

Wojciech Lewandowski
Instytut Europeistyki, WDiNP, Uniwersytet Warszawski

Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki

1. Wprowadzenie

Z postrzeganiem komiksu, szczególnie w Polsce, powiązany jest szereg stereotypów. Czasem widziany jest on jako odmiana literatury czy formy prasowej, choć tak naprawdę stanowi całkowicie odrębną dziedzinę sztuki. Według Scotta McClouda komiks to „obrazy (*pictorial and other images*) ułożone obok siebie w określonej sekwencji w celu przekazania informacji oraz/lub wywołania u czytelnika wrażeń estetycznych” (McCloud, 1994, s. 9). Skoro tak, nie jest on tylko „ubogim krewnym” szlachetnej literatury. Komiks w swoisty sposób wpływa na inne dziedziny kultury oraz domaga się odrębnych badań.

Inny stereotyp każe widzieć komiks jako produkt adresowany wyłącznie do dzieci. Jednak pierwsze komiksy tworzone, przeciwnie, z myślą o dorosłych odbiorcach. Dopiero wtórnie ich niespodziewana popularność wśród dzieci i młodzieży spowodowała powstanie i spektakularny rozwój wydawnictw specjalnie skierowanych do najmłodszych.

W związku z powyższym komiks uważany jest za medium służące wyłącznie rozrywce, niepredysponowane do poruszania złożonych, poważnych tematów. W rzeczywistości istnieje ogromna liczba komiksów pochylających się nad każdym właściwie problemem społecznym, politycznym czy kulturowym¹.

Komiks postrzegany jest także jako medium „amerykańskie”, importowane do Europy (oraz do wszystkich innych regionów globu). W rzeczywistości komiks powstał

¹ Szeroko o stereotypach związanych z komiksem jako formą sztuki piszą: Chapman, 2011, s. 9–11 oraz Szyłak, 2000, s. 5.

właśnie w Europie, choć to w Stanach Zjednoczonych osiągnął największą popularność. Obecnie rynek komiksowy w USA jest ogromny, jednak Europejczycy także sięgają po komiksy, szczególnie Belgowie, Francuzi oraz Brytyjczycy, którzy, bez konieczności przekładu, mogą cieszyć się licznymi wydawnictwami amerykańskimi. Powstają dzieła komiksowe *par excellence* europejskie – tworzone przez Europejczyków i poruszające tematy ich dotyczące.

Celem niniejszego artykułu jest charakterystyka historii brytyjskiego komiksu politycznego w drugiej połowie XX oraz na początku XXI wieku. W związku z tym zaprezentuję wybrane gatunki i tytuły brytyjskiego komiksu politycznego. Komiks polityczny definiuję tu jako taki, który w warstwie narracyjnej pokazuje problemy ze sfery polityki i działalności politycznej. Może mieć on także charakter propagandowy (zob. Strömberg, 2010).

Spojrzenie na komiks polityczny z perspektywy historycznej umożliwi dostrzeżenie ewolucji oraz pogłębienie analizy treści poruszanych we współczesnym brytyjskim komiksie politycznym. Pozwala także na pokazanie relacji pomiędzy komiksem a innymi formami komunikowania treści politycznych, takimi jak: film, muzyka czy literatura. Komiks, dzięki swojemu unikalnemu językowi², prezentuje skomplikowane zagadnienia związane z naturą życia społecznego, włącznie z kwestiami filozoficznymi. Problematyka polityczna była obecna w komiksie brytyjskim od początku jego historii, jednak szczególnego znaczenia nabrała w czasach kontrkultury lat 60. Największy rozkwit komiksu politycznego przypadał na lata 80. XX wieku, kiedy środowisko skupione wokół magazynu „2000 AD” zdobyło uznanie czytelników nie tylko w Wielkiej Brytanii. Autorzy, tacy jak: Alan Moore czy młodszy od niego Garth Ennis, stali się uosobieniem komiksu poruszającego nawet najbardziej drażliwe kwestie natury społecznej czy politycznej.

2. Komiks brytyjski – specyfika

Brytyjski rynek komiksowy, w odróżnieniu od amerykańskiego i frankofońskiego, wykształcił specyficzne formy publikacji opowieści graficznych. Najważniejszym źródłem komiksowych opowieści są dla Brytyjczyków czasopisma wielohistoryjkowe³,

² Język komiksu oraz jego wpływ na prezentowane w opowieściach graficznych treści był przedmiotem kilku prac teoretycznych. Pozycje szczególnie warte uwagi to: Eisner, 2008; McCloud, 1994 oraz Szyłak, 2000.

³ Można też je określić mianem magazynów.

np. „2000 AD” czy „Eagle”. W każdym numerze czytelnicy mogli znaleźć kilka opowieści, których bohaterowie powracali w kolejnych numerach. Najbardziej popularne historie były publikowane także w edycjach zbiorczych poświęconych konkretnym bohaterom lub tematom.

Obok magazynów komiksowych w Wielkiej Brytanii popularne były biblioteki obrazkowe (*picture libraries*), jak np. „Commando” czy „Battle Picture Library”. Były one najczęściej publikowane w rytmie tygodniowym. Każdy numer zawierał jedną ponad 60-stronicową historię stanowiącą zamkniętą całość.

Ponadto znaczącą część brytyjskiego rynku komiksowego stanowiły tytuły amerykańskie. Do 1959 roku dostępne były głównie przedruki, gdyż import komiksów był zakazany (Chapman, 2011, s. 77). Zakaz miał stymulować brytyjską gospodarkę w okresie powojennym.

Najpopularniejszymi gatunkami komiksowymi w Wielkiej Brytanii były i są wspólnie opowieści wojenne oraz komiks fantastyczny. Od lat 40. XX wieku, pod wpływem doświadczeń historycznych, komiks wojenny nabrał dojrzałości: był realistyczny zarówno w odniesieniu do pokazywanych okoliczności, jak i osobowości bohaterów. Najsłynniejszym reprezentantem komiksu fantastycznego jest magazyn „2000 AD” i postać Sędziego Dredda. Te dwa gatunki komiksu brytyjskiego okazały się najbardziej innowacyjne: umożliwiały dotarcie z poważnymi przekazami o charakterze społecznym i politycznym do szerokiego grona, często młodych odbiorców.

Jednak dyskusji o komiksie brytyjskim w żadnym wypadku nie można wyczerpać, prezentując wyłącznie brytyjskie wydawnictwa. Paradoksalnie to, co najciekawsze dla brytyjskiej twórczości komiksowej dzieje się za Atlantykiem. Od początku lat 80. XX wieku do USA emigrowali bowiem najgenialniejsi brytyjscy scenarzyści: Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison czy nieco od nich młodszy Garth Ennis⁴. Do dziś ci twórcy nadają ton amerykańskiemu przemysłowi komiksowemu, a ich dzieła są także najczęściej wydawanymi komiksami „brytyjskimi” w Polsce. Sukcesem Brytyjczyków tworzących w Stanach Zjednoczonych było wprowadzenie do opowieści obrazkowych z jednej strony poważnej, adresowanej do dorosłych tematyki, a z drugiej – scenariuszy wymagających znaczącej kompetencji kulturowej.

⁴ Przepływ brytyjskich twórców do amerykańskich wydawnictw specjalizujących się w komiksach został określony mianem brytyjskiej inwazji (*British invasion*) analogicznie do fali popularności brytyjskiej muzyki rockowej w USA w latach 60. XX wieku.

3. Kontrkultura

Obok wiodących wydawnictw na brytyjskim rynku występowały komiksy *undergroundowe*, np. drukowane w magazynach „Oz” i „Nasty Tales”. Prezentowały one treści analogiczne do ich amerykańskich i francuskich odpowiedników: głównie społecznie i politycznie wywrotowe. Komiksy kontrkulturowe głosiły swobodę obyczajową, seksualną, akceptację dla stosowania narkotyków, brak szacunku dla stratyfikacji społecznej. Prezentowano w nich także policję w złym świetle jako źródło opresji, przez co można było je umieścić w nurcie opozycji antysystemowej⁵.

Kontrkulturowe magazyny komiksowe, takie jak: „Cozmic Comics” czy „Zip Comics”, nie unikały trudnych społecznych i politycznych tematów. Mówiły o nich w sposób prosty, daleki od meandrów politycznej poprawności. W odróżnieniu od komiksów głównego nurtu, twórcy tytułów *undergroundowych* nie podlegali ograniczeniom ze strony dystrybutorów prasy, którzy niechętnie widzieli w swoich sklepach komiksy o potencjalnie „niebezpiecznych” treściach. Jednak brak kontrkulturowych komiksów w głównych sieciach dystrybucyjnych był w pewnym stopniu odpowiedzialny za upadek tej gałęzi sztuki komiksowej (Chapman, 2011, s. 208).

Obok kontrowersyjnej wymowy społecznej i politycznej twórców komiksów kontrkulturowych cechowało także zamiłowanie do eksperymentów formalnych poszerzających granice komiksowego medium. Kontrkulturowe komiksy chętniej posługiwały się bardziej ikonicznym, a mniej realistycznym rysunkiem, co miało potęgować wrażenie ich antysystemowości. Nurt ten kontynuowany był w komiksach alternatywnych, które pojawiły się na brytyjskim rynku komiksowym z chwilą zmierzchu popularności komiksów kontrkulturowych (Chapman, 2011, s. 209–210).

4. Opowieści wojenne

Podczas drugiej wojny światowej komiksy wojenne były podstawową lekturą amerykańskich żołnierzy. W Wielkiej Brytanii popularność gatunku wzrosła natomiast dopiero po wojnie, a jej początki można datować na drugą połowę lat pięćdziesiątych. Jak zauważa James Chapman, był to typowy gatunek komiksu dla każdego brytyjskiego chłopca (2011, s. 95).

⁵ Najpełniejszy obraz brytyjskiego komiksu kontrkulturowego można znaleźć w: Huxley, 1990.

Najważniejsze magazyny drukujące opowieści wojenne to: „The Battle Picture Library”, „The War Picture Library”, „Air Ace Picture Library”, „War at Sea Picture Library” oraz istniejące do dziś „Commando”⁶. Typowymi autorami takich komiksów byli weterani wojenni, co zapewniało realizm historyczny i psychospołeczny fabuły oraz podejmowanie trudnych, niejednoznacznych tematów. Bohaterzy to zazwyczaj żołnierze brytyjscy lub z wojsk sprzymierzonych (a od czasu do czasu także honorowi przeciwnicy), jednostki często nieprzypominające superbohaterów z amerykańskich komiksów, po ludzku uwikłane w działania zbrojne. Realizm brytyjskich komiksów wojennych odróżniał je od amerykańskich komiksów tego gatunku. Przyczyną tych różnic mogło stać się propagandowe wykorzystanie amerykańskich komiksów wojennych podczas drugiej wojny światowej oraz podczas kolejnych konfliktów zbrojnych, w których uczestniczyli amerykańscy żołnierze (szerzej: Scott, 2007, s. 326–335 oraz Strömberg, 2010, s. 38–43 oraz 54–55).

Komiksy te jako że budowały wyidealizowany obraz Brytyjczyka na wojnie, spełniały wyraźną funkcję polityczną. Z jednej strony rola wojsk brytyjskich w zwycięstwie nad nazistami była wyolbrzymiona, kosztem sojuszników, z drugiej – poszczególni żołnierze jawili się jako zawsze uczeni, honorowi, walczący zgodnie z prawem wojennym, oddani sprawie wolności. Nawet chwile słabości, które dotyczyły walczących żołnierzy, okazywały się często jedynie etapami na drodze do chwały. Za przykład może posłużyć jeden z bohaterów komiksu *Test by Battle* Percy’ego Cooka, który w końcu okazał się godnym miana prawdziwego żołnierza (2007, s. 201–263). Jako że opowieści wojenne były niezwykle popularne wśród młodzieży, miały kształtować całe pokolenie brytyjskich patriotów. Komiksy wojenne dotyczyły także ważkich dla zbiorowości tematów, takich jak: wewnętrzne napięcia w armii czy stratyfikacja społeczna i jej przemiany związane z zasługami wojennymi.

W tym samym okresie powstał znakomity komiks antywojenny: *Charley’s War* Pata Millsa⁷ pokazujący zderzenie entuzjazmu młodego człowieka, gotowego walczyć za ojczyznę, z okrucieństwami wojennego życia. Autorzy stworzyli niezwykle realistyczny portret zmagania młodzieńca w obliczu wydarzeń przerastających ludzkie możliwości percepcyjne. Udało im się pokazać emocjonalne zaangażowanie bohatera oraz sposób, w jaki wojna wpływa na ludzką psychikę. Bez wątplenia można ten komiks uznać za

⁶ W 2007 roku seria „Commando” przekroczyła cztery tysiące opublikowanych numerów, zob.: Blair.

⁷ Komiks ten publikowany był na łamach magazynu „Battle Picture Weekly” od 1979 do 1985 roku. W latach 2004–2013 brytyjskie wydawnictwo Titan Publishing opublikowało pełne, dziecięciotomowe wydanie zbiorcze *Charley’s War*.

jedno z najbardziej pacyfistycznych dzieł w świecie opowieści obrazkowych (Chapman, 2011, s. 133–135).

Wojna stała się bardzo typowym motywem dla brytyjskiej tradycji komiksowej. Tematy historyczne znajdują swe realizacje także współcześnie. Doskonałym tego przykładem są komiksy autorstwa brytyjskiego scenarzysty Gartha Ennisa wydawane w ramach dwóch serii *Opowieści wojenne* oraz *Battlefield*. Autor nawiązuje w nich do klasycznych brytyjskich tytułów próbując wskrzesić ich klimat zarazem wzbogacając ich tematykę o historie dotychczas pomijane.

Dobrym tego przykładem jest powieść graficzna *Drogi Billy* (Ennis, Snejbjerg, 2010), opowieść o cywilnych ofiarach wojny toczonej w Azji na terenach zajmowanych przez Japończyków. Ennis koncentruje swoją uwagę przede wszystkim na psychologicznych konsekwencjach doznanych podczas wojny krzywd. W komiksie *Drogi Billy* opowiada on historię Carrie Sutton, która jako jedyna przeżyła gwałt oraz masową egzekucję, dokonaną na brytyjskich kobietach przez japońskich żołnierzy. Carrie próbuje wrócić do „normalnego” życia, jednak konieczność ukrywania tajemnicy o gwałcie oraz chęć zemsty powodują, że nie może odnaleźć się w zmieniającej się wojennej rzeczywistości. Pracuje jako pielęgniarka i morduje rannych japońskich żołnierzy. W ten sposób mści się za zło doznane od ich rodaków. Najgorsza dla Carrie okazuje się być jednak świadomość, że zmieniająca się rzeczywistość geopolityczna wymusi na dawnych wrogach współpracę, co uniemożliwi osądzenie japońskich zbrodni wojennych. Skrywany dramat jednostki okazuje się bez znaczenia w obliczu prowadzonej polityki. Po raz kolejny autorzy brytyjscy dotknęli niezwykle istotnego problemu związanego z losami ofiar wojny.

5. Science-fiction

W prozie wielu narodów istnieje tradycja dyskusowania aktualnych problemów społeczno-politycznych poprzez umiejscowienie akcji w fikcyjnych społecznościach – żyjących w dalekiej przyszłości, w kosmosie itd. Brytyjczycy zastosowali ten zabieg zaskakująco skutecznie w powieściach graficznych.

Najsłynniejszym brytyjskim magazynem poświęconym komiksom science-fiction był (i nadal jest) wydawany od 1977 roku „2000 AD”. Od pierwszego numeru pojawiły się w nim atrakcyjne opowieści, które, poza treściami rozrywkowymi, komentowały bieżącą sytuację społeczną czy polityczną. Formuła opowieści fantastyczno-naukowej

pozwalala w często zawoalowany sposób dokonać krytyki współczesnego autorom świata. Do najznamienitszych brytyjskich scenarzystów piszących dla „2000 AD” zaliczyć można: Johna Wagnera, Alana Granta, Pata Millsa, Granta Morrisona czy Alana Moore’a. Wśród rysowników tworzących dla tego magazynu należy wskazać m.in.: Mike’a McMahona, Carlosa Ezquerre czy Dave’a Gibbonsa. Sukcesem „2000 AD” był także fakt, że magazyn „dorastał” wraz z czytelnikami oferując im coraz poważniejsze treści⁸.

Jedną z najsłynniejszych serii komiksowych, która pojawiła się na łamach „2000 AD”, i jest wydawana do dziś, była tworzona przez kilku brytyjskich autorów historia zatytułowana *Judge Dredd*⁹. Jej akcja rozgrywa się w gigantycznej metropolii przyszłości (*Mega-City One*) ulokowanej na wschodnim wybrzeżu zniszczonych wojną nuklearną Stanów Zjednoczonych. W państwie nie funkcjonują procedury demokratyczne. Całkowitą władzę sprawują sędziowie, obrońcy porządku. System ten ma być jedynie tymczasowym rozwiązaniem w momencie kryzysu państwowości, jednak brak wiary w ludzkie możliwości powoduje kontynuację rządów totalitarnych. *Judge Dredd* wnosi tym samym do powieści graficznej zagadnienie zagrożenia totalitaryzmem związanego z tymczasowym zawieszeniem demokratycznych procedur na czas kryzysu. Główny bohater jest ich zwolennikiem, choć próbuje od czasu do czasu zrozumieć argumenty drugiej strony. Kolejni autorzy serii umiejętnie podkreślali rozterki Sędziego Dredda związane z konfliktem wartości pomiędzy skutecznością totalitarnego systemu zarządzania Mega-City a potrzebą demokratycznej ekspresji.

Z kwestiami kontroli, odpowiedzialności i etyki w polityce zmierzyła się z kolei powieść graficzna *Strážnicy* scenarzysty Alana Moore’a i rysownika Dave’a Gibbonsa (2003-2004). W przedstawionym tam świecie superbohaterowie podejmują działania prowadzące do szczytnego celu, jednak wartość ich działania poddana zostaje w wątpliwość, gdyż nie podlegają żadnej społecznej czy politycznej kontroli. W ten sposób, nie wprost, poruszony został problem prawa opinii publicznej do informacji na temat działań podejmowanych w celu zapewnienia obywatelom bezpieczeństwa i pokoju.

Moore stawia niezwykle intrygujące pytanie dotyczące superbohaterów, postaci wyposażonych w umiejętności i możliwości przekraczające zdolności zwykłego czło-

⁸ Szeroko o magazynie „2000 AD” oraz prezentowanych w nim historiach pisze: Chapman, 2011, s. 144–171.

⁹ Kompletnie, docelowo, wydanie przygód sędziego Dredda ukazuje się w ramach dwóch serii: *Judge Dredd: The Complete Case Files* (wydawana od 2005 roku) oraz *Judge Dredd: The Restricted Files* (2010–2012).

wieka¹⁰. Do jakiego stopnia ich działania powinny zależeć od woli tych, których mają chronić? Czy niejawne, acz skutkujące pożądanymi rezultatami, działania powinny pozostać tajemnicą, czy też jednostki mają prawo o nich wiedzieć? Kto kontroluje tytułowych strażników? Moore nie udziela jednoznacznej odpowiedzi wskazując jedynie pewne tropy. Pokazuje także, że działania, które mają prowadzić do osiągnięcia maksymalnego dobra, mogą same w sobie być etycznie dwuznaczne. Ukazane są dylematy stale obecne w filozofii politycznej: czy niemoralne działanie może rodzić pozytywne efekty oraz na ile zło może rodzić dobro? Niestety Moore i Gibbons nie mają na to pytanie jednoznacznej odpowiedzi.

6. Anarchizm

Komiks może być dojrzałym traktatem prezentującym ideę polityczną, formą edukacji obywatelskiej. Może stawiać trudne pytania, zachęcać do myślenia i dyskusji. Tak czynią w powieści graficznej *V jak Vendetta* jej autorzy: scenarzysta Alan Moore oraz rysownik David Lloyd (2003)¹¹. Twórcy przedstawiają odbiorcom anarchizm pokazując go w żywym dialogu z totalitaryzmem.

Akcja komiksu wydawanego w latach 1982–89 rozgrywa się w Wielkiej Brytanii w okresie po fikcyjnej katastrofie nuklearnej. Na zgliszczach państwowości powstaje partia Norsefire wprowadzająca klasyczne rządy faszystowskie. Partia jest zdania, że władza, choćby i totalitarna, jest lepsza niż chaos. Przeciw niej buntuje się V, tajemniczy bohater ukrywający się za maską Guya Fawkesa¹². Krytykuje on totalitaryzm prezentując zarazem argumenty na rzecz anarchizmu.

Anarchia V jest rozumiana jako luźna struktura społeczna, w której niezależne jednostki podejmują najlepsze dla siebie decyzje i dobrowolnie angażują się w umowy

¹⁰ Co ciekawe w *Strażnikach* występuje tylko jeden superbohater o ponadludzkich zdolnościach (Dr Manhattan). Pozostali bohaterowie zawdzięczają swój status sprawności fizycznej oraz zdobyciom techniki, bardziej przypominając Batmana niż Supermana. Szeroko o superbohaterach w komiksie, w tym także o postaciach pojawiających się w tekście Moore'a, zob.: Reynolds, 1992.

¹¹ Znakomitą analizę tej powieści graficznej oraz jej filmowej adaptacji można znaleźć w: Keller, 2008.

¹² Guy Fawkes był jednym z uczestników „spisku prochowego” z 1605 roku, zorganizowanego w celu zabójstwa króla Anglii i Szkocji Jakuba I. Zamachowcy zamierzali wysadzić materiały wybuchowe ukryte w podziemiach Izby Lordów. Fawkes został schwytany i skazany na śmierć. Współcześnie maska Guya Fawkesa używana jest jako symbol sprzeciwu wobec władzy politycznej czy określonej formy ładu społeczno-politycznego. Korzystają z niej członkowie grupy Anonymous. Stała się także symbolem Ruchu Oburzonych.

z innymi. Według niego anarchia to forma społeczna, gdzie brak jest przywódców, ale nie porządku. Przeciwnie, anarchia to jedyny prawdziwy porządek. Aby go wprowadzić w życie społeczeństwo musi jednak zapłacić cenę tymczasowego chaosu w okresie przejściowym¹³. Jako że dla fikcyjnego społeczeństwa przedstawionego w komiksie byłby to nawrót do niedawno pożegnanego stanu niepewności, istnieje poważne prawdopodobieństwo, że nie wytrzymałoby ono tej próby i szybko zażądało ponownie rządów silnej ręki. Wolność jest zatem potencjalnie dostępna, ale nie jest gwarantowana. Moore kończy opowieść w otwarty sposób, zachęcając do refleksji nad naturą społeczeństwa, instytucji, człowieka.

V jak Vendetta jest dziełem o wysokim stopniu złożoności nie tylko w warstwie treściowej, ale i formalnej. To opowieść pełna nawiązań do innych tekstów kultury zarówno tak zwanej wyższej, jak i popularnej. Intertekstualność sprawia, że aby w pełni zrozumieć niuansy tego komiksu, trzeba posiadać pewną kompetencję kulturową. Jednocześnie uatrakcyjnia lekturę i pomaga wzmocnić przekaz komiksu. Intertekstualne nawiązania stały się zresztą swoistym „znakiem firmowym” scenariuszy Alana Moore’a, czego przykładem jest wydawana także w Polsce seria *Liga niezwykłych dżentelmenów*¹⁴.

V jak Vendetta to świetny przykład dobrze przemyślanego traktatu politycznego, który przyjął mniej tradycyjną formę. To komiks będący świadomym aktem komunikacji politycznej.

7. Podsumowanie

Komiksy „w prawie magiczny sposób przyciągają i utrzymują uwagę odbiorcy” (Strömberg, 2010, s. 9). Dzięki tej właściwości stają się medium umożliwiającym atrakcyjną prezentację dowolnych tematów, w tym także społecznych i politycznych. Powieści graficzne, które pojawiły się w drugiej połowie XX wieku, także w Wielkiej Brytanii, są tego najlepszym dowodem.

Komiks, jak każda inna dziedzina sztuki, w oczywisty sposób pokazuje swoich bohaterów w kontekście społecznym. W tym sensie problematyka społeczno-polityczna

¹³ W taki sposób V wyjaśnia swój punkt widzenia dotyczący ewolucji od totalitaryzmu do anarchizmu: „Anarchia oznacza brak *przywódców*; a nie brak *porządku*. Wraz z anarchią nadchodzi era *ordnung*, era prawdziwego, dobrowolnego *porządku*. Era *ordnung* nadejdzie, kiedy wyczerpie się szalony i nieskładny cykl *verwirrung*, o którym donoszą te komunikaty. To nie jest *anarchia*, Eve. To jest *chaos*” (Moore, Lloyd, 2003, t. 2, s. 61 – podkreślenia Moore’a).

¹⁴ W Polsce ukazało się dotychczas pięć tomów przygód tytułowej Ligii: Moore, O’Neill, 2003-2004, t. 1-2; Moore, O’Neill, 2010; Moore, O’Neill, 2011 oraz Moore, O’Neill, 2012.

jest zawsze w nim obecna. Jednak, zanim autorzy brytyjscy zaprezentowali w drugiej połowie XX wieku przywołane wyżej dokonania, rzeczywistość społeczna podlegała w komiksie znaczącym uproszczeniom, służyła często jedynie jako tło. W swoich dziełach Brytyjczycy przedstawili zagadnienia historyczne i polityczne jako bohaterów głównych. Przeprowadzili pierwsze złożone dyskusje ideologiczne. Postawili niewygodne, *par excellance* filozoficzne pytania o przyszłość społeczeństwa i wolności. W efekcie poszerzyli krąg odbiorców komiksu o osoby o wyższej kompetencji kulturowej i świadomości obywatelskiej. Zbudowali nowy wizerunek komiksu jako medium zaangażowanego.

Ten trend dał się następnie zaobserwować na innych rynkach komiksowych, nawet tam, gdzie autorzy starali się unikać poruszania takiej tematyki wprost (jak w Stanach Zjednoczonych) lub w europejskim komiksie kontynentalnym. Brytyjscy autorzy, do których dzieł odwołują się młodsze pokolenia twórców komiksów, poszerzyli zakres społecznego znaczenia tego medium pokazując go jako tekst kierowany do dorosłego i wyrobionego czytelnika, w którym nie unika się nawet najbardziej kontrowersyjnych tematów.

Bibliografia:

BlairSean, *GottinHimmel!*, http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/6599139.stm (18.10.2012).

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

Eisner Will (2008), *Comics and Sequential Art*. New York, London.

Ennis Garth (scen.), Sneibjerg Peter (rys.) (2012), *Drogi Billy*, Warszawa.

Huxley David (1990), *The Growth and Development of British Underground and Alternative Comics 1966–1986*, PhD Thesis, Loughborough.

Keller J.R. (2008), *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*, Jefferson, NC, London.

McCloud Scott (1994), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton.

Moore Alan (scen.), O'Neill Kevin (rys.) (2003-2004), *Liga Niezwykłych Dżentelmenów*, t. 1–2, Warszawa.

Moore Alan (scen.), O'Neill Kevin (rys.) (2010), *Liga niezwykłych dżentelmenów. Stulecie: 1910*, Warszawa.

Moore Alan (scen.), O'Neill Kevin (rys.) (2011), *Liga niezwykłych dżentelmenów. Stulecie: 1969*, Warszawa.

Moore Alan (scen.), O'Neill Kevin (rys.) (2012), *Liga niezwykłych dżentelmenów. Stulecie: 2009*, Warszawa.

- Moore Alan (scen.), Gibbons Dave (rys.) (2003-2004), *Strażnicy*, t. 1–3, Warszawa.
- Moore Alan (scen.), Lloyd David (rys.) (2003), *V jak Vendetta*, t. 1–2, Kraków.
- Reynolds Richard (1992), *Super Heroes: A Modern Mythology*, Jackson.
- Scott Cord, *Written in Red, White, and Blue: A Comparison of Comic Book Propaganda from World War II and September 11*, „The Journal of Popular Culture” 2007, vol. 40, nr 2.
- Strömberg Fredrik (2010), *Comic Art Propaganda: A Graphic History*, Lewes.
- Szyłak Jerzy (2000), *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk.
- Test by Battle* (2007) [w:] *Anzacs at War: The Best 12 Anzac War Stories Ever* (Commando: For Action and Adventure), George Low (ed.), London.

The Significance of British Political Comic Books in European Culture

Abstract

The British comic book market is one of the most developed in Europe. In the 1980s British artists took over the American market. Their works, just like counterculture comics of the 60s, touched on socio-political issues. The authors were referring to the most important political problems of their times: the Cold War, the totalitarian threat and the defects of the democratic order. The range of topics covered by the British artists significantly influenced how comics evolved into a politically engaged medium.

Key words: *comic book, United Kingdom, culture, Europe, totalitarian threat, counterculture, democracy, politics*

Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki

Streszczenie

Brytyjski rynek komiksowy jest jednym z najlepiej rozwiniętych w Europie. W latach 80. XX wieku brytyjscy twórcy zdominowali amerykański rynek. Ich prace, podobnie jak kontrkulturowe komiksy lat 60., dotyczyły tematyki społeczno-politycznej. Autorzy opowiadali o najważniejszych problemach politycznych swojej epoki: zimnej wojnie, zagrożeniu totalitaryzmem oraz wadach ładu demokratycznego. Poruszana przez brytyjskich autorów tematyka odegrała istotną rolę w formowaniu się komiksu jako medium politycznie zaangażowanego.

***Słowa kluczowe:** komiks, Wielka Brytania, kultura, totalitaryzm, kontkultura, demokracja, polityka*