

Wojciech Lewandowski

**„Dobry wieczór, Londynie...”
Społeczno-polityczna rewolucja
w komiksowych kadrach na przykładzie
powieści graficznej *V jak Vendetta*
Alana Moore’a i Davida Lloyd’a**

Od samego początku, a przynajmniej od lat 30. XX wieku, komiks był medium politycznie uwikłanym. Unikalny charakter tej formy sztuki czynił ją z jednej strony wygodnym narzędziem propagandy, z drugiej umożliwiał twórcom wielopłaszczyznową krytykę społeczną i polityczną dzięki możliwości jednoczesnego odwołania się do werbalnych i wizualnych treści. Wraz z dojrzewaniem medium autorzy opowieści obrazkowych, niejednokrotnie niewskazywani przez wydawnictwa z imienia i nazwiska, decydowali się podejmować coraz bardziej kontrowersyjne tematy związane z przemianami społecznymi, politycznymi oraz kulturowymi społeczeństw.

Na lata 80. XX wieku przypadł prawdopodobnie okres najbardziej gwałtownego „dorastania” komiksów. Wpłynęło na to wiele czynników, wśród których trzeba wymienić doświadczenia komiksu kontrkulturowego, napływ do Stanów Zjednoczonych twórców pochodzących z Wysp Brytyjskich oraz przemiany w komiksie amerykańskim. Na połowę lat 80. przypadają narodziny współczesnego komiksu, na co wpływ miały powyższe zjawiska. Autorzy amerykańskich komiksów i powieści graficznych tamtych lat, tacy jak Frank Miller czy Alan Moore, odważnie komentowali zimnowojenną rzeczywistość. Jednocześnie ich eksperymenty z samym medium położyły podwaliny pod nowoczesne metody komiksowego opowiadania.

Powieść graficzna *V jak Vendetta* scenarzysty Alana Moore’a i rysownika Davida Lloyd’a ukazała w pełni możliwości komiksu jako medium politycznego. Opowieść o społecznej rewolucji, indywidualnym buncie przeciw totalitarnemu zniewoleniu, stała się ważnym głosem w ideologicznych dyskursach. Głęboko osadzona w historycznych do-

świadczeniach oraz kulturowym kontekście ówczesnej Europy stanowiła swoiste *novum* na amerykańskim rynku nieprzyzwyczajonym do tak mrocznych, a zarazem poważnych opowieści.

Celem tego artykułu jest ukazanie sposobu, w jaki autorom *V jak Vendetta* udało się zbudować sugestywny politycznie przekaz, wychodząc poza typowe dla obrazkowych opowieści konwencje. Aby tego dokonać, konieczne będzie krótkie przyjrzenie się relacjom świata komiksu ze światem polityki. Jednocześnie niezbędne będzie naszkicowanie charakteru przemian, jakie dokonały się w komiksach na styku epoki brązu i czasu narodzin komiksu współczesnego. *V jak Vendetta* to dzieło współtworzące nowoczesny komiks, wpływające na sposoby opowiadania o otaczającym twórców i odbiorców świecie. To nie tylko opowieść o rewolucji, ale także powieść graficzna, która, w pewnym stopniu, dokonała rewolucji w sposobach opowiadania słowem i obrazem.

Komiks i polityka

Jak pisze Scott McCloud, komiks to „celowa sekwencja sąsiadujących ze sobą obrazów plastycznych i innych, służąca przekazywaniu informacji i/lub wywoływaniu reakcji estetycznej u odbiorcy”¹. Will Eisner zauważa, że komiks, który on określa mianem „sztuki sekwencyjnej” (*sequential art*), to „układ obrazów czy wizerunków oraz słów służący opowiedzeniu historii czy ożywieniu idei”². Współgranie słów i obrazów czyni z komiksów medium, które może przemówić do czytelnika zarówno na poziomie werbalnym, jak i wizualnym. W ich połączeniu tkwi, zdaniem Fredrika Strömberga, siła oddziaływania obrazkowych opowieści, gdzie słowo dodaje znaczenia statycznym obrazom³.

Komiks od swoich narodzin stał się medium politycznie zaangażowanym lub politycznie wykorzystywanym. Scenarzyści i artyści pozwalali sobie na komentowanie otaczającej ich rzeczywistości, wskazując na możliwości poprawy istniejącego *status quo*. Ocenę bieżących wydarzeń społecznych i politycznych można znaleźć już w pierwszych

¹ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa 2015, s. 9.

² W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, New York–London 2008, s. XI.

³ F. Strömberg, *Comic Art Propaganda: A Graphic History*, Lewes 2010, s. 9.

przygodach Supermana, w których rozprawiał się on z handlarzami bronią (*Superman. The Champion of the Opressed* oraz *Revolution in San Monte Pt. 2*)⁴, czy propagował idee osadzone w tradycji progresywistycznej i ideach Nowego Ładu (*Superman in the Slums*)⁵. Autorzy *Batmana* pokazywali natomiast trudy walki ze zorganizowaną przestępczością oraz polityczną korupcją (*Suicide Beat*)⁶.

Twórcy opowieści obrazkowych wykorzystywali także swoją twórczość do propagowania konkretnych zachowań politycznych. Komiks stał się wygodnym narzędziem politycznej propagandy w okresie drugiej wojny światowej. W wydawanych przez Amerykanów komiksowych seriach, takich jak „Captain America Comics”, „All Star Comics” czy „Military Comics”, ukazywały się historie namawiające do wojennego wysiłku, pokazujące wrogów oraz pożądane postawy ze strony tamtejszego społeczeństwa. Wspomniane portrety wrogów opierały się na stereotypach i miały na celu wzbudzenie nienawiści do odczłowieczonego przeciwnika⁷. W tym kontekście brytyjskie komiksy wojenne, które szczególną popularność zdobyły w drugiej połowie lat 50., charakteryzowały się większym realizmem oraz bardziej wiarogodnymi psychologicznie portretami postaci⁸. Wydawane w ramach bibliotek obrazkowych (*picture libraries*), takich jak „Commando” czy „War Picture Library”, historie były często tworzone przez weteranów wojennych, co mogło wzmacniać wrażenie realizmu w oczach czytelników.

Krytyczny stosunek komiksowych twórców do polityków i dyktowanych przez społeczeństwo norm ujawnił się zwłaszcza w komiksach

⁴ Zob. historie *Superman. The Champion of the Opressed* i *Revolution in San Monte Pt. 2*, w: J. Siegel (scen.), J. Shuster (rys.), *The Superman Chronicles. Volume One*, New York 2006, s. 3–30.

⁵ Zob. historię *Superman in the Slums*, w: tamże, s. 111–124.

⁶ Zob. historię *Suicide Beat*, w: B. Finger (scen.), B. Kane (rys.), *The Batman Chronicles. Volume Four*, New York 2007, s. 114–126.

⁷ Zob. B. W. Wright, *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore–London 2003, s. 45–54; C. Scott, *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, No. 2, s. 327–329.

⁸ Spośród wydawanych wtedy komiksów wojennych do dziś ukazuje się jedynie magazyn „Commando”. Szerzej o brytyjskich komiksach wojennych zob. J. Chapman, *British Comics: A Cultural History*, London 2011, s. 95–103 i 127–135; W. Lewandowski, *Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki*, „Przełęcz Europejski” 2013, nr 4 (30), s. 111–113.

kontrkulturowych i alternatywnych, których ekspansja przypadła na okres rewolt młodzieżowych przełomu lat 60. i 70. Ich autorzy po obu stronach Atlantyku, w licznych magazynach komiksowych, takich jak „Zap Comix”, „American Splendor”, „Cosmic Comics” czy „Zip Comics”, wskazywali na ograniczenia kapitalistycznego systemu gospodarowania, negowali obowiązujące w społeczeństwie standardy moralne, zachęcali do zażywania substancji poszerzających świadomość oraz do oporu wobec niewłaściwego postępowania władz. Twórcy tacy jak Robert Crumb w „Zap Comix” i Harvey Pekar w „American Splendor” ukazywali krytyczny obraz amerykańskiego społeczeństwa lat 60. i 70. XX wieku. Ponadto ich autorzy chętnie eksperymentowali z językiem komiksu, co wpłynęło na ewolucję samego medium⁹.

Współcześnie autorzy komiksów chętnie podejmują różnorodne problemy, pokazują problematykę społeczno-polityczną w sposób zniuansowany, unikając uproszczeń i nadmiernego korzystania ze stereotypów. Cord Scott zauważa, że wydane po zamachach z 11 września 2001 roku komiksy przestrzegały przed zagrożeniami wynikającymi ze stosowania odpowiedzialności zbiorowej wobec ludności muzułmańskiej¹⁰. Przykładem takiego podejścia wydaje się komiks *Kapitan Ameryka: Nowy ład*, w którym główny bohater ratuje muzułmanina przed linczem ze strony Amerykanów, pokazując współobywatelom właściwe sposoby radzenia sobie z traumą terrorystycznych zamachów¹¹. Status Kapitana Ameryki jako bohatera narodowego w Stanach Zjednoczonych umożliwia propagowanie pożądanых postaw społecznych¹².

⁹ J. Chapman, dz. cyt., s. 200–222; W. Lewandowski, *Brytyjski komiks polityczny*, s. 111.

¹⁰ C. Scott, dz. cyt., s. 336.

¹¹ J. N. Rieber (scen.), J. Cassaday (rys.), *Kapitan Ameryka: Nowa nadzieja*, tłum. J. Drewnowski, *Wielka Kolekcja Komiksów Marvela*, t. 19, Warszawa 2013. Zob. też C. Scott, dz. cyt., s. 337–338; J. Dittmer, *Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post 9/11 Geopolitics*, „Annals of the Association of American Geographers” 2005, Vol. 95, No. 3, s. 633–641.

¹² Kapitan Ameryka jest najbardziej znanym superbohaterem, który stanowi personifikację narodowych wartości. Postaci takie jak Kapitan Ameryka mogą wspierać rozwój tożsamości u obywateli. Nic zatem dziwnego, że w obliczu szokującego referendum niepodległościowego z 2014 roku ukazał się tam pierwszy tom przygód rodzimego superbohatera Saltire'a. Szerzej o nim zob. W. Lewandowski, *SuperScots. Superheroes and Scottish Identity*, w: *Scottish Culture: Dialogue and Self-Expression*, red. A. Korzeniowska i I. Szymańska, Warszawa 2016, s. 380–388.

Komiksy pozwalają autorom i czytelnikom na wspólną refleksję dotyczącą kondycji współczesnego świata czy poszczególnych społeczeństw. Autorzy poruszają w nich szerokie spektrum tematów: terroryzm oraz jego konsekwencje (*Niebo nad Brukselą* Bernarda Yslaire’a), wojnę i jej wpływ na losy jej uczestników i kolejnych pokoleń (*Maus* Arta Spiegelmana, *Charley’s War* Pata Millsa i Joe Colquhouna), konsekwencję rasowej nienawiści (*Deogratias. Opowieść o Rwandzie* Jean-Phillipe’a Stassena) czy relacje między jednostkami (*Blankets* Craiga Thompsona). Zależnie od intencji i zdolności ich twórców dzieła mogą stać się cennym źródłem umożliwiającym lepsze zrozumienie otaczającego świata, a także elementem jego przemiany.

Ewolucja komiksu

Połowa lat 80. to okres, w którym komiksy zmieniły swoje oblicze. Z historii dla nastolatków przeobraziły się w bardziej dojrzałe opowieści, których autorzy nie stronili od poruszania trudnych tematów, takich jak Holocaust, zagrożenie nuklearną zagładą czy rola mediów w społeczeństwie¹³. Obok tematyki, zmiany dotknęły także warstwy wizualnej, która stała się bardziej mroczna, a artyści dosłownie pokazywali okropności otaczającego świata. Narodziny nowej epoki stanowiły kolejny etap ewolucji komiksowego medium, zarówno w Ameryce, jak i pośrednio w Europie.

Historię amerykańskiego komiksu zwykło dzielić się na epoki, których nazwy pochodzą od kruszców¹⁴. Najwcześniejsza epoka zwana platynową lub przłotą, która przypadła na lata 1897–1937, to okres formowania się medium, zarówno jako formy artystycznej wypowiedzi, jak i sposobu wydawania i dystrybucji. Epoka złota (lata 1938–1955) to moment narodzin komiksu superbohaterskiego i pojawienia się takich postaci jak Superman czy Batman. Opowieści o podobnych im herosach zdominowały komiksowe karty do końca drugiej wojny światowej. Schyłek epoki złota, przypadający na pierwszą połowę lat

¹³ Okres i jego znaczenie dla ewolucji amerykańskiego komiksu i poruszanej w nim tematyki przejrzyście scharakteryzował S. Rhoades w: *A Complete History of American Comic Books*, New York 2008, s. 123–147.

¹⁴ Tamże, s. 4–7.

50., charakteryzował się spadkiem zainteresowania komiksem superbohaterskim, na rzecz fascynacji odbiorców opowieściami grozy (publikowanymi w magazynach takich jak „Tales from the Crypt”, czy „A Haunt of Fear”), co spowodowało kontrowersje, których efektem było wprowadzenie rygorystycznej autocenzury przez wydawców obrazkowych historii¹⁵.

Epoka srebra (1956–1972) przyniosła renesans zainteresowania superbohaterami, jednak tym razem zostali oni obdarzeni typowo ludzkimi problemami. Postaci takie jak Spider-Man, Hulk, członkowie Fantastycznej Czwórki czy drużyny X-Men musiały stawić czoła problemom codziennej egzystencji (jak zdobycie środków do życia), a także spotykały się z niezrozumieniem, co związanie było z posiadaniem przez nich nadludzkiej zdolności. Przygody Spider-Mana stały się także jednym z pierwszych przypadków rezygnacji z przestrzegania zasad ustanowionej w latach 50. autocenzury¹⁶. Epokę brązu (1972–1986), za której początek uważa się wydanie historii zawartej w zeszytach nr 121–122 *The Amazing Spider-Man*, cechował przede wszystkim mroczniejszy klimat. Wraz z pojawieniem się na rynku amerykańskim scenarzystów i rysowników brytyjskich stworzyło to podwaliny pod narodziny epoki komiksu współczesnego.

Termin „brytyjska inwazja” (*British Invasion*) odnosi się do niezwykłej popularności brytyjskiej muzyki rockowej na terenie Stanów Zjednoczonych w połowie lat 60. W drugiej połowie lat 80. liczne grono brytyjskich twórców zostało zatrudnionych przez amerykańskich wydawców¹⁷. Większość z nich tworzyła wcześniej dla brytyjskiego magazynu „2000 AD”, który ukazywał się od 1977 roku. Stopniowo pojawiały się w nim historie adresowane do czytelników o wyższym kapitale kulturowym. Najpopularniejszą postacią, która pojawiła się na łamach „2000 AD”, był Sędzia Dredd¹⁸. Wśród twórców, którzy zaczęli współpracować z amerykańskimi wydawcami, należy wymienić między innymi Alana Moore’a, Neila Gaimana, Alana Davisa, Marka Mil-

¹⁵ B. W. Wright, dz. cyt., s. 153–179; D. Hajdu, *The Ten-Cent Plague. The Great Comic Book Scare and How It Changed America*, New York 2008.

¹⁶ Zob. S. Lee (scen.), G. Kane (rys.), *Green Goblin Reborn!*, w: S. Lee (scen.), J. Romita (rys.) i in., *Essential the Amazing Spider-Man*, Vol. 5, New York 2002.

¹⁷ S. Rhoades, dz. cyt., s. 112.

¹⁸ J. Chapman, dz. cyt., s. 144–171; W. Lewandowski, *Brytyjski komiks polityczny*, s. 113–114.

lara, Gartha Ennisa, Granta Morrisona, Alana Granta, Paula Jenkinsa, Warrena Ellisa¹⁹.

Komiksy brytyjskich twórców cechowały się większą dbałością o artystyczną stronę opowieści. Wzbogacili oni język medium, zarówno w sferze lingwistycznej, jak i graficznej. Ich prace były kierowane przede wszystkim do dorosłych odbiorców i zawierały liczne komentarze o charakterze społeczno-politycznym. Komiksy takie jak *Strażnicy* Alana Moore’a i Davida Gibbonsa, *The Invisibles* Granta Morrisona czy *Sandman* Neila Gaimana²⁰ ukształtowały oblicze współczesnego komiksu, inspirując licznych twórców poszukujących nowych środków wyrazu²¹.

Oprócz brytyjskich twórców wśród autorów, których prace wyznały narodziny nowego komiksu, należy wymienić Franka Millera. Stworzony przez niego *Batman: Powrót Mrocznego Rycerza* pokazał, adresowane do bardziej wyrobionego czytelnika, oblicze superbohaterskiego komiksu. Opowieść o pozbawionym złudzeń człowieku nietoperzu, który pragnie ratować swoje miasto, a musi stawić czoła nieprzychylnym mediom i zimnowojennym zagrożeniom, stanowiła gorzką diagnozę ówczesnych Stanów Zjednoczonych ery Ronalda Reagana²². Obok wspomnianych wyżej tytułów pokazywała rewolucyjną siłę komiksowego medium.

¹⁹ Nie wszyscy z wymienionych twórców rozpoczęli pracę dla amerykańskich wydawnictw w drugiej połowie lat 80. Brytyjska inwazja na amerykański rynek komiksowy odbywała się falami.

²⁰ Obie te serie były rysowane przez licznych artystów pracujących nad jednym lub kilkoma zeszytami. Wśród nich znaleźli się między innymi: Steve Yeowell, Mark Buckingham, Sam Kieth, Mike Dringenberg czy Michael Zulli.

²¹ Wspomniani twórcy są nadal aktywni, stale wpływając na rozwój komiksowego medium. Wśród autorów, którzy wymieniają jako źródło swoich inspiracji twórczość Alana Moore’a, można wskazać między innymi Neila Gaimana (który sam stał się jednym z najważniejszych twórców opowieści obrazkowych) czy reżysera i scenarzystę (także komiksowego) Jossa Whedona. Do inspiracji twórczością Moore’a i Granta Morrisona przyznał się także Nic Pizzolatto, scenarzysta serialu *True Detective*. Zob. *True Detective – It’s All Alan Moore And Grant Morrison’s Fault*, <http://www.bleedingcool.com/2014/02/18/true-detective-its-all-alan-moore-and-grant-morrison-fault/> (dostęp: 18.07.2016).

²² F. Miller (scen. i rys.), K. Janson, L. Varley (współpraca), *Batman: Powrót Mrocznego Rycerza*, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2012. Zob. także M. S. DuBose, *Holding Out for a Hero: Reaganism, Comic Book Vigilantes, and Captain America*, „The Journal of Popular Culture” 2007, Vol. 40, No. 6, s. 915–935.

V jak Vendetta

Powieść graficzna *V jak Vendetta* ukazywała się początkowo w brytyjskim magazynie „Warrior”. W latach 1982–1985 zostały opublikowane dwie z trzech składających się na całość książek. W latach 1988–1989 twórcy dokończyli pracę nad komiksem, którego wydania podjęło się amerykańskie wydawnictwo DC Comics. Scenarzystą powieści graficznej był Alan Moore, warstwę graficzną serii stworzył David Lloyd.

V jak Vendetta to dystopia, w której samotny rewolucjonista, zwany V, skrywający swą twarz za maską Guya Fawkesa²³, próbuje obalić totalitarny rząd władający Wielką Brytanią po konflikcie nuklearnym na ograniczoną skalę. Ocalały z medycznych eksperymentów V, odwołując się do terrorystycznych metod działania, dokonuje stopniowej destrukcji faszystowskiego reżimu, tłamszącego wolność Brytyjczyków w imię zapewnienia im bezpieczeństwa w zdegenerowanym świecie. W walce wspiera go Evey Hammond, kobieta, którą V ocalił z rąk reżimowych oprawców. Obserwowanie wydarzeń z jej perspektywy pozwala czytelnikom lepiej zrozumieć motywy kierujące głównym bohaterem, a także targające nim wątpliwości.

Historia napisana przez Alana Moore’a skupia się na przedstawieniu konfliktu ideologii politycznych, którego sednem jest możliwość zapewnienia jednostce wolności. Moore poddał w *V jak Vendetta* krytyce totalitarną ideologię faszystowską, która brutalnie ograniczała autonomię człowieka. Jako alternatywę proponował anarchizm, który wydaje się, wedle niego, najlepiej zabezpieczać szeroki zakres indywidualnych swobód. W 2006 roku powieść graficzna została przeniesiona na ekran. Scenarzyści filmowej wersji zdecydowali się na zmianę wymowy całości, adaptując ją do współczesnych amerykańskich sporów politycznych, co spotkało się ze zdecydowanym sprzeciwem Alana Moore’a, wedle którego brytyjski kontekst powieści graficznej nie był właściwym do opisu rzeczywistości społeczno-politycznej po drugiej stronie Atlantyku²⁴.

²³ Stworzoną na potrzeby tej powieści graficznej.

²⁴ A. Moore, *Bez przywódców. Wywiad z Alanem Moore twórcą komiksu „V jak Vendetta”*, „Inny Świat”, przedruk: rozbrat.org, 28.01.2012, <http://www.rozbrat.org/publicystyka/walka-klas/3030-bez-przywodcow-wywiad-z-alanem-moore-tworca-komiksu-v-jak-vendetta> (dostęp: 26.11.2012).

Powieść graficzną *V jak Vendetta* cechowały także w pewnym stopniu innowacyjne założenia formalne. Inicjatywa, jak opisuje w tekście *Za malowanym uśmiechem* Alan Moore, wyszła od rysownika:

[...] 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, niezbędnymi, by komiks był zadowalający pod względem literackim? Tak czy inaczej, zawarta w tym pomysle dyscyplina w pewien sposób mnie fascynowała i gdy nocą kładłem się spać, wciąż pobrzmiwała gdzieś w zakamarkach mojego mózgowego bagna²⁵.

Założenia te autorzy w pełni zrealizowali. Dzięki temu udało im się uniknąć infantyilizacji przekazu, odwołując się do wyobraźni i zdolności percepcyjnych czytelnika. Cechą współczesnego komiksu wydaje się unikanie nadmiernego, a często wręcz niepotrzebnego opisywania tego, co i tak widoczne jest na rysunkach²⁶. Kompetentny odbiorca, a do takiego kierowany był *V jak Vendetta*, będzie w stanie sam wypełnić brakujące informacje, o których wspominał w cytowanym powyżej fragmencie Alan Moore.

Cechą charakterystyczną powieści graficznej *V jak Vendetta* jest jej intertekstualność. Alan Moore w scenariuszu, a David Lloyd w warstwie graficznej przywołują, a także wplatają w treść własnej opowieści, liczne teksty kultury, które dla dysponującego pewnym poziomem kompetencji kulturowej czytelnika mogą wzbogacić odbiór całości. Kadr znajdujący się w prawym dolnym rogu na stronie 9 *V jak Vendetta* stanowi dobry przykład stosowania tego zabiegu przez autorów komiksu. Między innymi pojawia się na nim odniesienie do filmu *Syn*

²⁵ Tenże, *Za malowanym uśmiechem*, w: A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), *V jak Vendetta*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2014, s. 275.

²⁶ Zob. J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000, s. 91–110. Autor szczegółowo pisze o funkcji komentarza narracyjnego w komiksie.

Frankensteina, co w zestawieniu z przywołaną kilka stron dalej powieścią Mary Shelley²⁷, stanowi odniesienie do przeżyć głównego bohatera. V, niczym monstrum stworzone przez Victora Frankensteina, staje się dzieckiem, które zwróci się przeciw własnym stwórcom²⁸.

Komiksowa rewolucja

V jak Vendetta to powieść graficzna opisująca ideologiczne konflikty. Alan Moore i David Lloyd zestawiają antagonistyczne wizje społeczeństwa: faszystowską i anarchistyczną. Analizują przy tym możliwość skutecznego oporu wobec totalitarnej władzy, która pragnie podporządkować sobie wszelkie aspekty jednostkowej egzystencji.

Partia Norsefire przejmuje władzę w Wielkiej Brytanii w wyniku wojny nuklearnej o ograniczonym zasięgu²⁹. Udaje jej się wydobyć, do pewnego stopnia, Brytanię z chaosu przez ustanowienie totalitarnego, faszystowskiego reżimu. Państwo ma działać niczym sprawny organizm, czego przejawem jest określanie poszczególnych służb i instytucji nazwami części ciała. Jedność państwa stanowi klucz do jego przetrwania. Organizm musi zatem pozbyć się elementów chorych lub doń nieprzystających, co dokonywane jest przez policję polityczną.

Władza Norsefire opiera się na nieustającej inwigilacji obywateli oraz na funkcjonowaniu aparatu przymusu. Coraz skuteczniejsza inwigilacja jednostek jest możliwa dzięki rozwojowi technologicznemu, wzrostowi mocy obliczeniowej komputerów oraz narodzinom Internetu. W takich warunkach śledzenie obywateli, którzy często sami dostarczają informacji na swój temat w sieciach społecznościowych³⁰, okazuje się bardzo łatwe. Pisana w latach 80. powieść graficzna w pewnym stopniu antycypowała

²⁷ A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), dz. cyt., s. 18. Przyglądając się odniesieniom do innych tekstów kultury, powieść graficzną *V jak Vendetta* i jej filmową wersję analizuje J. R. Keller w: *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*, London–Jefferson, NC, 2008.

²⁸ Na półkach V można znaleźć między innymi następujące książki, ściśle powiązane z fabułą powieści graficznej: *Kapitał* Karola Marksa, *Utopia* Thomasa More'a, *Mein Kampf* Adolfa Hitlera czy *Hrabia Monte Christo* Aleksandra Dumasa.

²⁹ Proces przejmowania władzy przedstawiono w powieści graficznej w zaledwie kilkunastu kadrach. A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), dz. cyt., s. 27–28.

³⁰ Zwracają na to uwagę Zygmunt Bauman i David Lyon w książce *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, tłum. T. Kunz, Kraków 2013.

współczesność. Reżim Norsefire sprawując władzę, posługuje się komputerowym systemem Fatum, który agreguje dostępne dane o obywatelach i sugeruje działania wobec nich. Opisany w *V jak Vendetta* komputer wydaje się uosobieniem marzeń o władzy pewnej i obiektywnej, pozbawionej emocji, zawsze racjonalnej. Adam Susan, przywódca Norsefire, funkcjonuje w świecie wytyczonym przez ścianę ekranów, przez które obserwuje społeczeństwo, nie kontaktując się z nim bezpośrednio³¹.

Moore i Lloyd wskazują także na konieczność stworzenia przez totalitarny reżim nowego człowieka. Jego hodowlę pokazują na przykładzie *Dziennika* pisanego przez prowadzącą eksperymenty medyczne lekarzkę Delię Surridge. Doświadczenia odbywają się w obozie przesiedleńczym Larkhill, do którego trafiają jednostki odbiegające od wytyczonych przez partię standardów. Eksperymenty te są metaforą zabiegów ukierunkowanych na stworzenie nowego obywatela. Więzień z celi nr V okazuje się najbardziej obiecującym „królikiem doświadczalnym”, którego plany wykraczają jednak poza rolę przeznaczoną mu przez jego twórców. Dzięki uzyskanym podczas eksperymentów możliwościom V wyzwala się spod władzy swoich stwórców. Jego wyłonienie się, oczyszczonego przez ogień, podczas sprowokowanej przez siebie eksplozji, stanowi symboliczny moment narodzin mściciela, który doprowadzi do społecznej i politycznej rewolucji³².

Wyzwolony spod oddziaływania władzy planuje i przeprowadza rewolucję, która doprowadza do obalenia faszystowskiego reżimu partii Norsefire. Autorzy powieści graficznej sugerują, że skuteczne jej przeprowadzenie wymaga dogłębnej znajomości systemu przeciwnika, ideologicznej determinacji oraz szczerego pragnienia wyzwolenia ludności spod niesprawiedliwej władzy. Jednym z ukazanych przez Moore’a i Lloyd’a kryteriów skuteczności rewolucji jest przejęcie przez V kontroli nad uwielbianym przez Susana systemem komputerowym Fatum³³.

³¹ Zob. A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), dz. cyt., s. 38 czy 177–178.

³² Tamże, s. 80–83. O wizji nowego człowieka w powieści graficznej *V jak Vendetta* zob. też: W. Lewandowski, *Nowy człowiek, zamaskowany niszczyciel. Wizja zagłady dystopijnego państwa w powieści graficznej „V jak Vendetta” Alana Moore’a i Davida Lloyd’a*, „Creatio Fantastica” 2015, No. 3 (50), s. 26–41, <https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/08/artn-wojciech-lewandowski-nowy-czc582owiek-zamaskowany-niszczyciel1.pdf> (dostęp: 16.08.16)

³³ A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), dz. cyt., s. 177 i 209.

Symbolem rewolucji wobec opresyjnej władzy w powieści graficznej *V jak Vendetta* stała się postać Guya Fawkesa, uczestnika spisku prochowego z 1605 roku. Jego wygląd inspirowany jest postacią siedemnastowiecznego buntownika, którego społeczna percepcja zmieniała się od czasu nieudanego zamachu³⁴. V, na komiksowych kartach, realizuje to, co nie udało się Fawkesowi. Niszcząc odpowiednio dobrane cele, V pozbawił reżim Norsefire możliwości inwigilowania oraz oddziaływania na społeczeństwo³⁵. Chylący się ku upadkowi reżim padł ofiarą wewnętrznych walk o schedę po przywódcy, a społeczeństwo pogrążyło się w chaosie, z którego wyłonić miał się pożądany system społeczny.

Co ważne, Alan Moore i David Lloyd pozostawili zakończenie powieści otwartym. Nie ukazali sukcesu rewolucji anarchistycznej. Nie pokazali, kto został ocalony i czy powszechne szczęście zostało zagwarantowane. Czy znalazł się ktoś, kto ocalił brytyjskie społeczeństwo przed nim samym? Czy powróciło ono do stanu sprzed rewolucji, a może udało mu się odegnąć demony totalitaryzmu? Wymowa ostatnich kadrów powieści zdaje się pesymistyczna³⁶, choć przejęcie przez Evey roli V i jej zamiar poprowadzenia ludności do lepszego świata pozostawiają odrobinę nadziei³⁷.

Powieść graficzna *V jak Vendetta* to przejaw rewolucji na kilku płaszczyznach. Jest to jeden z komiksów, które przyczyniły się do poszerzenia spektrum tematycznego medium. Stanowił on z jednej strony komentarz do aktualnej polityki brytyjskiej, a z drugiej dawał wyraz przekonaniu o sile sztuki jako źródła umożliwiającego przekształcanie świata³⁸. Z perspektywy rozwoju sztuki komiksowej *V jak Vendetta* udowodnił, że powieść graficzna może być adresowana do dojrzałego czytelnika przez swoisty wymóg kompetencji kulturowej niezbędny w zrozumieniu przesłania tej powieści graficznej.

³⁴ O zmieniającym się odbiorze osoby Guya Fawkesa zob. J. Sharpe, *Remember, Remember. A Cultural History of Guy Fawkes Day*, Cambridge, Mass. 2005.

³⁵ A. Moore (scen.), D. Lloyd (rys.), dz. cyt., s. 182–187.

³⁶ Tamże, s. 265.

³⁷ Tamże, s. 257–258.

³⁸ Zob. A. Romero-Jódar, *A Hammer To Shape Reality: Alan Moore's Graphic Novels and the Avant-Gardes*, „Studies in Comics” 2011, Vol. 2, No. 1, s. 52–54.

V jak Vendetta wpłynęła na zmianę oblicza opowieści obrazkowych. Sugestywny traktat polityczny, w komiksowym opakowaniu, udowodniał, że powieść graficzna to medium, przy pomocy którego można dyskutować o najważniejszych społecznych i politycznych problemach. Zaprezentowany przez Alana Moore’a i Davida Lloyd’a konflikt ideologii oraz metody jego przewyciężenia mogą inspirować do dyskusji, zwłaszcza w sytuacji debat dotyczących zapewnienia bezpieczeństwa jednostkom, nawet za cenę ograniczenia ich wolności.

Moore i Lloyd przedstawili intrygujący portret rewolucji, która prowadzi do obalenia totalitarnego systemu. Stworzona na potrzeby powieści graficznej maska Guya Fawkesa stała się w XXI wieku symbolem oporu wobec różnorodnych niesprawiedliwości społecznych³⁹. Stała się symbolem idei, dzięki której można dokonać zmiany społecznej. *V jak Vendetta* opisała rewolucyjny ferment, stosując dość ciekawe zabiegi formalne w sferze samej opowieści, dając być może rewolucyjny impuls wykraczający poza komiksowe kadry.

Bibliografia

Bauman Zygmunt, Lyon David, *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, tłum. T. Kunz, Kraków 2013.

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

Dittmer Jason, *Captain America’s Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post 9/11 Geopolitics*, „Annals of the Association of American Geographers” 2005, Vol. 95, No. 3, s. 626–643.

Dubose Mike S., *Holding Out for a Hero: Reaganism, Comic Book Vigilantes, and Captain America*, „The Journal of Popular Culture” 2007, Vol. 40, No. 6, s. 915–935.

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

Finger Bill (scen.), Kane Bob (rys.), *The Batman Chronicles. Volume Four*, New York 2007.

Hajdu David, *The Ten-Cent Plague. The Great Comic Book Scare and How It Changed America*, New York 2008.

³⁹ Zob. O. Kohns, *Guy Fawkes in the 21st Century. A Contribution to the Political Iconography of Revolt*, „Image [&] Narrative” 2013, Vol. 14, No. 1, s. 89–104.

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

Kohns Oliver, *Guy Fawkes in the 21st Century. A Contribution to the Political Iconography of Revolt*, „Image [&] Narrative” 2013, Vol. 14, No. 1, s. 89–104.

Lee Stan (scen.), Romita John (rys.) i in., *Essential the Amazing Spider-Man*, Vol. 5, New York 2002.

Lewandowski Wojciech, *Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki*, „Przegląd Europejski” 2013, nr 4 (30), s. 108–119.

Lewandowski Wojciech, *Nowy człowiek, zamaskowany niszczyciel. Wizja zagłady dystopijnego państwa w powieści graficznej „V jak Vendetta” Alana Moore’a i Davida Lloyd’a*, „Creatio Fantastica” 2015, No. 3 (50), s. 26–41, <https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/08/artn-wojciech-lewandowski-nowy-czc582owiek-zamaskowany-niszczyciel1.pdf>.

Lewandowski Wojciech, *SuperScots. Superheroes and Scottish Identity*, w: *Scottish Culture: Dialogue and Self-Expression*, red. A. Korzeniowska i I. Szymańska, Warszawa 2016, s. 380–388.

McCloud Scott, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błazejczyk, Warszawa 2015.

Miller Frank (scen. i rys.), Janson Klaus, Varley Lynn (współpraca), *Batman: Powrót mrocznego rycerza*, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2012.

Moore Alan (scen.), David Lloyd (rys.), *V jak Vendetta*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2014.

Moore Alan, *Bez przywódców. Wywiad z Alanem Moore twórcą komiksu „V jak Vendetta”*, w: „Inny Świat”, przedruk: rozbrat.org, 28.01.2012, <http://www.rozbrat.org/publicystyka/walka-klas/3030-bez-przywodcow-wywiad-z-alanem-moore-tworca-komiksu-v-jak-vendetta> (dostęp: 26.11.2012).

Rhoades Shirrel, *A Complete History of American Comic Books*, New York 2008.

Rieber John Ney (scen.), Cassaday John (rys.), *Kapitan Ameryka: Nowa nadzieja*, tłum. J. Drewnowski, „Wielka Kolekcja Komiksów Marvela”, t. 19, Warszawa 2013.

Romero-Jódar Andrés, *A Hammer To Shape Reality: Alan Moore’s Graphic Novels and the Avant-Gardes*, „Studies in Comics” 2011, Vol. 2, No. 1, s. 39–56.

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, No. 2, s. 325–343.

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

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

Szyłak Jerzy, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

Wright Bradford W., *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore–London 2003.