50 twarzy popkultury

redakcja
Ksenia Olkusz

PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI • TOM IV

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 4: *50 twarzy popkultury*

Recenzje: prof. nadzw. dr hab. Paweł Frelik; dr hab. Rafał Szczerbakiewicz

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz

Redakcja językowa: Wiesław Olkusz

Korekta: Krzysztof M. Maj (język polski), Wiktoria Wojtyra, Victor Torres Perez (język angielski), Anna N. Wilk (język rosyjski)

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Maxime des Touches (Elreviae), *Void System*
© Copyright by Elreviae 2015
elreviae.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Kulturoznawstwo 2. Teoria kultury 3. Teoria kultury popularnej
I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 4) II. 50 twarzy popkultury III. Olkusz, Ksenia (redaktor)

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-6-2

Kraków 2017

Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Wydawca:
Ośrodek Badawczy Facta Ficta
ul. Stachiewicza 35 b / 30, 31-328 Kraków
contact@factaficta.org

Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie w poszanowaniu dla ruchu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy. W składzie wykorzystano dostępne w wolnej licencji rodziny czcionek EB Garamond, TeXGyreSchola oraz Roboto.

Spis treści

Nota o prawach autorskich 11

Wprowadzenie

1. Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji 15
Ksenia Olkusz

Wszechkultura

2. Dychotomie i dwuznaczności. Kultura wobec ciała i jego problemów 55
Joanna Hańderek

3. Markiz de Sade wiecznie żywy 79
Katarzyna Machnik

4. Posthumanizm jako projekt antropologii kultury wizualnej. Kilka obrazów ciała 95
Aleksander Kmak

5. Jak śmierć nawiedza popkulturę? Od i do popartu, od litery do litery 113
Paweł Szypowski

6. *La vendita del fumo*. Izolacjonizm, szczęście i doskonałość w światach eutopijnych 131
Krzysztof M. Maj

7. Włamywanie się do rzeczywistości 163
Michał Kłosiński

8. Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata w grach wideo 175
Jakub Alejski

9. „Chcę, byś wiedział, że tym razem będzie inaczej". Analiza retoryki przedstawienia psychologii w grze *Silent Hill: Shattered Memories* 193
Sven Dwulecki, Arras Khaledi

10. Snapchat jako anestetyczna odpowiedź na trendy popkultury i popularyzację prywatności 213
Magda Ciereszko

11. Strategia perswazyjna w zinie „Raster" 229
Agnieszka Romaneczko

12. Inspiracje popkulturą w modzie japońskiej od lat siedemdziesiątych XX wieku. Kawaii na przykładzie japońskiej mody ulicznej 255
Marcelina Mrowiec

13. *Legenda Pięciu Kręgów* – amalgamat prawdziwej i fantastycznej Japonii w zachodniej kulturze popularnej 271
Miłosz Markocki

Artyści

14. Wbrew regułom sztuki – strategia pisarska Michała Witkowskiego na tle polskiego pola literackiego 289
Sabina Misiarz-Filipek

15. Wyboiste ścieżki sztuki, czyli o wątpliwych i niewątpliwych pożytkach z tworzenia – *Birdman* oraz *Inside Llewyn Davis* w świetle wybranych zagadnień psychologii społecznej 303
Grzegorz Małecki

16. Świat jako dzieło sztuki w doświadczeniu psychedelicznym i estetycznym Waltera Benjamina 315
Bogusław Olszewski

17. Rysownicy i malarze. Sposoby kreowania artystów w powieściach (bio)graficznych 329
Anna Michalik

18. Artyści i ciemne moce. Motyw twórcy i dzieła sztuki w horrorze literackim 345
Krystyna Walc

19. Sylvia Plath. Wizerunek popkulturowy 363
Izabela Poniatowska

Sztuki wizualne

20. Kanibale, kosmici i kusicielki – o współczesnych adaptacjach *Beowulfa* 381
Krystyna Strzebońska-Cichorz

21. Czepek z kokardą i ubłocona sukienka – estetyczne uniwersum filmowych adaptacji powieści Jane Austen 401
Alicja Urbanik-Kopeć

22. Kto tu jest chłopcem do bicia? 50 twarzy nienawiści, albo rozkosze i pułapki paratekstualności 415
Anna Krawczyk-Łaskarzewska

23. Życie po życiu. Film *noir* – czarny kryminał a kategoria multiperiodyczności 433
Patrycja Włodek

24. Larsa von Triera flirt ze sztuką wysoką na przykładzie *Melancholii* i *Nimfomanki* 457
Anna Dwojnych

25. (De)konstrukcja Margaret Thatcher jako gejowskiej ikony w *Linii piękna* Alana Hollinghursta i *Maggie & Me* Damiana Barra 473
Beniamin Kłaniecki

26. Między szaleństwem Manhattanu a nudą przedmieść. American Dream w zwierciadle seriali 489
Michał Szukała

27. Fatamorgana autentyczności. O syntezie faktu i *fake'u* w teatrze semidokumentalnym na początku XXI wieku 513
Wiktoria Wojtyra

28. Kilka uwag o pracach Moniki Drożyńskiej i projekcie o nazwie Haft miejski – twórczość oscylująca między graffiti i *street artem*, kiczem oraz metakiczem 527
Justyna Czupiłka

Powieść i komiks

29. Klucz do pokoju Christiana. Antropologiczna analiza powieści *Pięćdziesiąt twarzy Greya* Eriki Leonard James 545
Kamila Żukowska

30. Druga matka czy Wielka Matka? *Koralina* Neila Gaimana w świetle myśli Jungowskiej 561
Ewelina Feldman-Kołodziejuk

31. Czarownice, duchy i upiory.
Nowoorleański dom przy ulicy Pierwszej 577
Barbara Szymczak-Maciejczyk

32. Lwów jako konstrukt nostalgiczny polskiego
i ukraińskiego kryminału retro 603
Maciej Jaskot, Iurii Ganoshenko

33. Siedem małych słów. Obraz wojny wietnamskiej
w komiksie *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve'a Dillona 623
Wojciech Lewandowski

34. Komiks *Maailmanlopun maisemissa* Amandy Vähämäki –
próba analizy ekokrytycznej 641
Joanna Elantkowska-Białek

Autorzy rozdziałów 663

Wykaz tabel 673

Informacja o wydawcy 675

Siedem małych słów. Obraz wojny wietnamskiej w komiksie *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve'a Dillona

WOJCIECH LEWANDOWSKI*

Wprowadzenie

Wojna w Wietnamie, jedno z najbardziej traumatycznych doświadczeń we współczesnej historii Stanów Zjednoczonych, jest stale obecna w kulturze popularnej. Marek Haltof pisał, że została ona:

> [...] wchłonięta przez kulturę masową. Wizja tej wojny staje się coraz bardziej obrazem produkowanym na ekranie. Istnieje niebezpieczeństwo, iż prawda o tej wojnie, jeśli taka istnieje, nie przebije się przez obrazy setek patroli wyruszających do akcji w fotogenicznej, wietnamskiej dżungli (Haltof 1992: 108)[1].

Ten zimnowojenny konflikt stał się tematem wielu powieści, filmów fabularnych i dokumentalnych, gier komputerowych, a także licznych komiksów wydawanych zarówno podczas jej trwania, jak i wiele lat od jej zakończenia (Conroy 2009: 140-149).

* Uniwersytet Warszawski (Wydział Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych) | kontakt: wojciech@gitararysowane.pl

1 W rozdziale będę posługiwał się terminem „kultura popularna". We współczesnym kapitalistycznym społeczeństwie zachodnim terminy „kultura masowa" i „kultura popularna" są prawie jednoznaczne. Jak ujął to Dominic Strinati: „kultura masowa jest kulturą popularną tworzoną przez masową technikę, technikę przemysłową i sprzedawaną dla zysku masowej publiczności konsumentów" (Strinati 1998: 22).

Druga wojna indochińska, która trwała od 1962 do 1975 roku[2], była obecna w tekstach kultury popularnej praktycznie od początku jej trwania, jednak typowy sposób prezentacji wydarzeń wietnamskich ukształtował się później, w latach siedemdziesiątych oraz osiemdziesiątych, kiedy społeczeństwo Stanów Zjednoczonych mogło spojrzeć na minioną dekadę z pewnego dystansu. Szczególnym obrazem poświęconym temu konfliktowi, o czym będzie mowa dalej, jest prowojenna produkcja *Zielone berety* z Johnem Waynem, która weszła na ekrany w 1968 roku (Haltof 1992: 99-100). To filmy „wietnamskie" w znacznym stopniu przyczyniły się do ukształtowania głównych wątków występujących w komiksowych opowieściach o tej wojnie.

Wśród najczęściej pojawiających się w opowieściach o wojnie w Wietnamie tematów wyróżnić można następujące: wiedza o miejscu prowadzenia działań zbrojnych, relacje pomiędzy żołnierzami oraz ich morale, wpływ wojny na psychikę żołnierzy, wizerunek wroga, wątek patrolu oraz kwestię powrotu do ojczyzny. Na podobne elementy zwraca uwagę Tobey C. Herzog, analizując konteksty literackich narracji o wojnie wietnamskiej, zwłaszcza tych sporządzanych przez byłych żołnierzy (Herzog 1992: 10-59). Wokół tych tematów konstruowane są opowieści o konflikcie w Indochinach obecne w kulturze popularnej. Twórcy kładą nacisk na różne aspekty udziału w konflikcie zbrojnym w Wietnamie, często wykorzystując je jedynie do ukazania motywacji głównych bohaterów[3].

Celem rozdziału jest przedstawienie wizji wojny wietnamskiej we współczesnej kulturze popularnej na przykładzie komiksu *Kaznodzieja* scenarzysty Gartha Ennisa i rysownika Steve'a Dillona. Analiza treści wybranych zeszytów serii pokaże, jak autorzy *Kaznodziei* twórczo wykorzystali wspominane wyżej wątki wietnamskich opowieści, tworząc niezwykle interesujący portret żołnierskiego życia w Wietnamie oraz po powrocie do ojczyzny. Ich opowieść, która obficie czerpie z wcześniejszych filmów i komiksów wietnamskich oraz w ogóle opowieści wojennych, stanowić może interesujące studium losów jednostek naznaczonych przez udział w budzących kontrowersje działaniach zbrojnych.

2 Nieocenionym źródłem historycznej wiedzy na temat wietnamskiego konfliktu jest książką Artura Dmochowskiego *Wietnam 1962-1975* (Dmochowski 2003).

3 Przykładowo w filmie *Powrót do domu* skupiono się na psychologicznych konsekwencjach udziału w okrutnej wojnie. Z kolei tak zwana. „skaza wietnamska" stanowi formułę wyjaśnienia motywacji bohaterów filmów, książek czy komiksów. Bodaj najbardziej znany przykład zastosowania „skazy wietnamskiej" w kinie to film w reżyserii Ted Kotcheffa *Rambo. Pierwsza krew* (1982), otwierający cykl opowieści o losach weterana z Wietnamu Johna Rambo. O sile tego motywu pisze Haltof (1992: 104-106).

Kaznodzieja

Komiks Gartha Ennisa i Steve'a Dillona był wydawany w latach 1995-2000. W sumie opublikowano 75 zeszytów związanych z opowieścią o losach Jesse'ego Custera[4]. Komiksy ukazywały się w ramach linii wydawniczej Vertigo stanowiącej jeden z imprintów wydawnictwa DC.W ramach Vertigo publikowane są komiksy skierowane do dojrzałego czytelnika. Sześćdziesiąt sześć zeszytów *Kaznodziei* opublikowano w typowym dla amerykańskiego rynku komiksowego miesięcznym cyklu. Ponadto wydano pięć zeszytów specjalnych oraz jedną, czterozeszytową miniserię poświęconą postaci Świętego od Morderców. Jak wspomina Mateusz Wiśniewski, Ennis przygotował jeszcze jeden zeszyt specjalny, jednak nie ukazał się on ze względu na „zbyt obleśne treści" (Wiśniewski 2008: 103).

Scenarzysta serii *Kaznodzieja* – Garth Ennis – rozpoczął karierę w magazynie „Crisis", powiązanym z najsłynniejszym brytyjskim czasopismem komiksowym „2000AD", w którym debiutowało wielu znanych twórców opowieści obrazkowych. Od początku tworzył komiksy, w których pojawiała się poważna tematyka społeczna. Jego debiutanckie dzieło, *Troubles,* opowiadało o konflikcie w Irlandii Północnej, ojczyźnie autora. Od 1991 roku Ennis pisał komiksy dla amerykańskiego Vertigo. Serią, od której rozpoczął współpracę z tym wydawnictwem, był *Hellblazer*, opowieść o losach angielskiego egzorcysty Johna Constantina. Sukces tworzonych w ramach tej serii opowieści był jedną z przyczyn, dla których Vertigo zaproponowało autorowi stworzenie w pełni autorskiej serii. Jedynym warunkiem, jaki postawiło przed nim DC, był udział w projekcie Steve'a Dillona, który zresztą ilustrował scenariusze do pisanego przez Ennisa *Hellblazera* (Wiśniewski 2008: 104).

Pierwszy zeszyt *Kaznodziei* ukazał się w kwietniu 1995 roku. Komiks opowiada o losach wielebnego Jesse'ego Custera, kaznodziei z przymusu. Po tym, jak wciela się w niego zbiegły z niebios byt, stanowiący owoc związku z anioła z demonem, Jesse, wstrząśnięty ujawnioną przy okazji informacją, że Bóg uciekł ze swojego stanowiska, wyrusza na jego poszukiwanie, próbując tym samym zrozumieć swój los. Jego starania wspiera dwoje towarzyszy: Tulip – dziewczyna Custera oraz irlandzki wampir, Cassidy.

4 Zeszyty zostały wydane w dziewięciotomowym wydaniu zbiorczym. Polskie wydanie komiksu Ennisa i Dillona ukazało się trzynastu tomach, gdyż wydawca podzielił niektóre tomy amerykańskiej edycji (Ennis & Dillon 2002-2007).

Bohaterowie spotykają wiele oryginalnych postaci oraz niejednokrotnie muszą mierzyć się z niebezpieczeństwami natury ziemskiej oraz ponadnaturalnej. Ennis nasycił *Kaznodzieję* dużą dawką humoru, często bardzo czarnego, przemocy w stylu Quentina Tarantino, czy wulgarnością. Jednak wszystkie te zabiegi dobrze służą opowiadanej historii, a przyjęta konwencja pozwala Ennisowi zaprezentować wiele poważnych problemów przy zachowaniu rozrywkowego charakteru opowieści. Popularność komiksu przyczyniła się do realizacji jego telewizyjnej adaptacji, której pierwszy sezon wyemitowano w 2016 roku.

Kaznodzieja jest odbiciem Ameryki w krzywym zwierciadle. Ennis, Irlandczyk, stworzył komiks o Stanach Zjednoczonych prawdopodobnie bardziej „amerykański" niż jakikolwiek twórca z Nowego Świata. Osobliwością *Kaznodziei* jest też charakterystyczny koktajl gatunków: western jest tu połączony z horrorem i opowieścią drogi (Wiśniewski 2008: 104), zaś sama narracja uderzająco przypomina narrację filmową nie tylko w warstwie tekstowej, ale i w graficznej.

Wojna wietnamska pojawia się w *Kaznodziei* w trzech zeszytach: *Tak zaczęła się moja historia* w tomie *Aż do końca świata*, *Teksas i Spaceman* w tomie *Dumni Amerykanie* oraz *Kraina złych rzeczy* w tomie *Salvation*. Jest w nich pokazana w kilku aspektach. Czytelnik zostaje skonfrontowany nie tylko z bardzo dramatycznymi emocjonalnie kwestiami, takimi jak wpływ wojny na psychikę żołnierzy, relacje pomiędzy nimi czy powrót do ojczyzny, zapoznaje się także z wątkami kulturowymi, jak wizerunek wroga oraz faktograficznymi, związanymi z Wietnamem. Powtarza się też często niemal archetypowy motyw patrolu.

Dojrzałe, wielostronne spojrzenie na wojnę wietnamską zaprezentowane przez G. Ennisa w *Kaznodziei* nie dziwi, jeśli pamiętać, że autor jest pasjonatem książek, dokumentów i filmów wojennych, a także twórcą innych komiksów o tej tematyce, takich jak *Adventures in the Rifle Brigade*, *Enemy Ace: War in Heaven*, *Battler Britton*, *Opowieści wojenne* oraz wydawana współcześnie seria *Garth Ennis' Battlefields*.

Dzieciobójca – Nazistowski Bękart – Morderczy śmieć

Wątek wietnamski pojawia się po raz pierwszy w *Kaznodziei* w zeszycie *Tak zaczęła się moja historia,* w której Jesse Custer opowiada Tulip historię swojej rodziny. Ojciec kaznodziei, John Custer, służył w Wietnamie jako szeregowy *marine* (żołnierz piechoty morskiej). Gdy na przystanku autobusowym „chciał spytać naprawdę ładną dziewczynę, skąd odchodzi jego autobus..." (Ennis & Dillon 2003: 33), odpowiedź, jaką

uzyskał nie była tą, jakiej oczekiwał. Przyszła matka Jesse'ego Custera splunęła młodemu żołnierzowi prosto w twarz. Christina L'Angelle, która sama szukała swojej drogi w życiu, uciekając przed toksyczną rodziną, zachowała się tak pod wpływem grupy zrzeszającej członków ruchu antywojennego, z którymi od kilku dni podróżowała. Żołnierz Custer został także obrzucony przez towarzyszy przyszłej żony następującymi epitetami: „maszynka do mordowania", „pieprzony dupek", „nazistowski bękart" i „morderczy śmieć". Zdaniem pacyfistów, miał także udać się do koszar, aby nauczyć się lepiej zabijać (Ennis & Dillon 2003: 34).

Napisana przez Ennisa, a narysowana przez Dillona, scena pokazuje problem, z jakim musieli radzić sobie powracający z Wietnamu żołnierze. Antywojenne nastroje panujące w Stanach Zjednoczonych od końca lat sześćdziesiątych powodowały odrzucanie żołnierzy, którzy brali udział w działaniach zbrojnych. Ideologia oporu wobec wojny w Indochinach zrodziła się najpierw w ruchu studenckim, po czym, dzięki swojej niewątpliwej medialności, stała się dominującym przekonaniem w środkach masowego przekazu. Środowiska inteligenckie oraz artystyczne także uczestniczyły w ruchu antywojennym, głosząc antyrządowe i pacyfistyczne hasła (Dmochowski 2003: 193-225).

Powracający żołnierze, w przeciwieństwie do własnych ojców uczestniczących w II wojnie światowej, nie spotkali się z uznaniem dla swojego poświęcenia. Nie witały ich rozradowane twarze ludzi zadowolonych z ich powrotu do domu. Udział w wojnie wietnamskiej był stygmatem, który należało ukrywać. Artur Dmochowski pisze, że żołnierze w lotniskowych toaletach przebierali się w cywilne ubrania, aby nikt nie domyślił się, skąd wrócili (Dmochowski 2003: 232; Herzog 1992: 57)[5].

Takie przyjęcie nie było zgodne z oczekiwaniami żołnierzy marzących o powrocie w rodzinne strony. Pragnęli normalności i spokojnego życia, a spotykali się z opinią, że jedyne, co potrafią robić, to zabijać[6]. John Custer, zapytany przez przyjaciela z wojska, co zamierza robić po powrocie, odpowiedział: „Do diabła, wrócę do domu z tej krainy złych rzeczy i znajdę sobie słodką dziewczynę o wielkich brązowych oczach. Będziemy

5 O trudnych powrotach z wojen, także w kontekście wojny w Wietnamie, oraz znaczeniu świętowania triumfu pisała Urszula Jarecka (2009: 46-48).

6 Odrzucenie powracającego żołnierza pokazuje także Don Lomax w historii zatytułowanej *5.56 Blues*. Jeden z bohaterów komiksu opisuje jak po powrocie z pierwszej tury pobytu w Wietnamie, na spotkaniu klasowym był ignorowany przez swoich przyjaciół. A kiedy podeszła do niego mała dziewczynka, jej matka gwałtownie zabrała ją od byłego żołnierza, obawiając się jego zachowania (Lomax 2007: 221)

się pierdolić jak króliki przez resztę naszego życia. Wychowamy całą gromadę dzieci, począwszy chyba od chłopca...". A po chwili dodał: „I kiedy będę musiał, **za nich**[7] [podkr. oryg.] będę walczył jak diabeł" (Ennis & Dillon 2006: 232). Dla Custera rodzina jest ważniejsza od państwa, wszak to rząd wysłał go na wojnę, co do słuszności której, wypowiadając te słowa, miał coraz więcej wątpliwości. Ucieczka w przyszłość była jedną z metod radzenia sobie z wojenną rzeczywistością (Herzog 1992: 44-45).

Spaceman (jego imię i nazwisko nie pada w komiksie), przyjaciel Johna Custera opowiadający Jesse'emu o jego ojcu, sam jest rozgoryczony wojenną sytuacją. W jego rozumowaniu pojawia się z jednej strony obowiązek wobec ojczyzny i poczucie konieczności walki z wrogiem, ale dla niego motywy działania rządu też nie są jasne. Spaceman stwierdza: „A po tym wszystkim wracasz tu i dowiadujesz się, że walczyłeś za polityków i skurwysynów z przemysłu zbrojeniowego. Już wiesz, że ludzie nie będą mówić, że jesteś bohaterem. Jesteś nikim" (Ennis & Dillon 2004: 26). Podzielane ogólnie przekonanie, że żołnierze brali udział w brudnej wojnie, przenika także ich samych. Na ukształtowanie się takiego obrazu konfliktu wpływ miały także amerykańskie media, które wraz z upływem czasu przedstawiały wojnę w Wietnamie w coraz bardziej negatywny sposób (Ociepka 2002: 136, 140-141). Dla powracających żołnierzy rok pobytu w Wietnamie stanowił okres wielu wyrzeczeń i rozłąki z najbliższymi. Już to samo w sobie było znacznym psychicznym obciążeniem. Niechętne im reakcje mogły jedynie pogorszyć ich stan i utrudnić powrót do normalnego życia[8].

Dżungla i bagna

Wietnam był dla większości amerykańskich żołnierzy terenem nieznanym. Wysłani do Azji żołnierze nie znali kultury, obyczajów ani języka ludności, której mieli bronić, oraz z którą mieli walczyć. Do problemów związanych z przygotowaniem mentalnym i teoretycznym, dochodził także, przynajmniej w początkowej fazie interwencji w Wietna-

7 Tu i w kolejnych cytatach powielane będą uwydatnienia pogrubionym a nie rozstrzelonym drukiem w zgodzie z zapisem przyjętym w komiksie.

8 O rozłące żołnierzy z bliskimi opowiada poruszająca piosenka zespołu Queensrÿche zatytułowana *Home Again* (2009). Album *American Soldier* poświęcony jest przeżyciom amerykańskich żołnierzy walczących na różnych wojnach. Peter C. Rollins, pisząc o filmach prezentujących wojnę wietnamską, cytuje wyniki badań przeprowadzonych przez zespół Louisa Harrisa, które przeczą stereotypowej wizji weterana z Wietnamu jako osoby mającej problemy z powrotem do spokojnego życia (Rollins 2008: 376-377 i 386-387).

mie, brak gotowości pod względem technicznym. Dowództwo amerykańskie wystawiło bowiem armię przystosowaną do prowadzenia konwencjonalnych działań zbrojnych, a nie do walki partyzanckiej. Stąd żołnierze musieli poruszać się po niesprzyjającym terenie w ekwipunku do tego nieodpowiednim. Broń, w którą byli wyposażeni, często odmawiała posłuszeństwa w gorącym i wilgotnym klimacie[9].

Rozpoczynając swoją opowieść o służbie w Wietnamie, Spaceman wskazuje na warunki klimatyczne oraz geograficzne, w jakich armia amerykańska musiała prowadzić operacje zbrojne:

> Jeśli wydaje ci się, że tu w Nowym Jorku, jest gorąco i wilgotno, to się grubo mylisz. Mamy tu naprawdę łagodny klimat. A tam... Kurde, wyobraź sobie, że idziesz po szyję w gorącym bagnie, a na dodatek zawinięty jesteś w parę koców. Masz swój hełm, kamizelkę, karabin, torbę i kieszenie wypełnione rozmaitymi duperelami... Do tego jeszcze kilka zapasów z amunicją do drużynowej sześćdziesiątki (Ennis & Dillon 2004: 8).

Niesprzyjające warunki geograficzne utrudniały działanie żołnierzom wyposażonym w ciężkie uzbrojenie. Wietnam w trzech czwartych pokryty jest bowiem górami i wyżynami, a tereny nizinne są w dużej części bagnami. Wysokie temperatury i wilgotność nie sprzyjały utrzymaniu broni w dobrym stanie. Jednak najgroźniejsza dla przybyszów z Nowego Świata okazała się dżungla, która stanowiła znakomitą kryjówkę dla sił partyzanckich. Chroniła ona żołnierzy Viet Congu przed nalotami amerykańskich sił powietrznych. Partyzanci potrafili zamaskować swoją obecność i wciągnąć amerykańskich żołnierzy w zasadzkę. Dżungla stanowiła więc skądinąd fantastyczną scenerię dla wojennych i sensacyjnych opowieści[10].

Zagrożenia czyhające na amerykańskich żołnierzy w dżungli nie wynikały jedynie z braku rozeznania w terenie oraz możliwości skutecznego maskowania się przez wroga. Jak pisał Artur Dmochowski: „W dżungli żyją liczne gatunki jadowitych węży i pająków, pijawki drzewne, spadające na przechodzących ludzi, i owady, roznoszące malarię i żółtą febrę. Woda zawiera ameby wywołujące u Europejczyków groźną chorobę, na którą Wietnamczycy są uodpornieni" (Dmochowski 2003: 28). Kwestia ta pojawia

9 O warunkach geograficznych i klimatycznych Wietnamu pisał Artur Dmochowski (2003: 26-28). Problem wyposażenia armii amerykańskiej pojawia się także we wspomnianym wcześniej komiksie Dona Lomaxa (2008: 222-224).

10 Przykładów wojennych opowieści rozgrywających się w wietnamskiej dżungli jest wiele. Dotyczy to zwłaszcza sztuk wizualnych, w których dżungla mogła odegrać rolę budzącej podziw i grozę scenografii, jak w *Czasie apokalipsy* Coppoli czy w *Rambo 2*.

się także w *Kaznodziei* Ennisa i Dillona. John Custer próbuje uratować postrzelonego w nogę przyjaciela. Spaceman jest pewny, że jego rana jest czysta, a kula nie utkwiła w nodze. Odpowiadając przyjacielowi, Custer stwierdza, że „była [czysta – W.L.], dopóki nie przeszliśmy przez to bagno pełne martwych świń, małp i wszelkich paskudnych robali. Pewnie masz tam teraz cholerną fabrykę zarazy" (Ennis & Dillon 2006: 228). Brak przystosowania do lokalnego klimatu powodował, że wielu żołnierzy przebywało w szpitalach z powodu chorób, a nie ran odniesionych w walce. Przyroda, która była sprzymierzeńcem mobilnych oddziałów Viet Congu, stanowiła spore zagrożenie dla amerykańskich żołnierzy.

Zielone berety

Kwestią, która często pojawia się w opowieściach o wojnie w Wietnamie, jest zagadnienie morale amerykańskich żołnierzy uczestniczących w działaniach zbrojnych. Wojna nie jest neutralna dla psychiki żołnierzy, dlatego ważnym zadaniem jest zapewnienie walczącym odpowiedniego wsparcia. Powinno ono pochodzić zarówno od przełożonych, jak i od tych, którzy pozostali w kraju. Świadomość antywojennych nastrojów w Stanach Zjednoczonych musiała oddziaływać na psychikę walczących w Wietnamie żołnierzy, przyczyniając się do spadku ich morale.

Jak wspomniano wcześniej, przybywający do Wietnamu żołnierze niewiele wiedzieli o kraju, w którym mieli walczyć. Ponadto zderzenie wyobrażeń z rzeczywistością pola walki okazywało się często ponad ich siły. Wielu z nich marzyło tylko o tym, by przetrwać roczny okres służby i powrócić do ojczyzny. Mogło to prowadzić do obniżenia morale uczestników walk oraz prowokować zachowania niegodne żołnierza. Ze strategicznego punktu widzenia rotacyjność i krótki czas pobytu wojsk w Wietnamie ograniczały efektywność działań zbrojnych, gdyż doświadczeni żołnierze nie pozostawali długo na froncie (Dmochowski 2003: 163-166 i 230-233; Herzog 1992: 50-56)[11].

Życie żołnierzy w Wietnamie Garth Ennis i Steve Dillon sportretowali w zeszycie zatytułowanym *Teksas i Spaceman*. Codzienność uczestników operacji wietnamskiej relacjonuje Jesse'emu Custerowi Spaceman. Żołnierze wykonują swoje zadania, jednak można wyczuć atmosferę oczekiwania na powrót do domu. Temat ten często pojawia

11 Upadek żołnierskiego morale podczas wojny w Wietnamie pokazał Ennis w komiksie *Born* będącym prequelem przygód jednego z najbardziej znanych bohaterów uniwersum Marvela – Punishera (Ennis & Robertson 2004).

się w rozmowach pomiędzy bohaterami. Ponadto żołnierze żyją w ciągłej gotowości, oczekując ataku: wszelkie nietypowe dźwięki budzą ich czujność.

Wśród połączonych wspólnym losem żołnierzy przetrwały podziały klasowe typowe dla amerykańskiego społeczeństwa lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Spaceman w następujący sposób opisuje jednego z poruczników, z którymi służył:

> Van Patten sam się prosił o śmierć. Był głupkiem po szkole z Ivy League. Pochodził z bankierskiej rodziny, ale podczas gdy wszystkim innym bogatym synalkom ojcowie kupowali odroczenia, ten dureń poprosił tatusia o protekcję, by wysłali go do Wietnamu [...]. Potem bał się jak cholera, zdał sobie sprawę, że popełnił błąd życia, ale czuł, że musi coś udowodnić (Ennis & Dillon 2004: 16).

Większość młodzieży z klasy średniej próbowała uniknąć służby w Wietnamie. Jak pisał Dmochowski:

> Najłatwiejszą drogą uzyskania odroczenia było wstąpienie do *college'u*. Wielu młodych Amerykanów po prostu wyjeżdżało, najczęściej do Kanady, Meksyku i Szwecji [...]. Niektórzy, aby uniknąć poboru, młodo się żenili. Inni zaciągali się do Gwardii Narodowej lub do marynarki (Viet Cong nie dysponował okrętami wojennymi) (Dmochowski 2003: 202-203; Herzog 1992: 54).

Postawa Van Pattena jest zatem nietypowa dla jego klasy społecznej, przez co wzbudza nieufność pozostałych żołnierzy.

Podziały klasowe oraz problemy na tle rasowym przekładały się na spadek morale amerykańskich żołnierzy. Przejawiało się to w cynizmie, poszukiwaniu zapomnienia w narkotykach, korzystaniu z usług prostytutek oraz aktach niesubordynacji. Dowództwo starało się podnieść morale żołnierzy, próbując wzbudzić w nich przekonanie o słuszności tego, co robią. Służyło temu organizowanie występów artystycznych oraz wizyt znanych postaci. W komiksie Ennisa i Dillona pojawia się postać aktora Johna Wayne'a, który stanowi wsparcie zarówno dla Johna Custera w Wietnamie, jak i później dla jego syna Jesse'ego.

Spaceman opowiada młodemu Custerowi o wrażeniu, jakie wywołała na nich wizyta Duke'a (Johna Wayne'a) w ich bazie, zwłaszcza że nie mieli często okazji do świętowania. Podczas krótkiej wizyty Duke'a żołnierze usłyszeli od niego zapewnienie, że to, co robią, to „dobra robota". Ponadto każdy z nich otrzymał zapalniczkę z napisem „Fuck Communism". A z ojcem Custera Wayne zamienił kilka słów, co dla młodego żołnierza, zakochanego w filmach aktora, miało wielkie znaczenie (Ennis & Dillon 2004: 8-10).

Postać Johna Wayne'a pojawia się w komiksie Ennisa i Dillona nieprzypadkowo. Wayne był bowiem zwolennikiem udziału wojsk amerykańskich w wojnie wietnamskiej i wystąpił w filmie *Zielone berety*, który oskarżany jest o propagowanie udziału żołnierzy w azjatyckim konflikcie. Marek Haltof pisał, że „W *Zielonych beretach* John Wayne, symbol patrioty walczącego z bronią w ręku za swój kraj i człowiek uosabiający stare, dobre wartości, wrócił do postaci kreowanych wcześniej w westernach" (Haltof 1992: 99). Poparcie Wayne'a dla konfliktu w Wietnamie oraz uosabiany przez niego idealny wizerunek żołnierza stanowi, zdaniem Herzoga, jeden z ważniejszych kontekstów literackich obrazów tej wojny (Herzog 1992: 16-24). Ennis celowo wykorzystał ikonę westernu jako swoistego dobrego ducha Jesse'ego Custera, bowiem Wayne znakomicie uosabiał wartości bliskie obu Custerom.

Jednak nawet wzbogacony zastrzykiem entuzjazmu od podziwianego aktora, John Custer traci w końcu wiarę w sens wojny wietnamskiej. Zaczyna podejrzewać, że żołnierze zostali oszukani. Swoimi wątpliwościami dzieli się ze Spacemanem:

> Nie jesteśmy tu by wygrać jebaną wojnę. Nie jesteśmy tu by kogoś **pokonać**... [podkr. oryg. — W.L.]. Co my robimy? Zbudowaliśmy kilka cholernych baz ogniowych w buszu. Śmigłowce transportują nas w tę i z powrotem. A kiedy zabijemy paru żółtków, wracamy i siedzimy na tyłkach, aż przyjdzie czas, by to powtórzyć. Tak się nie wygrywa, trzeba zająć i utrzymać teren, a potem zająć go więcej... (Ennis & Dillon 2006: 230).

Ennis wkłada w usta Jona Custera wątpliwości, które dręczyły także dowództwo amerykańskiej armii, dostrzegające nieadekwatność zastosowanych środków, do efektów, jakie one przyniosły. „I **to gówno** [podkr. oryg. — W.L.], nie akcja policyjna. Nikt mi nie wmówi, że chronimy tu kogokolwiek. Puszczamy z dymem połowę wiosek, do których wkraczamy" (Ennis & Dillon 2006: 230). Wojna jawi się Custerowi jednoznacznie jako destrukcja, a nie budowanie pokoju, który mieli wszak zaoferować południowemu Wietnamowi.

John Custer przyznaje, że jego początkowe myślenie o konflikcie w Wietnamie miało charakter życzeniowy. Pozbawiony złudzeń młody żołnierz stwierdza: „Chyba starałem się o tym myśleć jak o złym śnie" (Ennis & Dillon 2006: 231). I dodaje:

> Cóż powinno być tak, że jeśli pracujesz, zostajesz nagrodzony dobrym życiem i wolnością, by się nimi cieszyć. Taka jest Ameryka, nie? Tak zawsze to rozumiałem. Mój tata, który był marine w czasie drugiej wojny światowej i walczył na Guadalcanal, Okinawie i w innych strasznych miejscach, powiedział mi, że czasem twój kraj żąda ceny za te rzeczy. Czasem trzeba go opuścić i walczyć. Ale nie miałem z tym problemu, bo dla mnie mój kraj był tego wart (Ennis & Dillon 2006: 231).

Wojna w Wietnamie nie miała jego zdaniem wiele wspólnego z amerykańskimi wartościami, których bronił jego ojciec.

Jednak sytuacja, w której znaleźli się w Wietnamie, pozbawiła Custera złudzeń. Jest przekonany, że ten konflikt nie przyniesie nic dobrego Ameryce. Ma on także żal do podejmujących decyzję, że wysyłają tylu amerykańskich chłopców na śmierć:

> Ale **to**... [podkr. oryg.] wrzucają cię w maszynkę do mięsa. Każdy głupiec to widzi, że nie przyniesie to Ameryce niczego dobrego. I nie wiem, kto u diabła, mógłby chcieć, byśmy byli tutaj? Kto byłby zadowolony z tego, że tylu chłopców przysyła się tutaj na śmierć? Ale wiem, że to nie jest nikt dobry... (Ennis & Dillon 2006: 231).

Podsumowując zaś swoje pełne goryczy rozważania, ojciec tytułowego kaznodziei stwierdza:

> Więc staram się wierzyć, że tak jest tutaj, w Wietnamie, ale potem wrócimy do domu, obudzimy się i wszystko powróci do **dawnego** [podkr. oryg.] stanu rzeczy. Takiego, w którym twój kraj gra z tobą fair, jeśli ty grasz z nim. Mówię sobie, że koszmar się skończył. Tyle że dopiero się zaczyna i nie można się z niego obudzić. Bo to nasz kraj przysłał nas tutaj (Ennis & Dillon 2006: 231).

Pobyt w Wietnamie to zły sen, który należy przetrwać, jednak nie ma perspektyw na przebudzenie się w lepszej rzeczywistości.

Przyjaźń

Siła, która pozwala przetrwać piekło wojny w Wietnamie, to przyjaźń, choć jednak nawet ona nie jest w stanie uratować wszystkich. Przyjaźń stanowi zresztą wątek, wokół którego zbudowany jest komiks *Kaznodzieja*, gdzie Garth Ennis i Steve Dillon poświęcili wiele miejsca rozważaniom o naturze prawdziwej męskiej przyjaźni i jej znaczeniu.

John Custer (Teksas) i Spaceman to przyjaciele, którzy poznali się w Wietnamie i próbowali razem przetrwać swoją rotację. To od Spacemana Jesse Custer usłyszy opowieść o wojennych dokonaniach ojca. Przypadkowe spotkanie Jesse'ego i Spacemana na nowojorskim lotnisku JFK, którzy zwracają na siebie uwagę dzięki wspomnianym wcześniej zapalniczkom od Johna Wayne'a (Jesse odziedziczył taką po ojcu, nie znając jednak jej historii), pozwoli pastorowi znaleźć potwierdzenie jego przekonań dotyczących wagi męskiej przyjaźni. Zwłaszcza, jeśli ma być ona sprawdzona w ekstremalnych warunkach.

Teksas i Spaceman to dwóch silnych żołnierzy, dobrze radzących sobie w wojennych warunkach. Jeden gotów był oddać życie za drugiego, o czym świadczy fakt, że John Custer nie porzucił rannego przyjaciela w dżungli, tylko pomógł mu dostać się

do najbliższej bazy, przez część drogi niosąc go na własnych plecach. Jednocześnie udało im się zdekonspirować ukryty pod bazą oddział armii północnowietnamskiej.

Swoistym spoiwem ich przyjaźni była ochrona, jaką otoczyli słabszego kolegę z oddziału, Goony'ego Goringa. Spaceman opisuje go w następujący sposób:

> Goony Goring był szalonym sukinsynem. Nie sposób inaczej go opisać. Głupi, niezdarny. Mięczak. Nie wytrzymałby tam jednego pierdolonego dnia, gdyby nie pewna rzecz: rozśmieszyłby cię na pogrzebie twojej własnej matki. Więc ja i twój tata lubiliśmy go i staraliśmy się pilnować jego tyłka (Ennis & Dillon 2004: 12).

Jednak Goony padł ofiarą porachunków pomiędzy Johnem Custerem a Murphym, kolegą z oddziału. Podczas wspólnego patrolu Teksas, Spaceman i Goony zostali wysłani przez Van Pattena, za sugestią Murphy'ego, na rekonesans opuszczonej wioski. Goony zginął w samobójczym ataku dokonanym przez starą Wietnamkę. Teksas i Spaceman obarczyli Murphy'ego winą za tę niepotrzebną śmierć (Ennis & Dillon 2004: 19-21). Ta zresztą została szybko pomszczona przez przyjaciół. Zaledwie dwa tygodnie po feralnym patrolu Spaceman i Teksas uwięzili Murphy'ego w beczce z odchodami z wojskowej latryny i poturlali w kierunku wietnamskich partyzantów ukrywających się w dżungli pod obozem. Wietnamczycy najpierw ostrzelali uwięzionego żołnierza, a potem użyli rakiet. „Chyba żółtki wolą nie ryzykować z żadną jankeską tajną bronią"– skomentował Spaceman, patrząc na efekt działań wietnamskich partyzantów (Ennis & Dillon 2004: 22-24).

Jednak zabójstwo Murphy'ego przez lata nie dawało Spacemanowi spokoju. Jesse Custer, wysłuchawszy jego opowieści, upewnił przyjaciela ojca, że postąpili oni słusznie. „Chyba tak — odpowiedział na jego zapewnienia Spaceman. — Ale tak właśnie tam było, wiesz? Jeśli ktoś się do ciebie przypierdalał, ktokolwiek, musiałeś być gotowy porządnie mu dopierdolić. W przeciwnym razie byłbyś trupem" (Ennis & Dillon 2004: 21). Dbanie o przeżycie nabierało szczególnego znaczenia w wojennych warunkach.

Właściwy dobór przyjaciół oraz pewność drugiego człowieka mogły pozwolić żołnierzom przetrwać. Ponadto wspólnota tych najgorszych przeżyć zdecydowanie zbliżała ludzi.

> I dlatego twój tata i ja byliśmy dobrymi przyjaciółmi, wiesz? Bo kiedy żyjesz na krawędzi, kiedy jesteś tak blisko drugiego faceta, że **codziennie** [podkr. oryg.] powierzasz mu swoje życie i on wie o tobie rzeczy, za które mogliby cię rozstrzelać... **Możesz mu w tym wszystkim zaufać**... [podkr. oryg.] Mówię ci, Jesse. Nigdy nie miałem takiego przyjaciela jak John Custer (Ennis & Dillon 2004: 25).

– podsumowuje swoje przemyślenia Spaceman.

Obraz wroga

Ważna dla wojennych opowieści jest także wizja wroga. W zależności od charakteru tekstu jego obraz może przybierać wiele postaci. W przekazach propagandowych wróg będzie demoniczną postacią, z kolei w tekstach antywojennych stanie się ofiarą[12].

Garth Ennis i Steve Dillon praktycznie pominęli ten aspekt w swojej wietnamskiej opowieści. Żołnierze północnowietnamscy czy partyzanci z Viet Congu pojawiają się zaledwie na kilku stronach. Ennis prezentuje wrogów w sposób odpowiadający historycznym realiom. Partyzanci i żołnierze armii północnowietnamskiej nie są bezbronnymi ofiarami doskonale uzbrojonej armii amerykańskiej, jak chcieliby tego działacze ruchów antywojennych lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Zdaniem Artura Dmochowskiego „między legendy można [...] włożyć wyobrażenie o niemal bezbronnych partyzantach, których jedynym puklerzem miało być przekonanie o słuszności sprawy i wysokie morale" (Dmochowski 2003: 117). U Ennisa dysponują oni w miarę nowoczesną bronią, a także zdolni są do odnoszenia sukcesów militarnych w ramach prowadzonej wojny partyzanckiej[13].

Bezpośredni kontakt z wrogiem pokazuje Ennis w dwóch sytuacjach. Pierwsza z nich to wspomniany wcześniej patrol, podczas którego żołnierze napotykają pozornie opuszczoną wioskę. Przeszukując ją, natrafiają na starą Wietnamkę, z którą próba kontaktu kończy się tragicznie, gdy kobieta odbezpiecza granat, popełniając samobójstwo i zabijając Goony'ego. W wizerunku tym nie ma jednak śladu demoniczności czy złośliwości. Wietnamka narysowana jest realistyczną kreską w ramach przyjętej przez Dillona konwencji. „Nie dowiedzieliśmy się, czemu ta staruszka to zrobiła. Może jej syna zabili Amerykanie albo straciła swą rodzinę w bombardowaniu..." – stwierdza Spaceman (Ennis & Dillon 2004: 25).

Powyższy epizod przypomina komiks narysowany do scenariusza Archie'ego Goodwina zatytułowany *Landscape*, opowiadający o losach wietnamskiej rodziny, której wioska przechodziła z rąk do rąk. Historia koncentruje się wokół przemyśleń starego Wietnamczyka, dla którego nie ma znaczenia, kto rządzi, byle tylko mógł dalej uprawiać swoje pole ryżowe. Jednak w kolejnych potyczkach, toczących się w jego wiosce, ginie

12 O propagandowym wykorzystaniu komiksów w czasie wojny w Wietnamie oraz o tym, że nie unikały one trudnych tematów z nią związanych pisał Bradford W. Wright (2003: 187-199).

13 Ennis i Dillon unikają także stereotypów ukształtowanych podczas drugiej wojny światowej, które służyły twórcom do opisu azjatyckich wrogów Stanów Zjednoczonych (głównie Japończyków). Więcej pisał o tym Cord Scott (2007: 326-335).

jego syn i żona, a w końcu on sam traci życie. Wojna nie pozostawia nikogo samemu sobie, każdego w jakiś sposób dotyka (Goodwin & Orlando 2007: 207-215).

Starcia partyzantów i wojsk północnego Wietnamu z amerykańskimi żołnierzami to druga sytuacja, w której Ennis pokazuje obraz przeciwnika. Wyniki walk nie są od początku jasne, ponieważ dobrze wyposażeni partyzanci stawiają Amerykanom zacięty opór, powodując straty u wroga. Co interesujące, Ennis nie wspomina o żołnierzach armii południowowietnamskiej, którzy także uczestniczyli w walkach podczas drugiej wojny indochińskiej. Pojawiający się w komiksie termin „żółtek" odnosi się jedynie do żołnierzy komunistycznego Wietnamu.

Patrol

Jednym z najczęściej spotykanych w kulturze popularnej motywów związanych z wojną w Wietnamie jest wyjście grupy żołnierzy na patrol. To jeden z najniebezpieczniejszych momentów służby w Wietnamie, oznaczający możliwość konfrontacji z dobrze przygotowanym przeciwnikiem na jego terenie. Żołnierze musieli zatem opracować strategie umożliwiające przetrwanie tej konfrontacji.

Poważnym zagrożeniem dla amerykańskich żołnierzy byli znakomicie zamaskowani snajperzy. Van Patten, jak wspomina Spaceman, „nosił w dżungli swoje dystynkcje. Nie wiedział, że robi to z niego cel dla snajperów" (Ennis & Dillon 2004: 16). Dla pochodzącego z klasy wyższej oficera dystynkcje były symbolem jego statusu, ale jednocześnie stały się przyczyną przedwczesnej śmierci.

Żołnierze obawiali się także przeszukiwania wiosek, gdyż często stanowiły one schronienie dla partyzantów. Amerykanie, którzy przybywali do Wietnamu, nie byli w stanie odróżnić wrogów od przyjaciół. Nieznajomość języka i obyczajów powodowała często niewłaściwe reakcje. Związane były one z nadmiernym stresem oraz przemęczeniem. Jeśli dołączyć do tego pogardę dla wroga (element psychicznej samoobrony), to ryzyko agresywnych zachowań w stosunku do ludności wietnamskiej, nie tylko partyzantów, było znaczne. Efektem podobnego stanu psychicznego żołnierzy mogły być zdarzenia takie jak masakra w wiosce My Lai (Dmochowski 2003: 233-234; Herzog 1992: 51-52; Jarecka 2009: 39-46).

John Custer tak uzasadniał swoje wątpliwości dotyczące przeszukiwania pozornie opustoszałej wioski:

> Po pierwsze, ta okolica nie jest znana z przyjaznych pierdolonych cywili. Po drugie, jest nas zbyt mało, by sprawdzić wioskę. Potrzebna by była cała drużyna. Po trzecie, to miejsce wygląda mi na

> całkiem cholernie opuszczone, co oznacza, że pewnie roi się w nim od min-pułapek. Albo wśród drzew kryje się jakiś wredny skurwysyn i tylko czeka, żeby nas rozwalić... (Ennis & Dillon 2004: 18).

Jednak dowódca nie dał się przekonać do zmiany rozkazu, co stało się przyczyną śmierci jednego z żołnierzy[14]. Każdy patrol mógł być dla nieprzygotowanych żołnierzy ostatnim.

Siedem małych słów

Obraz wojny w Wietnamie przedstawiony w komiksie Gartha Ennisa i Steve'a Dillona *Kaznodzieja* to zgrabne połączenie wątków, które pojawiają się w wojennych opowieściach. Jednak Ennisowi udaje się nadać tej opowieści bardzo ludzki charakter, zwłaszcza poprzez uznanie niezwykle ważnej roli przyjaźni pomiędzy żołnierzami. Tylko ona potrafiła pomóc przeżyć wojnę, w której słuszność przestawali wierzyć sami żołnierze. Spaceman, spacerując wzdłuż pomnika upamiętniającego żołnierzy, którzy zginęli w Wietnamie, opisuje wrażenie, jakie zrobiła na nim, cytowana wcześniej, przemowa rozgoryczonego Johna Custera:

> Spojrzałem na tego dzieciaka z zachodniego Teksasu, który poczuł się zraniony i zdradzony. Bo nagle zdał sobie sprawę, że kraj wolności ruchał go w dupę przez całe życie... I powiedziałem do siebie: szlag, więc to tak jest być białym chłopcem. Każdy spytany czarnuch powie ci, że właśnie tak działa Ameryka (Ennis & Dillon 2006: 232).

Kiedy wypowiada te słowa w tle widać Kapitol i pomnik Waszyngtona – symboliczną reprezentację amerykańskich wartości.

Jednak wraz z upływem czasu zmienia się ocena własnego udziału w wojnie. Kiedy Spaceman po raz ostatni widział Custera ten powiedział do niego: „To nie jest nasz czas na śmierć [...]. W tych siedmiu małych słowach zawarł całą szczerą prawdę, która powinna mieć dla mnie większe znaczenie, niż cokolwiek innego" (Ennis & Dillon 2006: 244). Przyjaciele mieli się już nigdy nie zobaczyć. Po latach Spaceman wyznaje Jesse'emu: „Cały ten czas byłem wściekły na całe to gówno, w którym tkwiliśmy w Wietnamie. Zastanawiałem się, czemu wszyscy ci goście zginęli, a mnie się udało. Przeklinałem rząd za to, że nas tak przeruchał... I dopiero teraz widzę to tak, jak on" (Ennis & Dillon 2006:

14 O kulturowych obrazach niekompetentnych dowódców oraz portretach wojskowej niekompetencji pisała Urszula Jarecka (2009: 69-83).

244). Sens całemu temu szaleństwu nadawały jedynie dwie rzeczy, zdają się mówić Ennis i Dillon: pragnienie przeżycia oraz przyjaźń, która pozwala tego dokonać.

English summary

Vietnam War is one of the most traumatic experiences in contemporary history of the United States. This cold war conflict is constantly present in American popular culture. It became the theme of numerous pieces of literature, music, film (documentary as well as fiction), of computer games and comics. The aim of Wojciech Lewandowski's chapter *Seven Little Words. The Image of Vietnam War in a comic book "Preacher" by Garth Ennis and Steve Dillon* is to present the Vietnam War in contemporary popular culture as exemplified in the comic book *Preacher* by writer Garth Ennis and artist Steve Dillon, issued between 1995 and 2000. The writer of the series, renowned for his love of war stories, spins the tale of this conflict with extraordinary attempts at avoiding the old clichés, while incorporating the typical elements of the Vietnam War narration. These include the knowledge of the battlefields, relations between soldiers and the morale, impact of the war on the psyche of soldiers, the image of the enemy, the motif of patrolling the jungle and the issue of the difficult return to the home country. The authors, referring to the above mentioned themes of the typical tale of the war in Indochina, created a touching image of a soldier's life in Vietnam and after the return home. Their story is abundantly inspired by earlier film and comics portraits of the Vietnam conflict as well as by classical war tales. *Preacher* by Ennis and Dillon, in its issues dealing with Vietnam War is an intriguing study of the individual fate of people impacted by participating in a publicly perceived controversial and immoral war. It vividly exposes how individual lives change when influenced by traumatic experiences and indicates the values that enable one to survive the hell of the war.

Źródła cytowań

Conroy, Mike (2009), *War Comics. A Graphic History*, Lewes: ILEX.

Dmochowski, Artur (2003), *Wietnam 1962-1975*, Warszawa: Dom Wydawniczy Bellona.

Ennis, Garth, scen., Steve Dillon, rys., (2002-2007), *Kaznodzieja*, t. 1-13, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska.

Ennis, Garth, scen., Steve Dillon, rys. (2006), 'Kraina złych rzeczy', w: *Kaznodzieja*, t. 11: *Salvation*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 218-249.

Ennis, Garth, scen., Dillon, Steve, rys. (2003), 'Tak zaczęła się moja historia', w: *Kaznodzieja*, t. 3: *Aż do końca świata*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 33-46.

Ennis, Garth,scen., Dillon, Steve, rys. (2004.), 'Teksas i Spaceman', w: *Kaznodzieja*, t. 5: *Dumni Amerykanie*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 3-27.

Ennis, Garth, scen., Darick Robertson, rys. (2004), *Born*, z. 1-4, przekł. Orkanaugorze, Wrocław: Wydawnictwo Mandragora.

Goodwin, Archie, scen., Joe Orlando, rys. (2007), 'Landscape', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics*, *The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 207-215.

Haltof, Marek (1992),'Gatunek „Wietnam". Amerykańskie filmy o Wietnamie lat 80-tych', w: Marek Haltof, *Kino lęków*, Kielce: Szumacher, ss. 98-108.

Herzog, Tobey C. (1992), *Vietnam War Stories: Innocence Lost*, London: Routledge.

Jarecka, Urszula (2009), *Nikczemny wojownik na słusznej wojnie. Wybrane aspekty obrazu wojny w mediach wizualnych*, Warszawa: Wydawnictwo Trio.

Lomax, Don, scen., rys. (2007), '5.56 Blues', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 217-226.

Ociepka, Beata (2002), *Komunikowanie międzynarodowe*, Wrocław: Wydawnictwo Astrum.

Queensrÿche (2009), *Home Again*, w: *American Soldier*, Rhino Enterteintament Company.

Rollins, Peter C. (2008), 'Using Popular Culture to Study the Vietnam War', w: Peter C. Collins, John E. O'Connor (red.), *Why We Fought. America's Wars in Film and History*, Lexington: The University Press of Kentucky, ss. 367-389.

Scott, Cord (2007), 'Written in Red, White, and Blue: A Comparison of Comic Book Propaganda from World War II and September 11', *The Journal of Popular Culture*: 2 (40), ss. 325-343.

Strinati, Dominic (1998), *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przekł. Wojciech J. Burszta, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

Wiśniewski, Mateusz (2008), 'Ultra-przemoc w rytmie Gospel', *Ziniol*: 6, ss. 102-108.

Wright, Bradford W. (2003), *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Książka *50 twarzy popkultury* pod redakcją Kseni Olkusz jest czwartym tomem serii „Perspektywy Ponowoczesności" – i zarazem pierwszą tak obszerną polską pracą zbiorową proponującą namysł nad kulturą popularną rozumianą nie jako zjawisko osobne, rozpatrywane z zaangażowanej perspektywy fana, lecz jako „wszechkulturę", dekonstruującą paradygmatyczny podział na wysoki i niski rejestr artystyczny.

Idzie nowe! „50 twarzy popkultury" to tom znaczący – dosłownie i w przenośni. Dosłownie, bo chociaż 50 rozdziałów w nim nie ma (a szkoda!), to niemal 700 stron imponuje i oszałamia rozpiętością tematyki. Od Markiza de Sade, Larsa von Triera i Sylvii Plath przez kryminał retro, japońskie legendy i parateksty, aż do sieciowych zinów, Snapchata i gier wideo, „50 twarzy" jawi się jako silva rerum współczesnej kultury. Nie ma tu krajobrazu, bo popkultura to bardziej światy równoległe niż jedna zmapowana kraina, ale anarchistyczny pluralizm głosów, perspektyw i tematów jest tu po prostu oszałamiający. W przenośni, bo widzę to przynajmniej sporą garść tekstów, które będą cytowane przez lata, i drugą, nie mniejszą, takich, które może nie będą cytowane, ale jedynie ze względu na hermetyzm ich tematów [...]. *Kategoria pokoleń akademickich nie jest tu specjalnie wartościowa, ale z całą pewnością „50 twarzy popkultury" dobitnie demonstruje, że mamy w Polsce cały szereg obiecujących naukowców o oryginalnych zainteresowaniach i świetnym warsztacie teoretycznym. Prym wiedzie wśród nich redaktorka wydawnictwa, Ksenia Olkusz, której długi wstęp do tomu może służyć jako lektura obowiązkowa na zajęcia z wprowadzenia do kultury, kiedyś nazywanej popularną. I to wszystko mistrzowsko złożone i w otwartym dostępie! Idzie nowe!*

– z recenzji prof. nadzw. dr hab. Pawła Frelika
(Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie)

Ośrodek badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Cena: 0,00 zł
OPEN ACCESS
Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-942923-6-2