Narracje fantastyczne

redakcja
Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj

PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI • TOM V

Narracje fantastyczne

PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

TOM V

Seria „Perspektywy Ponowoczesności", wydawana od 2016 roku przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta, powstała z myślą o potrzebie dopełnienia krajobrazu polskiej humanistyki o istotne problemy i tematy badawcze z zakresu filozofii, kultury i sztuki końca XX i początku XXI wieku.

Jako jedne z nielicznych pozycji na polskim rynku publikacji naukowych, książki w serii dystrybuowane są za darmo w wersji elektronicznej – i udostępniane czytelnikom w ramach licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) celem promowania otwartego i bezpłatnego dostępu do wiedzy.

factaficta.org/pp

Narracje fantastyczne

redakcja
Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj

OŚRODEK BADAWCZY FACTA FICTA • KRAKÓW 2017

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 5: *Narracje fantastyczne*

Recenzje naukowe: prof. dr hab. Anna Łebkowska; dr hab. Bożena Olszewska, prof. UO

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj

Redakcja językowa: Agnieszka Bukowczan-Rzeszut

Korekta: Wiesław Olkusz (język polski), Wiktoria Wojtyra, Victor Torres Perez (język angielski), Anna Wilk (język rosyjski)

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Victor Lammert, *Choose your life!*
© Copyright by Victor Lammert 2012
victor-lam-art.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Teoria kultury 2. Fantastyka 3. *Fantasy* i *science fiction*
I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 5) II. Narracje fantastyczne III. Olkusz, Ksenia; Maj, Krzysztof M.

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-2-4

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

Spis treści 6

Nota o prawach autorskich 10

Wprowadzenie

1. Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej
Krzysztof M. Maj 15

Fantastyka: teorie – realizacje – media

2. *Fantasy* i postmodernizm
Piotr Stasiewicz 63
3. Narracje transfikcjonalne na przykładzie serialu *Once Upon A Time*
Ksenia Olkusz 81
4. O miłości cyborgów w filmach *Uncanny* i *Sight* oraz serialach *Black Mirror* i *Westworld* w świetle wybranych teorii posthumanistycznych
Joanna Łapińska 115
5. Larp *College of Wizardry* jako produkt i platforma aktywizmu społecznego
Michał Mochocki 137

6. Radykalne głosy, marginalne spojrzenia. Spory o współczesny kanon fantastyki
Jędrzej Burszta 159

7. Kobiety, które budzą niepokój – kategoria fantastyki w działaniach kreatywnych Alexandra McQueena
Michał Wójciak 175

8. Fantastyczny tygiel: synkretyzm gatunkowy i kulturowy w cyklu *Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha
Sylwia Borowska-Szerszun 189

9. *Koralina* Neila Gaimana w realizacjach teatru lalek w Polsce
Maria Janus 209

Miasta i społeczeństwa

10. *Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza, czyli o (nie)możliwości utopii
Anita Całek 225

11. Czym są gnostyckie dystopie? Refleksja nad gnostycką wizją świata w badaniach nad dystopiami
Fryderyk Kwiatkowski 253

12. Widmowy status utopii w klasycznym Hollywoodzie
Rafał Szczerbakiewicz 275

13. *Metropolis* Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii
Paweł Aleksandrowicz 293

14. Nowoczesność i zagłada w filmowej dystopii Brunona Gamulina *Sedma kronika*
Anna Boguska 307

15. Media w światach dystopijnych. Postaci i funkcje technologii medialnych w powieściach *R.U.R.*, *Nowy wspaniały świat* oraz *Rok 1984*
Krzysztof Gajewski 323

16. Miasta-światy. Analiza przestrzeni miejskiej w *Equilibrium* Kurta Wimmera i *Incepcji* Christophera Nolana
Monika Rawska 341

17. Wampir nie potrafi żyć na odludziu. Wizerunek miasta w *Kronikach wampirów* Anne Rice
Barbara Szymczak-Maciejczyk 385

18. Subwersywny potencjał wypartego: miejscy wykluczeni w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *LonNiedynie* Chiny Miéville'a i *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm
Aleksandra Łozińska 403

19. Oniryczna kreacja zatopionego miasta w *Bestiarium* Tomasza Różyckiego
Elżbieta Pietluch 423

Temporalia: przyszłość i przeszłość

20. Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie? O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie powieści graficznej *V jak Vendetta*
Wojciech Lewandowski 439

21. Gdy zabrakło bohaterów, zostali tylko stalkerzy. Postać stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej
Adam Orlik 457

22. Rycerz przyszłości czy ożywiona zbroja? *RoboCop* Paula Verhoevena w perspektywie mediewalistycznej
Maciej Gaździcki 477

23. Świat i historia – *Monastyr: Fabularna gra dark fantasy*
Aleksandra Mochocka 501

24. Historia jako parodia. Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego
Krzysztof Uniłowski 519

25. Polska niezwyciężona. Alternatywne historie II wojny światowej w polskich historiach alternatywnych
Magdalena Wąsowicz 535

Konwencje i literatura

26. *Ikaromenippos* – starożytny dialog o locie na Księżyc i do niebiańskiej siedziby bogów
Dominika Budzanowska-Węglenda 557

27. Bułhakow czy Castaneda czasów popkultury? Twórczość Wiktora Pielewina
Bogusław Olszewski 573

28. Ofiara czy drapieżca? Kobieta-potwór w wybranych powieściach Aleksieja Szołochowa
Anna N. Wilk 587

29. Gotyckie figuracje Innego a problem winy, przemocy i braku solidarności w powieści *Przeklęci* Joyce Carol Oates
Magdalena Łachacz 603

30. Umierająca, rozwiązła, szukająca miłości. Przygody Alicji w XXI wieku
Anna Goworek 623

31. Dwa starcia z Królową Elfów w prozie Terry'ego Pratchetta
Zofia Żółtek 639

English summaries 655

Autorzy rozdziałów 675

Wykaz tabel 685

Informacja o wydawcy 687

Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie? O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie powieści graficznej *V jak Vendetta*

WOJCIECH LEWANDOWSKI*

Wprowadzenie

> W końcu przeleciałem przez całą trasę, aż do dna. Na ścianie był tam napis: GRANICA MIASTA TOPEKA, 22.860 MIESZK. Opadłem bezproblemowo. Ugiąłem lekko kolana, żeby zamortyzować zderzenie, ale nawet to nie było potrzebne. [...] Rozciągał się przede mną na dwadzieścia mil, aż do zamglonego, lśniącego horyzontu z puszkowej blachy. Ściana za mną zakrzywiała się i zakrzywiała, aż zatoczyła pełny krąg i okrążała, okrążała i okrążała, powracając do miejsca, gdzie stałem i gapiłem się na nią. Znalazłem się na dnie metalowej rury ciągnącej się do sufitu, jedna ósma mili nad głową, dwudziestomilowej średnicy. A we wnętrzu puszki ktoś wybudował miasto cholernie podobne do zdjęcia w jednej z przesiąkniętych wodą książek w bibliotece na powierzchni. Tam widziałem takie miasta. Dokładnie takie. Zadbane małe domki i wijące się wąskie uliczki, dzielnice handlowe i wszystko inne, co miałoby prawdziwe Topeka (Ellison 2012: 80-81).

Przedstawiona w opublikowanym w 1969 roku opowiadaniu *Chłopiec i jego pies* Harlana Ellisona wizja ocalonej społeczności miejskiej stanowi przykład utopijnego marzenia o przetrwaniu apokaliptycznej katastrofy przy zachowaniu jak największego zakresu cech dawnego świata. W przeciwieństwie do mieszkających pod ziemią mieszkańców Topeki, życie ludzi pozostałych na powierzchni dalekie jest od idylli. Jednak z perspektywy

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: w.lewandowski@uw.edu.pl

Vika – głównego bohatera opowiadania – tym, czego brakuje mieszkańcom kurczowo trzymającym się dawnego świata, jest wolność: „Byli tu zapuszkowani na dole, jak śnięte ryby. Zapuszkowani" (Ellison 2012: 81). Ceną za zachowanie bezpieczeństwa jest ograniczenie wolności, stłumienie strachu poprzez odgrodzenie się od innych za wszelką cenę, nawet za cenę zagrożenia dla przyszłej egzystencji populacji[1]. Jak dowodzi przywołany fragment opowiadania Ellisona[2] postapokaliptyczna fantastyka okazuje się pojemnym gatunkiem, który umożliwia z jednej strony przyjrzenie się ludzkim zachowaniom w obliczu ostatecznej katastrofy, a z drugiej pozwala pokazać sposoby radzenia sobie społeczności z nowymi warunkami życiowymi i politycznymi.

Celem rozdziału jest zaprezentowanie możliwości komiksu w zakresie prezentacji nawet najbardziej skomplikowanych refleksji społecznych i filozoficznych na przykładzie powieści graficznej *V jak Vendetta* scenarzysty Alana Moore'a i rysownika Davida Lloyda. Osadzona w postapokaliptycznym krajobrazie fabuła nasycona została przez twórców silnymi odniesieniami do zimnowojennej polityki oraz do lęków brytyjskiego społeczeństwa pod rządami Partii Konserwatywnej i Margaret Thatcher. Wydaje się, że specyfika komiksowego medium, które tworzą wzięte razem obrazy i słowa, sprzyja prezentacji społecznych i politycznych ideologii oraz konfliktów pomiędzy nimi. Nie jest przy tym zamiarem autora systematyczna analiza filozofii politycznej wyłożonej w *V jak Vendetta*. Rozważania skupione zostaną wokół zagadnienia związanego z tym, w jaki sposób komiks, mieszczący się w szeroko rozumianej fantastyce, pozwala ukazać polityczne spory o uniwersalnym charakterze.

Zanim nastąpi analiza zderzenia ideologii, jakie zaprezentowali w *V jak Vendetta* Moore i Lloyd, zarysowane zostaną główne elementy, z których budowane są postapokaliptyczne światy, ze wskazaniem na długotrwałą popularność tej narracji fantastyki w opowieściach obrazkowych. Komiks może wydawać się przy pierwszej styczności nie najlepiej dobranym medium do prezentacji kwestii filozoficznych czy ideologicznych, jednak ze względu na swoją specyfikę daje on twórcom szerokie możliwości opowiadania i obrazowania, sprzyjające poruszaniu skomplikowanych tematów społecznych i politycznych. Przedstawiona przez Moore'a i Lloyda wizja Brytanii w pełni prezentuje możliwo-

1 Główny bohater został zwabiony do Topeki w celach reprodukcyjnych.

2 Opowiadania autorstwa amerykańskiego pisarza Alan Moore wskazywał jako istotne źródło inspiracji przy pracach nad *V jak Vendetta* (Moore 2014: 270).

ści komiksowej sztuki jako środka komunikowania istotnych pod względem społecznym i politycznym kwestii, odwołując się w punkcie wyjścia do estetyki postapokaliptycznej.

Obrazy apokalipsy

Opowieści o kresie istnienia ludzkości i jego konsekwencjach wydają się zdobywać popularność zwłaszcza w momentach przełomowych. Kryzysy społeczne i polityczne okazują się sprzyjać tej fantazji na temat skutków ludzkich działań. Opowieści o końcu świata, jaki znamy[3], starają się uchwycić to, co w obliczu końca wydaje się niewypowiadalne. Katastrofa totalna staje się pretekstem do przyjrzenia się człowieczeństwu, które należy ocalić w obliczu nieludzkich warunków egzystencji. Umożliwiają one spojrzenie na jednostkę odartą z kulturowych naleciałości i przyjrzenie jej się takiej, jaką jest ona w swojej istocie (Berger 1999: 5-10). Ponadto opowieści o świecie po apokalipsie pozwalały jednostkom i społeczeństwom przezwyciężyć nękające je traumy wynikające z historii, czy konfliktów społecznych i politycznych (Berger 1999: 19-56).

Apokaliptyczne wizje towarzyszą ludzkości od zarania dziejów, ale szczyt ich popularności przypada na drugą połowę dwudziestego wieku, kiedy wyobraźnię autorów poruszyło zrzucenie bomby atomowej na Hiroszimę 16 lipca 1945 roku (Booker & Thomas 2009: 53; Jezierski 2012: 10). Wydarzenie to dowiodło negatywnych konsekwencji rozwoju technologicznego, napędzanego potrzebami militarnymi w obliczu rodzącego się konfliktu pomiędzy dwoma wrogimi obozami ideologicznymi.

Druga połowa dwudziestego wieku naznaczona była obawami związanymi z rozrastającymi się nuklearnymi arsenałami zwaśnionych stron. Niekontrolowane użycie tego rodzaju broni było postrzegane jako jedno z wielu możliwych źródeł zagłady. Teksty kultury popularnej czasów zimnej wojny oraz przełomu dwudziestego i dwudziestego pierwszego wieku prezentowały zagładę ludzkości jako wynik katastrof naturalnych, inwazji obcych, postępu technologicznego czy rozprzestrzeniania się śmiercionośnych wirusów (Jezierski 2012). Literatura, komiks, film czy gry komputerowe niosły wizję świata ogarniętego wywołanym przez katastrofę chaosem oraz kreśliły skazane czasem na niepowodzenie wysiłki ocalałych, by zorganizować życie na nowo czy powołać nowe instytucje społeczne czy polityczne.

3 Pojęcie apokalipsy nie musi wszak oznaczać fizycznego końca świata – może się odnosić do przekształceń rzeczywistości wywołanych mniej lub bardziej gwałtownymi procesami historycznymi oraz spowodowanymi przezeń kryzysami.

Z punktu widzenia estetyki tworzonych w okresie zimnej wojny opowieści postapokaliptycznych wydaje się, że najbardziej popularnym wyobrażeniem był pustynny krajobraz zniszczonego przez wojnę atomową świata. Paweł Jezierski, charakteryzując estetykę postapokaliptyczną, wskazuje na popularność wyobrażenia degenerującego się pustynnego świata, w którym podstawowe potrzeby zaspokaja przetwarzanie odpadków. Zawieszeniu ulegają normy moralne, a prawo siły zdaje się być podstawą nowego porządku (Jezierski 2012: 85-107). Motyw rekonstrukcji norm i tworzenia nowych kodeksów z odwołaniem się do prawa silniejszego został także wykorzystany przez autorów powieści graficznej *V jak Vendetta*.

Apokaliptyczne historie stały się popularnym tematem komiksów tworzonych po drugiej wojnie światowej, na co wpływ miały wspomniane wcześniej obawy związane z możliwym zastosowaniem broni nuklearnej. Prawdopodobnie jedną z najbardziej przejmujących komiksowych opowieści o konsekwencjach użycia broni jądrowej była *I SAW IT!* z 1972 roku autorstwa Keijiego Nakazawy[4], który przeżył atomowy nalot na Hiroszimę. Straszliwe obrazy „roztapiających się [*melting*]" ofiar zbombardowanego miasta na długo zapadają w pamięć (Nakazawa 2007: 29-31, 37-38). Opowieść Nakazawy, poza ukazaniem skutków użycia broni atomowej, stanowiła protest przeciw zbrojeniom (Strömberg 2010: 52-53).

Autorzy amerykańskich i brytyjskich komiksów ery zimnej wojny często odwoływali się do „atomowych" strachów obecnych w obu tych społeczeństwach. Przykładowo komiksy wydawnictwa EC w wyraźnie antywojennych historiach obrazowały możliwe konsekwencje wykorzystania broni nuklearnej czy wodorowej (Wright 2003: 143-145). Narracją, której istotnym wątkiem są obawy związane z narastającym zagrożeniem nuklearnym, jest powieść graficzna Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa *Strażnicy* (*Watchmen*). Refleksja nad rolą superbohaterów odbywa się w cieniu nadciągającej konfrontacji, która popycha jednego z nich, Ozymandiasza, do przygotowania zamachu mającego na celu zjednoczenie ludzkości. Warto też nadmienić, że jedyny spośród superbohaterów dysponujący nadludzkimi mocami, ofiara eksperymentu w Komorze Pola Wewnętrznego, zostaje ochrzczony mianem Dr Manhattan, które jednoznacznie kojarzy się z amerykańskim programem budowy broni jądrowej. Media w świecie przedstawionym na wieść o jego pojawieniu ogłaszają, że „Superman istnieje i jest Amerykaninem" (Moore & Gibbons 2003: 13). Jednak nawet fakt dysponowania przez Manhattana władzą nad atomami nie może rozwiać poczucia zagrożenia, które towarzyszy amerykańskiemu

4 Komiks ten został rozwinięty w serię *Bosonogi Gen*.

społeczeństwu w związku z ewentualnością użycia broni nuklearnej (Jezierski 2012: 80-82).

Najbardziej znaną brytyjską opowieścią komiksową osadzoną w postapokaliptycznym świecie jest *Sędzia Dredd,* ukazujący się od 1977 roku[5] komiks poświęcony życiu obywateli Mega-City One, zasiedlonego przez ocalałych z nuklearnej zagłady mieszkańców wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Władza w metropolii spoczywa w rękach sędziów, którzy dbają o przestrzeganie prawa, rozstrzygają spory i wykonują wyroki. Totalność ich władzy zestawiana bywa z demokratycznymi ideami, które ten system miał w przyszłości zapewnić (Chapman 2011: 144-171; Lewandowski 2013: 114). Seria ta wymieniana jest przez Alana Moore'a jako jedna z inspiracji podczas prac nad *V jak Vendetta* (Moore 2014: 272).

Wydaje się, że estetyka opowieści postapokaliptycznych może sprzyjać tworzeniu wizji nowego, lepszego świata. Utopijne społeczeństwa, ukształtowane na zgliszczach starych, które zostają wymazane w wyniku kataklizmu, otrzymują do budowy nowego porządku świat nieobarczony dawnymi wadami. Istnieje jednak prawdopodobieństwo, że odbudowa instytucji społeczno-politycznych nie pójdzie w oczekiwanym kierunku.

Komiks a dyskurs filozoficzno-polityczny

Wydawać by się mogło, że komiksy i obszerne traktaty filozoficzne to byty do siebie nieprzystające. Komiks jako efemeryczne medium rozrywkowe nie był bowiem tradycyjnie predestynowany do poruszania problemów związanych z podstawowymi pytaniami dotyczącymi ludzkiej egzystencji (Chapman 2011: 8). Nie jest to do końca prawdą, czego dowodem jest pojawienie się tytułów poświęconych komiksom w ramach takich serii wydawniczych jak *Blackwell Philosophy and Popular Culture Series* czy *Popular Culture and Philosophy* (Morris & Morris 2008; White 2009; White & Arp 2008). Ich autorzy wskazują na obecność treści filozoficznych nawet w najbardziej rozrywkowych komiksach kierowanych do nastoletnich czytelników. Analizują postaci oraz motywy ich działania w kontekście filozoficznych teorii. Ze względu na charakter niniejszego rozdziału ważniejsze jest jednak odwrócenie perspektywy i spojrzenie na komiks jako na świadomie tworzony tekst lub traktat filozoficzny, zwłaszcza w kontekście filozofii politycznej.

5 Pełna kolekcja przygód sędziego Dredda ukazuje się w ramach dwóch serii wydawniczych: *Judge Dredd: The Complete Case Files* (od 2005 roku) i *Judge Dredd: The Restricted Files* (2010-2012).

Komiks jako gatunek kultury popularnej miał przede wszystkim bawić. Jednak już w okresie pierwszych sukcesów tej formy przekazu w wielu scenariuszach można było znaleźć opowieści odnoszące się do problemów współczesnych ich autorom. Twórcy komiksowi nie mogli pozostać obojętni na otaczającą ich rzeczywistość – ukazywali problemy społeczne czy polityczne w formułach fabularnych typowych dla kształtującego się komiksu. Dobrym przykładem tego typu opowieści są wczesne historie z udziałem Supermana, w których reagował on, często radykalnie, na problemy ówczesnych Stanów Zjednoczonych, wychodzących z ery wielkiego kryzysu. Opowiadania te osadzone są w czasach Nowego Ładu, który miał odbudować gospodarczą i psychologiczną siłę Stanów Zjednoczonych (Siegel & Shuster 2006; Wright 2003: 7-13). Daleko tym narracjom do systematycznego wykładu filozofii politycznej, choć treści ideologiczne są w nich łatwo dostrzegalne: poprawa losu obywateli, walka z przestępczością czy odkrywanie nowego oblicza amerykańskiego snu. Wydaje się jednak, że w tym okresie rozważania filozoficzne nadal pozostawały domeną tradycyjnych traktatów.

Druga wojna światowa oraz w znacznym stopniu także zimna wojna spowodowały, że w komiksach pojawiły się treści propagandowe, co jest szczególnie widoczne w wielu opowieściach graficznych publikowanych w Stanach Zjednoczonych podczas II wojny światowej. Amerykańscy autorzy komiksów rozpoczęli propagowanie amerykańskiego zaangażowania w światowy konflikt jeszcze przed formalnym wejściem kraju w działania zbrojne. Wymownym przykładem jest okładka pierwszego numeru popularnej serii *Captain America*, w której ubrany w strój w barwach amerykańskiej flagi główny bohater uderza w twarz Adolfa Hitlera. I choć działania zbrojne ominęły terytorium Stanów Zjednoczonych, to komiksy przestrzegały przed sabotażystami, którzy mogli ograniczać efektywność amerykańskiego wysiłku wojennego (Strömberg 2010: 38-43; Wright 2003: 30-55). Ponadto komiksy doby drugiej wojny światowej tworzyły także odpowiedni wizerunek wroga, który miał wzmacniać zaangażowanie amerykańskiego społeczeństwa oraz żołnierzy (Scott 2007: 327-328). Brytyjskie komiksy wojenne, powstające od lat pięćdziesiątych, były pod tym względem bardziej wyważone (Chapman 2011: 101).

Jednak komunikaty propagandowe, choć zbudowane na fundamentach politycznych ideologii, same nie stanowią przekazu filozoficznego, a prezentują jedynie w sposób hasłowy te elementy politycznych idei, które mają wzbudzić pożądane działania, kształtować lub utrwalać oczekiwane postawy społeczne i polityczne obywateli (Dobek-Ostrowska 2009: 105-108, 124-127; Strömberg 2010: 9). Warto zatem określić moment, w którym autorzy komiksów przestali unikać poważnych, pełnoprawnych rozważań filozoficznych. Wydaje się, że początek takich dyskursów przyniosły komiksy

kontrkulturowe, w których dyskutowano istotne dla kontestujących kulturę hegemoniczną tematy (Chapman 2011: 200-209; Lewandowski 2013: 111). Zjawisko to wydaje się przypadać na lata osiemdziesiąte, czemu towarzyszył napływ, określany jako „inwazja" (Wolk 2007: 26), brytyjskich autorów na amerykański rynek komiksowy. Twórcy tacy, jak Alan Moore czy Neil Gaiman zmienili oblicze komiksu, nie tylko zresztą amerykańskiego, łącząc wysublimowane treści z językiem opowieści graficznych. Ich prace takie jak *Strażnicy*, *Sandman* czy *V jak Vendetta* odwoływały się do istotnych filozoficznych dyskursów[6].

Wspomniani autorzy nie wyczerpują oczywiście listy scenarzystów, którzy podejmowali dyskusję o filozofii z wykorzystaniem medium komiksu, ponieważ wątki te obecne są również w komiksie głównego nurtu, choć ze względu na grupę docelową bywają one upraszczane. Przykładowo seria *X-Men*, poświęcona przygodom grupy superbohaterów-mutantów, podejmuje ważny ze społecznego i politycznego punktu widzenia problem odmienności i wielokulturowości. Komiks jako medium, które ma przekazywać historię lub przedstawiać pewne idee (Eisner 2008: xi), znakomicie nadaje się jednak do dyskusji ideologicznych konfliktów, czego doskonały przykład stanowi osadzona w postapokaliptycznej Wielkiej Brytanii powieść graficzna *V jak Vendetta*.

Brytania po apokalipsie

Jednym z najbardziej interesujących komiksów prezentujących określoną wizję społeczeństwa i państwa jest powieść graficzna *V jak Vendetta* Alana Moore'a i Davida Lloyda. Publikowana w latach 1982-1989, stanowiła odpowiedź autorów na problemy świata u schyłku epoki zimnej wojny, w tym zwłaszcza na obawy związane z groźbą unicestwienia cywilizacji przy pomocy broni nuklearnej[7]. Fabuła osadzona została w świecie po nuklearnej zagładzie. I choć „Brytanii nie zbombardowano" (Moore & Lloyd 2014: 27), to nuklearny konflikt spowodował zmiany klimatyczne, które doprowadziły do klęski nieurodzaju. Jedna z bohaterek powieści wspomina: „Pogoda zniszczyła wszystkie plony,

6 Nie należy zapominać o kluczowej dla amerykańskiego komiksu postaci Willa Eisnera, który także podejmował ciekawe filozoficzne rozważania (Eisner 2006).

7 *V jak Vendetta* doczekała się także swojej filmowej wersji. Jednak ekranizacja, która pojawiła się w 2006 roku, w wielu kwestiach znacznie odbiega od komiksowego wzorca. Zmiany umożliwiły twórcom filmu zaprezentowanie problemów społecznych i politycznych charakterystycznych dla pierwszej dekady XXI wieku, takich jak zagrożenie terrorystyczne oraz konflikty o globalnym zasięgu. Zmieniono także finał opowieści, dostosowując go do ideałów społeczeństwa demokratycznego.

wiesz? A z Europy nie przychodziła żywność, bo Europy już nie było. Tak jak Afryki" (Moore & Lloyd 2014: 27). Apokalipsa oszczędziła Wielką Brytanię, której społeczeństwo musiało na nowo zorganizować swoje instytucje polityczne[8].

Moore i Lloyd ukazali postapokaliptyczną Wielką Brytanię jako totalitarne państwo, w którym obywatele rezygnują ze swoich wolności w imię bezpieczeństwa. Rządy sprawuje partia Norsefire, która stanowi jedyne i niepodważalne źródło władzy opartej na propagandzie i przemocy. Obywatele poddani są permanentnej inwigilacji oraz ideologicznej edukacji. Ich świat, poglądy oraz emocje formowane są przez medialne przekazy, które docierają do nich drogą radiową i telewizyjną, z zachowaniem monopolu środków przekazu dla partii rządzącej.

Główny bohater opowieści, znany jako V, przeciwstawia się totalitarnej dyktaturze, stosując niejednokrotnie ekstremalne metody nieposłuszeństwa. Nie cofa się przed fizyczną likwidacją swoich przeciwników oraz symboli ich władzy. Jego działalność, choć oparta na konsekwentnym stosowaniu przemocy, ma na celu obalenie systemu i przywrócenie jednostkom prawa do decydowania o własnych losach. Drogą do realizacji tego zamierzenia jest zniszczenie podwalin totalitarnej dyktatury i budowa na jej zgliszczach nowego ładu społecznego i politycznego, opartego na podstawach anarchistycznych.

Interesującym wątkiem w opowieści są relacje pomiędzy V a uratowaną przez niego z rąk policji politycznej Evey Hammond. W trakcie lektury odbiorca śledzi ewolucję jej poglądów oraz coraz większe zrozumienie dla działań podejmowanych przez głównego bohatera. Evey staje się jego uczennicą i następczynią, mającą wesprzeć zmianę ładu społeczno-politycznego.

W *V jak Vendetta* odnajdziemy także klarownie naszkicowane portrety osób stanowiących elitę Wielkiej Brytanii – to wódz, Adam Susan, oraz najważniejsi członkowie rządzącej partii Norsefire. Sportretowani są oni jako oportuniści, wykorzystujący swoją pozycję i obywateli do realizacji własnych celów. Na tym tle niezwykle interesującą postacią staje się Eric Finch, prowadzący śledztwo w sprawie aktywności V. Finch stracił wiarę w idee głoszone przez Norsefire i stara się jedynie wykonywać swoje obowiązki,

8 We wstępie do pierwszego zeszytowego wydania *V jak Vendetta,* opublikowanego w Stanach Zjednoczonych przez wydawnictwo DC Comics, autor stwierdził, że nie wierzy w możliwość przetrwania wojny atomowej. „W tych wczesnych epizodach – pisał Moore – widać też mój brak wyrobienia politycznego. W 1981 roku pojęcie »nuklearnej zimy« nie przedarło się jeszcze do powszechnej świadomości i chociaż moje domysły co do klimatycznego wstrząsu okazały się całkiem bliskie prawdy, nie da się ukryć, że opowieść sugeruje możliwość przeżycia wojny atomowej, przynajmniej takiej o ograniczonym zasięgu. Wedle mojej obecnej wiedzy to nieprawda" (Moore & Lloyd 2014: 6).

jednak nie można oprzeć się wrażeniu, że wraz z rozwojem wydarzeń coraz lepiej rozumie prawdziwe intencje V i do pewnego stopnia je akceptuje. Finch udaje się do obozu przesiedleńczego Larkhill, miejsca „narodzin" V, gdzie odurzony narkotykami próbuje wczuć się w kierujące głównym bohaterem motywacje (Moore & Lloyd 2014: 210-216).

Opowieść o losach V podzielona jest na trzy księgi:

> Pierwsza – pisał Alan Moore – przedstawia bohatera i jego świat. Druga, *Ten okrutny kabaret*, dogłębniej bada postacie drugoplanowe i skupia się głównie na postaci Evey Hammond. Trzecia, [...] *Kraina rób-co-chcesz*, łączy wszystkie osobne wątki w kulminację, mamy nadzieję, że satysfakcjonującą (Moore 2014: 276).

W każdej z ksiąg pojawiają się fragmenty, w których autor scenariusza prezentuje systematycznie filozoficzne podstawy dwóch opozycyjnych wobec siebie ideologii politycznych: totalitaryzmu i anarchizmu.

Wizja świata naszkicowana przez Moore'a i Lloyda w *V jak Vendetta* jest skrajnie pesymistyczna. Dystopijna Wielka Brytania po wojnie nuklearnej to dyktatura, w której jednostki poddane są nieustannej kontroli ze strony władzy oraz współobywateli, zmuszane do funkcjonowania w ściśle określony sposób, bez możliwości zmiany swego położenia. V dąży do zmiany istniejącego społeczno-politycznego *status quo* poprzez konfrontację z machiną przemocy i propagandy, pragnąc zastąpić totalitarną dystopię anarchistyczną utopią.

Fantastyczne zderzenie ideologii

Podstawowym nośnikiem treści filozoficznych jest słowo. Traktaty filozoficzne, także te z zakresu myśli politycznej, to najczęściej zwarte teksty, w których warstwa ilustracyjna pojawia się bardzo rzadko i nie ma najczęściej związku z reprezentowanymi poglądami. W bezpośrednim związku z tekstem rozpraw filozoficznych pozostaje najczęściej, choć nie zawsze, okładka, która czasami wzmacnia wymowę treści prezentowanych w książce. Przykładem może być okładka do pierwszego wydania jednego z fundamentalnych dzieł nowożytnej myśli politycznej, *Lewiatana* Thomasa Hobbesa (Bosse 1651). Przedstawia ona upozowanego na władcę potwora, złożonego z pojedynczych ludzi. Stwór ten w jednym ręku trzyma miecz, a w drugim – pastorał. Okładka ta prezentuje model władzy opisywany w tekście Hobbesa, pozwalając, oczywiście w pewnym uproszczeniu, zsyntetyzować myśli autora.

Tekst Hobbesa ma związek także z treściami zawartymi w *V jak Vendetta*. Jak zauważył James Sage w odniesieniu do filmowej adaptacji komiksu, to strach zmusza jednostki do uległości wobec rządów totalitarnej partii Norsefire. Jest to zgodne z myślą Hobbesa, którego zdaniem strach przed brakiem struktur zapewniających bezpieczeństwo powoduje, że ludzie godzą się na istnienie władzy politycznej nawet w znaczący sposób ograniczającej ich wolność (Hobbes 1954: 147-152; Sage: 3-7)[9]. Uwagi Sage'a można odnieść do przekazu zawartego w powieści graficznej Alana Moore'a i Davida Lloyda.

Wątek ten został znakomicie ukazany przez scenarzystę i rysownika w rozdziale trzecim księgi pierwszej (Moore & Lloyd 2014: 26-29). Evey opowiada V swoją historię, w której motywem przewodnim okazuje się być strach. V powraca do Galerii Cieni i zastaje tam czekającą na niego Evey, która podczas rozmowy przyznaje się do obaw o to, że on nie wróci. Wątek strachu powraca kiedy Evey opowiada V o losach swojej rodziny w czasach przełomu. Najpierw był strach przed tym, co przyniesie wojna atomowa: „To było okropne. Nikt nie wiedział, czy Brytania będzie zbombardowana, czy nie. Pamiętam, jak mama powiedziała: »Afryki już nie ma«. I tylko tyle" (Moore & Lloyd 2014: 27). Wielka Brytania przetrwała, jednak jej krajobraz oraz sytuacja społeczno-polityczna uległy drastycznym przemianom. Lloyd wzmacnia odbiór obaw Evey, umieszczając w dwóch kadrach zamieszczonych na dole cytowanej strony sugestywne obrazy zniszczonego Londynu oraz angielskiej wsi.

W dalszej części opowieści kluczowym staje się obraz przemian społecznych, zachodzących na terenie dotkniętej nuklearnym kataklizmem Wielkiej Brytanii. Autorzy streścili je w całości na stronie 28 pokazując chaos, który wyniknął z zagłady:

> Nie było jedzenia, a kanały ściekowe zalało i wszyscy się pochorowali. [...] Wybuchły *zamieszki* i wszędzie było pełno ludzi z *bronią*. Nikt nie wiedział, co się dzieje. Każdy czekał, aż rząd coś *zrobi*... Ale *nie było* już rządu. Tylko mnóstwo małych band. Wszystkie próbowały *objąć władzę*. A potem, w 1992, komuś się wreszcie udało [podkr. oryg.] (Moore & Lloyd 2014: 28.).

Tę część opowieści Evey ilustrują dwa kadry. Na pierwszym można dostrzec śmierć jej matki, która padła ofiarą złego stanu sanitarnego kraju. Na drugim zilustrowano skulonych w przerażeniu za sofą Evey i jej ojca, a w tle możemy dostrzec gotowe do uderzenia uniesione ręce trzymające kije. Warstwa graficzna kadrów idealnie współgra z przekazem słownym, potęgując oddziaływanie całości.

9 Podobnego odczytania filmowej wersji *V jak Vendetta* dokonał Dean A. Kowalski odwołując się do filozoficznych koncepcji Thomasa Hobbesa i Johna Locke'a (Kowalski 2008).

Komu udało się przejąć władzę? „Wszystkie ugrupowania faszystowskie, skrajna prawica, zjednoczyły się z nielicznymi wielkimi korporacjami, które przetrwały. Nazwali się *Nordyckim Ogniem*. Pamiętam, jak wkroczyli do Londynu. Mieli flagę ze swoim znakiem. Ludzie wiwatowali. Ja uważałam, że są *straszni*" [podkr. oryg.] (Moore & Lloyd 2014: 28). W tej krótkiej wypowiedzi zawarta jest esencja Hobbesowkiej filozofii politycznej, strach przed brakiem władzy musi zostać zastąpiony strachem przed władzą. Oczywiście obywatele powinni odczuwać go tylko w przypadku łamania prawa. Hobbes nie zaproponował jednak barier ograniczających władzę, która realizuje swój podstawowy cel, czyli zapewnienie obywatelom bezpieczeństwa. Wychodził z założenia, że każdy rząd jest lepszy od stanu natury (Hobbes 1954: 183-184, 297-304; Sage: 10-13). Stąd już tylko krok do totalitaryzmu.

Warto także spojrzeć na ilustrujące te słowa kadry, w których można obserwować przemarsz bojówek Norsefire, dokonywane przez nie czystki mniejszości rasowych i seksualnych oraz aresztowania osób związanych w przeszłości z ruchami liberalnymi czy socjalistycznymi. Ich ofiarą pada związany z socjalistami ojciec Evey. Tych kilka kadrów składa się na mocną krytykę totalitarnych ideologii, zastępując wielostronicowe rozważania. Warstwa wizualna wzmacnia oddziaływanie tekstu poprzez odwołanie się do emocji i pozwala lepiej zrozumieć lęki bohaterki powieści Moore'a. Jednak z drugiej strony zrozumienie warstwy graficznej ułatwia czytelnikowi choćby podstawowa znajomość historii, która pozwala zinterpretować prezentowane w omawianych kadrach wizerunki.

Na istotny aspekt sposobu obrazowania w *V jak Vendetta* zwrócił uwagę sam Moore w szkicu *Za uśmiechniętą maską*:

> W tym samym liście Dave przedstawił swoje pomysły na ten komiks, jeśli chodzi o rozkład plansz i wykonanie. Obejmowały one absolutny zakaz efektów dźwiękowych, a także, po namyśle, bezwzględne usunięcie dymków, w których pojawiałyby się myśli bohaterów. Jako scenarzystę, przeraziło mnie to. Efektami dźwiękowymi specjalnie się nie przejmowałem, ale jak bez dymków myślowych miałem poradzić sobie ze wszystkimi niuansami postaci, potrzebnymi, by komiks był zadowalający pod względem literackim? Tak czy inaczej, zawarta w tym pomyśle dyscyplina w pewien sposób mnie fascynowała i gdy nocą kładłem się spać, wciąż pobrzmiewała gdzieś w zakamarkach mojego mózgowego bagna (Moore 2014: 275).

Pomysł ten w dużej mierze udał się autorom. Zrezygnowali oni z efektów dźwiękonaśladowczych, ale pozostawili w tekście dłuższe wypowiedzi (czasem przemyślenia) bohaterów, umieszczając je w miejscach zazwyczaj przeznaczonych na teksty narracyjne.

Wspomniane powyżej dłuższe wypowiedzi bohaterów pozwalają autorom na rozbudowanie portretów psychologicznych postaci. W przypadku V Moore pozwala mu w ten sposób wyrazić jego *credo* filozoficzne. Główny bohater może wyłożyć swoje poglądy, które wzbogaca wizualny komentarz[10]. Racjonalne argumenty uzyskują wsparcie obrazów, które z jednej strony wizualizują przemyślenia bohatera opowieści, z drugiej dodają do nich pierwiastek emocjonalny.

W powieści graficznej *V jak Vendetta* wykładowi filozofii społecznej i politycznej towarzyszy wykorzystanie symboli, które pozwalają autorom w skrótowy sposób przekazać istotne treści. Zastosowanie tego typu rozwiązania może jednak ograniczyć krąg odbiorców dzieła do osób potrafiących te symbole odczytać. Dochodzimy tu do ważkiej kwestii związanej z możliwościami prezentowania treści filozoficznych w opowieściach graficznych. Prawidłowe odczytanie symboli wymaga od czytelnika określonego poziomu kompetencji. Znajomość kontekstu kulturowego, historycznego, społecznego czy politycznego pozwala osadzić w nim obrazy, a to z kolei umożliwia pełniejsze odczytanie prezentowanych w komiksie treści.

Symbolem najczęściej pojawiającym się w *V jak Vendetta* jest maska Guya Fawkesa, którą przywdział główny bohater, w kulturze brytyjskiej związana z określoną symboliką. Fawkes to jedna z najważniejszych postaci spisku prochowego 1605 roku. Piątego listopada tegoż roku spiskowcy zamierzali zdetonować ładunek wybuchowy pod siedzibą Izby Lordów, w której miał znajdować się król. Wydarzenie to, choć zakończone fiaskiem, przetrwało w pamięci zbiorowej. Co roku piątego listopada odbywają się festiwale sztucznych ogni, upamiętniające nieudany zamach (Keller 2008: 17-21; Sharpe 2005), a każde brytyjskie dziecko zna rymowankę *The Fifth of November* (Habing 2006; Sharpe 2005: 1). W komiksie postać Fawkesa została wykorzystana jako symbol sprzeciwu wobec niesprawiedliwej władzy państwowej.

Maska w *V jak Vendetta* to także symbol idei, która nie ma twarzy. Moore i Lloyd nie ujawniają tożsamości bohatera, pozostaje on cały czas anonimowy. Jego postać staje się symbolem określonego zbioru wartości. „Chciałeś mnie *zabić*? Pod tą peleryną nie ma ciała ani krwi, które można by zabić. Jest tylko *idea*. Idee są *kuloodporne*"– słyszy od V inspektor Finch tuż po postrzeleniu tajemniczego buntownika [podkr. oryg.] (Moore & Lloyd 2014: 236). Evey nie widzi potrzeby ujrzenia prawdziwej twarzy V po jego

10 Przykład takiego swoistego wykładu w wykonaniu V można znaleźć w czwartym rozdziale drugiej księgi komiksu (Moore & Lloyd 2014: 113-118).

śmierci. Ważniejsza jest bowiem jego siła oddziaływania: wizerunek, który staje się z jednej strony symbolem buntu i destrukcji poprzedniego ładu politycznego, a z drugiej nowych, lepszych czasów (Moore & Lloyd 2014: 249-251). Niezależnie od tego, kim tak naprawdę był V, pozostaje obecny jako symbol buntu i nadziei na zmianę.

Maska noszona przez V symbolizuje również spektakl, jakim jest polityka. Motyw ten pojawia się wielokrotnie w powieści[11],wskazując na sztuczność odgrywanych publicznie ról. Wizualna warstwa komiksu może także w skrótowy sposób wskazywać na filozoficzne inspiracje twórcy określonych idei politycznych. Mowa tu zarówno o tekstach przez myśliciela odrzucanych, jak i takich, na których opiera on zręby swoich przekonań. W kilku kadrach *V jak Vendetta* autorzy pozwalają czytelnikowi rzucić okiem na bibliotekę V, która zawiera zarówno traktaty filozoficzne, jak i dzieła literatury pięknej (Moore & Lloyd 2014: 9, 18). Wśród nich obecne są między innymi dramaty Williama Shakespeare'a, *Złota gałąź* Jamesa George'a Frasera, *Ivanhoe* Waltera Scotta, *Odyseja* Homera, *Frankenstein* Mary Shelley, *Utopia* Thomasa More'a, *Kapitał* Karola Marksa czy *Mein Kampf* Adolfa Hitlera. Zabieg ten pozwala czytelnikowi poznać lektury komiksowego anarchisty oraz prezentuje w skrótowej formie idee, które legły u podstaw jego poglądów. Im większa kompetencja kulturowa cechuje odbiorcę powieści graficznej, tym łatwiej będzie mu zinterpretować podstawy filozoficznych wykładów V.

Postapokaliptyczna fantastyka pozwala, czego przykładem jest choćby cytowane we wstępie opowiadanie Harlana Ellisona, krytycznie przyjrzeć się losom społeczeństw po wielkim kataklizmie. Powieść graficzna *V jak Vendetta* dowodzi, że komiksowa narracja może służyć reprezentacji skomplikowanych dyskursów społeczno-politycznych. Alan Moore i David Lloyd ukazali zniszczoną w wyniku wojny atomowej o ograniczonym zasięgu Wielką Brytanię, w której władzę przejął totalitarny reżim, tłamszący wolność obywateli. Dystopia to gatunek często wykorzystywany w literaturze postapokaliptycznej do ukazania negatywnych skutków społeczno-politycznych, jakie nastąpią po zagładzie.

Autorzy, korzystając z możliwości tworzonego ze słów i obrazów medium komiksowego, pokazali, w jaki sposób prawo silniejszego zagraża ludzkiej wolności, oferując bezpieczeństwo za cenę strachu. Czy jednak w świecie pozbawionym w wyniku katastrofy instytucji politycznych możliwy jest ład oparty na wartościach, a nie na przemocy?

11 O autentyczności i maskach w życiu społecznym i politycznym pisał Stanisław Filipowicz w monografii *Twarz i maska* (1998).

Moore i Lloyd pozostawiają odpowiedź na to pytanie czytelnikom. Ich postapokaliptyczna wizja skłania do myślenia, przyjrzenia się możliwym scenariuszom tego, co stać się może ze zniszczonym światem. W komiksowych kadrach zaprezentowali ideologiczne aspekty faszyzmu i anarchizmu jako fundamentów społecznej organizacji, pokazując, jak trudny wybór stoi przed ludźmi w sytuacji krytycznej i jak wielkiej siły potrzeba, by te idee realizować.

Źródła cytowań

Berger, James (1999), *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Booker M. Keith, Thomas Anne-Marie (2009), *The Science Fiction Handbook*, Chichester: Wiley-Blackwell.

Bosse, Abraham (1651), *The frontispiece of the book "Leviathan" by Thomas Hobbes*, https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan_%28book%29#/media/File:Leviathan_by_Thomas_Hobbes.jpg [dostęp: 28.12.2017].

Chapman, James (2011), *British Comics: A Cultural History*, London: Reaktion Books.

Dobek-Ostrowska, Bogusława (2009), *Porozumienie czy konflikt? Politycy, media i obywatele w komunikowaniu politycznym*, Gdańsk: ParkEdukacja.

Eisner, Will (2006), *The Contract with God Trilogy. Life on Dropsie Avenue*, New York, London: W.W. Norton & Company.

Eisner, Will (2008), *Comics and Sequential Art*, New York, London: W. W. Norton & Company.

Ellison, Harlan (2012), 'Chłopiec i jego pies', przekł. Piotr W. Cholewa, w: Lech Jęczmyk, Wojtek Sedeńko (red.), *Rakietowe szlaki*, t. 5, Stawiguda: Solaris, ss. 51-94.

Filipowicz, Stanisław (1998), *Twarz i maska*, Kraków-Warszawa: Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Fundacja im. Stefana Batorego.

Habing, B. (2006), *The Fifth of November – English Folk Verse*, http://www.potw.org/archive/potw405.html [dostęp: 28.12.2017].

Hobbes, Tomasz (1954), *Lewiatan, czyli materia, forma, i władza państwa kościelnego i świeckiego*, przeł. Czesław Znamierowski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Keller, James R. (2008), *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*, London-Jefferson, NC: McFarland & Co., Inc. Publishers.

Kowalski, Dean A. (2008), 'R for Revolution. Hobbes and Locke on Social Contracts and Scarlett Carsons', w: Joseph J. Foy (red.), *Homer Simpson Goes to Washington. American Politics through Popular Culture*, Lexington: The University Press of Kentucky, ss. 19-40.

Jezierski, Piotr (2012), *Siła strachu. Wpływ Apokalipsy i lęków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

Lewandowski, Wojciech (2013), 'Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki', *Przegląd Europejski*: 4, ss. 108-119.

Moore, Alan (2014), *Za malowanym uśmiechem*, w: Alan Moore, scen., David Lloyd, rys., *V jak Vendetta*, przekł. Jacek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 267-278.

Moore, Alan, scen., Dave Gibbons, rys. (2003), *Strażnicy*, t. 1, r. 4, Warszawa: Egmont Polska.

Moore, Alan, scen., David Lloyd, rys. (2014), *V jak Vendetta*, przekł. Jacek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska.

Morris, Tom, Matt Morris (red.) (2008), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way*, Chicago and La Salle, Ill.: Open Court.

Nakazawa, Keiji (2009), 'I SAW IT!', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 15-64.

Sage, James (brak daty), *V for Vendetta and Political Philosophy: A Critique of Thomas Hobbes*, http://www3.uwsp.edu/philosophy/FacultyStaffDocs/jSage/Sage%20V%20for%20Vendetta.pdf [dostęp: 28.12.2017].

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.

Sharpe, James (2005), *Remember, Remember. A Cultural History of Guy Fawkes Day*, Cambridge, Massachussetts: Harvard University Press.

Siegel, Jerry, scen., Joe Shuster, rys. (2006), *The Superman Chronicles: Volume One*, New York: DC Comics.

Strömberg, Fredrik (2010), *Comic Art Propaganda: A Graphic History*, Lewes: ILEX.

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

White, Mark D., red. (2009), *Watchmen and Philosophy. A Rorschach Test*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

White, Mark D., Arp Robert, red. (2008), *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Wolk, Douglas (2007), *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, Philadelphia: Da Capo Press.