika, sobowtór). Nasuwa się tutaj skojarzenie z polską historią zmagania o wolność ojczyzny – z szarżami husarii przeciw muszkietom Szwedów (np. pod Warką, 1654), atakiem kosynierów na armaty Rosjan (Ractawice 1794) lub walką kawalerii przeciw niemieckim czołgom (wrzesień 1939 r.). Pokrewieństwo historii i żołnierskiego romantyzmu Polski i Japonii zauważył już przed stu laty Inazo Nitobe [1904].

Drugą analogią do *Kagemusha* jest obecny w filmie Zwicka problem psychologiczny i moralny – z jednej strony lojalności wobec seniora, z drugiej zaś – odpowiedzialności za poddanych. Reżyser ukazuje ostatnich samurajów jako relikty minionej epoki. Ginią, jak obrońcy Termopil. Zresztą w *The last Samurai* nie chodzi o przedstawienie prawdy historycznej. Historyczny jest natomiast rycerski etos: „Dla samuraja nie istniało pojęcie honorowej kapitulacji, silnie zakorzenione w kulturze europejskiej. Każda kapitulacja była niehonorowa” – wskazuje Pałasz-Rutkowska [2004]. Toteż walczyli oni do końca, także w sytuacji beznadziejnej, lub popełniali *seppuku*. Benedict [1999] zauważyła, że w czasie drugiej wojny światowej japończycy gardzili alianckimi jeńcami, którzy poddawali się po przegranych walkach. Japoński żołnierz, tym bardziej oficer, rzadko oddawał się do niewoli.

Czy jednak etos rycerski zaginął? Przeciwnie, pozostał żywy i inspirujący nie tylko w Japonii. Między innymi za sprawą światowej popularności *martial arts*.

Filmowe wzory moralności

The Lord of the Rings daje wzór zarówno męskiego i kobiecego honoru i wierności, odwagi i ofiarności, godności i panowania nad zmysłowością, patriotyzmu i braterstwa. Znajdujemy tu wzór zdecydowanej walki przeciw siłom zła, przeciw własnemu egoizmowi, chciwości i żądzy władzy. Swe zobowiązania wypełniają też z pokorą i godnością samurajskie kobiety w *The last Samurai*.

Jakie inne wartości oferuje współczesna kultura masowa? Niech to będzie np. „moralność” kina poprawnego politycznie – przykładowo kanadyjski thriller *Ryzykowny romans*. Główną bohaterką jest wyemancypowana kobieta lekkich obyczajów, role drugoplanowe to schizofrenik-morderca, trzy osoby o skłonnościach homo- lub biseksualnych i może kilka osób o orientacji hetero. Promowany jest (jako normalny) styl życia i moralności „normalny inaczej”. Jedynym motywem działań jest tu egoizm i hedonizm.

Nie pytajmy, czy ma to sens, ale czy jest to społecznie właściwe i mądre? Jak wyklada M. Gogacz, „Więź człowieka z prawdą i dobrem, jako kierowanie się do nich i kierowanie się nimi, wyzwala u człowieka umiejętność, która nazywa się mądrością. Jest to umiejętność sprawnego rozpoznania prawdy i zarazem rozpoznania wywołanych przez tę prawdę dobrych skutków w człowieku. (...) Mądrość staje się w nas wewnętrznym powodem zabiegania o trwanie więzi człowieka z prawdą i dobrem” [Gogacz 1993, s. 21]. Czyż nie jest to powinnością twórcy, w sytuacji zalewu globalnej kultury treściami mniej ambitnymi [Cynarski 2002], aby tworzyli w tym wypadku kino ukazujące wartości wyższe? „Więź twórcy, uczonoego i artysty, z Prawdą i Dobrem przejawia się w rozpoznawaniu, rozumieniu, akceptowaniu i respektowaniu transcendentalnych wartości w dziele twórczym” [Gnitecki, Pasterniak 1998].

Batalistyka

„Na Zachodzie kino batalistyczne było martwym gatunkiem od 30 lat” – pisze W. Orliński [2003]. Obecnie wraca, jednak nie tylko dzięki programom komputerowym, jak sugeruje to wspomniany autor. Może raczej mamy tutaj do czynienia z fenomenem zapotrzebowania na stary archetyp szlachetnego wojownika w nowym micie?

Pewnym przełomem w historii kina był kolejny film *science fiction* Georga Lucasa *Star Wars: The Phantom Menace* (efekt „kasowy” – 922 mln. USD). O efekcie zdecydował nie tyle zaangażowany do roli mrocznego Dartha Maula Ray Park – specjalista od sztuk walki, co znakomite efekty specjalne. Tym bardziej w *Attack of the Clones* Lucasa, gdzie walczy wygenerowana komputerowo armia klonów. W ogóle gwiazdna saga zapoczątkowała w dziedzinie efektów specjalnych przełom, a ostatnie filmy Lucasa wprowadzają kino w epokę kinematografii cyfrowej [Ćwiklak 2002]. Nowe programy „rozmnażania” statystów pomogły także Ridleyowi Scottowi w wyprodukowaniu *Gladiatora*. Ale czy pokonanie technicznego problemu udziału tysięcy statystów było jedynym powodem zainteresowania widowni i producentów filmem heroizmu i sztuk walki?

Do najśłynniejszych filmów batalistycznych zaliczane są: *The Seven Samurai*, *Braveheart*, *Pancernik Potiomkin*, *Aleksander Newski*, *Przeminęło z wiatrem*, *Najdłuższy dzień*, *Wojna i pokój*, *Szeregowiec Ryan* i *Potop*. Niezapomniane sceny walki oglądamy w superprodukcji Petera Jacksona: oblężenie i bitwę o twierdzę Helmowy Jar (*The Lord of the Rings: Two Towers*), gdzie ludzie z pomocą elfów bronią się przed 10 tysiącami żołnierzy uruk-hai. Jackson przyćmił jednak sam siebie, ukazując rok później w *The Return of the King* wielką bitwę na Polach Pelennoru o miasto królów – Minas Tirith, gdzie na ostatni bastion ludzkości szturmują 200 tysięcy orków.

The last Samurai i *Hero* ukazują historyczny czas, ale bitewne zmagania i pojedynki bohaterów mają uatrakcyjnić lub zilustrować innego rodzaju problem, jakim jest tutaj zwłaszcza konflikt tradycji kulturowych (i etosowych). Z kolei *The Return of the King* można porównać do wspomnianej wyżej bitwy na Polach Katalaunijskich w 451 roku n.e. – bitwy o losy europejskiej cywilizacji. Historyczna wojna o Troję jest także tłem dla filmu o tym samym tytule, który ma się pojawić na ekranach kin w końcu roku 2004. Może jednak ważniejsza jest bitwa o kształt duszy współczesnego człowieka?

Filmy wojenne i sceny batalistyczne obrazują zarówno geniusz wojenny wybitnych wodzów, heroizm wojowników, a niekiedy katastrofalne skutki błędów w sztuce wojennej (klęska Takedów w filmie *Kagemusha*). Oczywiście najlepsza technika i uzbrojenie, strategia i taktyka wojenna zawiodą, gdy brak w wojsku „morale”. Historia powszechna wskazuje, że wojska zaciężne, których jedyną motywacją było uzyskiwanie żołdu, nie są zbyt waleczne. Z kolei żołnierz walczący o to, co święte (jak hasło z polskich sztandarów: „Bóg, Honor, Ojczyzna”) zdolny był do cudów bohaterstwa.

Film *Demony wojny według Goi* pokazuje, że żołnierz pochodzenia chłopskiego nie zawsze wykazuje chęci sprostania wymaganiom etosu rycerskiego, honorowego. W oddziale żołnierzy polskich tylko kilku wykazywało duszę rycerską i ceniło honor jako wartość nadrzędną. Co wiąże współczesnego żołnierza, służącego z dala od kraju w siłach pokojowych ONZ, z dawnym wojownikiem? Rycerska tradycja [Cynarski 2003]? A może pamięć o chwalebnych czynach przodków będzie przydatna, by zaszczyścić szlachetne wartości współczesnym młodym pokoleniom w czasach, gdy wartości te nie są niezbędne dla przetrwania czasu wojennej potrzeby (czy na pewno?).

Zdaniem Mintz, konflikt i walka znajdują się u początku wszelkich kultur. „Fighting systems were developed in cause and effect terms, then were linked to philosophies and codes for depth and meaning beyond the purely physical. These refinements are exemplified in Oriental martial arts, which continue to be practiced throughout the world” – pisze w klasycznej już książce *The Martial Arts Film* [Mintz 1978, s. 11]. Sztuki walki zachowują wartości rycerskich kultur. „The code of rule abiding samurai, student, and master is used as a reference norm for expected moral behavior. The *bushidō* code, karate code, kung-fu code – Eastern codes – and martial arts codes of the West, are based on historic necessity for a system of protection to ensure survival; and they arose for an understanding among those with varied and shared interests. It makes a higher art among people who subscribe to specific principles; because of the needs of cultures and social orders, there are universal types evolving in recognizably similar situations. The audience’s sympathies waver because they, too, old to or are affected by the beliefs” [Mintz 1978, s. 206].

Mistyka

Mistyka w wersji popularnej zawarta jest nawet w kreskówkach. Japoński rysownik, miłośnik J. Chana i *wuxia* – Akira Toriyama – stworzył w 1984 roku komiks *Dragonball*. Wielkim powodzeniem cieszy się do dziś serial animowany *Dragonball Z* (Japonia 1989). Dzieło Toriyamy, wygrywające w rankingach *manga/anime*, wyróżnia się zdecydowanie na plus w stosunku do większości komercyjnych kreskówek dla dorosłych, obfitujących zwłaszcza w sceny przemocy i erotyzmu [Musiałowski 2003]. Bohaterowie filmu *Dragonball Z* osiągają w drodze medytacji i ciężkiego treningu sztuk walki potężną moc, której wyrazem jest otaczający ich ciała ognisty krag. Stają się podobni do wyobrażeń bogów *shintō*. Podobne przedstawienie boskości autorzy artykułu mieli okazję zobaczyć w jednej z prawosławnych cerkwi na obrazie Przemienienia Pańskiego – ukazania chwały i mocy Jezusa Chrystusa. W przypadku omawianego *anime* istotny jest fakt postępowania bohaterów drogą honoru i uczciwości – sposobem na osiągnięcie nadnaturalnych możliwości jest życie i walka w służbie dobra. Z drugiej strony jednak, jak stwierdza Isabelle Smadja, posiadanie nadprzyrodzonych mocy demoralizuje [Smadja 2004]. Owe zdolności paranormalne i magia są, jak wiadomo, stałym składnikiem mitów i baśni.

Płytkie, komercyjne kino rzadko sięga do wspólnych uniwersalnej, personalistycznej etyce problemów: sumienia i duszy, dialogu i prawdy oraz czynu dla realizacji ideałów mądrości i miłości. Film dalekowschodnich sztuk walki często określenia, na ile i w jakiej formie dopuszczalne jest zastosowanie przemocy. Etyka sztuk walki [Cynarski 2000 c] – w różnym stopniu eksponowana w filmach sztuk walki – istotnie łagodzi lub uzasadnia fizyczny wymiar przemocy, jako formy rozwiązania konfliktu [Cynarski, Berdel 2003]. Archetypowy wzór wojownika połączony z ideą szlachetnej drogi stają się modelem moralnego postępowania i życiowych dążeń wielu ludzi młodych (młodych duchem).

Jak wskazuje Katarzyna Długosz, „Lucas wykreował nową filmową mitologię, która przemówiła do wyobraźni nie tylko najmłodszych widzów, bo odwoływał się do dziecka, ale tego przyszłowiego, ukrytego w każdym z nas. Umieścił ją w kosmosie, ponieważ wszystkie ziemskie odległe scenerie przestały być egzotyczne. Inspirację czerpał garściami z mitów greckich, legend arturiańskich, filozofii zen, filmów Kurosawy, westernów, komiksów o przygodach Flasha Gordona, twórczości Edgara Burroughsa, Franka Heberta i Tolkiena. Podobnie jak Tolkien stworzył sztuczną cywilizację ze wszystkimi szczegółami” [Długosz 2002 b]. Wymiar mitologiczny nadaje tutaj Moc – metafizyczna siła mogąca służyć zarówno dobru, jak i złu. Lucas sam określił swoje dzieło mianem ‘makchrześcijaństwa’, a więc parareligijnym kultem w stylu New Age. Czy odpowiadał na społeczny głód jednoznacznie określonej aksjologii?

Chrześcijaństwo, a zwłaszcza katolicyzm staje się, za sprawą Tolkiena i Gibsona, i oczywiście Jana Pawła II religią w największym stopniu inspirującą kulturę twórczość. Głodu etosu nie nakarmi już półprawdy komercyjnej duchowości New Age. Społeczeństwo potrzebuje uniwersalnej Prawdy i człowieka-wzoru, bohatera walczącego o wartości nadrzędne, ponadczasowe.

Jednym z nielicznych twórców ambitnych i głębokich moralnie filmów jest wybitny aktor i reżyser Mel Gibson. Twórca *Braveheart* nakręcił właśnie *The Passion* – realistyczny i sugestywny obraz drogi krzyżowej i męki Chrystusa. Jak powiedział o filmie odtwórca roli Jezusa Chrystusa: „To film o miłości. O poświęceniu. O przebaczeniu i nadziei” [Caviezel 2003]. Gibson, który żyje katolickimi zasadami wiary, nie daje brukowcom powodu by pisały ciekawostki na jego temat. Teraz jednak, za *The Passion*, atakowany jest i oskarżany przez niektóre środowiska o antysemityzm (?). Dyskusja o filmie Gibsona trwa w mediach od nakręcenia filmu. Zapytani przez Szackiego [2004] duchowni żydowscy i chrześcijańscy stwierdzają jednoznacznie: „To nie jest film antysemicki”, „To arcydzieło, owoc głębokiej wiary (...) misterium cierpienia”. Film Gibsona ukazuje zgodnie z *Biblią* ostatnie 12 godzin życia Jezusa z Nazaretu. Zaś sam reżyser, za swą odwagę w dążeniu do ukazania historii fundamentalnej dla kultury europejskiej, zasługuje na miano „Wojownika Prawdy” i tytuł *homo creator nobilis* – szlachetnego twórcy. Autor *Braveheart* stworzył następne wyjątkowe dzieło, ukazujące już nie mit, ale wartości rdzenne etosu kultury zachodniej, euro-atlantyckiej.

Konkluzje

Nowy wiek filmu współtworzą różnorodne czynniki, z pośród których wymienić można: postęp techniczny w dziedzinie efektów specjalnych, sięganie do korzeni kulturowych, społeczną fascynację etosem i zapotrzebowanie na kulturę honoru. Sztuki walki mogą być i stają się pomocne w tworzeniu nowych lub restaurowaniu starych mitów. Tym bardziej, że zachowują one sens i etos moralnej drogi dawnych mistrzów. Wuxia i Bruce Lee, mistrzowie sztuk walki i kina, Kurosawa i epos Tolkiena stają się natchnieniem dla takich współczesnych reżyserów, jak Jackson, Lucas, Zwick, Ang Lee, Tarantino i bracia Wachowscy.

W dobie skomercjalizowanego, globalnego rynku tylko nieliczni twórcy kreują lub restaurują świat szlachetnych wartości, pozostając w mądrościowym związku z prawdą i dobrem. Inspirujący jest tutaj zwłaszcza katolicyzm (Tolkien, Gibson) lub także etyka buddyzmu mahajanicznego i kodeksy rycerskie. Najciekawsze dzieła filmowe wyłamują ramy gatunków i, przede wszystkim, podejmują kwestie wartości nieprzemijających.

ANEKS. Filmografia

Aleksander Newski, reż. Siergiej Eisenstein, ZSRR 1938.

Czarna owca (Black Sheep), reż. Allun Lam, Hongkong 1998.

Waleczne Serce (Braveheart), reż. Mel Gibson, USA 1995.

Przyczojony tygrys, ukryty smok (Crouching Tiger, Hidden Dragon), reż. Ang Lee, koprodukcja chińsko-tajwańska, 2000.

Demony wojny według Goi, reż. Władysław Pasikowski, Polska 1998.

Wejście smoka (Enter the Dragon), reż. Robert Clouse, USA 1973.

Ghost Dog. Droga Samuraja (Ghost Dog), reż. Jim Jarmusch, USA 1979.

Gladiator, reż. Ridley Scott, USA 2000.

Bohater (Hero), reż. Zhang Yimou, Hongkong – Chiny 2002.

Nieśmiertelny III. Mag (Highlander III. Mag), reż. Andy Moraher, USA 1994.

Sobowtór (Kagemusha), reż. Akira Kurosawa, Japonia 1980.

Kill Bill, część I (Kill Bill, part I), reż. Quentin Tarantino, USA 2003.

Sztuki walki (Martial Arts), USA 2002.

Matrix II. Reaktywacja (Matrix II. Reloaded), reż. bracia Andy i Larry Wachowscy, USA 2002.

Modern Gladiators, TV “Discovery”, 9.05.2003.

Mortal Kombat II. Unicestwienie (Mortal Kombat II. Anihilation), reż. John R. Leonetti, USA 1998.

Pancernik Potiomkin, reż. Siergiej Eisenstein, ZSRR 1925.

Potop, reż. Jerzy Hoffman, Polska 1974.

Przemięto z wiatrem (Gone with the Wind), reż. Victor Fleming, USA 1939.

Ryzykowny romans (Risky Romance), reż. Penelope Buitenhuis, Kanada (wyemitowany w TVP2 5 stycznia 2004).

Rycerze z Szanghaju (Shanghai Knights), reż. David Dobkin, USA 2003.

Siedmiu samurajów (Shichinin-no samurai), reż. Akira Kurosawa, Japonia 1954.

Szogun (Shogun), reż. Jerry London, USA 1980.

Gwiezdne wojny: Mroczne Widmo (Star Wars; The Phantom Menace), reż. Georg Lucas, USA 1999.

Gwiezdne wojny: Atak klonów (Star Wars; Attack of the Clones), reż. Georg Lucas, USA 2002.

Klatka, reż. Sylwester Latkowski, Polska (2002?). Wyemitowany w TVP1 w programie „Obraz niekontrolowany”, 14. stycznia 2004.

Wyzwanie (The Challenge), reż. John Frankenheimer, USA 1982.

Ostatni samuraj (The Last Samurai), reż. Edward Zwick, USA 2003 (Warner Bros Pictures).

W potrzasku (The Hunted), reż. J. F. Lawton, USA 1995.

Medalion (The Medallion), reż. Gordon Chan, USA 2003.

Władca pierścieni. Drużyna pierścienia (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring), reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia–USA 2001.

Władca pierścieni. Dwie wieże (The Lord of the Rings: Two Towers), reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia–USA 2002.

Władca pierścieni. Powrót króla (The Lord of the Rings: The Return of the King), reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia–USA 2003.

Pasja (The Passion), reż. Mel Gibson, USA 2003.

Najdłuższy dzień (The Longest Day), reż. Darryl F. Zanuck, USA 1962.

Wojna i pokój, reż. Siergiej Bondarczuk, ZSRR 1965–1968.

Szeregowiec Ryan (Saving Private Ryan), reż. Steven Spielberg, USA 1998.

Wiedźmin, reż. Marek Brodzki, Polska 2001.

P.S.

Wbrew wcześniejszym zapowiedziom film pt. „Troja”⁵ wszedł na ekrany polskich kin już 14. maja. Także ten film potwierdza, że społeczeństwo ponowoczesne potrzebuje szlachetności. Zwłaszcza w USA takie właśnie kino cieszy się coraz większym powodzeniem. Może wynika to z potrzeby oparcia na trwałych wartościach i z poszukiwania korzeni zachodniej kultury w epoce zderzenia z cywilizacją muzułmańską i zagrożenia terroryzmem?

Brad Pitt został dobrze wytrenowany do roli Achillesa, bym oże najmężniejszego w dziejach wojownika. Wzorem rycerskich cnót w eposie i w filmie jest jednak Hektor, który nie tylko potrafi świetnie walczyć, ale także postępuje mądrze i honorowo. Achilles jak gdyby zdaje sobie sprawę, że walczy po niewłaściwej stronie. Czyni to jednak z wielką perfekcją, nadwyzczaj skutecznie. Pozostaje odwieczny dylemat, czy cenniejsza jest szlachetność czy skuteczność (?).

BIBLIOGRAFIA

1. Benedict R. (1999), *Chryzantema i miecz. Wzory kultury japońskiej*, PIW, Warszawa.
2. Caviezel J. (2004), *Ból i ekstaza. z Jimem Caviezelem rozmawia Sean Smith*, „Newsweek Polska”, nr 7, s. 84.
3. Cynarski W. J. (2000 a), *Sztuki walki budō w kulturze Zachodu*, Wyd. WSP, Rzeszów.
4. Cynarski W. J. (2000 b), *Film gatunku sztuk walki 1969–1999*, „Rocznik Naukowy Idō – Ruch dla Kultury / Movement for Culture”, t. 1, s. 240–248.
5. Cynarski W. J. (2000 c), *Etyka drogi japońskich sztuk walki. Prolegomena aksjologii budō* [w:] Kalina R. M., Jagiełło W. [red.], *Wychowawcze i utylitarne aspekty sportów walki*, Wyd. AWF, Warszawa, s. 16–20.
6. Cynarski W. J. (2002), *Proces globalizacji. Dialog kultur czy konflikt wartości?*, Instytut Europejskich Studiów Społecznych w Rzeszowie, Rzeszów.
7. Cynarski W. J. (2003), *Etos sztuk walki a postawy wobec wartości*, „Dydaktyka Literatury”, UZ, Wyd. Naukowe PTP w Poznaniu, Zielona Góra, t. XXIII, s. 153–167.
8. Cynarski W. J., Berdel B. (2003), *Ethics in the martial arts film*, „Acta Asiatica Varsoviensia”, Zakład Krajowy Pozaeuropejskich PAN, Warszawa, nr 16.
9. Cynarski W. J., Ćuriček M. (2001), *Symbolika wschodnioazjatyckich sztuk walki*, „Przegląd Naukowy IWFiz UR”, nr 2, s. 167–175.
10. Czapski A. (2003), *Z fabryk mięśni do fabryki snów*, „Tele Świat”, nr 32, s. 8–9.

⁵ *Troy*, USA (Warner Bros.) 2003, reż. Wolfgang Petersen.

11. Ćwiklak D. (2002), *Cyfrowy atak klonów*, „Gazeta Wyborcza”, 15. kwietnia, s. 32.
12. Długosz K. (2002 a), *Moc pierścienia*, „Przegląd”, nr 6, s. 47–48.
13. Długosz K. (2002 b), *Georg Lucas kontratakuje*, „Przegląd”, nr 19, s. 43–44.
14. Gajewski D., Górńska D. (2002), *Światło i Cień: pierwsze starcie*, „Nieznany Świat”, nr 7, s. 62.
15. Giles J. (2003), *Władca Sekretów*, „Newsweek Polska”, nr 49, s. 102–108.
16. Gnitecki J., Pasterniak W. (1998), *Twórczość jako proces doskonalenia człowieka* [w:] Feiner M., Szyszko-Bohusz A. [red.], *Przemiany w myśli i praktyce pedagogicznej. Materiały pomocnicze do ćwiczeń z pedagogiki*, AWF, Kraków, s. 71–79.
17. Godlewski K. (2003), *Papierowe kung-fu*, „Gazeta Wyborcza”, nr 206, s. 10.
18. Godlewski K. (2004), *Tańczący z samurajami*, „Gazeta Wyborcza”, nr 25, s. 19.
19. Gogacz M. (1993), *Podstawy wychowania*, Niepokalanów.
20. Goldner C. G. (1992), *Fernöstliche Kampfkunst. Zur Psychologie der Gewalt im Sport*, AHP, München.
21. Helman A. [red.] (1991), *Kino gatunków*, Kraków.
22. Jung C. G. [Ed.] (1968), *Man and His Symbols*, C.A. Watts and Co., Ltd., Harmondsworth.
23. Jung C. G. (1976), *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, (przeł. J. Prokopiuk) Czytelnik, Warszawa.
24. Karaźniewicz M. (2003), *Z aren na ekrany*, „Gazeta Telewizyjna”, 25. lipca, s. 3–5.
25. Kracauer S. (1960), *Theory of Film*, Oxford University Press, London.
26. Legutko P. (2004), *Lanie na ekranie*, „Nowe Państwo”, nr 2, s. 28–29.
27. Lis K. (2002), *Władca pierścieni*, „Tele Tydzień”, nr 8, s. 76–79.
28. MacCann R.D. [Ed.] (1966), *Film, a Montage of Theories*, E.P. Dutton and Co., Inc., New York.
29. Maciejewski Ł. M. (2003), *Od Tolkiena do Jacksona. Raport specjalny*, „Eurostudent”, nr 83, s. 4–5.
30. Mayer J. P. (1946), *Sociology of Film*, Faber & Faber Limited.
31. Mintz M. D. (1978), *The Martial Arts Film*, A.S. Barnes, New York.
32. Musiałowski P. [red.] (2003), „Kompendium Kawaii”, nr 3, s. 4–145.
33. Nitobe I. (1904), *Bushido – dusza Japonii*, Warszawa–Lwów.
34. Obodyński K., Cynarski W. J. (2003), *Far-Eastern martial arts in the process of globalisation* [in:] Leška D., Oborny J. [Eds.], *Telesna vychova a šport v kulture spoločnosti. Monografický zborník vedeckých a odborných prac*, Univerzita Komenského, Bratislava, p. 126–130.
35. Orliński W. (2002), *Tajemnice narodzin „Władcy pierścieni”*, „Gazeta Telewizyjna”, 5–11. kwietnia, s. 15.
36. Orliński W. (2003), *Za mundurem widzowie sznurem*, „Gazeta Wyborcza”, nr 301, s. 10.
37. Pałasz-Rutkowska E. (2004), *Z japonistką prof. Ewą Pałasz-Rutkowską rozmawia Włodzimierz Kalicki, Samuraje*, „Duży Format”, 2004, nr 4, s. 12–17.
38. Smadja I. (2004), *Moc jednego pierścienia* (przeł. B. Spieralska), „Mówią Wieki”, nr 1, s. 20–21.
39. Socha H. (2004), *Ostatni samuraj*, „Budojo”, nr 1, s. 36–39.
40. Suski R. (2004), *Attyla na Polach Pelennoru*, „Mówią Wieki. Magazyn Historyczny”, nr 1, s. 17–19.
41. Szacki W. (2004), *Dyskusja o filmie Gibsona*, „Gazeta Wyborcza”, nr 43, s. 16.
42. Śliwka M. (2001), *Wywiad z Jackiem Wysockim*, „Samuraj”, nr 8, s. 14.
43. Tolkien J. R. R. (2004), *Tolkien: mit, historia, opowieść. „Władca Pierścieni”: różnymi drogami Śródziemia (dyskusja redakcyjna)*, „Mówią Wieki. Magazyn Historyczny”, nr 1, s. 1, 8–23.
44. Wilczyński W. (1996), *Idea przyrody w historii myśli geograficznej*, Jedność, Kielce.
45. Wróblewski J. (2003), *Szal Matrixa*, „Polityka”, nr 21, s. 106–107.
46. Wyżyński A. (2002), *Kino walki made in Hongkong*, „Antena”, 11. stycznia, s. 4–5.
47. Zygmunt S. (2003 a), *Bruce jak Elvis*, „Film”, nr 6, s. 58–62.
48. Zygmunt S. (2003 b), *Bruce Lee i inni. Leksykon filmów wschodnich sztuk walki*, Bellona, Warszawa.

Ethos of Martial Arts in the film at the beginning of the 21st century

Key words: martial arts film, ethos, morality and values

The new age of movie is co-created by various factors, among which there may be mentioned technological progress in the field of special effects, reaching cultural roots, social fascination with the ethos and the need for the culture of honor. Martial arts may be and become helpful in creating the new or restoring the old myths. The more so, because they preserve one sense and ethos of the moral way of old masters. Wuxia and Bruce Lee, the masters of martial arts and cinema, Kurosawa and the epos of Tolkien become inspiration for such contemporary directors as Jackson, Lucas, Zwick, Ang Lee, Tarantino and Wachowski brothers.

In the age of commercialized, global market only few creators create or restore the world of noble values, remaining in wisdom connection with the truth and the good. In particular, Catholicism is inspiring here (Tolkien, Gibson) or also ethics of Mahayanistic Buddhism and Chivalrous Codes. The most interesting movie works break off the frames of genres and, above all, undertake the questions of timeless values.