

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Wydział malarstwa

Tomasz Kopcewicz

**Fatalne zauroczenie — fetysz wizerunków współczesnej broni strzeleckiej.
Poszukiwanie źródeł mocy obrazów współczesnego *panoplium***

Rozprawa doktorska

Promotor: prof. ASP dr hab. Krzysztof Polkowski

Gdańsk 2021

Streszczenie rozprawy doktorskiej

„Fatalne zauroczenie – fetysz wizerunków współczesnej broni strzeleckiej.

Poszukiwanie źródeł mocy obrazów współczesnego *panoplium*.”

Rozprawa autorstwa mgr. Tomasza Kopcewicza,
napisana pod opieką prof. ASP dr hab. Krzysztofa Polkowskiego

Niniejsza rozprawa doktorska ma na celu przybliżenie problematyki związanej z popularyzacją i dystrybucją obrazów broni palnej we współczesnych mediach masowych. Zakres moich badań obejmuje zjawisko obcowania z bronią palną poprzez obrazy. „Obcowanie” wyraża tu pewien rodzaj adoracji broni palnej, uczestnictwa w kulturze i obyczajach z nią związanych za pośrednictwem obrazów. Interesuje mnie zarówno to, w jaki sposób obrazy broni strzeleckiej funkcjonują w kulturze popularnej, jak i to, jak są zbudowane. W treści pracy podejmuję: (1) próbę zbadania właściwości obrazów broni palnej i ich związków z kulturą masową; (2) próbę określenia, które elementy obrazów broni palnej sprawiają, że jest ona odbierana jako atrakcyjna wizualnie. Ponadto w części praktycznej wybrane przeze mnie obrazy broni strzeleckiej zostają poddane dekonstrukcji malarskiej w celu wykrycia i wyodrębnienia ich charakterystycznych komponentów obrazowych. W rozdziale pierwszym umieściłem różne definicje broni oraz określenia, którymi posłużyłem się w opisach. W rozdziale drugim, opisuję przypadek współpracy malarza Georga Catlina z producentem broni Samuelem Coltem. Ten przykład jest pomocny dla zrozumienia współczesnych mechanizmów masowej dystrybucji obrazów broni palnej. Współpraca między Catlinem i Coltem stworzyła pewien schemat, wiążący obrazy broni z żywą, emocjonującą fabułą. Dziś, schemat ten wykorzystują i rozwijają nowe, współczesne nam media. Rozdział trzeci poświęcony jest obrazom broni obecnym w sztuce filmowej. Wyjaśnia: (1) w jaki sposób kino rozwija schemat, który stworzyli Catlin i Colt; (2) jak

obrazy broni palnej wpływają na formę obrazu filmowego; (3) jak kino mitologizuje i popularyzuje broń strzelecką na przykładzie pistoletu *Walter PPK* i karabinu maszynowego *AK Kalasznikow*. Rozdział czwarty dysertacji opisuje jak gry FPS (First Person Shooter) rozwijają fabularny i wizualny model zaczerpnięty z amerykańskich superprodukcji filmowych, w którym dominującą rolę odgrywają obrazy broni palnej oraz efekty spektakularnych zniszczeń dokonywanych z jej pomocą. W treści tego rozdziału wyjaśniam także: (1) zasady, jakie rządzą obrazowaniem broni w grach; oraz (2) opisuję, które elementy broni palnej są szczególnie atrakcyjne wizualnie w grze i w jaki sposób twórcy gier wykorzystują je podczas ich tworzenia. Rozdział piąty, jest próbą przybliżenia zjawiska *Gunporn*, które do tej pory nie doczekało się szerszego opracowania. Ma ono bezpośredni związek z fascynacją fotografią, obrazami, komiksami, filmami oraz grami, które przedstawiają broń i uzbrojenie. Jest to w pewnym sensie rozdział podsumowujący, ponieważ łączy w sobie wszystkie wątki z poprzednich rozdziałów. Rozdział szósty zawiera opis części praktycznej. Przedstawione zostały w nim wyniki moich badań w formie obrazów malarskich oraz objaśnienie zastosowanych przeze mnie metod badawczych, sposobu pracy, a także doboru materiałów, na podstawie których budowałem swoje kompozycje malarskie.

Academy of Fine Art in Gdańsk

Department of Painting

Summary of the PhD thesis

„Fatal infatuation - a fetish of images of modern small arms.

Searching for the sources of power of the contemporary panoply”.

mfa. Tomasz Kopcewicz

Content-related supervision prof. dr hab. Krzysztof Polkowski

This doctoral dissertation aims to present the issues related to the popularization and distribution of firearm imagery in contemporary mass media. The scope of my research includes the phenomenon of communing with firearms through images. "Communion" here expresses a kind of adoration of firearms, participation in culture, and customs associated with it through images. I'm interested in both how images of small arms function in popular culture, as well as how they are built. In the content of the work I undertake: (1) an attempt to investigate the properties of images of firearms and their relationship with mass culture; (2) an attempt to determine which elements of the firearm imagery make them perceived as visually attractive. In addition, the practical part depicts small arms selected and painted by me that are subjected to visual deconstruction to detect and isolate their characteristic components. In the first chapter I have placed the various weapons definitions and the terms with which I used in the descriptions. In the second chapter, I describe the case of painter George Catlin's cooperation with gun manufacturer, Samuel Colt. This example is helpful for understanding the contemporary mechanisms for the mass distribution of firearm images. The collaboration between Catlin and Colt created a pattern that tied weapons depictions to a lively, exciting plot. Today, this scheme is still used and developed by new, contemporary US media companies. The third chapter is devoted to the images of weapons present in the art of film. I explain: (1) how cinema developed the scheme that Catlin and Colt created; (2) how firearms affect the form of the film image; (3) how cinema mythologizes and popularizes small arms, as in the examples of the Walter PPK pistol and the AK Kalashnikov machine gun. The fourth chapter describes how FPS (First Person Shooter) games develop a fictional and visual model taken from American film super-productions, in which the dominant roles are played by images of firearms and the effects of spectacular destruction caused with their help. In this chapter, I also explain: (1) the rules that govern weapon imagery in games; and (2) describe which elements of firearms are particularly visually appealing in the game and how game developers use these when creating them. Chapter Five is an attempt to closer examine the Gunporn phenomenon, which has not yet been further elaborated on. It has a direct connection with the fascination with photography, paintings, comics, films, and games that depict arms and armament. In a sense, this is a summary chapter, because it combines all the threads from the previous chapters. Chapter six also contains a description of the practical part. It presents the results of my research in the form of paintings and an explanation of the research methods I used, the way of working, as well as the selection of materials on the basis for my painting compositions.

Spis treści

Wstęp.....	6
1. Definicje broni.....	9
2. Kolt	
2.1. Obraz kolta	12
2.2. Sylwetka malarza George’a Catlina	15
2.3. Współpraca George’a Catlina i Samuela Colta.....	16
3. Obrazy broni palnej w produkcjach filmowych	
3.1. Rewolwer w roli głównej	20
3.2. Filmowa popularność AK-47	27
3.3. Walther PPK — elegancki pistolet Jamesa Bonda.....	30
4. Obrazy broni strzeleckiej w grach wideo	
4.1. Wprowadzenie.....	35
4.2. Zarys rozwoju gier FPS.....	37
4.3. Rekwizyt broni	38
4.4. Prawa strona	40
5. <i>Gunporn</i>	43
6. Opis części praktycznej	
6.1. Malarska analiza przedstawień broni palnej	46
6.2. Metody	
6.2.1. Metoda próbkowania.....	49
6.2.2. Metoda dekonstrukcji sylwetki	49
6.3. Sposób organizacji pracy	51
6.4. Dobór materiałów.....	52

6.5. Kolorystyka	53
Podsumowanie	55
Reprodukcje obrazów.....	57
Bibliografia.....	76

Wstęp

Widok pistoletu, rewolweru czy innej broni palnej nikogo nie pozostawia obojętnym. Reakcje ludzi na te przedmioty i ich obrazy są skrajnie różne: od wstrętu i obrzydzenia po fascynację i zachwyty. Broń palna (lub: broń strzelecka) różnego rodzaju i jej reprezentacja w postaci obrazu niosą ze sobą olbrzymi ładunek symboliczny i emocjonalny. Przyglądanie się broni palnej ma w sobie coś ze smakowania zakazanego owocu. Broń budzi odrazę i ciekawość jednocześnie. Przyciąga swoją wulgarną, a zarazem wyrafinowaną formą, budząc niepokój, ponieważ patrząc na broń, przypominamy sobie o naszej śmiertelnej, ale również śmiercionośnej naturze. Wydaje się, że za sprawą obrazów masowo produkowanych w kinie, telewizji, Internecie czy też grach wideo różnego rodzaju wizerunki broni szczególnie mocno zawładnęły naszą wyobraźnią i naszymi fantazjami. Broń strzelecka jest symbolem przemocy i władzy, ale także skrajnego indywidualizmu, prestiżu czy swobód obywatelskich.

Masowe media, a szczególnie kino, utrwalają i mitologizują te obrazy. Można z przekonaniem uznać, że medialne przedstawienia broni palnej są częścią zjawiska, które Martin van Creveld określił mianem kultury wojny: „Wojna generuje swoistą kulturę”¹. Procesy przygotowań do wojny, toczenie jej i upamiętnianie postrzegane są jako: „zasadniczy element historii zakorzeniony w psychice. Budzą one podziw i uczestniczy się w nich w konsekwencji wojennej tradycji kulturowej, która wskutek intensywności emocji jest najistotniejsza w życiu jej uczestników”². Jak zauważył Krzysztof Wodiczko w książce pt. *Obalenie wojen*, przedstawienia broni są rodzajem utrwalania i upamiętniania wojny oraz towarzyszącej jej przemocy. Za pomocą obrazów, filmów, muzyki, parad czy innych form sztuki osławiamy wojnę i jej narzędzia, jednocześnie formując siebie jako gotowych na jej nadejście:

Motywacja do walki i śmierci na wojnie jest utrwalana przez kulturę wojny, która wyraża się poprzez mundur, gry wojenne, parady, odznaczenia wojskowe i pomniki poległych (...), powszechną fascynację bronią, zabawki wojenne, pełne przemocy filmy wideo i gry komputerowe, rekonstrukcje bitew, kolekcjonerstwo oraz historię wojskowości i literaturę poświęconą wojnie³.

¹ M. van Creveld, *Culture of War*, <http://www.nids.mod.go.jp/english/event/forum/pdf/2010/03.pdf>, tłum. własne; dostęp: 06.04.2021.

² Tamże.

³ K. Wodiczko, *Obalenie wojen*, tłum. P. Łopatka, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, Kraków 2013, s. 15.

Uczestniczymy w kulturze, która nasycza naszą pamięć obrazami wojny. To powoduje, że jesteśmy nauczeni rozpoznawać i w określony sposób reagować na obrazy broni. Do tych zapamiętanych przez nas obrazów odwołują się twórcy filmowi, producenci gier wideo czy zabawek militarnych, kształtując z kolei w ten sposób pamięć nowych generacji. Szczególnie chętnie korzystają z możliwości pokazywania obrazów broni palnej twórcy filmowi i telewizyjni, którzy wykorzystują je jako rodzaj katalizatora, podnoszącego poziom emocji i zwiększającego oglądalność.

Obrazy broni, pomimo że są tylko obrazami, mają niezwykłą siłę oddziaływania na ludzkie emocje. W większości krajów na świecie obywatele mają znacznie ograniczony legalny dostęp do broni strzeleckiej lub uzyskanie go jest zupełnie niemożliwe. W Europie wyjątek stanowią Czechy, Norwegia i Szwajcaria. W pozostałej części świata tylko Stany Zjednoczone Ameryki Północnej posiadają wyjątkowo liberalne prawo pozwalające na posiadanie i zakup broni palnej. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że broń wciąż obecna jest w naszych domach i w naszym życiu. Dzieje się tak, ponieważ stale obcujemy z bronią właśnie poprzez obrazy. Przez ostatnie sto lat dominującą rolę w ich rozpowszechnianiu odgrywały produkcje filmowe i telewizyjne. Dzisiaj tę funkcję przejmują gry wideo. Określenie *współczesne panoplium*, które zostało użyte w tytule niniejszej dysertacji, odnosi się do całego zbioru obrazów, statycznych i filmowych, wykorzystywanych obecnie do popularyzacji i upamiętniania wojennych tradycji, oraz narzędzi wojny, takich jak uzbrojenie i wyposażenie współczesnego żołnierza. *Panoplium* (*panoplia*) z greckiego to: 1. pełne uzbrojenie starogreckiego hoplity lub średniowiecznego rycerza, 2. motyw dekoracyjny skomponowany z elementów uzbrojenia, sztandarów i proporców⁴.

Celem niniejszej dysertacji doktorskiej jest przybliżenie problematyki związanej z przedstawieniami broni strzeleckiej, które od drugiej połowy XIX wieku obecne są w kulturze masowej. Zostanie ponadto podjęta próba zbadania właściwości obrazów broni palnej i ich związków z kulturą masową, a także określenia, które elementy obrazów broni palnej sprawiają, że jest ona odbierana jako atrakcyjna wizualnie.

W pierwszym rozdziale pracy przywołano różne definicje broni oraz określenia, które będą najczęściej stosowane w opisach. W rozdziale drugim został opisany przypadek współpracy malarza George'a Catlina z producentem broni Samuelem Coltem. W wyniku tej niezwyklej współpracy powstała legendarna broń — kolt. Stworzony został także pewien

⁴ W. Szolginia, *Ilustrowana encyklopedia dla wszystkich. Architektura i budownictwo*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1975.

schemat, wiążący obrazy broni z żywą, emocjonującą fabułą. W następnych rozdziałach zostanie wykazane, że schemat ten wykorzystują i rozwijają współczesne media.

Kolejny rozdział poświęcony jest obrazom broni obecnym w sztuce filmowej. Wyjaśniono w nim, w jaki sposób kino rozwija schemat, który stworzyli Catlin i Colt, jak obrazy broni palnej wpływają na formę obrazu filmowego oraz w jaki sposób kino mitologizuje i popularyzuje broń strzelecką, na przykładzie pistoletu walther PPK i karabinu maszynowego kałasznikow.

W czwartym rozdziale dysertacji opisano, jak pierwszoosobowe „strzelanki” rozwijają fabularny i wizualny model zaczerpnięty z amerykańskich superprodukcji filmowych, w którym dominującą rolę odgrywają obrazy broni palnej oraz spektakularnych zniszczeń dokonywanych z jej użyciem. Opisano także zasady, jakie rządzą budowaniem obrazu broni w grach, oraz te elementy broni palnej, które są szczególnie atrakcyjne wizualnie w grze. Wyjaśniono również, w jaki sposób twórcy gier to wykorzystują.

W rozdziale piątym podjęto próbę przybliżenia zjawiska *gunporn*, które do tej pory nie było przedmiotem szerszego opracowania. Ma ono bezpośredni związek z fascynacją fotografią, obrazami, komiksami, filmami, grami, które przedstawiają broń i uzbrojenie. Jest to także rozdział podsumowujący, ponieważ połączono w nim wszystkie wątki omawiane we wcześniejszych rozdziałach.

Ostatni rozdział zawiera opis części praktycznej. Zostały w nim przedstawione wyniki przeprowadzonych przeze mnie badań — w formie obrazów malarskich — oraz objaśnienia dotyczące zastosowanych metod badawczych, sposobu pracy, a także doboru materiałów, na podstawie których zostały zbudowane kompozycje malarskie. Zamieszczono w nim również opis zastosowanej w obrazach kolorystyki.

Pragnę zaznaczyć, że temat prowadzonych przeze mnie badań ma ścisły związek z osobistym doświadczaniem odbioru obrazów broni palnej. Sam uległem tytułowemu fatalnemu zauroczeniu⁵. Należę do pokolenia, w którym często podejmowało się temat wojny, a obrazy wojny były dość powszechne. Wojna często powracała w opowieściach krewnych, którzy doświadczyli jej bezpośrednio. Tereny Pomorza Zachodniego, na których się urodziłem i wychowałem, pełne były powojennych artefaktów związanych z drugą wojną światową. Na moją i moich kolegów dziecięcą wyobraźnię oddziaływały opowieści ojców i wujów, którzy spędzali czas, szukając w powojennych gruzach „broni po Niemcach”. W polskiej telewizji i na ekranach kin dominowały wówczas rosyjskie filmy wojenne, amerykańskie westerny lub filmy

⁵ Zob. *Fatalne zauroczenie (Fatal Attraction)*, reż. A. Lyne, USA 1987.

gangsterskie, w których broń była stałym rekwizytem. Nic więc dziwnego, że ulubioną zabawą dzieciństwa, obok gry w piłkę nożną, była zabawa w wojnę. Każdy z nas miał swój dziecięcy domowy arsenał i ulubiony pistolet lub karabin. Obcowanie z zabawkową bronią zapamiętałem jako szczególnie intensywne, pełne emocji doświadczenie.

Przez wiele lat temat zabawy z bronią palną powracał w moich wspomnieniach. Szukałem właściwej formy, którą mógłbym wyrazić i opisać swoje emocje i spostrzeżenia. Uznałem, że bycie malarzem predestynuje mnie do zajęcia się tym tematem w kontekście obrazu. Analizując obrazy broni palnej, dostrzegam w nich ciekawe formy, kształty i powierzchnie. Współczesna broń strzelecka to bardzo wyrafinowane urządzenia powstające zgodnie z najnowszą technologią, badaniami i designem, ale przede wszystkim w wyniku doświadczeń bojowych z całego świata.

Moją uwagę przyciąga mnogość detali i kolorów, ale także oddziaływanie broni na człowieka — jej posiadacza i użytkownika. Broń w rękach mężczyzny staje się bowiem artefaktem wzbudzającym skrajne emocje. Wiedza, z której dzisiaj korzystają projektanci uzbrojenia, okupiona jest życiem milionów ludzi. Z jednej strony, posiadanie i użycie broni podbudowuje męskie ego: daje poczucie siły, wszechmocy i potencji. Z drugiej strony, wiąże się jednak ze strachem, niepewnością chwili i ostatecznie śmiercią, która jest konsekwencją naciśnięcia spustu. Ten arsenał myśli, odczuć, emocji i związanych z bronią obrazów stale towarzyszył mi podczas mojej pracy badawczej.

1. Definicje broni

Wystarczy naprawdę pobieżnie prześledzić historię ludzkości, aby dostrzec, jak silne i złożone są związki człowieka z bronią, a także jak wielki wpływ wywarły one na rozwój współczesnej cywilizacji. Broń, którą ludzie nieprzerwanie udoskonalali, umożliwiła prowadzenie wojen na coraz większą skalę, co miało coraz większy wpływ na ludzkie losy: oddziaływało już nie tylko lokalnie, ale globalnie. Przewaga zbrojna pozwalała na zdobywanie nowych terytoriów, zmianę ustrojów politycznych i obyczajów. Na przestrzeni dziejów broń miała wiele zastosowań: służyła do polowań, prowadzenia wojny, samoobrony, była narzędziem w rękach stróżów prawa i przestępców. Oprócz tego znalazła swoje zastosowanie w sporcie i jako obiekt dekoracyjny czy kolekcjonerski⁶.

⁶ Zob. J. Diamond, *Strzelby, zarazki, maszyny. Losy ludzkich społeczeństw*, tłum. M. Konarzewski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2020; S. Bidziński, *Mechanicy i styliści*, Wydawnictwo MAK, Wrocław 1996.

Przez te wszystkie wieki, kiedy towarzyszyła ludziom, broń obrosła w bogatą symbolikę i bez wątpienia wywarła także spory wpływ na kulturę. Jest obecna w mitach, legendach, literaturze, a także w filmach i grach komputerowych. Cywilizacja zachodnia stworzyła olbrzymi przemysł zbrojeniowy, a badania mające na celu udoskonalanie broni niejednokrotnie miały również ogromny wpływ na rozwój nauki i nowych technologii w innych dziedzinach. Czym jednak jest broń? Kiedy dany przedmiot można nazwać bronią? Definicji jest wiele, lecz żadna nie określa tego precyzyjnie.

W *Słowniku etymologicznym języka polskiego* autorstwa Wiesława Borysia można przeczytać następującą definicję:

Broń — od XIV w. ‘narzędzie walki, oręż’ (staropolskie wyjątkowe ‘nóż żelazny stanowiący część składową pługa, krój’), w XVI w. w formie bróń, bruń (...);
bronić — od XIV w. ‘chronić, osłaniać, strzec, odpierać napad, ujmować się za kimś, nie pozwalać na coś, nie dopuszczać, zakazywać’⁷.

Broń, bronić, obrona czy obronny to rodzina wyrazów o tym samym rdzeniu.

W języku angielskim jest inaczej: słowo *weapon* (w języku staroangielskim: *waepen*) oznaczało nie tylko narzędzie walki i obrony, ale także ‘penis’. Wcześniejsze było protogermańskie *waepnan*, które miało to samo znaczenie w prawie każdym języku wywodzącym się ze starogermańskiego.

Ciekawą etymologię ma także angielskie *gun*, oznaczające ‘pistolet’. Przypuszcza się, że pochodzi ono od staronordyckiego imienia żeńskiego *Gunnhildr*, które jest zlepkim słów *gunnr* i *hildr*. Oba oznaczają ‘wojnę, bitwę’. W przeszłości bardzo często łączono imiona żeńskie z bronią: broń była nazywana Brown Bess, Mons Meg, Big Bertha itp⁸.

Należy doprecyzować nazewnictwo, które będzie używane w odniesieniu do przedmiotu przeprowadzonych badań. Ponieważ jest dużo różnych rodzajów broni, to również definicji broni sformułowano wiele. Prezentowana praca badawcza dotyczy wizerunków broni palnej, czy też strzeleckiej, i te dwa terminy będą stosowane w tekście. Aby przybliżyć problematykę związaną z nazewnictwem oraz próbą określenia, czym jest broń, poniżej przedstawiono kilka definicji.

Według *Słownika współczesnego języka polskiego* broń to: „1. «środek służący do obrony lub walki z kimś, czymś (zwykle w postaci narzędzia, z którego wystrzeliwuje się lub miota pociski): Broń strzelecka, myśliwska, przeciwpancerna, raketowa. Broń sportowa

⁷ W. Boryś, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2008.

⁸ E. Weekley, *An Etymological Dictionary of Modern English*, vol. 1, Dover Publications, Dover 2013.

pneumatyczna»⁹. Przeprowadzone badania dotyczą wizerunków indywidualnej i zespołowej broni palnej (strzeleckiej).

Definicje broni starano się ująć także w ramy prawne; takie próby podjęto już w starożytnym Rzymie. Prawo rzymskie wyróżniało dwa rodzaje uzbrojenia: *telum* (oręż, broń zaczepną, służącą do napaści) i *arma* (broń odporną, służącą do obrony)¹⁰: *Armatos non utique eos intellegere debemus, qui tela habuerunt, sed etiam quid aliud nocere potest* (za uzbrojonych niekoniecznie tych powinniśmy uważać, którzy mają oręż, lecz także tych, którzy [mają] coś innego, co może szkodzić)¹¹, *Telorum autem appellatione omnia, ex quibus singuli homines nocere possunt, accipiuntur* (nazwa oręża jest przyznawana wszystkiemu, czym można zaszkodzić pojedynczej osobie)¹², *Qui telum tutandae salutis suae causa gerunt, non videntur hominis occidendi causa portare* (kto posługuje się orężem w celu obrony swojego zdrowia, nie wydaje się, aby nosił broń w celu zabicia człowieka)¹³.

Współczesną prawną definicję broni można znaleźć w polskiej Ustawie o broni i amunicji¹⁴. W artykule czwartym można przeczytać, że w kontekście zapisów ustawy broń należy rozumieć jako:

- (1) broń palną, w tym broń bojową, myśliwską, sportową, gazową, alarmową i sygnałową;
- (2) broń pneumatyczną;
- (3) miotacze gazu obezwładniającego;
- (4) narzędzia i urządzenia, których używanie może zagrażać życiu lub zdrowiu;
 - a) broń białą w postaci: ostrzy ukrytych w przedmiotach niemających wyglądu broni, kastetów i nunczaków, pałek posiadających zakończenie z ciężkiego i twardego materiału lub zawierających wkładki z takiego materiału, pałek wykonanych z drewna lub innego ciężkiego i twardego materiału, imitujących kij bejsbolowy,
 - b) broń cięciwową w postaci kusz,
 - c) przedmioty przeznaczone do obezwładniania osób za pomocą energii elektrycznej.

Badania przeprowadzono w zakresie przedstawień broni palnej (strzeleckiej) z uwzględnieniem broni indywidualnej (pistoletu, rewolweru, karabinu maszynowego, pistoletu maszynowego)

⁹ *Słownik współczesnego języka polskiego*, red. A. Sikorska-Michalak, O. Wojniłko, t. 1, Wydawnictwo Wilga, Warszawa 2000.

¹⁰ E. Loska, *Ustawa julijska o przemocach publicznych — 6 tytuł 48 księgi Digestów. Tekst — tłumaczenie — komentarz*, „Zeszyty Prawnicze” 2005, z. 5(2), s. 236.

¹¹ Tamże, s. 235.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

¹⁴ Zob. <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19990530549/U/D19990549Lj.pdf>; dostęp: 19.03.2021.

oraz broni zespołowej (ciężkiego karabinu maszynowego, wielokalibrowego karabinu maszynowego).

2. Kolt

2.1. Obraz kolta

„Amerykański bohater — kowboj — nosił masowo produkowany pistolet, taki jak kolt 45, który mógł kupić w sklepie z narzędziami za dziesięć dolarów¹⁵ — rewolwer kolt był znany jako *Great Equalizer*: nazwa częściowo odzwierciedla fakt, że „broń palna czyni mniejszą, mniej potężną osobę funkcjonalnie równą większej osobie, ponieważ pozwala mniejszej osobie bronić się w pewnej odległości od większej osoby”¹⁶.

Przypadek komercyjnej współpracy producenta broni Samuela Colta i artysty malarza George’a Catlina, któremu poświęcono kolejny podrozdział dysertacji, okazał się niezwykle istotny w prowadzonych badaniach, i to z kilku powodów. Współpraca, jaką artysta nawiązał z Samuelem Coltem, przypada na okres intensywnie rozwijającej się techniki wysokonakładowego druku. Większość z namalowanych na zamówienie Colta obrazów była pierwowzorem dla masowo produkowanych litografii reklamujących jego rewolwery i karabiny. Przyglądając się początkom seryjnej produkcji obrazów broni palnej, można lepiej zrozumieć współczesne mechanizmy dystrybucji tych obrazów. W wyniku tej wyjątkowej współpracy artysty malarza i producenta broni powstał ikoniczny rekwizyt amerykańskiego kina, jakim niewątpliwie stał się rewolwer kolt. W konsekwencji kino zyskało także nowego filmowego bohatera — człowieka z bronią palną. To bardzo ważne, ponieważ ta postać stała się siłą, która przez kolejne dekady napędzała dystrybucję obrazów broni palnej poprzez takie media, jak kino czy telewizja. Ostatnim, ale nie mniej istotnym powodem było to, że George Catlin był artystą malarzem i właśnie na podstawie obrazów malarskich rodziła się legenda słynnego kolta. W kontekście prowadzonych przeze mnie badań dotyczących potencjału

¹⁵ D. B. Kopel, *The Ideology of Gun Ownership and Gun Control in the United States*, University of Denver 1995, s. 3; tłum. własne, https://www.researchgate.net/publication/252857426_THE_IDEOLOGY_OF_GUN_OWNERSHIP_AND_GUN_CONTROL_IN_THE_UNITED_STATES; dostęp: .

¹⁶ Tamże.

malarskiego wizerunków broni palnej studia nad tym przypadkiem stały się dla mnie istotnym źródłem wiedzy i inspiracji.

Twórczość George'a Catlina jest pierwszym (jeśli nie jedynym) tak dobrze opisanym i udokumentowanym przykładem współpracy artysty i producenta broni. Obrazy Catlina w swojej warstwie fabularnej rozpałały wyobraźnię tysięcy obiorców, kierując ich uwagę na produkty Colta. Ten schemat, oparty na powiązaniu obrazu z fabułą, będzie później udoskonalany i wielokrotnie stosowany w fotografii, filmie czy grach wideo. Jest to więc przykład, który może być źródłem wyjaśnień dotyczących tego, w jaki sposób wizerunki broni palnej znalazły stałe miejsce we współczesnej wizualnej kulturze masowej. Termin *kultura masowa* został użyty zgodnie z definicją, jaką sformułował Noël Carroll:

możemy zdefiniować dzieło sztuki masowej następująco: X jest dziełem sztuki masowej wtedy i tylko wtedy, gdy (1) jest dziełem sztuki o wielu egzemplarzach lub formie typu; (2) zostało wytworzone i jest rozpowszechniane za pomocą masowych technologii; (3) celowo korzysta z takich struktur (jak formy narracyjne, typy symboliki, zamierzony efekt emocjonalny, a nawet treść), które dają największe szanse na dostępność bez specjalnego wysiłku, właściwie od pierwszego zetknięcia, dla możliwie największej liczby niewyrobionych (czy względnie niewyrobionych) odbiorców. Ujęte w nawias wyrażenie «względnie niewyrobionych» ma na uwadze fakt, że w pewnym stopniu publiczność ulega treningowi poprzez cechujące sztukę masową powtarzalność i schematyzm¹⁷.

Catlin na zlecenie Colta stworzył szereg różnych obrazów: od typowych katalogowych i technicznych wizerunków pojedynczych rewolwerów i karabinów po starannie wyreżyserowane sceny rodzajowe, w których przedstawiał się w roli bohaterskiego podróżnika, pioniera wychodzącego cało z opresji właśnie dzięki broni Samuela Colta. Warto zaznaczyć, że zarówno Colt, jak i Catlin mieli doskonale wyczucie „ducha czasu”. Ich strategie i działania marketingowe były nowatorskie i niezwykle skuteczne — zapewniły obu międzynarodową sławę, uznanie, a w wypadku Colta również znaczne dochody finansowe. George Catlin świadomie wykorzystywał swój wizerunek artysty awanturnika, co przykuwało uwagę prasy i zaowocowało współpracą z Coltem. Obaj istotnie przyczynili się do wykreowania współczesnego amerykańskiego mitu wolności, opartego na powszechnym dostępie do broni palnej. George Catlin, malując na zlecenie Colta serię obrazów olejnych, na których

¹⁷ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przylipiak, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s 196,197.

przedstawiał siebie jako barwną postać artysty, pioniera, i podróżnika posługującego się bronią Colta, stworzył coś na kształt prawesternu, który później jako gatunek filmowy utrwalił ikoniczność sześciostrzałowego rewolweru.

Można powiedzieć, że współpraca Colta i Catlina utrwalała mit broni jako wiernego towarzysza podróży, dającego poczucie bezpieczeństwa, ale również jako symbolu władzy i dominacji białego „cywilizowanego człowieka” w Ameryce. W kolonizowanej Ameryce Północnej broń palna była niezbędnym narzędziem pionierów. Pozwalała skutecznie bronić dobytku, zwiększała szansę udanego polowania, dawała przewagę w walce z tubylcami o nowe terytoria:

Oczywiście istnieją inne, być może bardziej praktyczne powody, dla których pistolety stały się tak popularne w Stanach Zjednoczonych. W przeciwieństwie do Europy, w której arystokracja zwykle próbowała utrzymać monopol na polowania, polowanie w Ameryce było powszechne od pierwszych dni, kiedy biali zaczęli się tam osiedlać (i do tego od czasów, gdy pierwsi Indianie przekroczyli Cieśninę Beringa). Nigdzie indziej na świecie warunki środowiskowe i społeczno-kulturowe nie sprzyjały tak używaniu strzelb i pistoletów¹⁸.

Ówczesna broń palna była wytwarzana przez kilku producentów także na potrzeby cywilnych użytkowników, ale przede wszystkim dla wojska. Konstruktorzy i producenci broni, tacy jak: Samuel Remington, Oliver F. Winchester, Horace Smith i Daniel B. Wesson, prześcigali się w rozwiązaniach technicznych, które mogłyby im zapewnić intratne umowy z rządową armią. W tym wyścigu brał udział także Samuel Colt, który zdobywał uznanie zarówno dzięki swoim nowatorskim konstrukcjom, jak choćby w modelu Paterson Colt, w którym zastosował mechanizm automatycznego obracania bębna, jak i niezwykle intensywnym zabiegom promocyjnym. Co ciekawe, także Catlin zabiegał o zamówienia rządowe na swoją malarską *Kolekcję indiańską* i obaj wielokrotnie pisali petycje do ówczesnego sekretarza wojny Joela R. Poinsetta z prośbą o finansowe wsparcie ich projektów. Colt miał silną konkurencję w osobie konstruktora broni, swojego imiennika, Samuela Remingtona. Broń projektowana przez Remingtona cieszyła się w ówczesnej Ameryce większą popularnością wśród wojskowych niż rewolwery Colta. Remingtony uchodziły za solidniejsze i bardziej niezawodne. Za jeden rewolwer remington New Army 1858 żołnierze chętnie oddawali nawet kilka koltów. Jednak to rewolwer kolt, nie remington, ostatecznie stał się jednym z symboli Dzikiego Zachodu. Samuel Colt wiedział, że aby pokonać konkurencję na

¹⁸ D. B. Kopel, dz. cyt., s. 4; tłum. własne.

rynku broni, potrzeba czegoś więcej niż zwykłej reklamy w prasie: potrzebna jest fabuła, efektowna opowieść, która uruchomi w ludziach emocje, zawładnie ich wyobraźnią i tym sposobem przyciągnie klientów. Tak zaczęła się jego współpraca z malarzem i podróżnikiem George'em Catlinem¹⁹.

2.2. Sylwetka malarza George'a Catlina

Zanim George Catlin nawiązał współpracę z Coltem, był artystą, któremu marzyła się wielka kariera malarza historycznego i portrecisty Indian. Prawdopodobnie pod wpływem filadelfijskiej wystawy innego artysty i przyrodnika: Charlesa Willsona Peale'a, którą odwiedził w 1828 roku, postanowił zrealizować swoje marzenie. Jednak to nie obrazy Peale'a zrobiły na Catlinie największe wrażenie, lecz spotkanie z delegacją Indian, która stanowiła żywą część ekspozycji.

W roku 1829 George Catlin postanowił napisać list do sekretarza wojny generała Petera Portera, w którym wyraził chęć wzięcia udziału w wyprawach wojskowych na tereny zachodnie zamieszkiwane przez rdzennych Indian Ameryki Północnej. W głowie artysty zrodził się pomysł na zrealizowanie wielkiego projektu, którego celem było artystyczne dokumentowanie życia, zwyczajów, wizerunków i artefaktów rdzennych mieszkańców zachodnich terenów Ameryki. Efektem tych artystycznych ekspedycji miała być autorska kolekcja obrazów i artefaktów, która miała przynieść artyście sławę i pieniądze. W latach 1830–1836 Catlin odbył pięć podróży na zachód, i był to prawdziwy wyścig z czasem, ponieważ w 1830 roku weszła w życie ustawa o przesiedleniu rdzennych mieszkańców Ameryki z ich terenów plemiennych znajdujących się na wschód od Missisipi. Planowano, że w ciągu dwunastu lat uda się całkowicie usunąć Indian z tych terenów. Catlin chciał zdążyć utrwalić wizerunki Indian w ich naturalnym otoczeniu.

W kolejnych latach artysta był świadkiem wielu dramatycznych wydarzeń, jakie towarzyszyły kolonizacji tych ziem. Malarz odwiedził pięćdziesiąt plemion indiańskich zamieszkujących tereny na zachód od rzeki Missisipi i wykonał ponad pięćset portretów, pejzaży i scen rodzajowych ukazujących życie i obyczaje Indian; zgromadził także sporą kolekcję artefaktów, takich jak: ubiory, broń, fajki, drobne przedmioty użytku codziennego. Cały ten wielki zbiór obrazów i eksponatów nazwał *Kolekcją indiańską*. Planował szereg komercyjnych pokazów swojej kolekcji.

¹⁹ Treść podrozdziału *Obraz kolta* opracowano na podstawie: S. Bidziński, dz. cyt.

Aby zwiększyć wiarygodność i popularność swojego dzieła Catlin, podobnie zresztą jak Samuel Colt, korzystał z rekomendacji znanych, szanowanych i wpływowych osobistości. Obaj zabiegali także o wysokie tytuły, doskonale zdając sobie sprawę z siły autopromocji. Catlin był świetnym mówcą, każdy pokaz jego *Kolekcji indiańskiej* był poprzedzony starannie przygotowanym wykładem. Dbął także o reklamę w prasie i, podobnie jak Colt, zamieszczał w niej reprodukcje promujące jego dzieła. Wszystkie te zabiegi zapewniły Catlinowi rozgłos i popularność. To, że podczas ekspedycji używał produktów Colta, nie umknęło uwadze ani prasy, ani samego Colta²⁰.

2.3. Współpraca George'a Catlina i Samuela Colta

18 października 1839 roku dziennikarz „New York Evening Post” relacjonujący przebieg targów American Institute zauważył: „To właśnie przy użyciu jednego z pistoletów Colta Catlin, artysta o manierach indiańskich, niedawno zastrzelił trzy jelenie podczas podróży przez stan Pensylwania”²¹.

Catlin i Colt spotkali się w Europie. Catlin w latach 40. XIX wieku pokazywał swoją *Kolekcję indiańską* najpierw w Anglii, gdzie urządził pokaz dla królowej Wiktorii i księcia Alberta na zamku w Windsorze, a następnie udał się do Francji i zaprezentował ją przed królem Ludwikiem Filipem w Luwrze. Pod koniec pobytu w Wielkiej Brytanii pojechał także do Brukseli. Wybuch rewolucji lutowej zmusił go do ucieczki do Anglii. Eskapada ta przyniosła mu tylko straty finansowe i pogrzyżyła go w długach.

W Paryżu Catlin poznał niemieckiego przyrodnika i odkrywcę Aleksandra von Humboldta, który zainspirował go do następnej podróży — do Ameryki Południowej, gdzie miał nadzieję pozyskać nowe przedmioty do swojej kolekcji. Choć szczegóły organizacji tej wyprawy nie są znane badaczom, przypuszcza się, że Catlin dostał wsparcie finansowe od Colta oraz został wyposażony w pistolety jego produkcji.

Podczas pierwszej wyprawy powstał cykl siedmiu obrazów olejnych przedstawiających broń palną. Na ich podstawie powstało sześć komercyjnych litografii, które Samuel Colt rozdawał w celach promocyjnych. Po drugiej wyprawie Catlin namalował kolejne trzy obrazy olejne, które razem z poprzednimi tworzyły cykl reklamujący broń palną Colta. Cztery spośród

²⁰ Treść podrozdziału *Sylwetka George'a Catlina* została opracowana na podstawie: H. G. Houze, *Samuel Colt: Arms, Art and Invention*, Yale University Press–Wadsworth Atheneum Museum of Art, New Haven–London 2007.

²¹ Tamże, s. 207; tłum. własne.

siedmiu obrazów przedstawiały sceny z Ameryki Południowej, a pozostałe trzy — z Ameryki Północnej. Sceny rozgrywające się w amazońskim rejonie Brazylii, datowane na 1854 rok, przedstawiają Catlina, który za pomocą swojego sześciostrzałowego karabinu Colta ratuje z opresji towarzysza podróży²².

Na kolejnym obrazie widać Catlina strzelającego do dzikiej świni, a na jeszcze innym malarz przedstawił siebie prezentującego karabin marki Colt przed plemieniem brazylijskich Indian (rysunek 1). W tej scenie występuje w roli słynnego podróżnika i artysty.



Rysunek 1. G. Catlin, *Catlin the Celebrated Indian Traveler and Artist Firing his Colt's Repeating Rifle Before a Tribe of Carib Indians in South America*, 1855, olej na płótnie, Max and Carolyn Williams Family Trust

Źródło: H. G. Houze, *Samuel Colt: Arms, Art and Invention*, Yale University Press–Wadsworth Atheneum Museum of Art, New Haven–London 2007, s. 213.

Obrazów, na których George Catlin jest przedstawiony jako podróżnik-pionier w egzotycznej scenerii, jest więcej: na jednym z nich widać parę lampartów, która zakradła się do obozu podróżników; Catlin dopada do swojego karabinu, leżącego w przycumowanej do brzegu rzeki łodzi i strzałem między oczy powala lamparta, ratując od śmierci śpiącego towarzysza podróży (rysunek 2). To właśnie takie sceny, o bogato rozbudowanej narracji, działały najbardziej na wyobraźnię widzów i klientów Colta. Były doskonałym narzędziem marketingowym: „Najbardziej jawnym komercyjnym obrazem Catlina z serii *Firearms* jest

²² Zob. H. G. Houze, dz. cyt.

obraz zatytułowany *Catlin the Artist Shooting Buffalos with Colt's Revolving Pistol* z 1855 roku²³ (rysunek 3).

Scena przedstawiona na obrazie rozgrywa się prawdopodobnie w okolicach północnego rozwidlenia rzeki Platte, dokąd artysta podróżował w latach 30. XIX wieku. Jest to jedyny obraz z całej serii, na którym Catlin nie jest uzbrojony w karabin, lecz w rewolwer produkcji Colta. Artysta namalował się w centralnej części obrazu, na pierwszym planie. Widać go galopującego na koniu pośród stada bizonów, w prawej ręce trzymającego kolta, z którego strzela do zwierząt. Cztery bizony leżą już martwe, kolejny kona, trafiony kulą z rewolweru. Catlin z łatwością zabija wszystkie upatrzone sztuki, a Indianie, których sylwetki widać na drugim planie, bez powodzenia próbują upolować bizony za pomocą łuków. Przekaz tego obrazu jest oczywisty: artysta przedstawił siebie jako człowieka czynu, przewyższającego cywilizacyjnie swoich indiańskich towarzyszy — jest to symbol nadchodzących zmian i dominacji cywilizacji białego człowieka, opartej na przemocy i wiedzy technicznej.



Rysunek 2. G. Catlin, *Mid-Day Halt on the Rio Trombutas*, 1854, olej na płótnie, Wadsworth Atheneum Museum of Art, The Ella Gallup Summer and Mary Catlin Summer Collection Fund, 2005.2.4

Źródło: H. G. Houze, dz. cyt., s. 212.

²³ H. G. Houze, dz. cyt., s. 216.



Rysunek 3. G. Catlin, *Catlin the Artist Shooting Buffalos with Colt's Revolving Pistol*, 1855, olej na płótnie, Wadsworth Atheneum Museum of Art, The Ella Gallup Summer and Mary Catlin Summer Collection Fund, 2005.2.1

Źródło: H. G. Houze, dz. cyt., s. 216.

William Truettner pisał o wewnętrznej sprzeczności tkwiącej w sztuce Catlina: „Twierdził, że celem jego twórczości jest ocalenie dziedzictwa kulturowego Indian. Jednak w efekcie wygładzał i estetyzował faktyczny proces eksterminacji całej rasy, jednocześnie odbierając wagę pytaniom o odpowiedzialność i winę”²⁴. Większość z namalowanych na zamówienie Colta obrazów olejnych zostało zreprodukowanych w formie sztychów lub litografii i reklamowało jego produkty. Atrakcyjna forma prac, ubranych w żywą, efektowną narrację, oraz legenda, jaka otaczała wyprawy Catlina, zapewniły broni Samuela Colta wielką popularność na całym świecie. Colt stał się synonimem rewolweru, symbolem Dzikiego Zachodu i najważniejszym rekwizytem w wielu obrazach filmowych w XX wieku.

²⁴ H. G. Houze, dz. cyt., s. 224; tłum. własne.

3. Obrazy broni palnej w produkcjach filmowych

3.1. Rewolwer w roli głównej

*What is cinema? A girl and a gun. I believed in that*²⁵

David Wark Griffith

Obecnie wielką popularnością cieszą się różnego rodzaju repliki pistoletów, rewolwerów i broni automatycznej, szczególnie w krajach, w których dostęp do broni palnej obwarowany jest wieloma rygorystycznymi przepisami prawnymi. Można uznać, że posiadanie repliki w jakiś sposób rekompensuje entuzjastom broni palnej brak możliwości obcowania z prawdziwą bronią. Repliki broni palnej są tańsze, ogólnodostępne i można ich używać w przydomowym ogródku. Producenci replik broni, reklamując swoje produkty, bardzo często nawiązują do popularnych filmów akcji, w których pojawił się pierwowzór danej repliki. Specjaliści od marketingu mają ułatwione zadanie, ponieważ trafiają na podatny grunt. Reklama jest kierowana do klienta, który jest już przygotowany na tego typu przekaz.

Sprzedawcy w sklepach internetowych zachęcają do zakupu różnego rodzaju replik broni palnej, na przykład w taki sposób:

Dziś replika — rewolwer Legends S25, którego wygląd z pewnością — szczególnie odrobinę starszym czytelnikom — przywiedzie na myśl filmy i seriale policyjne z lat 60. 70. i 80. zza wielkiej wody, na których się wychowywaliśmy i które były powiewem „zachodu” w Polsce sprzed lat²⁶.

Lub też następująco: „Umarex Legends P08 to wiatrówka mocno charakterystyczna i dla każdego, kto pamięta filmy czy seriale o II wojnie światowej, nieobca”²⁷. To nie przypadek, że w większości reklam pojawiają się odniesienia do produkcji filmowych z Hollywood. Kino amerykańskie, szczególnie w latach 70., kiedy przeżywało renesans, i w latach 80., w epoce *block buster cinema*, promieniowało swoją siłą na odbiorców i twórców filmowych całego świata. Wiele pomysłów, rozwiązań technicznych i konwencji, które w nim powstały, było później chętnie powielanych w filmach na całym świecie i weszło na stałe do kanonu sztuki filmowej:

²⁵ Cytat często przypisywany jest J. L. Godardowi, jednak jego autorem jest D. W. Griffith. Por. <https://www.thecinetourist.net/a-girl-and-a-gun.html#>; dostęp: 21.03.2021.

²⁶ Zob. <https://zwiatremwlufie.pl/recenzja/umarex-legends-p08-recenzja/>; dostęp: 21.03.2021.

²⁷ Tamże.

Filmowy przemysł amerykański jest niezwykle ekspansywny nie tylko w sferze dystrybucji, ale również propagowania określonych postaci (np. gangsterzy, którzy z taką łatwością przyjęli się w kinie francuskim [filmy Jeana Pierre'a Melville'a] czy rosyjskim [filmy Aleksieja Bałabanowa]), stylu (tzw. styl zerowy wypracowany w okresie klasycznym), formuł (gatunki) oraz motywów i rozwiązań fabularnych²⁸.

Jednym z najczęściej wykorzystywanych szablonów zaczerpniętych z amerykańskiego kina jest postać filmowego bohatera uzbrojonego w broń palną. Kowboj, traper, kryminalista, samotny mściciel, twardy glina, detektyw czy tajny agent — to tylko kilka przykładów postaci, których nieodłącznym ekranowym rekwizytem jest rewolwer lub pistolet. Przedstawienia broni palnej zdominowały zwłaszcza dwa gatunki filmowe, najbardziej popularne w latach 70. i 80.: western i, mówiąc bardzo ogólnie, filmy kryminalne (kino kryminalne dzieli się na kilka podgatunków²⁹). Broń palna w tych filmach jest niemal partnerem filmowego bohatera.

Eric Lichtenfeld w swojej książce *Action Speaks Louder*³⁰ zauważa, że w wypadku filmu *Sila magnum*³¹, jednego z serii, w której inspektor Harry Callahan (Clint Eastwood) rozprawia się z przestępcami, sam tytuł nie pozostawia wątpliwości, kto jest prawdziwym bohaterem fabuły, a tytułowa broń pojawia się już w czołówce (rysunek 4). Na krwistoczerwonym tle widać męską dłoń trzymającą rewolwer Smith & Wesson model 29. Broń jest widoczna z boku i eksponowana przed kamerą w tej pozycji niemal do końca trwania czołówki. Po wyświetleniu nazwiska reżysera dłoń trzymająca rewolwer napina kurek, kieruje ją w stronę kamery, słyszymy słynną sentencję wygłaszaną przez Callahana: *This is a 44 Magnum, the most powerful handgun in the world. And it could blow your head clean off... do you feel lucky?*³². Rewolwer strzela, kończąc czołówkę. Broń funkcjonuje tu jako wizytówka bohatera, jego znak rozpoznawczy. Eric Lichtenfeld zwraca również uwagę na to, że broń, oprócz tego, że napędza dialogi w niektórych scenach, ma również wpływ na formalne właściwości procesu filmowego, takie jak ruch kamery czy kompozycja. Kamera często umieszczona jest jakby na końcu lufy i podąża za celem podobnie jak ma to miejsce w grach wideo. Również kręcenie scen zniszczeń dokonywanych za pomocą broni palnej powoduje, że zmienia się sposób filmowania i prędkość ujęć. W jednej z takich 10-sekundowych scen *Sily*

²⁸ E. Durys, *Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970-2000*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, s. 12–13.

²⁹ Zob. A. Helman, *Filmy kryminalne*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1972 (Mały Leksykon Filmowy), s. 8–9

³⁰ E. Lichtenfeld, *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*, Wesleyan University Press, Middletown 2007, s. 41–42.

³¹ *Sila magnum (Magnum Force)*, reż. T. Post, USA 1973.

³² Tamże.

magnum jest aż 12 ujęć, które zsynchronizowane są z wystrzałami karabinu maszynowego. Taki spektakl zniszczeń jest nie tylko okazją do pokazania broni, ale również jej niszczącej siły.



Rysunek 4. Kadr z czołówki filmu *Sila magnum (Magnum Force)*, reż. T. Post, USA 1973

Źródło: <http://www.imfdb.org/images/b/b3/DH2S%26W29-1.jpg>; dostęp: 21.03.2021.

Pierwszy okres rozwoju filmów kryminalnych naznaczony był piętnem westernu. Western narodził się jako forma literacka, ale realizowany był także w malarstwie, sztukach scenicznych i filmie. Ogólnie rzecz ujmując, należy stwierdzić, że traktował on o życiu osadników w Ameryce XIX wieku³³. Sam termin *western* według *Oxford English Dictionary*³⁴ wszedł do powszechnego użytku w 1912 roku. Często zresztą o filmach policyjnych lat 70. mówi się jako o miejskich lub wielkomiejskich westernach (*urban westerns*)³⁵. Są one w pewnym sensie rozwinięciem i kontynuacją form westernu rozumianego jako opowieść dziejąca się na pograniczu, gdzie broń palna zapewniała przetrwanie, a przemoc z użyciem broni była usankcjonowana, ponieważ miała na celu przywrócenie pokoju i porządku prawnego:

Przyzwolenie na otwarte pokazywanie przemocy w kinie głównego nurtu oraz uczynienie jej tematem (niezależnie czy głównym, czy pobocznym, ale zawsze wyraźnie zarysowanym) pewnych gatunków, cykli i formuł (rzecz dotyczy bowiem nie tylko kina policyjnego, ale również horroru, thrillera, gros filmów science fiction i wielu innych) miało bardzo ważne odniesienie i uprawomocnienie w kulturze amerykańskiej. Richard Slotkin twierdzi, że jednym z podstawowych i kluczowych

³³E. Durys, dz. cyt., s. 52–53.

³⁴Zob. <https://www.lexico.com/definition/western>; dostęp 24.03.2021.

³⁵E. Durys, dz. cyt., s. 53.

dla niej mitów jest mit regeneracji poprzez przemoc, ściśle powiązany z mitem pogranicza³⁶.

Filmem uznawanym za pierwowzór filmów kryminalnych, w których szczególną rolę odgrywa broń palna, jest *The Great Train Robbery*³⁷. Film ten uznaje się również za pierwszy filmowy western. Chociaż według znawcy tematu Charlesa Mussera jest to błąd:

Jak dowiódł tego Charles Musser w opublikowanym w 1984 roku artykule, Porter sięgnął po wydarzenie opisane w gazetach oraz zrealizowany na ich podstawie spektakl teatralny, wykorzystując do jego przedstawienia schematy melodramatu, „filmu pościgowego” (*chase film*), „filmu kolejowego” (*railway genre*) i filmu kryminalnego (*crime film*). Dlatego obecnie mówi się o nim jako protoplaście kina kryminalnego czy sensacyjnego, nie zaś westernu³⁸.

W każdym razie można uznać, iż kino rozwijało wątki i motywy podjęte w komercyjnej twórczości malarskiej George’a Catlina. *The Great Train Robbery* (polski tytuł: *Napad na ekspres*) powstał w 1903 roku. Jego reżyserem był Edwin S. Porter. Film w warstwie fabularnej nawiązywał do historii napadów rabunkowych na kolei, które zdarzały się często w tamtym czasie i były prawdziwym utrapieniem dla miejscowej władzy. Dzieło Portera było rewolucyjne pod względem montażu i wykorzystanych scen kaskaderskich. Akcja filmu, ukazana w piętnastu scenach, rozgrywa się w trzech równoległych czasach. Kamera operowała zarówno ujęciami pleneru, jak i bliskiego planu, co zwiększało efekt psychologiczny scen ukazujących przestępców. Film zawierał wszystkie elementy charakterystyczne dla przyszłego gatunku: rewolwerowe pojedynki, konną pogoń, przestępstwo, wymierzoną karę. Broń pojawia się już w pierwszej scenie, w której widać, jak dwóch uzbrojonych bandytów terroryzuje kasjera kolejowego, a następnie w scenach: trzeciej, piątej, szóstej, dwunastej, trzynastej, czternastej i piętnastej. W ośmiu scenach na piętnaście tego krótkiego filmu oglądamy broń. W większości ujęć rewolwery widoczne są z daleka, ponieważ mamy do czynienia z planem ogólnym, dopiero w końcowej scenie widać broń z bliska, wymierzoną w naszym kierunku. W końcowej, piętnastej, ikonicznej scenie aktor Justus D. Barnes celuje z rewolweru prosto w kamerę (rysunek 5).

³⁶ Tamże, s. 98. Szerzej o fazie przejściowej między westernem a filmem policyjnym zob. rozdz. *Blef Coogana*, s. 68–72.

³⁷ *Napad na ekspres (The Great Train Robbery)*, reż. E. S. Porter, USA 1903.

³⁸ E. Durys, dz. cyt., s. 129.



Rysunek 5. Kadr z filmu *Napad na ekspres (The Great Train Robbery)*, reż. E. S. Porter, USA 1903

Źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Great_train_robbery_still.jpg; dostęp: 21.03.2021.

Scena była tak sugestywna, że publiczność zgromadzona w kinie reagowała podobnie jak widzowie na seansie filmu braci Lumière: ludzie kryli się za fotelami w nadziei, że unikną trafienia wystrzeloną z ekranu kulą. Końcowa scena z *Napadu na ekspres* została zacytowana pięćdziesiąt dziewięć lat później w czołówce filmu o przygodach Jamesa Bonda *Doktor No* z 1962 roku³⁹.

Od czasów nakręcenia w 1903 roku *The Great Train Robbery* amerykański przemysł filmowy rozwinął się, osiągając monstrualne rozmiary. Stany Zjednoczone stały się liderem w dziedzinie nowoczesnej techniki filmowej, przyczyniając się do powstania wielu nowych gatunków i technik filmowych (np. *steady cam*). Przemysł filmowy jest obecnie ważną gałęzią amerykańskiej gospodarki przynosząc rocznie miliardy dolarów zysku. Szacuje się, że w 2018 roku w Stanach Zjednoczonych wpływy z produkcji filmowej wyniosły około 11,9 miliarda dolarów⁴⁰.

³⁹ Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=7Q9QyChJeNU>; dostęp: 25.03.2021.

⁴⁰ Zob. <http://filmozercy.com/wpis/branza-filmowa-pobije-rekord-wplywow-podsumowanie-2018-roku>; dostęp: 21.03.2021.

Na potrzeby tak olbrzymiego przemysłu filmowego tworzy się równie olbrzymie zaplecze produkcyjne, zapewniające dekoracje, kostiumy oraz rekwizyty, także te militarne. Rocznie w Hollywood powstają setki filmów akcji, w których używa się tysięcy sztuk broni oraz ich replik. Właśnie na potrzeby filmów akcji w Stanach Zjednoczonych powstała największa na świecie wypożyczalnia broni palnej i rekwizytów militarnych, określana jako świątynia militarnych artefaktów filmowego świata — Stenbridge Gun Rentals. Obecnie znajduje się w Glendale, ale została założona około 1920 roku na terenie studia Paramount. Wypożyczano z niej uzbrojenie wykorzystywane na planach praktycznie wszystkich hollywoodzkich produkcji filmowych⁴¹. Miejsce to jest otaczane prawdziwą czcią przez fanów amerykańskiego kina, ponieważ jest skarbnicą niezwykłych artefaktów. Zgromadzono tu tysiące sztuk filmowej broni: od rewolwerów, które zagrały w pierwszych westernach, po broń, którą znamy z *Gwiezdnych wojen*⁴². Jak wspomina Dan Baum:

Właśnie do tej świątyni mitologii broni palnej udałem się po wylądowaniu w Los Angeles. Mówi się, że Stenbridge Gun Rentals nigdy nie sprzedała żadnej sztuki broni ze swojej kolekcji. Podobno są tam strzelby Johna Wayne'a z *Dyżansu*, broń maszynowa, która zestrzeliła King Konga z Empire State Building, i karabiny z *Braterstwa broni* (...) Ekspozyty ciągnęły się gabłota za gabłota. Czterdziestka piątka Steve'a McQueena z *Ucieczki gangstera*. Star automatic Kevina Costnera (zastępujący colta 45) z *Nietykanych* z 1987 roku. Pistolet Williama Holdena z *Dzikiej bandy*. Święte relikwie⁴³.

O tym, jak wielką siłę mitologizowania broni posiada kino, świadczyć mogą również zawrotne ceny, jakie na aukcjach osiąga filmowa broń, nawet jeśli nie jest prawdziwa. Oto opis jednej z nich (rysunek 6):

Jeszcze w tym miesiącu, bo 21 grudnia 2013 roku, odbędzie się aukcja, w której do nabycia będzie jedyny, oryginalny blaster DL-44, którego używał Harrison Ford podczas gry w filmach *Star Wars* (...), cena wywoławcza 6000 \$, czy karabin z filmu *Indiana Jones i królestwo kryształowej czaszki*, cena wywoławcza 8000 \$⁴⁴.

⁴¹ D. Baum, *Wolność i spluwa. Podróż przez uzbrojoną Amerykę*, tłum. R. Lisowski, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2018, s. 139.

⁴² *Gwiezdne wojny (Star Wars)*, reż. G. Lucas (część IV, I, II, III), I. Kershner (część V), R. Marquand (część VI), J. J. Abrams (część VII, IX), R. Johnson (część VIII), USA 1977–2019.

⁴³ D. Baum, dz. cyt., s. 140–144.

⁴⁴ Zob. <https://antyweb.pl/kup-oryginalny-blaster-hana-solo-za-cwierc-miliona-dolarow/2013.12.03>; dostęp: 21.03.2021.



Rysunek 6. Rekwizyt blaster DL-44

Źródło: <https://antyweb.pl/kup-oryginalny-blaster-hana-solo-za-cwierc-miliona-dolarow/>; dostęp: 12.03.2013.

Szczególnie filmowcy, których rutyną jest posługiwanie się rekwizytami filmowymi, dostrzegają, jak wiele emocji wzbudza wprowadzenie do fabuły broni. Poniżej przytoczono wypowiedź Larry'ego Zanoffa:

Broń na ekranie działa na ludzi w równy sposób. Cieszyłem się, że dane mi było odkryć, czego potrzeba, by na ten ekran trafiła. Jest tak seksowna, tak potężna i tak ważna dla filmowych dramatów, że dziwił mnie brak Oscara dla najlepszej broni w roli drugoplanowej⁴⁵.

Przywołane cytaty świadczą o ogromnej sile, z jaką kino mitologizuje i popularyzuje broń palną. Broń w kinie to dodatkowy zastrzyk emocji, nic więc dziwnego, że twórcy filmowi tak chętnie z tego korzystają. Filmowcy mają swoje ulubione modele broni, które uważają za szczególnie fotogeniczne. I podobnie jak aktorzy, te szczególne modele broni robią za sprawą kina międzynarodową karierę.

Na szczegółową analizę zasługują dwa najbardziej ikoniczne (poza opisanym już koltem) modele broni spopularyzowane przez kino: pistolet automatyczny AK-47 i pistolet walther PPK. W wypadku AK-47 mamy do czynienia z niezwykle charakterystyczną sylwetką, która stała się wręcz modelem współczesnego pistoletu maszynowego. Jest to obecnie najlepiej rozpoznawana broń na świecie. Walther PPK to natomiast dość szczególny przypadek, ponieważ nie należy do kategorii najpopularniejszych, lecz jest przykładem tego, jak dzięki kreacji filmowej śmiercionośna broń może stać się synonimem elegancji, luksusu i dobrego

⁴⁵ D. Baum, dz. cyt., s. 158.

smaku. Za sprawą filmowej serii przygód Jamesa Bonda pistolet ten zyskał status męskiej biżuterii.

Według Larry'ego Zanoffa, „zbrojmistrza największej na świecie filmowej zbrojowni”⁴⁶ (Independent Studio Services w San Fernando), niektórym broniom można by przyznać Oscara za główną rolę w filmie. Jako kandydatów do tej nagrody wymienił: PPK z tłumikiem Jamesa Bonda, magnum 44 Brudnego Harry'ego, thompsona Małego Cezara oraz składany karabin Szakala.

3.2. Filmowa popularność AK-47

Na planie filmu *Lord of War* z ust aktora Nicolasa Cage'a padają następujące słowa:

Nie było bardziej opłacalnej broni w rosyjskim arsenale z 1947 r. od automatu Kałasznikowa. Bardziej znanego jako AK-47 lub kałasznikow. To najpopularniejsza broń szturmowa na całym świecie, którą uwielbiają wszyscy wojownicy. Eleganckie i proste połączenie dziewięciofuntowej kutej stali i sklejki, nie pęka, nie zacina się ani nie przegrzewa. Będzie strzelał bez względu na to, czy jest pokryty błotem, czy piaskiem. Jest tak prosty, że nawet dziecko może z niego korzystać, i tak jest⁴⁷.

Cage gra w nim rolę cynicznego handlarza bronią. AK (AK-47 to w rzeczywistości potoczna nazwa lub nazwa rozwojowa kolejnego modelu, ponieważ dowództwo armii radzieckiej odrzuciło oznaczenia rocznikowe; karabin Kałasznikowa to po prostu AK) cieszył się sporą popularnością w kręgach wojskowych, był znany ze swojej niezawodności, ale do końca zimnej wojny produkowano go w wielu wersjach tylko w krajach komunistycznych⁴⁸. Chyba żaden inny model broni nie zyskał tak ogromnej popularności dzięki produkcjom filmowym jak AK-47. Obecnie jest on najbardziej popularnym i najlepiej rozpoznawanym modelem karabinu szturmowego na świecie. Mozambik ma go nawet na swojej fladze (rysunek 7).

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ *Pan życia i śmierci (Lord of War)*, reż. A. Niccol, Francja–Niemcy–USA 2005; tłum. własne.

⁴⁸ Zob. <https://www.tactical-life.com/firearms/rifles/kalashnikov-pop-culture-firearms-icon/>; dostęp: 20.03.2021.



Rysunek 7. Flaga Mozambiku

Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Mozambik>; dostęp: 21.03.2021.

Nic jednak nie zapowiadało olbrzymiej popularności AK-47. W Stanach Zjednoczonych do lat 80. był niedostępny dla producentów filmowych. W filmach produkowanych w USA przed 1990 rokiem nie było na planie AK-47, choć była to broń bardzo popularna wśród rewolucjonistów i powstańców⁴⁹. W filmie *Green Berets*⁵⁰ z 1968 roku, którego akcja rozgrywa się podczas wojny w Wietnamie, nie został pokazany ani jeden karabin Kałasznikowa. Powodem była zimnowojenna blokada na broń z układu Warszawskiego, obowiązująca w latach 1947–1989.

Filmowcy radzili sobie z tym problemem na różne sposoby. W filmie *Czas apokalipsy (Apocalypse Now)*⁵¹ z 1979 roku zamiennie używano chińskich kopii AK-47 — Noriko 56. Nawet w ZSRR kałasznikow nie był gwiazdą ekranu. Za pierwszy film, w którym wystąpił ten model, uznaje się komedię z 1956 roku *Максим Перепелица*⁵² w reżyserii Anatolija Granika⁵³. Co ciekawe, Rosjanie nie ocenzurowali wizerunku tego nowego modelu broni palnej; film ukazał się na rok przed rewolucją na Węgrzech i dopiero tam zachodni analitycy wojenni mieli okazję przyjrzeć się nowej sowieckiej broni. Jej pierwsze egzemplarze trafiły do filmowych zbójmistrzów w 1967 roku, po sześciomiesięcznej wojnie izraelsko-arabskiej.

AK-47 po raz pierwszy pojawił się w zachodnim kinie w 1977 roku. Pokazano go w izraelskim filmie *Operacja piorun*⁵⁴. Był to jeden z trzech filmów przedstawiających operację izraelskich komandosów na lotnisku w Entebbe 4 lipca 1976 roku. Dwa pozostałe zostały nakręcone w USA. W izraelskiej produkcji filmowej jako jedynej przedstawiono

⁴⁹ Zob. <https://www.britannica.com/technology/AK-47>; dostęp 24.03.2021.

⁵⁰ *Zielone berety (The Green Berets)*, reż. M. LeRoy, R. Kellogg, J. Wayne, USA 1968.

⁵¹ *Czas apokalipsy (Apocalypse Now)*, reż. F. F. Coppola, USA 1979.

⁵² *Wesoły chłopak (Maksim Perepelitsa)*, reż. A. Granik, ZSRR 1956.

⁵³ Zob. <http://www.imfdb.org/wiki/AK-47#Film>; dostęp: 19.03.2021.

⁵⁴ *Operacja „Piorun” (Mivtsa Yonatan)*, reż. M. Golan, Izrael 1977.

wojsko ugandyjskie uzbrojone w AK-47. Pierwszym aktorem Hollywood, który posłużył się na planie filmowym autentycznym kałasznikowem, był Kirk Douglas (rysunek 8).



Rysunek 8. Kadr z filmu *The Fury*

Źródło: <https://www.syfy.com/syfywire/brian-de-palmas-the-fury-at-40>; dostęp: 10.03.2021.

W filmie Briana De Palmy *The Fury*⁵⁵ z 1978 roku sceny, w których Douglas został sfilmowany z AK-47, powstały w Izraelu. Dopiero jednak fala filmów o Wietnamie, które zostały nakręcone w latach 80., przyczyniła się do popularności AK-47, choć, paradoksalnie, filmowcy posługiwali się wtedy zamiennie chińskim karabinem Noriko 56. Prawdziwy AK-47 pojawił się ponownie dopiero w 1986 roku w filmie *Delta Force*⁵⁶, z Chuckiem Norrisem, oraz *Rambo III*⁵⁷. W obu produkcjach filmowcy korzystali z pomocy izraelskich zbrojmistrzów — ze względu na ograniczoną liczbę autentycznych egzemplarzy w USA. Wraz z upadkiem Związku Radzieckiego skończyło się w Stanach Zjednoczonych embargo na broń z byłego Układu Warszawskiego. W latach 90. AK-47 był już dostępny dla filmowców. Na lata 90. przypada również szczyt popularności AK-47. Karabin pojawia się w filmach, serialach, grach komputerowych, powstają o nim utwory muzyczne, inspiruje artystów i designerów.

⁵⁵ *Furia (The Fury)*, reż. B. De Palma, USA 1978.

⁵⁶ *Oddział delta (Delta Force)*, reż. M. Golan, USA–Izrael 1986.

⁵⁷ *Rambo III*, reż. P. MacDonald, USA 1988.



Rysunek 9. *Gun Lamp* (Flos), Philippe Starck

Źródło: <https://www.starck.com/gun-lamp-flos-by-starck-p2959>; dostęp: 17.04.2021.

Philippe Starck stwierdził: „Nie ma wojny bez pieniędzy. Lampy w formie pistoletów mogą być postrzegane jako prowokacja, ale tak nie jest. To jest symbol. Moje wyobrażenie lampy w kształcie karabinu Kałasznikowa jest symbolem wojny. Wybrałem złoto, które reprezentuje pieniądze, czarny abażur z krzyżami symbolizuje jej ofiary”⁵⁸ (rysunek 9). Broń staje się jedną z ikon popkultury⁵⁹.

3.3. Walther PPK — elegancki pistolet Jamesa Bonda

Kolejnym przykładem broni, która zyskała status kultowej za sprawą filmu, jest pistolet walther PPK — służbowa broń Jamesa Bonda: „Pistolet ten jest niewątpliwie niewielki i lekki, co sprzyja posiadaniu go przy sobie na co dzień, a w pracy szpiega broń zawsze może się przydać. Ponadto uważany jest za broń elegancką, pasuje więc Bondowi do wizerunku”⁶⁰. James Bond to fikcyjna postać szpiega brytyjskiego wywiadu, stworzona przez pisarza Iana Fleminga. W roku 1953 ukazuje się pierwsza książka o przygodach agenta 007, pt. *Casino Royale*⁶¹, a w 1962 roku na ekrany kin wchodzi pierwszy oficjalny film o Bondzie, oparty na

⁵⁸ Philippe Starck, <https://www.starck.com/gun-lamp-flos-by-starck-p2959>; tłum. własne; dostęp: 17.04.2021.

⁵⁹ Zob. <https://www.tactical-life.com/firearms/rifles/kalashnikov-pop-culture-firearms-icon/>; dostęp: 20.03.2021.

⁶⁰ *Z czego strzelają filmowi bohaterowie?*, <http://endushop.pl/a/epph,z-czego-strzelaja-filmowi-bohaterowie>; dostęp: 24.03.2021.

⁶¹ I. Fleming, *Sam chciałeś te karty, czyli Casino Royale*, tłum. A. Sylwanowicz, R. Stiller, Wema, Warszawa 1990.

książce Fleminga, pt. *Doktor No*⁶². W roli Jamesa Bonda wystąpił Sean Connery. Dzięki całej serii filmowych przygód postać Jamesa Bonda weszła na stałe do kanonu popkultury.

Bond to typ przystojnego szpiega amanta, otaczającego się pięknymi kobietami, jeżdżącego luksusowymi autami. Ma nieograniczone możliwości finansowe, supergadżety i superbroń. W całej serii filmów o przygodach agenta 007, począwszy od *Doktora No* z 1962 roku, a na *Spectre*⁶³ z 2015 roku skończywszy, Bond miał do dyspozycji ogromny arsenał broni palnej. Literacki pierwowzór Bonda posługiwał się całą gamą różnych modeli pistoletów i rewolwerów, takich jak: kolt 38 Police Positive, kolt Detective Special, Smith & Wesson Centennial Airweight, kolt Army 45, kolt 1911 Government, beretta 418, jednak to walther PPK stał się pistoletem kojarzonym z Jamesem Bondem. Z całą pewnością przyczyniła się do tego filmowa adaptacja przygód agenta 007, ale sam pomysł wyposażenia Bonda w pistolet walther jest autorstwa Fleminga.

W pierwszym filmie z serii, *Doktor No*, jest scena, w której poprzedni pistolet Bonda: beretta 418, używany przez niego przez 10 lat, zostaje zastąpiony właśnie modelem walther PPK. Od tej pory ten pistolet jest stałym elementem przygód filmowego agenta. Fleming wyposażył swojego bohatera w nową broń zapewne z kilku praktycznych powodów: przede wszystkim walther dysponował większą mocą od beretty 418. Walther PPK to broń produkcji niemieckiej; skrót PPK oznacza *Polizei-pistole Kurz* — krótki pistolet policyjny. Został zaprojektowany jako broń boczna lub zapasowa dla policji. Był chętnie używany przez detektywów i nieumundurowanych śledczych⁶⁴. Miał niewielkie rozmiary, posiadał wystarczającą siłę rażenia (wersja na nabój 9 mm browning) i był elegancki. Na większości plakatów filmowych postać agenta 007 ukazana jest z bronią w ręku. Na wielu z nich broń jest dodatkiem do eleganckiego ubioru, często do czarnego lub białego garnituru. Przeważnie jest to walther PPK (rysunek 10), ów elegancki pistolet, ale nie tylko: widzi się Bonda również z pistoletem maszynowym HK UMP-9 oraz z wiatrówką walther LP-53.

⁶² *Doktor No (Dr. No)*, reż. T. Young, Wielka Brytania 1962.

⁶³ *Spectre*, reż. S. Mendes, USA–Wielka Brytania 2015.

⁶⁴ F. Myatt, *Pistolety i rewolwery. Ilustrowana encyklopedia. Ilustrowana historia broni krótkiej od szesnastego wieku do czasów współczesnych*, tłum. Leszek Erenfeicht, Espadon 2014, s. 174.



Rysunek 10. James Bond z pistoletem walther PPK

Źródło: <https://celebwiki.blesk.cz/peoplegallery/340?foto=9>; dostęp: 16.03.2021.

Jakie parametry ma elegancki pistolet filmowego bohatera? Pierwszą cechą walthera PPK są jego kieszonkowe rozmiary — niewielki pistolet łatwiej wykorzystać jako dodatek do stylizacji, w charakterze męskiej biżuterii. Większość pistoletów z rodziny walther: od modelu P1 do P9 oraz modele PP i PPK, miała potencjał, by stać się bronią Bonda (rysunek 11). Walther PPK nie jest tak naprawdę najmniejszym i najzgrabniejszym pistoletem z tej rodziny: najmniejszy był model P9 (długość całkowita: 100 mm), który był 55 mm krótszy od PPK.

Tablica 1.

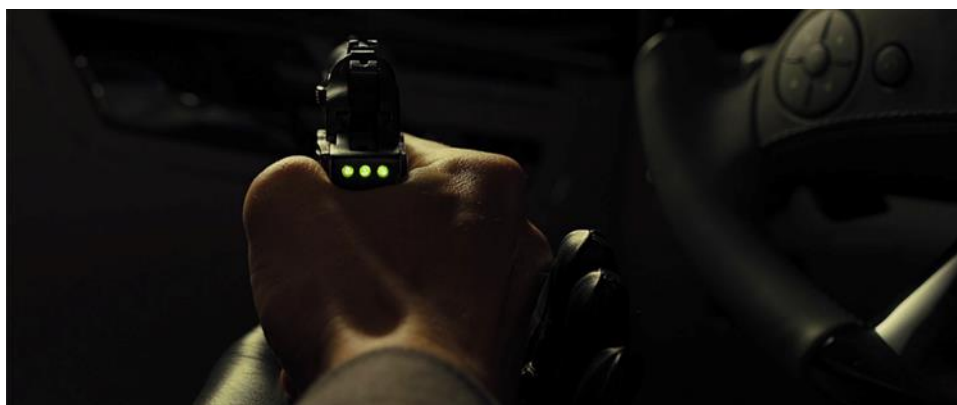


Rysunek 11. Pistolety walther

Źródło: S. Bidziński, *Mechanicy i stylisci*, Wydawnictwo MAK, Wrocław 1996.

Wydaje się, że czynnikiem, który zdecydował o wyborze tego modelu przez pisarza, mogła być tak naprawdę jego moc, czyli przeważały względy praktyczne. W książce, inaczej niż na ekranie, walory wizualne zdają się mieć drugorzędne znaczenie. Wybór Fleminga okazał

się jednak bardzo trafny — broń ta przetrwała ekranową próbę czasu, stając się wizytówką Bonda. Smukła, delikatna w porównaniu z masywną bryłą współczesnych pistoletów, oldskulowa sylwetka tego modelu faktycznie dodaje szyku. Jak się okazuje, daje również możliwość rozbudowy i technicznego liftingu. W filmie *Skyfall*⁶⁵ zostaje poddana pewnym unowocześniającym modyfikacjom: Bond otrzymuje specjalną wersję walthera PPK /S, wyposażoną w czytnik linii papilarnych oraz wskaźniki w formie świecących diod umieszczonych w tylnej części zamka (rysunek 12).



Rysunek 12. Kadr z filmu *Skyfall*

Źródło: <http://www.imfdb.org/wiki/File:SkyF-pistol-2.jpg>; dostęp: 21.03.2021.

Świecące wskaźniki to bardzo efektowny zabieg, zwłaszcza w scenach rozgrywających się w półmroku. Kiedy kamera podąża za aktorem, powstaje efekt zbliżony do tego, jaki obserwuje się w grach typu FPP (*first person perspective*). Z całą pewnością lifting starej broni Bonda dodał jej nowoczesnego sznytu i był niezbędny, aby przyciągnąć uwagę nieco młodszej publiczności. Zresztą wątek walki starego porządku z nowym jest dominującym motywem w *Skyfall*. Scena, w której Bond otrzymuje stary nowy pistolet, rozgrywa się w National Gallery. Za tło służy obraz Williama Turnera *Ostatnia droga Temeraire'a* (oryginalny tytuł: *The Fighting Temeraire Tugged to Her Last Berth to Be Broken up*)⁶⁶, który przedstawia stary, wyeksploatowany okręt HMS Temeraire w trakcie holowania na miejsce rozbiórki.

Wydaje się, że w warstwie konstruowania obrazu formuła, na jakiej oparte jest współczesne kino popularne, również jest nieco wyeksploatowana. Kino coraz częściej korzysta z obrazów cyfrowych, tworzonych za pomocą komputerów, a nie jak dotychczas za pomocą kamery. Twórcy filmowi wykorzystują najnowsze osiągnięcia z dziedziny technik

⁶⁵ *Skyfall*, reż. S. Mendes, USA–Wielka Brytania 2012.

⁶⁶ J. M. W. Turner, *The Fighting Temeraire Tugged to Her Last Berth to Be Broken up*, olej na płótnie, National Gallery, London.

cyfrowych, tworząc spektakularne obrazy. Próbują w ten sposób zdobyć młodszych widzów. Ci jednak częściej niż w kinie siedzą przed ekranem komputera lub z konsolą, grając w swoje ulubione gry:

Współczesne kino również się zmienia, choćby dzięki błyskawicznemu postępowi w dziedzinie cyfrowej obróbki obrazu czy coraz doskonalszym narzędziom rejestracji obrazu. Współczesna kultura komputerowa stopniowo wyzbywa się mechanicznych obrazów optycznych (fotografia, kino) i zastępuje je syntetycznymi trójwymiarowymi obrazami generowanymi przez komputer. Charakterystyczną cechą jest przejście od obrazowania dwuwymiarowego (fotografia, film, wideo) do trójwymiarowej grafiki komputerowej, która charakteryzuje się znacznie większą progresywnością i modularnością⁶⁷.

To właśnie gry wideo mają dzisiaj największy wkład w rozwój cyfrowych fikcyjnych rzeczywistości i obrazów. Rozwój w tej dziedzinie napędzany jest coraz większymi wymaganiami, jakie gracze stawiają przed producentami. Kolejny rozdział został poświęcony problematyce związanej z przedstawianiem m broni palnej w grach wideo.

4. Obrazy broni strzeleckiej w grach wideo

4.1. Wprowadzenie

We współczesnych grach wideo, których scenariusze oparte są na różnego rodzaju konfliktach zbrojnych, niezbędnym rekwizytem są cyfrowe modele broni palnej. Broń palna jest w nich najważniejszym elementem demonstracji siły oraz narzędziem mającym znaczący wpływ na przebieg fabuły. Wydaje się, że wirtualna zabawa w wojnę jest przeniesieniem naszych dziecięcych fascynacji i zabaw plastikowymi żołnierzami na płaszczyznę współczesnej technologii. Jest jednak inny czynnik, który sprawia, że modele broni palnej cieszą się tak wielką popularnością wśród graczy — broń palna w grach wideo jest jedynym rekwizytem, który pozwala użytkownikowi w tak dużym stopniu wpływać na środowisko gry. Za pomocą wirtualnej broni może on neutralizować zarówno cele w swoim najbliższym zasięgu, jak i te znacznie od niego oddalone. Może wywołać za jej pomocą efektowne eksplozje

⁶⁷ J. Musiał, *Fotografia jako przestrzeń kulturowa. Obraz — media — autor*, praca doktorska, Uniwersytet Śląski, Katowice 2008, s. 70–71.

dużych obiektów, takich jak: budynki, mosty, statki, samoloty, samochody itp. Broń w grach jest więc narzędziem dającym graczowi największą możliwość zdalnego manipulowania obiektami przedstawionymi w grze:

Biorąc to pod uwagę, nietrudno się dziwić, że wirtualna broń od dawna była nieodzownym przyrządem w zestawie narzędziowym projektantów gier. Lecz gdy broń wkroczyła w trzeci wymiar, twórcy zaczęli tworzyć gry bazujące na rzeczywistych, światowych konfliktach oraz pożądać markowej broni palnej. Broń wyjęta z życia mogła nadać grze połysku autentyczności. Rola broni w grach wideo rosła⁶⁸.

Wydaje się zupełnie naturalne to, że wizerunki broni przeniknęły z kina do świata gier komputerowych. Czerpiąc z osiągnięć fotografii oraz techniki filmowej, gry są ich naturalnym rozwinięciem, a jednocześnie proponują widzowi coś nowego: możliwość wpływania na wydarzenia, które dzieją się w obrębie fabuły, i możliwość manipulowania światem przedstawionym:

Najnowsze osiągnięcia kultury oparte na systemach komputerowych umożliwiają generowanie w czasie rzeczywistym obrazów — trójwymiarowych grafik, które odznaczają się niezwykle silną fotorealizacyjnością. Tak skonstruowane środowiska umożliwiają szeroki zakres interakcji widza-uczestnika — przemieszczanie się, dotykanie obiektów, podnoszenie ich — a w efekcie potęgują wrażenie „realności”⁶⁹.

Gry wideo inspirowane obrazami broni w takim samym stopniu, jak robiło to do tej pory kino. Według badacza Mattea Bittantiego „strzelanka pierwszoosobowa reprezentuje ostatni krok w długiej historii strzelaniny zapośredniczonej, historii, która zaczyna się wraz z pojawieniem się medium fotograficznego w XIX wieku”⁷⁰. Ciekawe wnioski można wyciągnąć, analizując świadectwa graczy. Poniżej przytoczono wypowiedź jednego z nich, zawartą w eseju Simona Parkina *Jak gry wideo wspierają przemysł zbrojeniowy*:

Mam sześć śrutówek i wiatrówek — mówi Aidin Smith, 13-letni mieszkaniec Springfield w Illinois. — W skład mojej kolekcji wchodzi dwie wiatrówki oparte na modelach karabinu M14 i pistoletu M1911 oraz dwie śrutówki wzorowane na

⁶⁸ S. Parkin, *Jak gry wideo wspierają przemysł zbrojeniowy*, <https://www.eurogamer.pl/articles/2013-03-20-jak-gry-wideo-wspieraja-przemysl-zbrojeniowy>; dostęp: 24.03.2021.

⁶⁹ J. Musiał, dz. cyt., s. 30.

⁷⁰ M. Bittanti, *From Gunplay to Gunporn: A Techno-Visual History of the First-Person Shooter*, „Humanidades de la Universidad Europea de Madrid” 2006, nr 1, s. 1, tłum. własne.

AK-47 i M16. Mam wiatrowy karabin M14 i pistolet M1911. No i mam karabin AK-47 i karabin M16.

Moją ulubioną bronią jest M1911. Strzelałem z prawdziwego M1911, kiedy mieszkałem na wsi. Robiłem to z dziadkiem. Uwielbiam sposób, w jaki działa ta wiatrówka, jak prawdziwe M1911, ma rozrzut i odrzut jak prawdziwy pistolet. Wszystkie moje karabiny są też w *Call of Duty*. Lubię broń bardziej ze względu na *Call of Duty*. M1911 to pistolet obecny w niemal każdym *Call of Duty* (...). Myślę, że kiedy dorosnę, będę chciał posiadać taki karabin (...) ⁷¹.

A ta wypowiedź gracza została zaczerpnięta z książki Dana Bauma *Wolność i spluwa. Podróż przez uzbrojoną Amerykę*:

— No wiesz — zaczął i ożywiony znów usiadł prosto. — Szczerze mówiąc, w broń wkręciłem się dzięki grom komputerowym. Gram w serię *Battlefield*. Znasz? U mnie wszystko zaczęło się od *Counter-Strike'a*. Długo opowiadał o swoich ulubionych strzelankach — *Battlefield 1942*, *Armed Assault II* i *Call of Duty 4*. Każda z nich to internetowa gra wojenna widziana z perspektywy pierwszej osoby, w której nie tylko kieruje się cyfrowym awatarem, ale dosłownie jest się tam ⁷².

4.2. Zarys rozwoju gier FPS

Obecnie ogromną popularnością cieszą się gry z perspektywy pierwszej osoby — FPP (*first person perspective*), w których gracz widzi akcję oczami głównego bohatera. To właśnie ten typ gry zdominował współczesny rynek gier komputerowych. Gry FPP były przełomem w branży gier wideo. Pozwalały jeszcze mocniej zaangażować gracza, który dzięki nowej perspektywie łatwiej utożsamiał się z postacią w grze. Wraz z rozwojem technologii rozwiązanie typu FPP zyskiwało coraz większą popularność, szczególnie w grach RPG (*role playing games*).

Prawdziwy przełom w dziedzinie gier FPP nastąpił na początku lat 90. XX w. W 1992 roku firma Id Software wprowadziła na rynek grę *Wolfenstein 3D*. W przeciwieństwie do swoich poprzednich wersji (*Castle Wolfenstein*, Muse Software 1981, *Beyond Castle Wolfenstein*, Muse Software 1984), które ukazywały rozgrywające się sceny na dwuwymiarowej planszy, *Wolfenstein 3D* był pierwszą grą w typie FPP i oczywiście

⁷¹ S. Parkin, dz. cyt..

⁷² D. Baum, dz. cyt., s. 29.

z widokiem „z oczu postaci”. Można ją uznać także za pierwszą grę typu FPS (*first person shooter*).

Początkowo ekran gry podzielony był na dwie części: jego większą część stanowił widok z „oczach postaci”, z widoczną w centralnej części bronią, którą aktualnie gracz się posługiwał, a dolną część ekranu zajmował wąski pasek (interfejs), który zawierał informacje o zebranych punktach, liczbie „życi”, poziomie zdrowia postaci, ilości amunicji, rodzaju broni, jaką posiadał gracz. Ze względu na ograniczenia sprzętowe grafika gry była dość prosta, a przedstawione w niej modele broni pokazane były w sposób bardzo schematyczny. Oczami postaci było widać jedynie koniec lufy karabinu albo wycelowaną do przodu broń trzymającą pistolet lub nóż. Na pasku wyświetlały się rysunki posiadanego przez gracza uzbrojenia: noża, pistoletu, pistoletu maszynowego, tzw. *chaingun*.

Broń wycelowana była zawsze w jednym kierunku i miało się możliwość oddania pojedynczego strzału lub zablokowania trybu ciągłego strzelania. Pomimo znacznych ograniczeń sprzętowych gra dawała poczucie „stopienia się” z odgrywaną postacią. Gracz nie patrzył już na grającą postać, lecz widział jakby swoje ręce i swoją broń w przestrzeni gry — to dawało większe poczucie sprawczości: teraz to on strzelał i do niego strzelano; poziom emocji wzrósł nieporównanie.

Pierwsze trójwymiarowe modele broni naśladujące pierwowzory pojawiły się w grze *Golden Eye 007*⁷³, której twórcą był Martin Hollins. Gra została wydana w 1997 roku i była przeznaczona na konsolę Nintendo 64. Przedstawione w grze modele naśladowały między innymi walthera PPK, AK-47 czy FN P90⁷⁴.

4.3. Rekwizyt broni

Cechą charakterystyczną wszystkich gier FPS jest to, że w rogu ekranu pojawia się rekwizyt. Od czasu pierwszych gier FPS, takich jak *Wolfenstein 3D* czy *Doom*, wygląd rekwizytów i ich rozmieszczenie uległy zmianie. Początkowo dwuwymiarowe, w miarę rozwoju technologii zmieniły się w modele 3D. Rekwizytem może być ekwipunek postaci, przedmiot znaleziony w grze lub broń.

Rekwizyt ma dwojaką naturę: jest elementem, który jednocześnie należy do świata gry i pełni funkcję interfejsu gracza. Powinien być wizualnie spójny ze światem przedstawionym

⁷³ S. Parkin, dz. cyt.

⁷⁴ Tamże.

gry, w związku z tym podlega takim samym mechanizmom jak inne przedstawione w scenie elementy (np. jest tak samo oświetlony), jest także w pełni modelem 3D:

Warstwę postaci gracza możemy traktować w sposób autonomiczny — jest ona bardzo unikatowa i specyficzna. Model w tej warstwie powinien nie tylko „dobrze się prezentować”, ale również spełniać określone założenia projektowe. Obiekt i ręce obracają się zgodnie z obrotem kamery (rekwizyt jest przypięty do kamery), co powoduje, że zawsze znajduje się w tym samym miejscu kadru i zajmuje określoną jego powierzchnię. Warstwa postaci gracza posiada własny, niezależny punkt widzenia. Dzięki temu rekwizyt, jak i świat gry możemy pokazać w najatrakcyjniejszy sposób (dopasowanej, niezależnej perspektywie)⁷⁵.

Podstawowym rekwizytem w grach typu FPS jest broń. Jak zaznaczono wcześniej, broń w grze pozwala w większym stopniu niż inne dostępne dla gracza przedmioty wpływać na środowisko gry (ma większy zasięg działania). Pierwotnie w grach FPS broń była umieszczana bliżej środka ekranu, dzisiaj już nie stosuje się takiego rozwiązania. Rekwizyt pojawia się w prawym dolnym rogu ekranu, zapewne dlatego, że twórcy zakładają, iż większość graczy jest praworęczna (rysunek 13).



Rysunek 13. Aktualnie w grach FPP rekwizyt umieszczany jest w prawym dolnym rogu ekranu

Źródło: http://piratportfolio.com/fpp_pl/; dostęp: 24.04.2021.

⁷⁵ M. Kubas, *Modelowanie broni dla gier FPP*, http://piratportfolio.com/fpp_pl/, dostęp: 24.04.2021.

Zasady projektowe dotyczące przedstawianej w grach broni obejmują wiele aspektów, między innymi to, czy model będzie dynamiczny, czyli czy gracz będzie mógł nim swobodnie manipulować oraz oglądać go z każdej strony, czy też będzie to model statyczny, przedstawiany w postaci nieruchomego obrazu. Na wygląd modelu ma także wpływ ujęcie, w jakim broń będzie w grze najczęściej oglądana. O ujęciu z kamery często decyduje też to, jaki element broni jest najbardziej atrakcyjny i warto go pokazać: „Czasami sam projekt broni niejako wymusza na nas pewien set-up, przy którym dany model wygląda wizualnie najkorzystniej”⁷⁶.

Najważniejsze jest to, iż: „grafik musi zdawać sobie sprawę, że broń w grach FPP jest bardziej istotna niż twarze postaci. Właśnie broń widzimy przez większość gry. Celem jest uzyskanie modelu nie tylko poprawnego, ale i ciekawego, ładnego, prezentującego odpowiednie cechy — prawie doskonałego. Każda broń powinna być małym arcydziełem”⁷⁷.

Jednym z istotnych elementów jest także skala broni przedstawionej w grze. Jest ona w znacznym stopniu uzależniona od typu broni. Przyjmuje się, że nie powinna zajmować więcej niż 1/8 ekranu, ale: „skalą broni powinno się manewrować, w taki sposób, aby powiększyć kontrast między typami broni. Gracz powinien otrzymać jasny komunikat: im większa broń, tym większa jej moc”⁷⁸. Stosuje się więc przeskalowanie modeli w celu osiągnięcia odpowiedniego efektu.

4.4. Prawa strona

Analizując przedstawiane w grach FPS modele broni, można zauważyć pewną prawidłowość: graficy prezentują przede wszystkim prawą stronę broni. Broń jest po prawej stronie ekranu i „trzymaana” jest przez praworęczną osobę. Na ekranie powinno być więc widać lewą stronę modelu, tymczasem po lewej stronie widać to, co powinno być po prawej, niewidocznej dla widza stronie:

W wypadku gdy rekwizyt jest osadzony statycznie, po prawej stronie ekranu, jego lewa strona jest zdecydowanie ważniejsza. To założenie prowadzi czasem do sytuacji, w której pewne fragmenty zostają odbite lustrzanie, aby model ciekawiej prezentował się w kadrze⁷⁹.

⁷⁶ Tamże.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże.

Zabieg przekładania obrazu z jednej strony na drugą stosuje się przede wszystkim ze względu na atrakcyjny wygląd prawej strony broni. Znajdują się na niej dźwignie (selektory) służące do zmiany trybu ognia (ciągły–pojedynczy), przycisk uwalniający magazynek, dźwignia zamka, wyrzutnik łusek (rysunek 14). Wszystkie te ruchome elementy można oglądać w animacji gry. Gracz ma obserwować wylatujące łuski, pracujące suwadło, rękę obsługującą dźwignię przeładowania po zmianie magazynka — wszystko to widać lepiej na środku ekranu.



Rysunek 14. Widok modelu z elementami przełożonymi z prawej strony na lewą

Źródło: http://www.3pointstudios.com/portfolio_weapons.shtml; dostęp: 21.03.2021.

Prawa strona broni jest atrakcyjniejsza wizualnie, jest bardziej złożona, posiada więcej elementów maszynierii, więcej detali i zróżnicowanych powierzchni; jest tam także więcej ruchomych elementów, którymi można manipulować. Podczas korzystania z rzeczywistej broni odbiera się wiele wrażeń zmysłowych: czuje się jej ciężar, temperaturę materiału, powierzchnię, zapach — doświadcza się całej palety doznań wzrokowych i dźwięków. Broń jest przedmiotem, który w realnym świecie angażuje wszystkie zmysły (może z wyjątkiem smaku). W grze pozostaje jedynie możliwość patrzenia i manipulowania rekwizytem (w sensie symulacji), więc na tych dwu aspektach skupia się cała uwaga gracza i praca grafików:

Pasjonaci broni nie lubią o tym mówić za wiele, bo nie chcą wyjść na dziwaków: tym co pociąga nas w broni, w znacznym stopniu jest zmysłowa przyjemność z dotykania jej podczas strzelania i nie tylko. Chodzi przecież o doskonale zaprojektowane, pięknie wykonane przedmioty, podobne pod tym względem do zegarków czy aparatów fotograficznych. Manipulowanie ruchomymi częściami

broni — jej mechanizmem — to źródło głębokiej satysfakcji dla dłoni i ucha. Faceci lubią maszyny, a broń palna to maszyny wyniesione do rangi zabójczej sztuki⁸⁰.

Kolejną cechą przedstawień broni w grach wideo jest ich przerysowana („napompowana”) bryła, która celowo podkreśla najbardziej charakterystyczne cechy broni. Wierne odwzorowanie bryły pistoletu czy karabinu nie sprawdza się na ekranie. Prawdziwa broń jest zbyt płaska i nie wygląda dobrze w grze, ponieważ jej cechy nie są odpowiednio uwydatnione: model wygląda zbyt delikatnie i w efekcie gracz nie czuje jej mocy (rysunek 15).



Rysunek 15. Efekt „napompowanej” bryły w modelu trójwymiarowym

Źródło: http://piratportfolio.com/fpp_pl/; dostęp: 24.04.2021.

Zarówno projektanci prawdziwej broni, jak i graficy, którzy tworzą wirtualne modele na potrzeby gier wideo, doskonale zdają sobie sprawę, jak ważny jest wygląd broni: z jednej strony, musi symbolizować i podkreślać *lethality* — zabójczą skuteczność, z drugiej zaś, poprzez dopracowanie detali, *accuracy* — precyzję oddawanych strzałów; z jednej strony — interesująca bryła, z drugiej — cała paleta detali, powierzchni o zróżnicowanej fakturze i odcieniach barwnych. Olbrzymia popularność cyfrowych obrazów broni w wirtualnym świecie jest wykorzystywana przez producentów prawdziwej broni, między innymi francuską firmę Cybergun, jednego z największych na świecie producentów wiatrówek. Cybergun działa jako pośrednik między producentami broni i twórcami gier, negocjując opłaty licencyjne

⁸⁰ D. Baum, dz. cyt., s. 44.

w imieniu takich marek, jak: Uzi, Kałasznikow, Colt, Famas, FN Herstal, Sig Sauer, Mauser i Taurus. Anthony Toutain z Cybergun tak komentuje tę zależność:

Zdecydowanie widzimy wzrost sprzedaży poszczególnych wiatrówek, gdy dana broń zagości w popularnych grach wideo, takich jak *Call of Duty* (...). Na przykład, sprzedaż FAMAS-u eksplodowała w Stanach Zjednoczonych, gdy zdecydowano, że w *Call of Duty* będzie to jedna z najlepszych broni w grze. Przedtem dzieciaki w Ameryce nie chciały kupować modelu ASG FAMAS-u, gdyż po prostu nie znały tej marki. Ale gdy zaczęły grać na co dzień tą bronią w grze wideo, ostatecznie zechciały również kupić ją w rzeczywistości. Wzrost sprzedaży w takim przypadku może być kolosalny⁸¹.

Nasuwa się skojarzenie z charakterem współpracy Colt–Catlin, opartej na tworzeniu obrazów i mitologii związanych z produktem. Ten pomysł wciąż doskonale się sprawdza, z tą różnicą, że współczesna technika pozwala przeżyć przygody, jakich Colt i Catlin nie mogliby sobie nawet wyobrazić, i to wszystko bez konsekwencji w realnym świecie.

Współczesne obrazy broni, obrazy o doskonałej rozdzielczości, reprodukowane w druku czy w formie cyfrowej, posiadają niemal hipnotyczną moc przyciągania uwagi. W swojej pornograficznej precyzji bez wątplenia dostarczają nam niewspółmiernie więcej bodźców i podnieć wzrokowych niż te z początku XIX wieku.

5. *Gunporn*

Termin *gunporn* nie ma polskiego odpowiednika, nie jest odnotowany w słownikach. Jest to sformułowanie slangowe, którym posługują się entuzjaści broni oraz gracze gier FPS. *Gunporn* to określenie charakteryzujące obrazy, na których przedstawiona jest broń lub uzbrojenie, pociski, naboje itd. Obrazy te wyróżniają się takimi cechami, jak: wysoka rozdzielczość w wypadku fotografii i filmu, oświetlenie i kompozycja, które służą podkreśleniu i wydobyciu jak największej ilości detali broni, zwolnione tempo w wypadku obrazu filmowego, także sugestywnie opracowany dźwięk w grach i filmach, podkreślający efekty wystrzału, przeładowania, odbezpieczania, spadających łusek, rykoszetujących pocisków. Podobnie jak pornografia, która za pomocą obrazu czy filmu ma wywołać podniecenie seksualne u oglądającego, zdjęcia i filmy o cechach *gunporn* również wywołują wśród

⁸¹ S. Parkin, dz. cyt.

entuzjastów broni szczególny rodzaj ekscytacji. *Gunporn* są to doskonałe obrazy fotograficzne, cyfrowe lub filmowe, ukazujące detale broni, jej najdrobniejsze szczegóły, wszystkie dźwignie, przełączniki, złożone elementy zamka, dodatki pozwalające modyfikować i personalizować broń, ale także efekty zużycia, przetarcia, „blizny”, które sprawiają, że broń „nabiera charakteru” (zob. rysunki 16 i 17).



Rysunek 16. Okładka czasopisma „Special Weapons” utrzymana w stylistyce *gunporn*

Źródło: <https://www.tactical-life.com/firearms/special-weapons-for-military-police-15/>; dostęp: 26.05.2021.

Gunporn tworzą również obrazy ruchome: filmy i gry komputerowe. Wszystkie ujęcia pokazujące broń w akcji, zwolnione zdjęcia poruszającego się zamka, wylatujące z wyrzutnika łuski po wystrzelonych nabojach, ogień na końcu lufy, odrzut broni, czynności przeładowania broni, a także cała paleta dźwięków towarzyszących obrazowi, doskonale znanych z hollywoodzkich produkcji — to wszystko określane jest jako *gunporn*.



Rysunek 17. Okładka czasopisma „Stealth” jako przykład *gunporn*

Źródło: <https://www.amazon.com/Stealth-Magazine-January-February-2020/dp/B083SSD6BD>;
dostęp: 26.05.2020.

Określenie *gunporn* początkowo było kojarzone przede wszystkim z grą *Black*. To typowa strzelanka w perspektywie pierwszej osoby, choć w momencie wydania (w 2006 roku) pod kilkoma względami była wyjątkowa. Włoski badacz gier wideo Matteo Bittanti w publikacji pt. *From Gunplay to Gunporn: A Techno-Visual History of the First-Person Shooter*⁸² nawiązuje do pojęcia *gunporn* w odniesieniu właśnie do gry *Black*, która zasłynęła z estetyzowania przemocy.

Black jest grą opartą na wszystkich schematach amerykańskiego kina akcji: jest tu sporo spektakularnych eksplozji, wylatujących w powietrze wrogów, tłuczonego szkła i innych zabiegów składających się na ogólne wrażenie chaosu oraz mających na celu wyolbrzymienie zniszczeń podczas walki. Gra wniosła do gatunku FPS nową jakość, jeśli chodzi o realizm ukazanych modeli broni, a także opracowania scen ukazujących momenty jej przeładowywania i obsługę (wymianę magazynka, sposób noszenia i celowania do przeciwnika). W grze

⁸² M. Bittanti, dz. cyt..

dominuje tytułowa czerń, która podkreśla lśniąca powierzchnie broni. *Black* miała jak na tamte czasy bardzo dobrze opracowany silnik, dzięki czemu zapewniała widzowi doskonałe wojenne widowisko. Gracz był niejako wrzucony w środek akcji wojennego filmu, z tym że był to film interaktywny. Scenografia była opracowana tak, aby można ją było demolować za pomocą najróżniejszych rodzajów broni: od pistoletów po granaty. Po zakończeniu każdej misji gracz pozostawał sam na zgliszczach zrujnowanej scenerii.

Jak pisze Matteo Bittanti⁸³, broń jest kluczowym komponentem gier wideo typu FPS, jest ikoną i narzędziem, wokół którego tworzy się narracje. Gry takie jak *Black* fetyszyzują broń jako przedmiot, w którym i na którym skupiają się wszystkie najnowocześniejsze technologie, także te, które dotyczą rejestracji obrazu. Broń jest więc idealnym modelem w fotografii i filmie, ponieważ odbija jak lustro (odzwierciedla) doskonałość współczesnych obrazów. Gloryfikowanie i fetyszyzowanie obrazu współczesnej broni jest równocześnie fetyszyzowaniem możliwości współczesnej technologii obrazowania.

6. Opis części praktycznej

6.1. Malarska analiza przedstawień broni palnej

W pracy badawczej analizuję problematykę obcowania z bronią poprzez obrazy. Słowo „obcowanie” wyraża tu pewien rodzaj adoracji broni palnej, uczestnictwa w związanych z nią kulturze i obyczajach za pośrednictwem obrazów. Interesuje mnie zarówno to, w jaki sposób te obrazy funkcjonują w kulturze popularnej, jak i to, jak są zbudowane. Badam, które elementy wizerunków broni palnej przyciągają uwagę. W swoim malarskim laboratorium rozkładam te obrazy na części w poszukiwaniu ich kluczowych elementów oraz związków zachodzących między innymi pomiędzy jakością obrazu a jego skalą czy konwencją.

Obszar moich poszukiwań artystycznych i badań naukowych obejmuje zarówno zagadnienia dotyczące konwencji obrazowania, jak i komponentów, z których składają się obrazy broni. Poszukiwania w zakresie konwencji, które na własny użytek nazwałem próbkowaniem, dotyczą czysto mimetycznych funkcji tych obrazów — to próba znalezienia granicy określającej to, czy obraz jest czytany jako wystarczająco realistyczny (iluzjonistyczny), dający oglądającemu możliwość nazwania go „takim samym jak

⁸³ Tamże.

w rzeczywistości”. Balansując na granicy przedstawienia i abstrakcji, staram się ustalić, jaka ilość informacji wizualnej wystarcza do odczytania i rozpoznania malowanego przedmiotu i na ile może ona odbiegać od konwencji fotorealistycznej. Jest to w pewnym sensie nawiązanie do moich wcześniejszych projektów, cyklu *Kraty*, *Po drodze* czy *Have a Nice Day*, w których również balansowałem na granicy przedstawienia i abstrakcji geometrycznej.

Badam także, jak zachowuje się obraz przeskalowany oraz jaki wpływ na formę i jej odbiór ma zastosowanie tradycyjnych środków malarskich. Jak już wspomniałem, analizując obrazy przedstawiające współczesną broń palną, starałem się wypreparować z nich pewne charakterystyczne komponenty: elementy obrazowe, *machinarium* broni. Istotną cechą tych komponentów jest to, że nawet wyjęte i umieszczone poza kontekstem całości nadal informują o tym, że patrzymy na fragmenty lub części obrazów broni palnej. Można do nich zaliczyć: wszelkiego rodzaju przełączniki, dźwignie, języki spustowe, kurki bezpiecznika, antypoślizgowe żłobienia na zamku czy okładzinach rękojeści. Nasza umiejętność rozpoznania tych szczególnych komponentów, cząstek obrazów broni palnej, pozwala mi potwierdzić postawioną tezę: pamięć poprzez media kultury masowej jest w pewien sposób wypełniana obrazami broni, na skutek czego bezwiednie posiadliśmy zdolność rozróżniania tego, co może być fragmentem jej mechanizmu. Wnioskuje, że fragmenty postrzeganych obrazów znajdują swoje dopełnienie w śladach pamięciowych:

Obrazy przechowywane w pamięci służą do identyfikacji, interpretacji i uzupełniania postrzeżeń. Żadna wyraźna granica nie oddziela obrazów czysto percepcyjnych — o ile takie obrazy w ogóle istnieją — od obrazów uzupełnionych przez pamięć bądź w ogóle nie postrzeganych wprost, lecz wydobywanych w całości z zasobów pamięci⁸⁴.

W efekcie tego zjawiska minimalna ilość informacji wizualnej pozwala rozpoznać w tych fragmentarycznych obrazach wizerunki broni palnej.

W procesie wydzielania tych komponentów obrazowych posłużyłem się zarówno kolażem tradycyjnym, jak i cyfrowym, ale moim głównym instrumentem badawczym było tradycyjne malarstwo olejne. Jest ono najlepiej przeze mnie opanowanym narzędziem pracy z obrazem i poprzez to medium wypowiadam się najpełniej.

Malarstwo jako narzędzie ma dla mnie również tę zaletę, że zmusza do wolniejszego przyglądania się, do wytężonej obserwacji. Sądzę, że jest to wielka wartość tego medium.

⁸⁴ R. Arnheim, *Myślenie wzrokowe*, tłum. M. Chojnacki, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 103.

Proces malowania obrazu jest przeważnie czynnością mozolną, rozciągniętą w czasie, wymagającą przygotowań, a na sam akt twórczy składa się wiele nieudanych prób, zwrotów; nie ma gwarancji satysfakcjonującego zakończenia pracy. To wszystko sprzyja pogłębionej refleksji na temat malowanego przedmiotu.

Aby zbudować obraz malarski, za każdym razem trzeba znaleźć i zrozumieć rządzącą nim zasadę, bez względu na to, czy jest to obraz malowany z natury, z fotografii, czy innej reprodukcji. Badając wizerunki współczesnej broni palnej, opierałem się głównie na fotografii cyfrowej dostępnej w sieci, fotografii prasowej, pojawiającej się w specjalistycznych magazynach ilustrowanych oraz częściowo na rycinach i rysunkach technicznych. Jak wiadomo, malarstwo ze swej natury nie jest tak precyzyjnym i obiektywnym narzędziem tworzenia obrazów, jakim może być współczesny aparat fotograficzny — jest to obrazowanie symboliczne, nie rejestruje rzeczywistości w sposób mechaniczno-optyczny. Obraz malarski powstaje w bardzo złożony sposób — jest efektem wiedzy, popełniania błędów, interpretacji, zastosowania określonych środków i techniki użytej do jego wytworzenia: „W malarstwie obrazy były tworzone — konstruowane na bazie zasobu tradycyjnych schematów, umiejętności i postaw — a w fotografii, jakby to powiedział zwykły człowiek, obrazy się bierze, zdjęcie to obraz «zdjęty» — wzięty z natury”⁸⁵. Możliwości mimetycznego naśladowania rzeczywistości są więc w malarstwie znacznie ograniczone w porównaniu z metodami mechaniczno-optycznymi. Malarstwo jako narzędzie daje jednak nieograniczone możliwości manipulowania obrazem i jego fizyczną powierzchnią, jak również przesuwania granic konwencji i tym samym znaczenia całego obrazu. Za pomocą niezliczonych środków formalnych można kontrolować siłę ekspresji i dynamikę obrazu. Warto zaznaczyć, że realizm obrazu malarskiego, albo inaczej: prawdziwość obrazu malarskiego, wynika z czegoś innego niż w wypadku obrazu fotograficznego. Jak zauważył Janusz Musiał: „Prawdziwość obrazów fotograficznych opierała się na negatywowym, lustrzanym, mechaniczno-optycznym odwzorowaniu świata”⁸⁶. Prawdziwość przedstawień na obrazie malarskim jest budowana subiektywnie, za każdym razem od nowa, ponieważ wynika z wielu przebiegających w czasie procesów, reinterpretacji obserwowanego świata. Właśnie dlatego za pomocą obrazu malarskiego można wydobyć, uwypuklić, przerysować określone cechy malowanego przedmiotu.

Jeszcze jedną cechą odróżniającą obraz malarski od obrazu fotograficznego czy cyfrowego jest jego trójwymiarowa fizyczna natura. Powierzchnia obrazu malarskiego jest

⁸⁵ J. Szarkowski, *The Photographer's Eye*, Museum of Modern Art, New York 1966; cyt. za: D. Hockney, M. Gayford, *Historia obrazów*, tłum. E. Hornowska, Rebis, Warszawa 2020, s. 263.

⁸⁶ J. Musiał, dz. cyt., s. 23.

rodzajem reliefu. Jest trójwymiarowym zapisem czasu pracy artysty, zapisem bardziej złożonym niż fotografia i dostarczającym o wiele więcej bodźców i informacji: „Malarstwo może przekazać niektóre z wrażeń pojawiających się w kontakcie z rzeczywistością — na przykład wrażenie faktury, masy i ciężaru — podczas gdy fotografia tego nie potrafi”⁸⁷.

Stosując dostępne środki malarskie, manipulując kolorem, fakturą, skalą, dokonuję malarskiej analizy obrazów współczesnej broni palnej. Staram się wydobyć z malowanych przedmiotów cechy charakterystyczne, decydujące o ich wyjątkowości; cechy, dzięki którym roztaczają wyjątkową aurę i z magnetyczną siłą przyciągają uwagę.

6.2. Metody

6.2.1. Metoda próbkowania

Badając przedstawienia broni palnej za pomocą tradycyjnych technik malarskich, zastosowałem dwie metody, które na własny użytek nazwałem metodą próbkowania i metodą dekonstrukcji sylwetki. Pierwsza metoda dotyczy poszukiwań w obszarze stylistyki, konwencji i środków technicznych, za pomocą których buduje obraz.

W metodzie próbkowania punktem wyjścia jest obraz fotograficzny, jednak w procesie malowania obrazu świadomie przesuwam granicę konwencji: raz jestem bliżej stylistyki obrazu fotograficznego, innym razem oddalam się od niej, stosując bardziej swobodne środki malarskie. To właśnie nazywam próbkowaniem. W tym procesie chciałem zaakcentować siłę naszego przyzwyczajenia do odbierania obrazu fotograficznego jako tego, który najwierniej odwzorowuje świat realny, ponieważ: „W ciągu ostatnich stu pięćdziesięciu lat nauczyliśmy się traktować obraz fotograficzny i filmowy jak rzeczywistość”⁸⁸.

6.2.2. Metoda dekonstrukcji sylwetki

Malując, dążyłem do dezintegracji sylwetki przedstawionego na fotografii przedmiotu. Sylwetka to uogólnienie, pewien skrót, to znak, który często odnosi się do tego, co już znamy. Jak wiadomo, granicę sylwetki wyznacza kontur, który w naturze nie istnieje, jest abstrakcyjnym zapisem w formie linii tego, w jaki sposób kształt danego przedmiotu

⁸⁷ D. Hockney, M. Gayford, dz. cyt., s. 286.

⁸⁸ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 310.

koresponduje z tłem. Jest pradowym wynalazkiem, który pozwolił w syntetyczny sposób ująć kształty rzeczy, ludzi i zwierząt i przedstawić je na płaszczyźnie. Przedstawienia konturowe były charakterystyczne w okresie od wczesnego neolitu do paleolitu, kiedy umiejętność wyodrębnienia kształtów z tła była warunkiem przetrwania, gwarantowała pomyślność polowania lub podjęcie w odpowiednim momencie ucieczki: „Widzenie, użyte jako narzędzie walki, odrzuca wszystkie niepotrzebne, komplikujące doznania wzrokowe i przestaje na tych, które pozwalają stwierdzić istnienie lub nieistnienie przedmiotu na konturze obrysującym przedmiot”⁸⁹. Sylwetka zarysowana konturem stanowiła krótki komunikat i była impulsem do działania. Obserwując sylwetkę lub kontur przedmiotu, zwierzęcia czy człowieka, interpretujemy ich powierzchnię znaczeniową zgodnie ze stanem naszej wiedzy i poglądami. Nie widzimy szczegółów i niuansów: koloru, faktury, powierzchni. To, co ja robię w swoim malarskim laboratorium, to dekonstrukcja sylwety i zwrócenie się ku temu, co w niej zawarte, dlatego operuję całą gamą detali.

Celowe rozbicie sylwetki pozwala odwrócić uwagę od wiedzy o przedmiocie i skierować ją na elementy, które oddziałują na naszą wrażliwość estetyczną, takie jak: bryła, faktura powierzchni, kolor, detal. Badając poszczególne elementy i detale składające się na architekturę broni, zależało mi na uniknięciu czegoś na kształt „efektu broni” — zjawiska psychologicznego, które opisał Leonard Berkowitz. Według niego:

obecność broni, a więc sam widok pistoletów, karabinów, szabli, bagnatów czy noży myśliwskich wzmacnia u widzów skłonność do agresywnych myśli, uczuć, skojarzeń, fantazji i wyobrażania sobie agresywnych działań i agresywnych decyzji. Inaczej mówiąc, nie tylko język spustowy broni palnej (cyngiel) jest pociągany przez palec, ale i palec może zostać pociągnięty przez cyngiel. Do agresywnych myśli i skojarzeń dochodzi zwłaszcza wtedy, gdy wcześniej byliśmy narażeni na działanie jakichś nieprzyjemnych bodźców czy zdarzeń wywołujących negatywne emocje, takie jak np. złość czy ból⁹⁰.

Zmierzałem do zbudowaniu takiej kompozycji, która odwróci uwagę od sylwetki i jednocześnie wymusi skupienie uwagi na detalach. Dezintegracja sylwetki pozwoliła mi testować, które elementy i detale oraz w jakiej ilości stają się rozpoznawalne jako *machinarium* broni palnej. Rozbicie formy i jej reinterpretacja polegały na ukazaniu jednego przedmiotu z wielu możliwych punktów widzenia, nie było to jednak budowanie obrazu w sposób, jaki

⁸⁹ W. Strzeмиński, *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2016, s. 63.

⁹⁰ Cyt. za: W. Poznaniak, *Spoleczno-psychologiczne aspekty posiadania broni*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2003, z. 2 s. 273.

stosowali na przykład kubiści, u których wierny opis wyglądu poszczególnych fragmentów rzeczywistości został zastąpiony uproszczonym znakiem skojarzeniowym. W wypadku moich prac konstrukcja jest budowana w znacznej mierze na fotorealistycznym modelu, na podstawie materiału fotograficznego. Jest to rodzaj agregatu zawierającego te komponenty obrazów broni palnej, które przykuwają wzrok i zatrzymują uwagę na dłużej, a także decydują o jej wizualnej atrakcyjności. Zaliczam do nich: wszelkie dźwignie, przełączniki, wystające elementy zamka, antypoślizgowe nacięcia na płaskich powierzchniach, gniazda śrub, perforowane elementy schładzające lufę, żłobienia i nacięcia na rękojeści.

Konstruując płaski obraz malarski oparty na założeniu o wielowidokowym odbiorze, odnoszę się także do sposobu, w jaki obecnie ogląda się fotografie w przeglądarkach internetowych. Płaska ze swojej natury fotografia analogowa jest efektem widzenia przedmiotu poprzez pojedyncze statyczne oko kamery lub aparatu fotograficznego, lecz dzięki przeglądarkom internetowym istnieje możliwość manipulowania statycznym obrazem: powiększania fragmentów, przesuwania ich w dowolnym tempie, jakby to był rzeczywisty przedmiot. To wzmacnia wrażenie fizycznej bliskości, niemal namacalności poszczególnych elementów skomplikowanego mechanizmu. Jednocześnie efekty zbliżania i obracania wybranych fragmentów fotografii w przeglądarce lub środowisku gry wideo symulują rzeczywiste, fizyczne manipulowanie przedmiotem. Wzbudzają ciekawość i zachęcają do wzrokowego „dotykania” formy. Dla osób, które z jakiegoś powodu nie mogą obcować z rzeczywistą bronią, taka symulacja staje się formą ekscytującego podglądactwa.

Elementy, których używam do budowy moich obrazów, również zostały poddane takim przekształceniom: skalowaniu, obracaniu, powielaniu. W doborze tych elementów kierowałem się własnymi spostrzeżeniami, jak również wiedzą, którą zgromadziłem w toku badań nad przedstawieniami broni palnej w filmie i grach wideo. Analizy prowadzone w tym ostatnim obszarze dostarczyły szczególnie wielu cennych wniosków. Pozwoliły na przykład określić, które elementy w korpusie broni palnej najszybciej przyciągają uwagę oglądającego.

6.3. Sposób organizacji pracy

W praktyce proces badawczy i twórczy rozpoczynałem wyszukaniem interesujących mnie zdjęć lub rysunków przedstawiających broń palną, następnie poddawałem je obróbce w programie graficznym lub za pomocą tradycyjnego, analogowego kolażu. Tak przygotowane materiały były dla mnie punktem wyjścia do budowania obrazów olejnych. Szkice wyjściowe były skalowane i przenoszone na płótno lub malowane akwarelą na papierze. Ten proces

re-produkcji obrazu był dla mnie bardzo ważny, ponieważ wtedy zapadały decyzje dotyczące kompozycji, kolorystyki i skali przyszłego obrazu. Czas wstępnej obróbki obrazów pozwalał mi przestudiować ich poszczególne elementy i detale, lepiej zrozumieć interpretowany obraz. Praca, którą wykonałem, to w pewnym sensie studium formy przedmiotu na podstawie obrazu fotograficznego, zawierającego często wiele zniekształceń i wizualnego szumu. Wymagało to użycia takich środków malarskich, które tłumaczyłyby pewne fragmenty obrazu.

Sam proces malarski był więc interpretacją wyjściowego kolażu fotograficznego i opierał się na poszukiwaniu rozwiązań malarskich bardzo często tłumaczących pewne partie obrazu fotograficznego. Dotyczyło to zwłaszcza czerni, która jest niemożliwa do przełożenia jeden do jednego z obrazu fotograficznego. Na obrazie malarskim czerń wymaga rozwinięcia zarówno w zakresie gamy walorowej, jak i barwnej, inaczej jest elementem obcym, tak zwaną dziurą w obrazie. Był to rodzaj przekładu z języka fotografii czy poligrafii na język malarski, w związku z tym proces budowania kompozycji malarskiej nie był rygorystycznie podporządkowany materiałom wyjściowym — wymagał reinterpretacji. Naturalnie na etapie realizacji niektóre elementy kompozycji obrazu musiały zostać wzmocnione, a inne osłabione, ale generalnie środki wyrazu służyły osiągnięciu maksymalnej kondensacji i wydobyciu tych elementów broni palnej, które działają na naszą percepcję wzrokową z największą intensywnością, oraz podporządkowaniu ich ogólnej kompozycji obrazu.

6.4. Dobór materiałów

Wybór materiałów, które wykorzystałem do badań, obejmował przedstawienia współczesnej broni palnej, od drugiej połowy XIX do XXI wieku, ponieważ druga połowa XIX wieku była początkiem przemysłowej produkcji broni oraz masowej reprodukcji wizerunków broni palnej za pomocą nowych technik drukarskich, takich jak litografia czy prasa drukarska. Był to również początek kształtowania się pewnych mitów i postaw związanych z posiadaniem broni palnej (zob. podrozdział *Obraz kolta*). Bazowałem zarówno na wizerunkach broni krótkiej, jak i długiej, pistoletów i rewolwerów, na modelach spopularyzowanych przez kulturę masową oraz tych, które są mniej rozpoznawalne. Zależało mi na przestudiowaniu jak największej ilości różnych wizerunków, aby uzyskać szeroki obraz, obejmujący całość badanego przeze mnie zjawiska.

6.5. Kolorystyka

Dobór materiałów, szczególnie fotograficznych, był związany również z kolorystyką, która objęła różne gamy czerni, kolory drewna, części chromowanych oraz elementy wielobarwne charakterystyczne dla współczesnej broni. Kolorystyka, jaką posłużyłem się na moich obrazach, ma większą intensywność i rozpiętość barwną niż ta, którą można zaobserwować na wyjściowych materiałach fotograficznych. Jest to zabieg świadomy i wynika z kilku powodów. Jednym z nich, jak już wspomniałem, jest niemożność przetransponowania obrazu fotograficznego na obraz malarski bez interpretacji koloru, który w wypadku obrazu malarskiego służy między innymi wydobyciu bryły, charakteru powierzchni i ciężaru przedmiotu.

Pracując głównie na podstawie materiału fotograficznego, musiałem się w pierwszej kolejności zmiernić z problemem przełożenia obrazu fotograficznego na obraz malarski, a z tym wiązała się konieczność reinterpretacji koloru. Z całą pewnością na kolor w moich kompozycjach malarskich miała również wpływ kolorystyka materiałów, które stanowiły dla nich punkt wyjścia. Kolor posłużył mi również do wyrażenia emocji, jakie towarzyszyły mi podczas studiowania poszczególnych wizerunków broni palnej.

Należy zaznaczyć, że kolorystyka współczesnej broni palnej daleko odbiega od stereotypowych wyobrażeń. Dawniej, choćby w połowie XIX wieku, kolor broni palnej ograniczał się w zasadzie do czerni, która w zależności od użytej technologii i wykończenia przybierała różne odcienie, oraz do połyskującej polerowanej stali. Urozmaicenie kolorystyczne wprowadzały te elementy broni, które były wykonane z drewna, bakelitu lub, w droższych egzemplarzach, na przykład macicy perłowej. Do połowy XX wieku szkielet broni palnej przeważnie wykonywany był ze stali, a resztę elementów, takich jak łożo, okładziny rękojeści, wyrabiano z materiałów pochodzenia naturalnego. Obecnie stosuje się w przeważającej części elementy z tworzyw sztucznych, szczególnie w wypadku pistoletów maszynowych, choć i w zakresie broni krótkiej można zaobserwować coraz większą liczbę nowych modeli produkowanych z wykorzystaniem tworzyw sztucznych. Liderem w tej dziedzinie jest austriacka firma Glock GmbH, która w 1982 roku wypuściła na rynek model Glock 17 — najpopularniejszy na świecie pistolet posiadający szkielet wykonany z tworzywa sztucznego. Tworzywa sztuczne dają projektantom broni większe pole manewru w projektowaniu formy i kolorystyki. Oprócz podstawowych kolorów, takich jak czerń, khaki czy oliwkowy, stosowanych w broni produkowanej na potrzeby wojska, w ofercie producentów

pojawiały się wymienne elementy praktycznie we wszystkich możliwych kolorach. Ulepszanie i personalizowanie broni stało się modne, głównie wśród użytkowników cywilnych. Mogą oni obecnie swobodnie modyfikować lub wręcz składać własne wersje karabinków typu AR15, mając do dyspozycji ogromny wybór akcesoriów podnoszących ich wizualną atrakcyjność (rysunek 18). Oto cytaty z artykułu zamieszczonego na jednej z polskich stron miłośników broni palnej:

Gdyby człowiek chodził na golasa po ulicy, toby go zamknęli. Dlaczego w takim razie pistolet ma być goły, skoro też można go odziać? I nie mówimy tu o kaburach, lecz o specyficznych „ubrankach”, które mają podnieść atrakcyjność wizualną broni, a nawet jej własności użytkowe. (...) Akcesoria owe to plastikowe okładki na metalowe szkielety oraz nakładki na zamki pistoletów o szkieletach z tworzywa sztucznego⁹¹.



Rysunek 18. Przykład kolorystycznej modyfikacji karabinka AR 15

Źródło: <https://www.rockymountaintacticalcoatings.com/custom-color-gallery#&gid=1638654831&pid=21>; dostęp: 29.03.2021.

Użytkownicy takich modyfikowanych egzemplarzy chętnie chwalać się swoją bronią na specjalistycznych forach czy Instagramie. W takich kolorystycznie modyfikowanych modelach broni uderzające jest to, jak bardzo kojarzą się one z zabawkami dla dzieci. Jaskrawy kolor zdaje się odbierać im powagę i w żadnym stopniu nie kojarzy się z tym, do czego przyzwyczało nas choćby współczesne kino. Mimo starań nie udało mi się znaleźć przykładu użycia takiej kolorowej broni we współczesnym obrazie filmowym. Chciałem, aby zjawisko kolorowania broni znalazło także swój wyraz w malowanych przeze mnie obrazach.

⁹¹ W. Weiler, *Taktyczne ubranka dla pistoletów*, „Strzał” 2014, nr 9/10, <http://www.magnum-x.pl/artukul/taktyczne-ubranka-dla-pistoletow>; dostęp: 21.03.2021.

Podsumowanie

W badaniach przedstawień broni palnej szukałem przede wszystkim dowodów na poparcie tezy, że moc tych obrazów, rozumiana jako niezwykle sugestywna siła wywołująca emocje, wynika z ich zakorzenienia w masowej kulturze wizualnej. Nasza pamięć jest w pewien sposób nasycona tymi obrazami, a nasza wiedza o nich jest obciążona szeregiem klisz kulturowych, czy raczej popkulturowych. Doświadczając broni poprzez obrazy, poddawani jesteśmy manipulacji zarówno obrazem, jak i sposobem budowania narracji wokół obrazów broni palnej. Jak wskazuje Martin van Creveld⁹², który bada zagadnienie kultury wojny, generuje ona szereg zjawisk służących jej upamiętnianiu, utrwalaniu i popularyzowaniu poprzez współczesne media. Śledząc rozwój masowo reprodukowanych obrazów broni palnej, poczynając od końca XIX wieku (od współpracy Colt–Catlin), można lepiej zrozumieć, jak te obrazy przeniknęły do świata filmu, telewizji i gier wideo i stały się nierozdzielną częścią przemysłu rozrywkowego.

Dzisiaj obrazy przedstawiające broń palną są świadomie wykorzystywane przez twórców filmowych, aby „podnieść temperaturę” narracji. W wypadku gier wideo obrazy te są wręcz głównym motorem napędzającym fabułę. Historia przedstawień broni palnej jest również ściśle związana z rozwojem oraz doskonaleniem obrazu fotograficznego i cyfrowego. Broń palna, będąca symbolem nie tylko władzy i przemocy, ale także nowoczesnej techniki, okazała się doskonałym obiektem do prezentowania możliwości technicznych współczesnego obrazowania fotograficznego, filmowego i cyfrowego.

Potrzeba kontaktu z ekstremalnie dokładnym, realistycznym odwzorowaniem przedmiotu w obrazie, którego tematem jest broń palna, doprowadziła do pojawienia się zjawiska *gunporn*. Z obecnej perspektywy wydaje się, że obrazy tego typu, zarówno te filmowe, jak i fotograficzne, są szczytowym osiągnięciem w dziedzinie naturalistycznego odwzorowania obrazu. Można jednak zauważyć coraz większą potrzebę wykraczania poza możliwości tych doskonałych obrazów — stają się niewystarczające, nie zaspokajają potrzeb odbiorców. W wypadku obrazów statycznych można to zaobserwować, analizując działanie narzędzi internetowych służących do przeglądania obrazów cyfrowych. Coraz częściej umożliwiają wielowidokowe, interaktywne operowanie obrazem, na przykład na mapach, w wirtualnych witrynach sklepowych, podczas wirtualnych spacerów po galeriach lub muzeach. Podobnie jest

⁹²M. van Creveld, *Culture of War*, <http://www.nids.mod.go.jp/english/event/forum/pdf/2010/03.pdf>, s. 73; dostęp: 21.03.2021.

z obrazem filmowym, który coraz częściej zastępowany jest trójwymiarową, interaktywną symulacją.

Zarówno fotograficzne, jak i filmowe przedstawienia współczesnej broni palnej, nieustannie eksploatowane w kulturze masowej, oddziałują na nas określonym zespołem komponentów obrazowych, które w toku swojej malarskiej pracy badawczej starałem się wypreparować, a następnie na tej podstawie zbudować kompozycje malarskie będące swoistym agregatem tych charakterystycznych i zapadających w pamięć cech.

Pracę malarską nad cyklem wykonałem, opierając się na wcześniej przeprowadzonych badaniach dotyczących zarówno związków obrazów broni palnej z kulturą popularną, jak i sposobu ich przedstawiania na przykładzie gier wideo, fotografii i filmów o cechach *gunporn*. W badaniach posłużyłem się specjalistyczną literaturą przedmiotu oraz materiałami czerpanymi z Internetu — wykorzystałem teksty niepublikowane w formie książkowej lub takie, które nie doczekały się jeszcze polskiego opracowania. Zasoby Internetu były także źródłem wielu fotografii, rysunków i rycin, które posłużyły mi do namalowania obrazów.

W procesie tworzenia koncepcji obrazów pomocne były również kolaże fotograficzne, które tworzyłem zarówno za pomocą narzędzi cyfrowych, jak i w formie analogowej. Efektem tej pracy przygotowawczej jest seria kolaży analogowych, w których posunąłem się do całkowitej dekonstrukcji obrazów przedstawiających broń palną. Kolaże te, które powstały niejako „przy okazji”, stały się w pełni autonomicznymi dziełami, wyrażającymi mój emocjonalny stosunek do zjawiska popularyzacji obrazów broni.

Malarski proces twórczy pozwolił mi zbudować obrazy oparte na wielowidokowym konglomeracie, w którego składzie można odnaleźć wyselekcjonowane elementy przedstawień broni palnej. Elementy te, będące wizerunkami złożonego *machinarium*, składają się na bogaty zbiór form, kształtów, faktur i kolorów. Moim zamiarem było osiągnięcie jak największej syntezy tych elementów na płaszczyźnie obrazu przy jednoczesnym rozbiciu kształtu sylwetki. Efekt końcowy w postaci obrazów nie zawsze był dla mnie zadowalający, jednak najważniejszy był sam proces dekonstruowania, poszukiwania i odkrywania zasad budowy i mechanizmów rządzących komponowaniem obrazów współczesnej broni palnej.

Reprodukcje obrazów



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2019



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2019



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 120 × 150 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 90 × 120 cm, 2020



Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2021



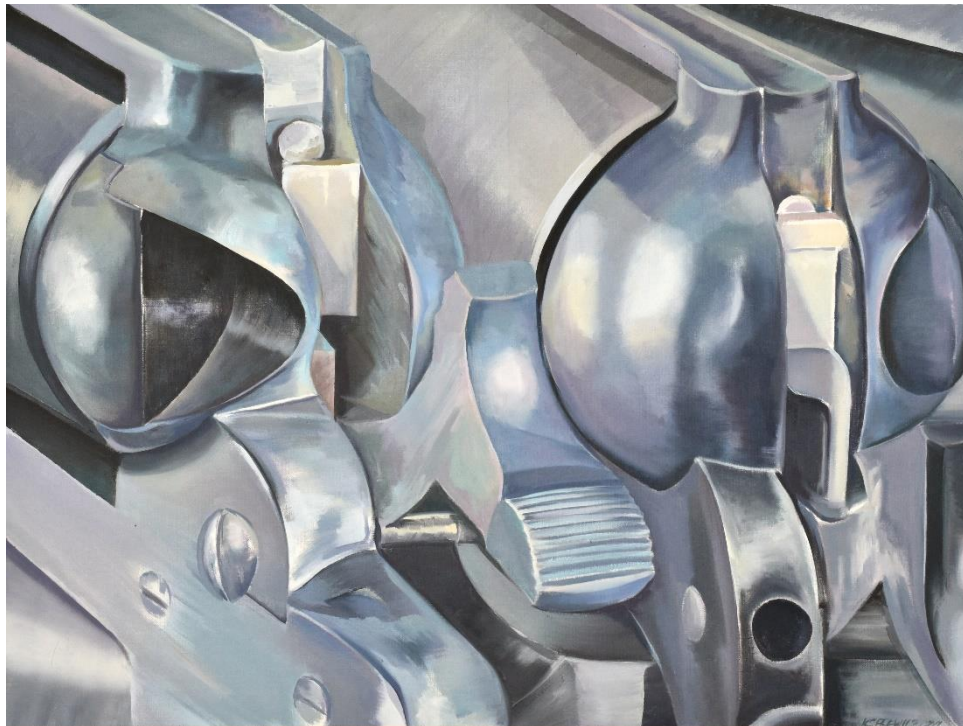
Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2021



Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2021



Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2021



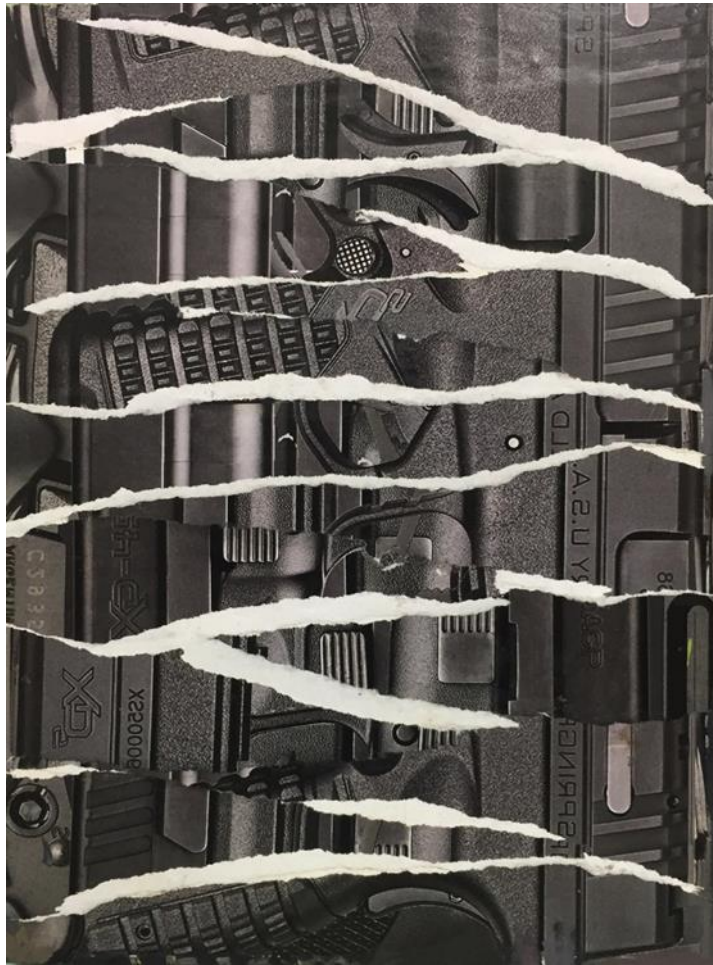
Olej na płótnie, wymiary: 95 × 125 cm, 2021



Kolaż na desce, wymiary: 20 × 30 cm, 2020



Kolaż na desce, wymiary: 20 × 30 cm, 2020



Kolaż na desce, wymiary: 20 × 30 cm, 2020



Kolaż na desce, wymiary: 20 × 30 cm, 2021



Kolaż na desce, wymiary 20 × 30 cm, 2021

Bibliografia

Arnheim R., *Myślenie wzrokowe*, tłum. M. Chojnacki, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011.

Baum D., *Wolność i spluwa. Podróż przez uzbrojoną Amerykę*, tłum. R. Lisowski, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2018.

Bidziński S., *Mechanicy i styliści*, Wydawnictwo MAK, Wrocław 1996.

Bittanti M., *From Gunplay to Gunporn: A Techno-Visual History of the First-Person Shooter*, „Humanidades de la Universidad Europea de Madrid” 2006, nr 1.

Boryś W., *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2008.

Carroll N., *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Wydawnictwo słowo/ obraz terytoria, Gdańsk 2011.

van Creveld M., *Culture of War*, <http://www.nids.mod.go.jp/english/event/forum/pdf/2010/03.pdf>; dostęp 06.04.2021.

Diamond J., *Strzelby, zarazki, maszyny. Losy ludzkich społeczeństw*, tłum. M. Konarzewski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2020.

Durys E., *Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970–2000*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013.

Helman A., *Filmy kryminalne*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1972 (Mały Leksykon Filmowy).

Hockney D., Gayford M., *Historia obrazów*, tłum. E. Hornowska, Rebis, Warszawa 2020.

Houze H. G., *Samuel Colt: Arms, Art and Invention*, Yale University Press–Wadsworth Atheneum Museum of Art, New Haven–London 2007.

Kopel D. B., *The Ideology of Gun Ownership and Gun Control in the United States*, University of Denver 1995, https://www.researchgate.net/publication/252857426_THE_IDEOLOGY_OF_GUN_OWNERSHIP_AND_GUN_CONTROL_IN_THE_UNITED_STATES; dostęp: 05.02.2021

Lichtenfeld E., *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*, Wesleyan University Press, Middletown 2007.

Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Musiał J., *Fotografia jako przestrzeń kulturowa. Obraz — media — autor*, praca doktorska, Uniwersytet Śląski, Katowice 2008.

Myatt F., *Pistolety i rewolwery. Ilustrowana encyklopedia. Ilustrowana historia broni krótkiej od szesnastego wieku do czasów współczesnych*, tłum. L. Erenfeicht, Espadon 2014.

Parkin S., *Jak gry wideo wspierają przemysł zbrojeniowy*, <https://www.eurogamer.pl/articles/2013-03-20-jak-gry-wideo-wspieraja-przemysl-zbrojeniowy>; dostęp: 24.03.2021.

Poznaniak W., *Społeczno-psychologiczne aspekty posiadania broni*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2003, z. 2.

Słownik współczesnego języka polskiego, red. A. Sikorska-Michalak, O. Wojniłko, t. 1, Wydawnictwo Wilga, Warszawa 2000.

Strzemiński W., *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2016.

Szolginia W., *Ilustrowana encyklopedia dla wszystkich. Architektura i budownictwo*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1975.

Weekley E., *An Etymological Dictionary of Modern English*, vol. 1, Dover Publications, Dover 2013.

Wodiczko K., *Obalenie wojen*, tłum. P. Łopatka, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, Kraków 2013.

Żuk A. B., *Rewolwery i pistolety. Encyklopedia współczesnej krótkiej broni palnej*, Bellona, Warszawa 2014.

Źródła internetowe

- <https://www.thecinetourist.net/a-girl-and-a-gun.html#>; dostęp: 21.03.2021.
- <https://zwiatremwluflie.pl/recenzja/umarex-legends-p08-recenzja/>; dostęp: 21.03.2021.
- <https://www.lexico.com/definition/western>; dostęp 24.03.2021.
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Great_train_robbery_still.jpg;
dostęp: 21.03.2021.
- <http://filmozercy.com/wpis/branza-filmowa-pobije-rekord-wplywow-podsumowanie-2018-roku>;
dostęp: 21.03.2021.
- <https://antyweb.pl/kup-oryginalny-blaster-hana-solo-za-cwierc-miliona-dolarow/2013.12.03>;
dostęp: 21.03.2021.
- <https://www.tactical-life.com/firearms/rifles/kalashnikov-pop-culture-firearms-icon/>;
dostęp: 20.03.2021.
- <https://pl.wikipedia.org/wiki/Mozambik>; dostęp: 21.03.2021.
- <https://www.britannica.com/technology/AK-47>; dostęp 24.03.2021.
- <http://www.imfdb.org/wiki/AK-47#Film>; dostęp: 19.03.2021.
- <https://www.syfy.com/syfywire/brian-de-palmas-the-fury-at-40>; dostęp: 10.03.2021.
- <https://www.starck.com/gun-lamp-flos-by-starck-p2959>; dostęp: 17.04.2021.
- <https://www.tactical-life.com/firearms/rifles/kalashnikov-pop-culture-firearms-icon/>;
dostęp: 20.03.2021.
- <http://endushop.pl/a/epph,z-czego-strzelaja-filmowi-bohaterowie>; dostęp: 24.03.2021.
- <https://www.eurogamer.pl/articles/2013-03-20-jak-gry-wideo-wspieraja-przemysl-zbrojeniowy>;
dostęp: 24.03.2021.
- <https://celebwiki.blesk.cz/peoplegallery/340?foto=9>; dostęp: 16.03.2021.
- <http://www.imfdb.org/wiki/File:SkyF-pistol-2.jpg>; dostęp: 21.03.2021.
- http://piratportfolio.com/fpp_pl/; dostęp: 24.04.2021.
- http://www.3pointstudios.com/portfolio_weapons.shtml; dostęp: 21.03.2021.
- <https://www.tactical-life.com/firearms/special-weapons-for-military-police-15/>; dostęp: 26.05.2021.
- <https://www.amazon.com/Stealth-Magazine-January-February-2020/dp/B083SSD6BD>;
dostęp: 26.05.2020.
- <http://www.magnum-x.pl/artykul/taktyczne-ubranka-dla-pistoletow>; dostęp: 21.03.2021.

[https://www.rockymountaintacticalcoatings.com/custom-color-gallery#&gid=1638654831&pid=21;](https://www.rockymountaintacticalcoatings.com/custom-color-gallery#&gid=1638654831&pid=21)
dostęp: 29.03.2021.

[http://www.nids.mod.go.jp/english/event/forum/pdf/2010/03.pdf;](http://www.nids.mod.go.jp/english/event/forum/pdf/2010/03.pdf) dostęp: 21.03.2021.