

Uniwersytet  
im. Jana Długosza w Częstochowie  
Wydział Humanistyczny  
Instytut Historii

**BARTOSZ STUŁA**

numer albumu: 67261

kierunek studiów: Historia

**NARRACJE HISTORYCZNE  
W KOMIKSACH AMERYKAŃSKICH  
I LATYNOAMERYKAŃSKICH XX I XXI WIEKU**

**Historical narratives in American and Latin American comics  
of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> centuries**

Praca doktorska  
napisana pod kierunkiem naukowym  
dr. hab. Macieja Janika, emerytowanego prof. UJD

Częstochowa 2023

## Spis treści

Wstęp .....	4
Rozdział 1: Forma powieści graficznej .....	14
Rozdział 2: Historia postkolonialnego Nowego Świata i jego komiksu .....	31
2.1. Przełomowe momenty dziejowe w historii obu Ameryk .....	31
2.2. Historia komiksu amerykańskiego i latynoskiego .....	60
Rozdział 3: Komiks amerykański .....	75
3.1. Wojna secesyjna i Kapitan Ameryka jako symbol współczesnego narodu Jankesów .....	75
3.2. Ostatnie dni Dzikiego Zachodu w relacji superbohaterów .....	83
3.3. Sknerus McKwacz – amerykański symbol biznesmana przełomu wieków XIX i XX .....	92
3.4. <i>The Harlem Hellfighters</i> w I wojnie światowej .....	105
3.5. Życie codzienne okresu międzywojennego na przykładzie diaspory żydowskiej w USA .....	112
3.6. Superbohaterowie i zwykli ludzie w kataklizmie II wojny światowej .....	123
3.7. Zimna wojna jako tło czynów heroicznych .....	142
3.8. Terroryzm i USA na początku XXI wieku .....	163
3.9. „Przeszła przyszłość” w amerykańskim kadrze komiksowym .....	173
Rozdział 4: Komiks latynoamerykański .....	191
4.1. Walka o tożsamość – wydarzenia wojny amerykańsko-hiszpańskiej w komunistycznym komiksie kubańskim .....	191
4.2. Rewolucyjne początki XX wieku w Meksyku – przejście Zacatecas .....	198
4.3. Chile i jego problemy polityczne w XX wieku jako temat dla rodzimych twórców komiksowych .....	208
4.4. Problem pamięci w obliczu historii Świetlistego Szlaku .....	223
4.5. Kolumbijska zbrodnia w formie komiksowej baśni .....	233
4.6. Opowiadanie o teraźniejszości przez pryzmat przeszłości – przypadek <i>Operación Bolívar</i> .....	243
4.7. Latynoamerykańska historia alternatywna wobec problemu wykorzystania technologii i dziedzictwa postkolonialnego .....	251
Rozdział 5: Komiksowe narracje historyczne. Propozycje finalne .....	264
5.1. Komiks historyczny. Propozycja definicji i systematyki .....	264

5.2.Struktura świata przedstawionego w komiksach amerykańskich i latynoamerykańskich XX i XXI wieku .....	274
Zakończenie .....	299
Bibliografia.....	304
Źródła komiksowe użyte w pracy (w tym polskie przedruki) .....	304
Literatura.....	305
Czasopisma .....	316
Strony Internetowe.....	323
Spis Ilustracji .....	338

## Wstęp

Cywilizacja ludzka znajduje się w takim momencie, kiedy pojęcia „globalizacja” i „masowość” zdominowały życie przeciętnej jednostki. Szybki i bezproblemowy przekaz informacji, próba unifikacji świata oraz wszelkiego rodzaju prace nad udoskonaleniem narzędzi pozwalających na rozwój mediów – tych tradycyjnych, jak prasa, i tych nowszych, do których zalicza się Internet – a także związana z nimi popkultura, opierająca się na szybkim i łatwym w odbiorze przekazie obrazkowym, ukształtowały współczesny sposób komunikacji. *Homo sapiens* próbuje przyspieszyć proces porozumiewania się i dostarczania informacji, przy jednoczesnym ograniczeniu ich treści do istotnego minimum. Spowodowane jest to chronicznym brakiem czasu, wynikającym z nadmiaru obowiązków i natłoku informacji, które przekazuje się w sposób najprostszy. Często też tekst jest zastępowany różnego rodzaju piktogramami, obrazami, w tym rysunkami czy zdjęciami, które za pomocą konkretnych symboli dostarczają wiele istotnych treści, minimalizując przy tym warstwę tekstową. Atrakcyjna prezentacja wizualna w komiksie, czyli kadry – w których słowa stanowią drugi plan na scenie przepełnionej kolorowymi obrazami i dynamicznie przedstawionymi postaciami – przyczyniają się do wzbudzenia większego zainteresowania tematem. Szczególnie wśród młodzieży zainteresowanej popkulturą wizualną<sup>1</sup>.

Fascynujące jest to, że z podobnym zjawiskiem przekazywania uproszczonych, skompresowanych informacji przez obrazki mieliśmy do czynienia już u zarania cywilizacji ludzkiej ponad 40 tysięcy lat temu, o czym świadczą na przykład wszelkiego rodzaju malowidła naskalne, w tym te najstarsze z jaskini *El Castillo* w Hiszpanii<sup>2</sup>. Niektóre z nich z czasem dały początek pismu i różnym alfabetom<sup>3</sup>. Liczne rysunki w sposób symboliczny i szybki przekazywały całej wspólnocie różne wiadomości. Odnośnie do kultury latynoskiej i amerykańskiej, warto zwrócić uwagę na plemię Mixteków. To plemię prekolumbijskie, posiadające swój protokomiks w formie manuskryptu z pismem obrazkowym o długości 12 metrów. Odkrył go konkwistador Cortés około 1519 roku. Manuskrypt ten przedstawia historię przywódcy zwanego *8-Venado*, którego tytułowano też *La garra de tigre*<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> M. Łosiewicz, *Rola obrazu w komunikacji społecznej*, [w:] *Komunikacja wizualna w przestrzeni społecznej*, red. A. Obrębska, Łódź 2009, s. 205, 207, 211.

<sup>2</sup> A.W.G. Pike, D.L. Hoffmann, M. García-Diez et al., *U-series dating of Palaeolithic Art in 11 Caves in Spain*, „Science Magazine”, 2012, t. 336, nr 6087, s. 1409–1413.

<sup>3</sup> S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, Warszawa 2015, s. 8–19.

<sup>4</sup>*8-Venado* (hiszp.) – 8 Jeleń, Szpon Tygrysa.

Ten mezoamerykański kodeks został odczytany przez dr. Alfonsa Caro w 1966 roku. Dotyczy króla Tututepec, który w XI wieku zjednoczył rozbitych Mixteków. Kodeks, nazywany przez badaczy *Colombiano-Becker1*, jest dziełem poświęconym w całości życiu tego władcy. Fragment zawierający 24 litografii opublikowano w 1892 roku<sup>5</sup>.

Dzięki treści wypełnionej ikonycznymi symbolami telewizja, Internet, a nawet komiksy zyskały wielu odbiorców, którzy traktują je jako źródło poznania wiedzy, w tym także tej historycznej. Dzięki temu komiksy stają się coraz bardziej popularne, umożliwiając wygodny i szybki dostęp do obszernych informacji<sup>6</sup>. Praca zatytułowana *Narracje historyczne w komiksach amerykańskich i latynoamerykańskich XX i XXI wieku* to studium, którego celem jest ukazanie, w jaki sposób w jednym z gatunków współczesnej popkultury – komiksie, a konkretnie powieści graficznej, tworzy się narracje przybliżające masowemu odbiorcy wybrane treści dziejowe, wykorzystując przy tym elementy historii akademickiej. Kwestią pośrednią, jak wynika z badania, jest zagadnienie czytelności takich narracji i właściwe odczytanie zawartych w nich treści historycznych. Rozpatrywany problem badawczy obejmuje dwa dominujące kręgi kulturalne zachodniej hemisfery, które miejscami wzajemnie się przeplatają. Pierwszy z nich to kultura amerykańska, w której skład wchodzi elementy ukształtowane na fundamencie kultury anglosaskiej na terytorium Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej, z wyłączeniem Hawajów. Hawaje podlegają pod inny krąg kulturowy – plemion polinezyjskich<sup>7</sup>. Drugi analizowany krąg to kultura latynoska obszaru hiszpańskojęzycznego, obejmująca obszar tak zwanej Ameryki Łacińskiej, sięgający od granicy rzeki Rio Grande po Ziemię Ognistą. Oczywiście, w dalszej pracy zostaje wyjaśnione, dlaczego w swojej analizie autor pomija Kanadę oraz Brazylię.

Nadrzędnym celem pracy jest ukazanie sposobu postrzegania dziejów własnych przez dwa duże i zarazem różne kręgi kulturowe Nowego Świata w kontekście komiksów, a konkretnie elementów narracji powieści graficznej. Ich tożsamość kulturowa została ukształtowana głównie w wyniku europejskiej kolonizacji, a następnie walki z nią, natomiast samostanowienie państwowe obejmuje zaledwie ostatnie dwieście lat, wiek XIX oraz przede wszystkim wiek XX. To z kolei sprawia, że świadomość narodowo-historyczna tamtejszych społeczeństw jest młoda, a mieszkańcy tych regionów chętnie wykorzystują nowe wytwory

---

<sup>5</sup> M.A.H. Lejarazu, *Códice Alfonso Caso. La vida de 8-Venado, Garra de Tigre (Códice Colombino-Becker 1)*, „Estudios de Cultura Náhuatl”, 1999, nr 29, s. 335–338.

<sup>6</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 6.

<sup>7</sup> T. Szczerbowski, *Kultura hawajska. Ka Mo'omeheu Hawai'i*, Kraków 2014, s. 9.

kultury, w tym komiks, do przekazywania różnych treści dziejowych, aby trafiły do szerszego kręgu odbiorców niż tylko ludzi zawodowo związanych z historią. W podjętym temacie zostało pokazane, że obrazkowe historie to nie tylko powszechnie uznawana masowa rozrywka, ale także dobre źródło pozwalające poznać formy interpretacji historii latynoskiej i amerykańskiej przez twórców z XX wieku i pierwszych dwóch dekad wieku XXI. Jest tu także odniesienie do tak zwanej historii niekonwencjonalnej, którą Ewa Domańska określa w tym przypadku jako formę badania i prezentowania historii, podlegającą niestandardowym metodom i opisom, sprawiając, że studium to będzie zajmowało się dziełami „próbującymi znaleźć eksperymentalne formy przedstawiania rzeczywistości dziejowej, gdzie samo słowo pisane stanowi tylko jedną z możliwych opcji”<sup>8</sup>. Zawężeniem tego zagadnienia są też rozważania Doroty Skotarczak odnośnie do historii wizualnej jako formy subdyscypliny badawczej historii, która zajmuje się analizą przedstawień wizualnych i audiowizualnych w kontekście historycznym<sup>9</sup>.

Samo słowo „komiks” przez lata nabrało pewnego charakteru pejoratywnego. Bardzo często pojęcie to służyło do podkreślenia skrótowości jakiegoś dzieła i to niekoniecznie literackiego, w którym dominowała szybka narracja i drugorzędność myślowa<sup>10</sup>. W pierwszym rozdziale została podjęta próba syntezy pewnego rodzaju komiksu, jakim jest powieść graficzna, szczególnie ta poświęcona historii, która podlega dociekaniom w niniejszej dysertacji i stanowi podstawowe źródło omawianego tematu. Ponadto w rozdziale tym zawarta jest analiza środków, które są stosowane w komiksach w celu przybliżenia narracji historycznej. Stan rozważań nad tym zagadnieniem wciąż znajduje się na początku drogi, a jedna z niewielu prób ich zdefiniowania należy do Adama Ruska, który oparł się na tych samych założeniach co Michał Głowiński przy stworzeniu definicji powieści historycznej. Zatem komiks historyczny jest podobny do powieści historycznej, w której świat przedstawiony zostaje umieszczony w konkretnej epoce, a twórca traktuje ten okres jako pewien zamknięty etap dziejów<sup>11</sup>. Komiks, dzięki zobrazowaniu wydarzeń z przeszłości i strukturze medium hybrydowego, spełnia również rolę źródła historycznego rozumianego jako forma historiografii, zwłaszcza odnośnie do XX wieku, gdyż odbija świadomość historyczną swoich

---

<sup>8</sup> E. Domańska, *Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce*, Poznań 2006, s. 54.

<sup>9</sup> D. Skotarczak, *Kilka uwag o historii wizualnej*, „Klio Polska. Studia i Materiały z Dziejów Historiografii Polskiej”, 2016, nr 8, s. 117.

<sup>10</sup> K.T. Toeplitz, op. cit., s. 6.

<sup>11</sup> M. Traczyk, *Komiks historyczny, czyli co? Rozważania wstępne*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 12, s. 13.

twórców i odbiorców, a przy tym może stanowić aparat pomocniczy w nauczaniu historii, tłumaczący postawy społeczne, charakterystyczne dla wybranych dekad<sup>12</sup>. W związku z tym w pracy omówione zostaną komiksy prezentujące wydarzenia z pewnych procesów przełomowych dla historii społeczności amerykańskiej i hispanoamerykańskiej, a nie konkretne życie wybranych postaci historycznych. Co prawda, analizie zostały poddane też niektóre tytuły skupiające się na historii jednostkowych bohaterów, jednakże problem z przeszłości, który zostaje tam poruszony, dotyczy większego procesu lub konkretnego wydarzenia, jak na przykład w *Życiu i Czasach Sknerusa McKwacza*, gdzie mamy przedstawiony wzrost gospodarczy USA, historię Kapitana Ameryki w wojnie secesyjnej w *What if...Captain America fought in the CivilWar?* czy historię zamachu stanu w celu obalenia prezydenta Salvadore Allende w *¡Maldito Allende!* i *Los años de Allende*.

We współczesnej kulturze komiks historyczny jest specyficzną i bardzo popularną interpretacją przeszłości i w związku z tym, przekazy tego typu stają się także przedmiotem zainteresowania historii historiografii. Rafał Stobiecki jeszcze przed kilkoma laty zauważał, że dyscyplina ta „winna (...) otwierać się na inne, nowe, pozaakademickie formy refleksji nad przeszłością. Dobrym przykładem są w tym kontekście studia nad pamięcią (pamięciologia) jeszcze kilkadziesiąt lat temu będące domeną psychologów i socjologów, dziś stanowiące odrębny kierunek w humanistyce i angażujące także wcale liczną grupę historyków historiografii. Można przypuszczać, że w przyszłości to samo stanie się z takimi tematami, jak: wizje historii w grach komputerowych czy sposoby odwoływania się do przeszłości przez środowisko zajmujące się tzw. rekonstrukcjami historycznymi, obecnie jeszcze często traktowanymi nieufnie, jako niezastługujące do końca na poważną refleksję”<sup>13</sup>. W uwadze tej nie znajdujemy komiksów, ale bez wątpienia należą one do takich „pozaakademickich form refleksji”, które mogłyby zainteresować historyka historiografii. To nachylenie badawcze jest autorowi tej pracy bliskie, aczkolwiek nie tylko. Oto bowiem komiks, jak każde medium, można interpretować w konwencji analizy semiotycznej, kulturowej lub materialno-technologicznej. Hybrydowość zaś komiksu, będącego kombinacją elementów werbalnych i wizualnych, czyni go dziełem sztuki i literatury<sup>14</sup>. Okoliczności te w sposób

---

<sup>12</sup> Medium hybrydowe to rodzaj medium masowej komunikacji, łączące dwie różne formy materialnych środków wyrazu. Komiks, łącząc w sobie sztukę plastyczną, sekwencyjną i literaturę, jest zaliczany do tego rodzaju medium. Zob. K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2015, s. 52–54.

<sup>13</sup> R. Stobiecki, *Współczesny status historii historiografii*, „Historia@Teoria”, 2017, nr 1, s. 27-28.

<sup>14</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 53.

naturalny, poza historykami historiografii, kierują ku przekazom komiksowym przedstawiciele różnych dziedzin humanistyki: historyków literatury, historyków sztuki, dydaktyków historii, kulturoznawców, przedstawiciele rodzącej się historii wizualnej i zwolenników narratologii. Konieczność pełnego objęcia poznawczego fenomenu komiksu skłania dodatkowo ku posiłkowaniu się koncepcjami z bardzo wielu dziedzin nauki, nie tylko humanistycznych. Kamila Tuszyńska, autorka cennej publikacji z zakresu antropologicznej i kognitywistycznej narratologii powieści graficznej, sięga w swoich interpretacjach do filmoznawstwa, literaturoznawstwa, językoznawstwa, malarstwa, medioznawstwa, kulturoznawstwa, postkolonializmu, teatroznawstwa, psychologii, historiozofii, etnologii, antropologii, telekomunikacji, czy też fizyki (fraktale)<sup>15</sup>.

W prezentowanym studium nie będą sięgane tak rozległe horyzonty poznawcze. W elementarnych zamiarach interpretacyjnych podjętej dysertacji jest zachować perspektywę spojrzenia właściwą dla historyka, nakazującą spojrzeć na komiks zgodnie z zasadami krytyki źródła historycznego. Przy analizie tematu bliskie będą także dwie podstawowe metody postępowania badawczego historyka historiografii:

- analiza zawartego w narracji historiograficznej rozumienia faktów, źródeł historycznych oraz wiedzy historycznej;
- analiza używanych w ujęciach przeszłości strategii narracyjnych obejmujących różne konwencje beletryzacji, metaforyzacji i fikcjonalizacji.

W tym drugim zakresie autor sięga także do aparatu pojęciowego i metod narratologii. Z kolei metoda filologiczna pozwoli dokonać efektywnej analizy kontekstu narratologicznego<sup>16</sup>. Jej użycie wynika z faktu – co potwierdzają tacy badacze zjawiska komiksowego, jak Michał Wróblewski – że historie obrazkowe mają własny język oparty na jedności ikonolingwistycznej, dlatego pomocne okazują się też narzędzia teoretycznoliterackie<sup>17</sup>.

Wskazane wyżej metody postępowania historyka historiografii odnoszą się głównie do werbalnych narracji historycznych. Pamiętając o obrazowym paśmie przekazów komiksowych

---

<sup>15</sup> Ibid, s. 24.

<sup>16</sup> Przez kontekst narratologiczny autor ma na myśli warstwę fabularną komiksów odnoszącą się do historii oraz sposób jej prezentacji, który nawiązuje do przeszłej rzeczywistości.

<sup>17</sup> *Kontekstowy miks. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 132.



musimy znaleźć także strategię pozwalającą na analizę danych czysto wizualnych. Taką strategią jest oferowana przez tzw. historię wizualną analiza treści, określana także jako analiza danych (audio)wizualnych. Według Piotra Witka „koncentruje się ona na tym, co ukazuje (audio)wizualne przedstawienie historyczne w jego modalności kompozycyjnej. Postuluje przyglądanie się obrazowym danym całościowo i ujawnianie wzorów podobieństw oraz zróżnicowań. Następnym krokiem jest zinventaryzowanie całości materiału badawczego za pomocą kategorii kodujących w taki sposób, aby w miarę możliwości poznać jego ogólną zawartość. Kolejny etap to analiza ustrukturyzowana. Polega ona na ilościowym szacowaniu i określaniu istotności przedstawianych w przekazach (audio)wizualnych elementów – np. częstotliwość występowania w filmie postaci, kontaktów pomiędzy postaciami, charakterystycznych ruchów, odzywek”<sup>18</sup>. Propozycje te, aczkolwiek odnoszą się głównie do filmu a nie do komiksu, stanowią pewną inspirację, która została wykorzystana<sup>19</sup>.

Odrębnym problemem przy analizie zagadnienia historii w narracjach komiksów latynoskich oraz amerykańskich jest kontrast między przedstawieniami dziejów zachodniej hemisfery przez te dwie kultury i różna forma ich narracji. Omawianie zagadnień z ogólnie pojętych wytworów kultury, w tym z dziedziny literatury i sztuki sprawia, że temat pracy wykracza w pewnym stopniu poza ramy nauki historycznej i wymaga odniesienia się też do literatury związanej z wyżej wspomnianymi dyscyplinami. Niemniej jednak to historia pozostaje wciąż w głównym nurcie zagadnienia pracy, dlatego że sposób odzwierciedlenia rzeczywistości dziejowej przeszłych pokoleń jest głównym tematem zainteresowania, a podstawowymi zagadnieniami podlegającymi analizie są elementy historyczne w narracjach komiksowych. Istotne jest także zauważenie przez autora pewnej paralelności i porównanie konstrukcji narracyjnych komiksu i prac historycznych, które zawierają liczne podobieństwa, a ich analiza dopełnia całość badanego problemu. Ponadto, aby zrozumieć proces prezentacji komiksu amerykańskiego, autor stara się w drugim rozdziale przybliżyć historię Amerykanów i Latynosów zamieszkujących Hispanoamerykę, a także miejsca dziejowego komiksu na zachodniej hemisferze, co stanowi pewien przyczynek do analizy komiksów historycznych z tych dwóch kręgów kulturowych. Wzajemne wpływy polityczno-kulturowe będą miały również istotne znaczenie przy dalszych rozważaniach.

---

<sup>18</sup> P. Witek, *Metodologiczne problemy historii wizualnej*, „Res Historica”, 2014, nr 37, s. 171–172.

<sup>19</sup> Inspiracja ta została zaimplementowana w rozdziale 5.

Rozdział trzeci i czwarty jest ważną kontekstową częścią pracy, gdyż tutaj autor, przy pomocy reprezentatywnych przykładów komiksowych, próbuje odnaleźć odpowiedzi na pytania kierowane odpowiednio pod adresem komiksu amerykańskiego, jak i latynoskiego. Każdy tytuł różni się od poprzedniego, w związku z tym poruszane są także odmienne kwestie, w tym różne formy przedstawiania problemów dziejowych, koncepcje narracyjne oraz korelacje słowa i obrazu w odniesieniu do treści historycznej. O kolejności omawiania tytułów decyduje okres lub zawarte w nim wydarzenie historyczne, – wszystko zgodnie z chronologią.

Ostatni, piąty rozdział pracy skupia się na porównaniu zasadniczych elementów narracji historycznych w komiksach tworzonych przez Latynosów i Amerykanów. Uwidocznione zostaną nie tylko różnice, ale podjęta też zostanie próba znalezienia elementów wspólnych. Warto pamiętać bowiem, że pomimo różnic w sposobie patrzenia i narracji tych młodych kultur na przeszłość, zostały one ukształtowane w dużym stopniu przez okres kolonialny oraz późniejszą tradycję walki niepodległościowej. Dzięki temu szczytą się dużym poczuciem własnej odrębności, która była tłumiona przez dwa dawne imperia Anglię i Hiszpanię. W tej części pracy będzie też podsumowanie technik narracyjnych, jakie występują w omawianych powieściach graficznych.

Podstawowym materiałem badawczym, jaki został wykorzystany do napisania pracy, są komiksy dużych i popularnych oficyn wydawniczych, jak DC Comics oraz Marvel, Dark Horse czy Image Comics, w tym serii *What if...?* czy *Elseworlds*, prezentujących alternatywne wersje dziejowe z superbohaterami oraz wybrane tytuły pomniejszych wydawnictw, zwłaszcza z regionu Ameryki Łacińskiej, w tym te, które zyskały uznanie na świecie. Kwerenda potrzebna do napisania pracy została przeprowadzona przez autora w wybranych bibliotekach polskich, w bibliotece Uniwersytetu Complutense w Madrycie podczas dwumiesięcznego stażu w roku 2021 oraz w bibliotece Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Z powodu pandemii Covid-19 zostały wykorzystane też księgarnie cyfrowe, jak Amazon czy jego subdywizja Comixology sprzedająca zdigitalizowane wersje komiksów. Wśród wykorzystanych tytułów są zarówno przedruki polskie, jak i angielskie oraz hiszpańskie oryginały. Selekcja tytułów komiksowych została oparta na kwerendzie poszerzonej o internetowe poszukiwanie w serwisie Comixology oraz definicję powieści graficznej, którą autor przedstawia w pierwszym rozdziale pracy.

Wracając do komiksów, w tym studium ich warstwa artystyczna ma z pewnością mniejsze znaczenie niż ta fabularna. Badane były te elementy komiksów, dzięki którym można odnieść się do problematyki dziejowej i jednocześnie rozwinąć poruszone wcześniej zagadnienia. Ważne też będzie ciągle odnoszenie się do historii czysto akademickiej, zawartej w opracowaniach oraz bazowanie na świadkach przeszłości, jakimi są źródła historyczne: dokumenty, wspomnienia czy relacje dziennikarskie.

Obecnie zarówno w polskiej nauce, jak i światowej, publikacje akademickie, jak i popularnonaukowe żywo reagują na zainteresowanie komiksem i formą traktowania historii w tym medium. Wpływ na to mają z całą pewnością liczne adaptacje filmowe komiksów w Hollywood. Publikacje te dotyczą głównie zagadnień *stricte* literackich i rozpatrywane są przede wszystkim w kontekście tworzenia współczesnych mitów. Niestety, wciąż zauważalny jest brak całościowego potraktowania problemu zagadnienia historii w amerykańskim komiksie. Niemniej jednak, pewną pomocą w tym temacie okazał się tytuł Seana Howe – *Niezwykła historia Marvel Comics*, prezentujący dzieje wydawnictwa Marvel na tle dziejowym medium komiksowego w USA. Ponadto praca Michała Wolskiego zatytułowana *Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny* oraz internetowy artykuł Ashkenazi i Dittmar – *Comics as historiography* dostarczyły pewnych rozwiązań metodologicznych do patrzenia na komiks jako na dzieło transmitujące informacje o przeszłości. Jeśli chodzi o komiks latynoski, to w 2017 roku ukazała się przekrojowa analiza tytułów komiksowych o historii Ameryki Łacińskiej pod tytułem *Comics&memory in Latin America*. Podobnie jak *Historias e historietas: representaciones de la historia en el cómic latinoamericano actual* z 2018 . Prace jednak dotyczą tylko wybranych dzieł latynoskich twórców z różnych regionów, podejmujących tematykę historyczną, której podstawa pozwoli na interpretacje nie tylko dzieł latynoskich napisanych po hiszpańsku w niniejszej dysertacji, ale też pomoże w analizie tytułów amerykańskich. W kontekście komiksów latynoamerykańskich, a zwłaszcza ich typologii nieoceniona stała się dysertacja Hugo Alexisa Hinojosa Lobosa, obroniona w roku 2022 – *De la utopía socialista de la UP a la Dictadura milibar. Una lectura desde la novela gráfica con temática histórica en Chile (2008-2018)*. Należałoby wyróżnić także pracę omawiającą koncepcję komiksu i jego zrozumienie, autorstwa popularnego amerykańskiego teoretyka tej sztuki Scotta McClouda – *Zrozumieć komiks* (jest przetłumaczona na język polski). W poszczególnych rozdziałach studium stan badań jest

poszerzony zarówno o literaturę polską, jak i zagraniczną, która przy danym zagadnieniu omawiają szerzej niektóre pojawiające się problemy.

Wśród literatury polskiej najbardziej przydatną publikacją okazała się stosunkowo niedawno wydana *Narracja w powieści graficznej*, autorstwa Kamili Tuszyńskiej, która przybliży artystyczny język i narzędzia narracyjne gatunku, jaki stanowi powieść graficzna<sup>20</sup>. Jeśli chodzi o opracowania umożliwiające interpretację warstwy historycznej komiksu, użyteczne okazały się prace metodologiczne, w tym jedna odnosząca się do narratologii dzieł naukowych, autorstwa Jerzego Topolskiego – *Jak się pisze i rozumie historię. Tajemnice narracji historycznej*<sup>21</sup>. Nieocenioną pomoc stanowi też zbiór prac zawartych w czasopiśmie *Zeszyty Komiksowe*, a zwłaszcza nr 12 z 2011 roku, w całości poświęcony komiksowi historycznemu<sup>22</sup>. Praca, która stanowi pewną inspirację dla autora dysertacji do podjęcia analizy tematu historii i jej korelacji z komiksem, również znalazła tu swoje miejsce, to *Historia Polski w komiksowych kadrach*, napisana przez Justynę Czaję. Wydana w 2010 roku praca Czaji była pierwszą polską książką, jaka poruszała zagadnienie prezentowania historii przy pomocy komiksowych rysunków<sup>23</sup>. Istotne okazują się także prace Jerzego Szyłaka – *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832-2016*, oraz Bartłomieja Janickiego – *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*.

Wybór tematu pracy został określony w znacznej mierze badawczymi zainteresowaniami autora, który interesuje się kulturą popularną, a także historią Ameryki Łacińskiej i Stanów Zjednoczonych oraz metodologią dyscypliny historia, w tym współczesnymi sposobami prezentowania i popularyzacji dziejów. Ponadto znajomość dwóch dominujących języków na zachodniej hemisferze angielskiego i hiszpańskiego ułatwiała autorowi analizę źródeł, jakie stanowią komiksy. Temat dysertacji stanowi pewne poszerzenie badanego już tematu, głównie przez historyków, dydaktyków czy kulturoznawców zarówno w Polsce, Europie, jak i na świecie.

Nie bez znaczenia dla ogólnego stanu badań komiksologicznych może być również fakt, że praca ta dotyczy tematu poruszanego głównie przez badaczy zza oceanu, a jest pisana z perspektywy Polaka. Zachodzi tutaj – jak twierdzi Wojciech Wrzosek, zjawisko imputacji

---

<sup>20</sup>K. Tuszyńska, op. cit., s. 9–25.

<sup>21</sup>J. Topolski, *Jak się pisze i rozumie historię*, Warszawa 1996, s. 5–15.

<sup>22</sup>I. Kowalczyk, *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, [w:] „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12, s. 4–5.

<sup>23</sup>4 s. pracy Justyny Czaji. Zob. J. Czaja, *Historia Polski w komiksowych kadrach*, Poznań 2010.

kulturowej, rozumianej jako badanie kultury odmiennej od tej, w jakiej wzrastał badacz<sup>24</sup>. Zjawisko to, według Jakuba Żołnierka, możemy odnieść tylko do osoby zajmującej się działalnością naukową i badającej pracę innych, czyniąc ją tematem swoich dociekań<sup>25</sup>. W tym przypadku Polak stara się zbliżyć do historii pojmowanej w sposób amerykańskocentryczny – zbadać pewną część świadomości historycznej Amerykanów i Latynosów odnoszącej się do ich własnych dziejów oraz do ich prezentowanej historii w kulturze komiksowej, obecnej w powieści graficznej.

Praca ta powstała przy udziale wielu osób, które pomogły autorowi zarówno merytorycznie, jak i metodycznie, a także zainspirowały do podjęcia takiego tematu badawczego. Wśród tych osób serdeczne podziękowania zostają skierowane przede wszystkim na ręce Pana Promotora – dr. hab. Macieja Janika, prof. Tadeusza Srogosza, prof. dr. José María Faraldo Jarillo, dr. hab. Roberta Majznera, dr. Norberta Morawca oraz innych mentorów i przyjaciół doktorantów z Polski, Hiszpanii, Ukrainy, a także moich studentów, czy pozostałych akademickich przyjaciół z Europy i obu Ameryk, którzy na każdym kroku uczyli mnie „czegoś nowego”.

---

<sup>24</sup> W. Wrzosek, *Historia-kultura-metafora. Powstanie nieklasycznej historii historiografii*, Wrocław 1995, s.13-14.

<sup>25</sup> J. Żołnierz, *Granice imputacji kulturowej*, „Sensus Historiae”, 2014, t. 15, nr 2, s. 62.

# Rozdział 1: Forma powieści graficznej

---

Jak było wcześniej wspomniane, tematem pracy jest analiza sposobu interpretacji pewnych elementów dziejowych USA oraz hiszpańskojęzycznych krajów Ameryki Łacińskiej w kadrach komiksowych. W związku z tym, tego typu prace badawcze nie stawiają pytania „jak było?”, ale raczej „dlaczego się tak to prezentuje?”. W celu lepszego zrozumienia zagadnienia, pierwszy rozdział kontekstowy dotyczy rozwoju sposobu narracji występującej w komiksie, której to formy charakterystyczne dla XX wieku i XXI wieku w Hispanoameryce i Stanach Zjednoczonych zostały poddane analizie.

W języku polskim słowo określające historie obrazkowe to recepcja z angielskiego terminu *comicstrip*, oznaczającego formę, która prezentowała krótkie, najczęściej trzykadrowe i rubasne fabuły w gazetach codziennych<sup>26</sup>. Obecnie komiks to przede wszystkim konkretny zeszyt lub książka będąca zbiorem kilku zeszytów, zawierająca historie obrazkowe, opatrzone dialogami lub myślami bohaterów, które umieszcza się w formie dymków lub baniek. Znany twórca i teoretyk sztuki Will Eisner twierdził, że o komiksie możemy mówić już wtedy, kiedy wystąpią minimum dwa kadry. Według niego komiks, to opowiadanie składające się z następujących po sobie kadrów, czytanych od lewej do prawej oraz w przypadku większej liczby także od góry do dołu, tworzące treść sekwencyjną<sup>27</sup>.

Komiks znany jako forma prezentowania fabuły za pośrednictwem obrazu i tekstu, przy wsparciu olbrzymiej fantazji i równie olbrzymich możliwości scenarzysty oraz rysownika sprawia, że wydaje się, jakbyśmy mieli do czynienia tylko i wyłącznie z historią osadzoną w nurcie fantastycznym. Jednakże często zauważalny jest trend wskazujący, że tak naprawdę fundamentem wymyślonej opowieści są historyczni bohaterowie oraz ich czyny, a także dzieje całych społeczności czy tła polityczne wybranych epok. Uwarunkowanie przekazu w powieści graficznej stanowi też kultura i wynikająca z niej forma przekazu nie tylko o własnej historii, ale też wierzeniach, obyczajach, które tworzą tożsamość narodową.

Padające wielokrotnie sformułowanie „powieść graficzna” dotyczy pewnego rodzaju komiksu, który uznawany jest za jego szlachetniejszą odmianę i to on stanowi trzon rozważań w tej pracy. Tak naprawdę termin ten nie jest do końca zdefiniowany i wciąż poszukuje się

---

<sup>26</sup> *Comics and memory in Latin America*, red. J. L. Catalá Carrasco, P. Drinot, J. Scorer, Pittsburgh 2017, s. 7.

<sup>27</sup> S. McCloud, op. cit., s. 5.

jego pełnego znaczenia. Warto jednak prześledzić krótką historię tego terminu, która jest ściśle związana z kulturą anglo- i hiszpańskojęzyczną. Otóż określenie „powieść graficzna” pojawiło się w 1964 roku w artykule Richarda Kyle’a, zatytułowanym *The Future of „Comics”*. W tekście tym autor zwracał uwagę na potrzebę opracowania nowego terminu na określenie komiksów dla dorosłych<sup>28</sup>. Co prawda, to pojęcie funkcjonowało już w Europie, a konkretnie w kraju Cervantesa, gdzie określano nim proste komiksy z fabułą kryminalną bądź romantyczną. Neologizm ten wszedł do powszechnego użytku w 1978 roku, po premierze dzieła Willa Eisnera *Umowa z Bogiem*. Dzieło to jest uważane za kamień milowy w historii amerykańskiego komiksu nie tylko ze względu na jego format, ale także na jego literackie aspiracje i rezygnację z typowych tropów gatunku komiksowego, przy wdrożeniu poważnych tematów, mocno osadzonej rzeczywistości i jej problemów, a także niestandardowej formy prezentacji<sup>29</sup>.

Problem w postaci wyczerpującego zdefiniowania terminu „powieść graficzna” pojawia się w swoistej dwubiegunowości tej nazwy, która łączy dwa słowa – „powieść” oraz „grafikę”. Wiadome jest, że komiks jako nowe medium nie jest ani w pełni powieścią literacką, ani gałęzią piktografii, jednakże ma charakter komunikacyjny i skłania do refleksji. Teoretycznie można stwierdzić, że to takie dzieło, którego ładunek ilustracyjny o pewnych cechach narracyjnych pokrywa się z wagą tekstu<sup>30</sup>.

Pełna definicja powieści graficznej znaleziona w jednym z najpopularniejszych słowników wydawnictwa amerykańskiego Merriam-Webster mówiąca, że jest to „fikcyjna historia przedstawiona w formacie komiksu i opublikowana jako książka”, uproszczona do stwierdzenia, że są to „rysunki z komiksów, opowiadające historie i publikowane jako książka<sup>31</sup>, nie oddają pełni tego zjawiska z pogranicza literatury i sztuki. Zdarza się, że termin jest również używany do odróżnienia dzieł tworzonych jako samodzielne opowiadania od

---

<sup>28</sup> Ch. Meyer, D. Stein, M. Edlich, *Introduction: American Comic Books and Grpahic Novels*, „Amerikastudien”, 2011, t. 56, nr 4, s. 516-517.

<sup>29</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 27; D. Dycus, *Chris Ware’s Jimmy Corrigan: Honing the Hybridity of the Graphic Novel*, Newcastle 2012, s. 9.

<sup>30</sup> M. Barrero, *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*, „Literaturas”, 2005, nr 10, s. 2, 4, 7.

<sup>31</sup> *Graphic Novel*, [w:] *Dictionary Merriam-Webster*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel> [dostęp: 31.03.2021].

kolekcji lub kompilacji historii z serii komiksów, opublikowanych w formie książkowej, jak podaje chociażby *Britannica*<sup>32</sup>.

Termin „powieść graficzna” pojawiał się też w przypadku prasy. W Hiszpanii magazyn „Monos” opatrzony podtytułem: „pierwsza hiszpańska powieść graficzna” serię komiksów *Travesuras de Bebé*<sup>33</sup>. Podobnie było w Meksyku, gdzie wydawany od 1940 roku magazyn „Pepín” był publikowany jako tygodnik, a później gazeta codzienna „Pepín. Diario De Novelas Gráficas”<sup>34</sup>. W swojej publikacji Santiago García twierdzi natomiast, że jest to format publikacji, oparty na scenariuszu jednego autora, który zawiera jedną historię, w której rysunek i narracja łączą się, przedstawiając głębokie tematy i długie historie<sup>35</sup>. Ale w słowniku<sup>36</sup> Hiszpańskiej Akademii Królewskiej (w skrócie RAE), odpowiedzialnej za normowanie języka hiszpańskiego na świecie, nie ma w ogóle oddzielnej definicji określającej powieść graficzną. Dla RAE jest to po prostu „seria lub sekwencja kadrów, które opowiadają historię”<sup>37</sup>. Niestety, samo słowo „komiks” nie oddaje w pełni tych poważnych dzieł, które nie są przecież prostymi opowiastkami skierowanymi do dzieci<sup>38</sup>.

Kamila Tuszyńska w pierwszym rozdziale swojej pracy, zatytułowanej: *Narracja w powieści graficznej*, zwraca uwagę, że powieść graficzna jako narracja werbalno-wizualna to połączenie dwóch kodów semiotycznych, a tym samym dwóch mediów, z których się składa, czyli literatury i komiksu<sup>39</sup>. Z kolei Jerzy Szyłak, autor istotnej polskiej refleksji dotyczącej komiksu w swoim dziele: *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwanie formuły powieści graficznej w komiksie 1832-2015*, nie próbuje w jakikolwiek sposób zdefiniować pojęcia „powieści graficznej”, ale przez różne prace zawarte w tekście stara się znaleźć pewien klucz, który pasuje

---

<sup>32</sup> Ch. Murray, *Graphic Novel*, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/art/graphic-novel> [dostęp: 31.03.2021].

<sup>33</sup> „Monos. Semanario Humorístico Ilustrado” 1904-, [w:] „Tebeosfera. Cultura Graffica” [https://www.tebeosfera.com/colecciones/monos\\_1904\\_carranza.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/monos_1904_carranza.html) [dostęp: 31.03.2021].

<sup>34</sup> W tłumaczeniu – *Pepín. Gazeta codzienna powieści graficznych*. Zob. *Pepín. Diario Novelas Gráficas*, „Diario del Sureste”, <https://www.diariodelsureste.com.mx/siete-cosas-que-la-historieta-hizo-primero/pepin-diario-novelas-graficas/> [dostęp: 31.03.2021].

<sup>35</sup> S. García, *La novela gráfica*, Bilbao 2010, s. 218–219.

<sup>36</sup> C. Gallego Guzmán, *¿Novela gráfica o cómic, o tebeo?*, „cinemascomics.com. Noticias de Cine, Cómic, Series Y Videojuegos” 5.12.2014, <https://www.cinemascomics.com/novela-grafica-o-comic-o-tebeo/> [dostęp: 15.12.2020].

<sup>37</sup> E. Ruiz Jiménez, *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate*, „El País” 17.03.2017, [https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka\\_boom/1489574683\\_699396.html](https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html) [dostęp: 10.02.2020].

<sup>38</sup> J. Canyissá, *No me llames cómic, llámame novela gráfica*, „Lavanguardia Cultura” 12.03.2013, aktualizacja 29.12.2020, <https://www.lavanguardia.com/libros/20130312/54368289543/comic-novela-grafica.html> [dostęp: 20.01.2021].

<sup>39</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 37.



do nich wszystkich. Niemniej jednak we wstępie do swojej pracy zwraca uwagę na trzy zasadnicze elementy. Zarysowuje pewną swoistość, która sprawia, że powieściami graficznymi można nazwać dzieła stworzone w stylistyce komiksu, ale po części odbiegające od niego, które wyprzedzają swoją narracją czas, niezależnie od tego, czy później udało im się zdobyć status komiksu, status komiksu klasycznego czy nie, bądź takie, które zupełnie idą na przekór utartym schematom. Dzieła, które wnoszą pewne nowatorskie rozwiązania do materii komiksu, świat przedstawiony jest w nich rozbudowany, a wydania są wysokiej jakości, choć nie zawsze mają twardą okładkę, ale nie są ważniejsze od innych komiksów, mimo że mogłoby się tak wydawać. Wreszcie takie publikacje, które wypełniają pewien horyzont oczekiwań, bowiem pragnienia czytelnicze na przestrzeni lat ulegają zmianom<sup>40</sup>.

Idąc szlakiem Jerzego Szyłaka, warto zauważyć, że powieść graficzna różni się od zwykłego komiksowego paska lub wydawanego cyklicznie tytułu, zawierającego tylko dawkę większej narracji, jak serial telewizyjny. W związku z tym, to od nas zależy pewna forma identyfikacji, czy dane dzieło jest, lub nie, czymś, co może spełniać kryteria powieści graficznej. Oczywiście, warto posługiwać się pewną wypracowaną metodologią, niemniej jednak na potrzeby tej pracy zostaje ukazana pewna wypadkowa tych znaczeń – analizowane komiksy są powieściami graficznymi dlatego, że mają cechy charakterystyczne dla tego gatunku. Po pierwsze, dzieła te są stworzone w formie komiksowej, mamy do czynienia z kadrami, w których wypowiedzi postaci ujęte są w dymkach, i występują opisy do ilustracji. Prezentowana w danym tytule historia jest pewną zamkniętą kompozycyjną całością, nawet jeżeli jest dziełem wydawanym w obrębie pewnej serii wydawniczej, tak jak ma to miejsce w przypadku komiksów z superbohaterami. Sposób wydania oraz objętość nie są najważniejszymi wyznacznikami, jednakże sama treść musi poruszać pewne istotne tematy i dzięki ekspresywności języka ma wypełniać horyzont oczekiwań, związany z prezentowaniem historii, i wywoływać u odbiorcy pewną refleksję i dziejową, i estetyczną, w związku z przedstawianą problematyką, gdyż historia jako element fabularny odgrywa istotny wpływ na ostateczny odbiór dzieła oraz na kształtowanie pewnej świadomości dziejowej.

W przypadku badanego zagadnienia, nastąpi też pewne zawężenie tematu. Zostaną przeanalizowane komiksy stworzone przez Latynosów i Amerykanów, jednakże – jak wcześniej było to wspomniane – z pominięciem Brazylii i Kanady, a obrazowany przez nich

---

<sup>40</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2016*, Poznań 2016, s. 14–22.

problem opisywany będzie z pewnego dystansu czasowego, bo dotyczą okresu XIX i XX wieku. Omawiane poniżej powieści graficzne odnoszą się głównie do historii lokalnej Ameryki i są stworzone po hiszpańsku lub angielsku. Dotyczą jednak ważnych procesów historycznych, z pominięciem biografii wybranych osób, nie będąc przy tym adaptacjami wcześniej napisanych literackich powieści historycznych, stanowiących pewną nową formę twórczą.

Podjęta analiza opiera się na założeniach, że wszelkiego rodzaju wypowiedzi – dyskurs mówiony, jak i pisany – stanowią konwersację na dany temat. Zakładając, że powieść graficzna jest formą literacką, możemy tu prześledzić jej dzieje i wkład, jaki wniosła w historię historiografii. Otóż literatura ta jest skorelowana z historiografią. Zarówno komiksy, jak i powieści graficzne są materiałem, który poszerza badanie źródeł historycznych. Sensu stricto nie są to źródła wiedzy, ale pewne suplementy, umożliwiające rekonstrukcję pewnych procesów i dające możliwość osobnej refleksji, ułatwiające poznanie światopoglądowych dogmatów, przyjętych przez ich twórców i odbiorców<sup>41</sup>. Niektórzy badacze, jak Hyden White czy Tuszyńska, idą dalej, uważając, że na historiografię można patrzeć w taki sam sposób jak na dzieła literackie. Dzięki temu istnieje możliwość opowiadania o wydarzeniach zarówno radosnych, jak wygrane bitwy, czy traumatycznych, jak Holocaust, za pomocą środków charakterystycznych dla okresu, w którym żyjemy, i posiadanych kompetencji. Ponadto warto podkreślić, że komunikacja przez środki audiowizualne jest coraz częstsza, niż tylko przez samą warstwę tekstową, dlatego też tradycyjne badanie historyczne nie wystarcza, aby w pełni poznać obraz dziejów. W związku z tym, idąc za rozważaniami Doroty Skotarczak, warto zauważyć, że mamy do czynienia z historią wizualną, która jest produktem na styku historii, historiografii i wszelkiej wizualizacji. Jej rolą jest ukazanie, jaki wpływ mają przedstawienia audiowizualne przeszłości jako równorzędne wobec form pisanych, a także wskazanie nowych narzędzi hermeneutycznych do badania zastanych dzieł<sup>42</sup>. Według White'a, taki rodzaj uprawiania historii możemy nazwać historiofotią – różnego rodzaju reprezentacje przeszłości i formy refleksji o historii za pomocą wizualnych obrazów, które mówią inaczej o przeszłości niż dyskurs werbalny w postaci historiografii, ale są jej równoważne w planie poznawczym<sup>43</sup>.

Za pośrednictwem takich mediów, jak komiks, które nie są związane z gatunkami wysokimi, można wyjść poza kanon i oddać sferę emocji towarzyszącą danemu wydarzeniu – podobnie jak w przypadku pomników historycznych. Dostąpić pełniejszego „doświadczenia

<sup>41</sup> K. Gajewski, *Historiografia jako praktyka dyskursywna*, „Nauka”, 2018, nr 2, s. 45–46, 56.

<sup>42</sup> D. Skotarczak, op. cit., s. 117–118.

<sup>43</sup> P. Witek, op. cit., s. 160–161.

dotyczącego przeszłości”, czyli tych emocji, które towarzyszyły uczestnikom konkretnych wydarzeń, choć nigdy nie będzie to tożsame z przeżyciami naocznych świadków. Narracja historyczna w komiksie pozwala intensywniej przeżywać i w ten sposób łatwiej zapamiętywać, gdyż to dzięki konkretnym obrazom zapamiętuje się pewne wydarzenia. Dzięki warstwie wizualnej nie ma tyle niedopowiedzeń, co w przypadku suchego tekstu, stąd też wyjątkowość komiksu jako formy historiograficznej<sup>44</sup>. Ponadto powieść graficzna, jak inne media, może używać subwersji, konstruować wiedzę alternatywną, która w oficjalnym tekście historiograficznym nigdy by się nie znalazła, a często może dostarczać wiedzy zarówno o wielkich ikonach historycznych, jak i o tych maluczkich, stanowiących szeroko pojętą rzeszę społeczną<sup>45</sup>.

Autor dysertacji poddał analizie też komiks historyczny, który jest odmianą powieści graficznej. Jest to taki rodzaj sekwencyjnej historii obrazkowej, gdzie świat przedstawiony został zakotwiczony w przeszłości, w tym również tej najnowszej, która opisuje wydarzenia, od których dystans czasowy wynosi mniej niż pół wieku. Próba stworzenia jednej konkretnej definicji komiksu historycznego jest trudna. Nawet polscy badacze nie są zgodni, czy komiks historyczny to taki, w którym następuje fabularyzacja wydarzeń, czy też nie. Dlatego warto odnieść się do cytowanej przez Traczyka definicji powieści historycznej Michała Głowińskiego, w której podkreśla, że świat przedstawiony tego typu dzieła został umiejscowiony w pewnym wycinku przeszłości, traktowanym nie jako epoka współczesna, ale pewien zamknięty okres dziejowy. Patrząc na komiks z tej perspektywy można wyróżnić różne rodzaje komiksu historycznego<sup>46</sup>.

Zatem najpierw warto przypatrzeć się klasyfikacji komiksów historycznych. Badacz Michał Traczyk wyróżnia w komiksie trzy nurty: mimetyzm – praktycznie całościowe oddanie dziejowej rzeczywistości, włącznie z dialogami, które poświadczają naoczni świadkowie. Następnie narracjonizm – gdzie przeplata się zarówno fikcja, jak i prawda historyczna, a autorzy nie chcą historii traktować jedynie dogmatycznie. Z kolei trzeci nurt, czyli artyzm, polega na posługiwaniu się przez twórcę wybranym wycinkiem rzeczywistości w celu zaprezentowania fabuły i postawienia pewnych pytań oraz wywołania dyskusji, niekoniecznie

---

<sup>44</sup> K. Tuszyńska, *Polskie komiksy okolicznościowe i użytkowe: historyczne, religijne, społeczne*, „Napis. Pismo poświęcone literaturze okolicznościowej i użytkowej”, 2011, t. 17, s. 357–361.

<sup>45</sup> M. Rucińska, *Małe wielkie historie komiksowe a komiks historyczny*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 12, s. 43.

<sup>46</sup> M. Traczyk, *Komiks historyczny, czyli co. Rozważanie wstępne*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12, s. 13.

historycznej<sup>47</sup>. Inny podział komiksów został rozpowszechniony przez Adama Suchońskiego i Marię Bieniek. Wyróżniają oni trzy typy<sup>48</sup>: „komiksy, których treść literacka i warstwa graficzna odzwierciedlają wiernie minioną rzeczywistość; komiksy historyczne, w których przeszłość stanowi atrakcyjne tło do prezentowania fikcji oraz komiksy, które łączą cechy dwóch powyższych typów”.

Oczywiście typologie te, opracowana przez polskich badaczy, może wpisać się w konwencję komiksów amerykańskich i latynoskich lub nie, a mogą one być dziełami synkretycznymi, znajdującymi się na pograniczu danej kategorii typologicznej. W przypadku analizy opowieści graficznych dotyczących historii zachodniej hemisfery równie ważne może się okazać opracowanie własnej typologii.

Podjęta analiza zawartego w badanych narracjach komiksowych rozumienia faktów, źródeł historycznych oraz wiedzy historycznej, wymagała wytrącenia elementów budujących te narracje, a następnie ich włożenia w określoną formę strukturalną. Jej użycie umożliwiło zbadanie anatomii badanych powieści graficznych w odniesieniu do fabuły i poziomu narracji. Konstrukcja takiego narzędzia analitycznego nawiązuje do formuły matrycy jako formy strukturalnej w sztuce, zwłaszcza jeśli zauważyć, że powieść graficzna poddaje się podobnym zabiegom analitycznym jak wytwory sztuki na masową skalę, np. jak odbitki zdjęć<sup>49</sup>. Zastosowanie matrycy świata przedstawionego pozwoliło na identyfikację elementów powtarzanych w kolejnych dziełach i narracjach, a następnie wskazanie wagi ich występowania w zestawieniu zbiorczym. Tym samym możliwe stało się spełnienie jednego z głównych celów rozprawy – syntetycznego porównania elementów najbardziej charakterystycznych dla historycznych powieści graficznych z USA oraz z Hispanoameryki. Wśród głównych elementów świata przedstawionego znajdują się te, które określają specyfikę

---

<sup>47</sup>Ibid., s. 12.

<sup>48</sup> A. Suchoński, *Komiksy*, [w:] *Współczesna dydaktyka historii*, Warszawa 2004, s. 147; M. Bieniek, *Dydaktyka historii. Wybrane zagadnienia*, Olsztyn 2007, s. 63.

<sup>49</sup> Pojęcie matrycy związane jest głównie z naukami ścisłymi lub graficznymi. Według badaczy zagadnień graficznych – Sebastiana Dudzika i Marka Glikowskiego, matryca to narzędzie będące formą poznania, swoistym prawzorem, do którego można przyrównywać elementy konkretnego tworu i którego cechą będzie multiplikowalność – powielanie oraz seryjność, czyli masowa powtarzalność. Jak zaznaczają badacze, kluczowy jest moment tworzenia i to, co go poprzedza. W przypadku matrycy mamy do czynienia z trzema jej typami powstającymi w wyniku historycznych następstw: obiektową – jaka może powstać w środowisku naturalnym i jest formą pierwotną dostrzeżoną w środowisku; mentalną – stanowiącą pochodną obiektowej, której zadaniem jest przekazywanie wraz z tworzonym dziełem pewnych idei stanowiąca odbicie świadomości artysty i dzięki różnym przekazom dokonuje strategicznego odbicia w świadomości odbiorcy; warsztatowa – wytworzona technicznie służąca do powstawania konkretnych namacalnych tworów. Zob. S. Dudzik, M. Glikowski, *Grafika jako narzędzie badawcze. Dwugłos o matrycy*, „Sztuka i Dokumentacja”, 2016, nr 14, s. 94–95.

każdej narracji historycznej – są to: miejsce, wydarzenie, bohaterowie, czas. Ważne jest również to, czy elementy te pojawiają się w konwencji rzeczywistości historycznej czy też fikcji<sup>50</sup>.

Istotnym czynnikiem narracji jest miejsce akcji. W przypadku miejsca warto zauważyć, że w narracjach możemy wyróżnić miejsca fikcyjne w świecie realnym, miejsca prawdziwe, poddane fabularyzacji, miejsca wyłącznie prawdziwe, miejsca fikcyjne w świecie fantastycznym w tym projekcje myślowe. Wraz z miejscem związane są też wydarzenia historyczne, które dzieją się w opisanych miejscach. Te zdarzenia mogą być podzielone na takie kategorie jak: wydarzenia stanowiące epizod w tle akcji, wydarzenia historyczne budujące tło, lecz niezbędne dla struktury fabularnej, wydarzenia historyczne stanowiące podstawę akcji fabularnej oraz wydarzenia historyczne stanowiące jedynie inspiracje dla akcji fabularnej.

W narracjach powieści graficznych kolejny istotny filar stanowią bohaterowie. Mogą być oni fikcyjni lub prawdziwi. W przypadku tych drugich są to zazwyczaj postaci, które pojawiły się w rzeczywistości historycznej i pozostają w wysokim stopniu realistyczne, lub zostały poddane beletryzacji. Jeśli chodzi o fikcyjnych, to możemy wyróżnić takich, którzy wzorowani są na tych rzeczywistych, nigdy nie wystąpili w dziejach lub są po prostu fantastyczni. Ważne dla zrozumienia tematu jest także poszerzenie formy przedstawienia bohaterów o czas i miejsce – najistotniejsze elementy narracji. W przypadku analizy powieści graficznych mamy do czynienia z bohaterami fikcyjnymi, prawdziwymi lub wzorowanymi na postaciach autentycznych. Zarówno z bohaterami jednostkowymi, jak i grupowymi. Przez swoje poczynania bohaterowie trafiają do świadomości wybranych grup społeczeństwa – w tym przypadku czytelników – i dają pewien wzór postawy w obliczu danego wydarzenia, przez co jednoczą jednostki w tworzeniu wspólnego stanowiska społecznego na dany temat, stając się tym samym integratorami. Mogą być lokalni, znani tylko wąskiej grupie, bądź międzynarodowi. Warto tu przypomnieć, że postacie z historycznych powieści graficznych podlegają tym samym procesom co bohaterowie narracji historycznych, a mianowicie deifikacji

---

<sup>50</sup> Ten typ analizy narracji komiksowej został przedstawiony przez Ilonę Copik w artykule *Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium*. Copik odniosła się w nim do kwestii anatomii komiksowej narracji, poddając analizie elementy fikcyjne i historyczne, jakie pojawiały się u Mikołaja Ratki w *Człowieku z żeliwa*. I. Copik, *Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium*, „Nauczyciel i Szkoła”, 2018, nr 65, s. 159–160.

– przyrównaniu do Boga, santyfikacji – nadaniu im kategorii świętości czy choćby heroizacji – uznaniu za bohatera<sup>51</sup>.

Istotne jest też zagadnienie czasu narracji, który to składnik definiuje narrację powieści graficznej, a także każdą pracę historyczną i ma istotny wpływ na tempo i formę prowadzenia narracji. Przez tempo rozumie się tutaj zastosowanie pewnych ram czasowych, ale nie rozumianych jako epoka historyczna stanowiąca inspirację do stworzenia konkretnego tytułu, co zostało przedstawione już w matrycy. W narracji komiksowej możemy odnaleźć elementy wspólne z narracją historiograficzną i kształtujących ją elementach temporalnych.

Standardowy podział komiksu opiera się na kadrach lub sekwencjach rysunkowych, które odpowiadają jednostce czasu, teoretycznie przedstawiając teraźniejszość. Dosłownie tu i teraz, a w zależności od tego, czy rysunek jest szeroki czy wąski, mamy do czynienia z dłuższym lub krótszym momentem trwania. Linia czasu narracji w komiksie przebiega zgodnie z przyjętą zasadą czytania w danym języku. W przypadku komiksów amerykańskich i hispanoamerykańskich mamy do czynienia z alfabetem łacińskim, więc odczytujemy historię z lewej do prawej i z góry na dół (podobnie jak tekst). To, co z lewej jest najstarsze, a to co najbardziej wysunięte na prawo – najmłodsze<sup>52</sup>.

Bieg czasu jest zaznaczany zarówno przez warstwę tekstową – określnik czasu precyzujący jego upływ, na przykład „potem”, „teraz” lub dookreślenie konkretnej daty – a także przez warstwę graficzną. W sztuce sekwencyjnej – jak komiks czy jedna z jego typów powieść graficzna – czas traktowany jest jako wartość przestrzenna. Odstępy między kadrami mogą wynosić tylko kilka milimetrów, a ta odległość może odpowiadać zarówno sekundzie, jaki stu milionom lat, gdyż wszystko zależy od dopowiedzenia, które znajduje się między poszczególnymi „scenami”<sup>53</sup>. Iluzje upływu czasu przez dookreślenia, najczęściej tekstowe,

---

<sup>51</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 315.

<sup>52</sup> Nawiązując tutaj do rozważań własnych zawartych w pracy magisterskiej: B. Stuła, *Popkultura komiksowa XX i XXI wieku jako wizualna forma upowszechniania historii na przykładzie wybranych komiksów amerykańskich typu superbohaterskiego*, praca magisterska, Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. J. Długosza w Częstochowie, 2017, kps., s. 35.

<sup>53</sup> *Ibid.*, s. 35; Pewne dopowiedzenia mogą występować też za pomocą tak zwanych „poziomów szumów” – określonych wrażeń wizualnych sugerujących upływ czasu. Skoro został wykonany jakiś ruch, to z całą pewnością musiała minąć odpowiednia ilość czasu by ten ruch mógł zaistnieć, a więc między kadrami „upłynęło odpowiednia ilość czasu”. Z kolei w ramach jednego kadru, tego typu upływ czasu poprzez wykonanie ruchu mogą sygnalizować oprócz dymków z wypowiedziami, linie ruchu. Występują też linie pływające, które przedstawiają widziany krajobraz „w ruchu” np. przemieszczania się pociągami. Zob. K. Tuszyńska, *Narracje w powieści...*, s. 91–92. Samo pojęcie szumu w teorii komiksu może być rozumiane jako elementy pozbawione potencjalnego

mogą prowadzić odbiorcę przez oś czasu zgodnie z biegiem narracji. Zdarza się także, że wypowiedane przez bohaterów słowa ukazują upływ czasu, gdyż są tożsame ze zjawiskiem, które towarzyszy każdej konwersacji – czyli dźwiękiem, który dekodowany z komiksu w naszej głowie jest „słyszalny” podobnie jak wrażenia słuchowe wywołane falą akustyczną. Często w celu podkreślenia ekspresji zjawisk fizycznych i tym samym „biegu” czasu stosuje się onomatopeje<sup>54</sup>.

Nie ulega wątpliwości, że również w narracji wizualnej mamy do czynienia z innymi formami chronologizacji – ustalenia chronologii wydarzeń, faktów oraz określenia powiązania czasowego między nimi. Co istotne, opartych nie tylko na strukturze czytania kadrów, co wynika z posługiwania się danym alfabetem, utartą formą kulturową – mangą oraz z przerw między nimi, czy ze słów wypowiedzianych przez postaci lub użytych onomatopei. Innymi formami z całą pewnością są także indykatory dla czytelnika, wskazujące, w jakim kierunku ma śledzić on fabułę, np. strzałki. Tego typu zabiegi mogą też nie występować, gdyż czas jest uzależniony od przestrzeni – nośnika treści i sposobu rozplanowania danej narracji przez autora. Komiks daje większe możliwości interpretacyjne niż film, gdyż odbiorca nie ma narzuconej z góry reguły śledzenia fabuły, dlatego też liniowy odczyt z punktu A do punktu B nie jest trwałym wyznacznikiem, a indykatory spełniają ważną rolę.

Kolejnym elementem chronologizacji jest z całą pewnością ruch postaci, jego kompozycja w kadrze i towarzysząca mu „linia ruchu” – prezentująca skutek i przyczynę, akcję i reakcję, często też za pomocą zwielokrotnienia biegnącej postaci czy efektu smużenia. Z tego wynika również osobliwość tak zwanego „ruchu subiektywnego”. Jest to technika, która ma za zadanie wywołać wrażenie zaangażowania w czynność tylko przez to, że czytelnik patrzy na poruszający się obiekt<sup>55</sup>.

Jak widać, zagadnienie czasu jest nieodłącznym elementem prac traktujących o przeszłości, jak i opowiadających o samej historii, dlatego też istotne jest przywołanie osi scalonej z tym zjawiskiem, gdzie w sposób chronologiczny umieszczone są różne fakty. Czas zespolony z osią czasu nazywamy czasem datowanym, natomiast w momencie opisywania wydarzenia mamy do czynienia z czasem czystym – charakteryzującym moment trwania i jego

---

znaczenia w narracji, poprzez nadmiar informacji, utrudniający wydobycie istotnych, ale też i prawdziwych kwestii. Zob. *ibid.*, s. 272.

<sup>54</sup> S. McCloud, *op. cit.*, s. 94–106.

<sup>55</sup> *Ibid.*, s. 104–116.

następstwa. Tworzący narrację historyczną może zwiększyć wymiary czasowe narracyjnych zdań historycznych, a nawet całości narracyjnych i wyjść poza zawartość opisywanych w nich faktów, co w konsekwencji nie daje linearnego ciągu temporalnego. Jednostkowym elementem w dziełach historycznych jest zdanie narracyjne, zwane zdaniem rocznikarskim, które nie wykracza poza okres trwania opisywanego zdarzenia. Można jednak do niego dodać wiedzę o przyszłości i przeszłości, czyli co było „po”, z czasem prospektywnym, lub co było „przed”, z czasem retrospektywnym. W komiksie tego typu zabiegi czasowe w narracji mają swoje odniesienie – mówimy o proplesji, kiedy narrator wybiega do przodu względem opowiadanych wydarzeń oraz analepsji, gdy cofa się<sup>56</sup>. Jeżeli znajdzie się zarówno jeden, jak i drugi zabieg, mówi się o czasie tzw. retrospektywno-prospektywnym.

Zdania też mogą być temporalne w sposób jedno-, dwu- lub trójwymiarowy, co oznacza, że mogą zawierać oprócz głównego czasu, który pokrywa się z czasowymi wymiarami zdania, również inne czasy. W przypadku dwuwymiarowego mamy do czynienia z dwoma różnymi czasami, zaś w trójwymiarowym – z trzema, jednakże jeden z nich w obu przypadkach stanowi czas główny<sup>57</sup>.

Tego typu anachronie – czyli zaburzenia w fabule, gdzie układ zdarzeń niekoniecznie musi następować po sobie chronologicznie – nie są zabiegiem rzadkim, bowiem wszelkiego rodzaju antycypacje i retrospekcje mają duży wkład w zrozumienie niektórych wydarzeń przedstawianych na bieżąco. Zdarza się nawet, że mamy do czynienia z nawiązaniem do wydarzeń wcześniejszych, gdy następuje nawiązanie do tego, co ma nastąpić, a zapowiedź tego jest ogłoszona „w danym momencie”, czyli przed główną narracją. Wtedy też – podobnie jak w narracjach historycznych – mamy do czynienia z różnymi wymiarami temporalnymi<sup>58</sup>.

Szczególnie ważne jest zwrócenie uwagi na pewną właściwość czasu w narracji, jaką jest równoczesność – ukazanie wydarzeń dziejących się w tej samej chwili. W warstwie językowej możemy wyrazić to na przykład przez takie zwroty, jak „w międzyczasie”, „tymczasem” itp. W warstwie wizualnej natomiast wyraża się to w ten sposób, że w obrębie

---

<sup>56</sup>Zazwyczaj analepsja ma miejsce przy stosowaniu retrospekcji narratora lub innych postaci. Opowiadając narrator zazwyczaj stara się przedstawiać akcję w sposób chronologiczny, czyli tak jak po kolei danych faktów doświadczały postaci. Miejscami przeplatane jest to retrospekcjami, by ukazać istotne przyczyny dla takiego, a nie innego stanu rzeczy. Może to prowadzić do stworzenia „schodów narracyjnych”, bowiem niekoniecznie narrator może odnieść się własnych retrospekcji, ale też innych bohaterów – oddając im głos narracyjny. Zob. K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 366, 331.

<sup>57</sup>J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 117–122.

<sup>58</sup>K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 331.



strony, paska czy pojedynczego kadru przebieg akcji ukazany jest w różnych miejscach, ale w tym samym momencie trwania. Symultaniczność, czyli równoczesność ta zostaje wyrażona najczęściej przez podwójność czasu, co zostaje ukazane podzielonym kadrem lub równoległym opowiadaniem na każdej ze stron w sposób linearny, czyli równomierny i ciągły, który przeplata się z innym planem czasowym<sup>59</sup>. Kiedy jednak kilka czynności zostaje przedstawionych graficznie w obrębie pojedynczego kadru, pozornie dzieją się w tym samym czasie, lecz zgodnie z prawami rzeczywistości nie mogłyby zaistnieć dokładnie w tej samej chwili – to wtedy mamy do czynienia z różnoczesnością. Precyzując, w jednym kadrze elementy graficzne i tekstowe mogą nie odnosić się do jednej sytuacji, a być przypisane różnym odcinkom czasu – podobnie jak ma to miejsce w zdaniu wielowymiarowo temporalnym<sup>60</sup>.

Kolejnym zabiegiem związanym z prezentacją graficzną czasu jest tak zwana funkcja beczasowości, którą można nazwać też stopklatką, jak w medium filmowym. Kiedy kadr nie zawiera żadnych wskazówek co do długości trwania prezentowanej akcji ani przez dopowiedzenie tekstowe, ani kształt kadru, czy nawet prezentowaną czynność. Wtedy czytelnik nie może odnaleźć dookreślenia czasowości, ale przez to prezentowany obraz prawdopodobnie mocniej zapadnie mu w pamięć. Dzięki temu podkreśli on scenerię lub nastrój, gdyż taki kadr może być obecny w myślach czytelnika jeszcze podczas oglądania kolejnych kadrów. Pozwala odbiorcy na chwilę refleksji nad danym tematem. Warto przy tym zaznaczyć, że niekażdy niemy kadr jest beczasowy, gdyż brak podkreślenia dźwięku poprzez rysunek lub słowa nie zawsze musi stanowić o braku czasu<sup>61</sup>. Ponadto rozwój akcji można też wstrzymać przez częste stosowanie wątków pobocznych, retrospekcji i dygresji – „każdą cząstkę akcji”, która nie należy do głównej narracji i opóźnia jej rozwój. To samo tyczy się wprowadzenia opowiadania w opowiadaniu, czy tak zwanej stop-klatki, czyli chwilowego zatrzymania narracji graficznej i słownej w celu kontemplacji zastanej „rzeczywistości” w utworze komiksowym – podobnie jak ma to miejsce w filmie<sup>62</sup>.

Czas możemy też odczytywać przez formę prowadzenia narracji w fabule. Najpopularniejsza forma to taka, w której ustalone są ramy chronologiczne, bieg zdarzeń

---

<sup>59</sup>Kiedy nie mamy do czynienia z symultanicznością, zazwyczaj osobne plany czasowe prowadzone są w sposób nielinearny, które odpowiadają przykładowo teraźniejszości i retrospekcjom, uzmysławiając czytelnikowi, że czas narracji dzieje się tu i teraz, natomiast czas fabuły dzieła to zarówno obecny moment, jak i przeszłość. Ibid., s. 293.

<sup>60</sup> Ibid., s. 67–68.

<sup>61</sup> Tego typu technika charakterystyczna jest bardziej dla mangi japońskiej niż komiksów euroamerykańskich, jednakże coraz częściej znajduje w nich swoją recepcję. Zob. S. McCloud, op. cit., s. 97–104.

<sup>62</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 62–63.

następuje kolejno po sobie, a tempo zmian wywołuje efekt szybkiej akcji, by ukazać intrygę. To typ narracji diachronicznej. Kolejną formą narracji istotną dla zrozumienia zagadnienia poruszanego w dysertacji to narracja synchroniczna, bez ciągu temporalnego, gdzie istotne są wybrane problemy i wydarzenia analizowane w wybranych ramach czasowych – tak zwanym interwale czasu. Występuje jeszcze narracja mieszana, która jest połączeniem dwóch wcześniejszych i przedstawia narrację skupioną wokół jakiejś problematyki i ułożoną w sposób chronologiczny<sup>63</sup>.

Zagadnieniem, bez którego nie można przeprowadzić analizy narracji komiksowej, jest także sposób jej prowadzenia, czyli forma, w jakiej wypowiada się narrator i jaki nadaje jej kształt. Możemy spotkać się z tak zwaną narracją ekstradiegetyczną – dystansowania się od faktów i prezentowania opowieści z poziomu nieuczestniczenia w faktach, „niewidzialnych” dla postaci, jak choćby przez dopowiadanie w kadrach, jaka jest pora dnia czy miejsce akcji. Jej przeciwieństwo stanowi narracja intradiegetyczna, realizowana przez bohaterów opowiadających, którzy są elementami świata przedstawionego, występują w nim<sup>64</sup>. Innym rozróżnieniem narracji, który kategoryzuje narracje jest podział na: narracje heterodiegetyczną – tekst narratora jest widoczny spoza kadru lub na jego obrzeżach i narracja jest prowadzona w trzeciej osobie, choć może być też w pierwszej osobie jako forma opowiadania przeżyć, bez udziału bohatera<sup>65</sup>. Przeciwstawną temu jest narracja homodiegetyczna – narrator opowiada wewnątrz świata narracyjnego, może być główną lub drugoplanową postacią<sup>66</sup>. W związku z tym wyłania się z tego tradycyjna typologia narratorologiczna, która rozróżnia: 1. narratora wszechwiedzącego, który opowiada historię, ale nie jest jej bohaterem – ekstradiegetyczna narracja heterodiegetyczna; 2. narratora o ograniczonej wiedzy, który opowiada historię, lecz nie jest jej bohaterem – intradiegetyczna narracja heterodiegetyczna; 3. narrator wszechwiedzący, opowiadający historię ze swojego punktu widzenia – ekstradiegetyczna narracja homodiegetyczna; 4. narrator o ograniczonej wiedzy, opowiadający swoje prywatne przeżycia – intradiegetyczna narracja homodiegetyczna<sup>67</sup>.

---

<sup>63</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 112–117.

<sup>64</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 167–168.

<sup>65</sup> *Ibid.*, s. 407–408.

<sup>66</sup> W. Michera, *Piękna jako bestia. Przyczynek do teorii obrazu*, Warszawa 2010, s. 80–91.

<sup>67</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 153–156.

Zatem w analizowanych powieściach graficznych można spotkać się z kilkoma typami narratorów skonstruowanych na podstawie wymienionej wyżej podstawowej klasyfikacji. Pierwszym z nich jest narrator występujący „na zewnątrz” historycznych wydarzeń, sugeruje bardziej obiektywny, naznaczony dystansem stosunek do prezentowanego pasma faktograficznego historii. Narrator taki może dla podkreślenia swojej wiarygodności i powoływać się na różne źródła i na innych narratorów, lecz opowiada o przeszłości, której nie doświadczył osobiście. Jest to tak zwana *postpamięć* stosowana zazwyczaj do opowiadania trudnych wydarzeń, które wpływają na teraźniejszość i przyszłość. Narrator ulokowany „wewnątrz” opowieści sugeruje, że odbiorca treści otrzymuje informacje „z pierwszej ręki”, z samego centrum wydarzeń, co może wywoływać zwiększone zaangażowanie emocjonalne czytelnika. Taki narrator, pamiętający swoją przeszłość, staje się jej bohaterem, pamięta o swojej przeszłości, a jego intradiegeza nabiera cech szczególnych, stając się autodiegezą<sup>68</sup>. Taki narrator może być wiarygodny bądź też nie, co jest weryfikowane przez analizę pozostałych elementów świata przedstawionego: bohaterów, wydarzeń, miejsc i czasu<sup>69</sup>.

Oczywiście na potrzeby badania tematu powieści graficznej ważne jest, by poruszyć zagadnienie obecności narratora i jego identyfikacji poprzez dyskurs słowny. Można odnaleźć w komiksie narratora, który mniej lub bardziej jest ukryty, jednakże występuje jako postać świata przedstawionego, lub narratora, który jest osobą opowiadającą – zakłada się więc hipotetycznie – że jest nim sam twórca, autor. Z kolei brak werbalnej formy narracyjnej może prezentować problem nienarratorskich przedstawień, pozbawionych dopowiedzeń, gdzie często źródło enuncjacji nie jest wyraźnie podkreślone i przez to panuje niemożność przypisania go do konkretnego mówcy<sup>70</sup>.

Ponadto w narracjach występuje też zabieg focalizacji – zróżnicowane nasycenie subiektywnością, akcentowanie emocjonalne kadru, które pozwala patrzeć na dany obraz przez pewien pryzmat określonego nastawienia mentalnego. Polega ona na tym, że odbiorca ma dostęp do zwizualizowanej świadomości bohatera i jego doświadczenia, poprzez wejście w głąb jego jaźni lub obserwacje jego zachowań, a także odbierania bodźców i danego momentu stosownie do sytuacji, w której znajduje się konkretna postać. Może dotyczyć jednego lub kilku bohaterów. Fokalizacja to nic innego jak forma postrzegania, interpretacji konkretnego

---

<sup>68</sup>Ibid., s. 369–372.

<sup>69</sup>Ibid., s. 363–368.

<sup>70</sup>Ibid., s. 135.

wydarzenia. Jest ona najczęściej wizualizowana w formie surrealistycznej – stanu świadomości czy też postrzegania rzeczywistości, w tym także tej historycznej<sup>71</sup>.

Istotne jest, czy odbiorca przyjmuje przekaz w tej formie za wiarygodny czy nie. Forma intradiegetyczna, kiedy narrator przekazuje swoje „przeżycia”, może wywołać wrażenie opowiadania prawdziwego i wiarygodnego, ale może też mieć znamiona przeinaczania i fałszowania, podobnie jak relacja świadka konkretnego zdarzenia w rzeczywistości. Wszystko jest jedynie odbiciem psychiki, która odbiera w taki, a nie inny sposób wydarzenia oraz intencji narratora i jego formy przekazania danej treści. W ten sposób dotyka się problemu tak zwanego zwrotu narratystycznego, o którym pisał Hayden White wskazując, że myślenie o historii ma charakter narracyjny. Jest to sposób myślenia o przeszłości, gdzie minionych dziejów nie traktuje się jako niepodważalnych, obiektywnych faktów, ale pewien zespół wyselekcjonowanych informacji, z których można stworzyć subiektywną narrację, gdzie stosuje się podobne środki stylistyczne jak w przypadku tworzenia fikcji<sup>72</sup>.

Równie istotne co założenia terminologiczne, są też pewne strategie narracyjne, o których pisze w swojej książce Kamila Tuszyńska. Zmuszają one odbiorcę do większej aktywności interpretacyjnej przy odbiorze tekstu, bo dzięki tak zwanemu chwytowi udziwniania, czyli naruszania podstawowych założeń komiksowości, tworzą z treści swoistą zagadkę. Wśród tych strategii możemy wyróżnić opowiadanie o opowiadaniu, w którym następuje brak rozróżnienia między dyskursem extradiegetycznym i intradiegetycznym, przez co mogą występować pewne luki narracyjne. Często dana postać przejmuje narrację i opowiada ze swojej perspektywy, przez co opowiadanie opowiadaniem przypomina metafikcję. Ta z kolei to nic innego jak forma prezentowania fikcji przez samą siebie, odchodząca od bardziej wąsko rozumianego autotematyzmu. Autotematyzm to również jedna z technik narracyjnych. Polega na umieszczeniu przez autora siebie i swoich czynności twórczych na poziomie bohaterów prezentowanego przez niego świata. Rozpowszechnioną strategią narracyjną jest z całą pewnością również metalepsja. Polega na przeplataniu różnych poziomów narracji i ma za zadanie pogłębić immersyjność – zanurzania czytelnika w rzeczywistości fikcyjnego świata. Z całą pewnością występuje zakrzywienie między światem, o którym się opowiada i w którym się opowiada, bo przenosi nas to do świata przedstawionego, który dla narratora jest jego środowiskiem akcji. Przez to mamy z kolei do czynienia z intertekstualnością, gdzie warstwy

---

<sup>71</sup> Ibid., s. 152, 169.

<sup>72</sup> Ibid., s. 354–356.

tekstowe się nakładają. Metalepsja odwołuje się głównie do rozumianych form eksperymentowania z czasem i polega na zmianie opisu czasu przez zastąpienie opisu zjawiska, które wywołuje iluzję upływu czasu; ciągu przyczynowo-skutkowego oraz relacji jakiegoś zdarzenia przez opis okoliczności, w jakich miało ono miejsce<sup>73</sup>.

Wyodrębnienie warstwy graficznej od tekstowej jest w tym przypadku – powieści graficznych dotyczących historii – bardzo istotne. Na początku ważne jest, aby zaznaczyć, że mamy do czynienia też z pewną formą narracji obrazkowej. W tego typu pracach występuje narracja ekspresywno-afektywna, której celem jest wywołanie u odbiorcy emocji dotyczących aktualnie konstruowanego wizualnie elementu fabuły<sup>74</sup>. Oczywiście z jednej strony może to podlegać pod formę analizy opierającą się na sztukach plastycznych, co *sensu stricte* nie dotyczy podjętego zagadnienia inwestygacji narracji, a z drugiej – podstawowy zarys ikonicznych środków wyrazu jest niezbędny, gdyż to właśnie dzięki rysunkowi można dookreślić treść literacką komiksu, odczytać wspomniane emocje, tworząc tak zwaną narrację główną, zachowując przy tym jednak element najważniejszy – sekwencyjność powieści<sup>75</sup>. Ilustracje stają się metaforami pełniącymi funkcję porównawczą i odzwierciedlają pewne nacechowanie subiektywne autorów powieści graficznych, skłaniając do głębszej refleksji i ukazując tym samym wartościowanie pewnych faktów<sup>76</sup>. Dlatego też pojawia się kolejna istotna warstwa komiksowa, podlegająca w pewnym stopniu analizie – grafika, ikoniczne środki wyrazu. Dzięki badaniu elementów plastycznych<sup>77</sup> następuje dalsza eksplikacja poszczególnych dzieł komiksowych.

Wśród plastycznych form wyrazu wyróżniamy cztery podstawowe elementy, takie jak: perspektywa, kolorystyka, sposób prezentacji, a także nacechowanie emocjonalne kreski postaci. Perspektywa z kolei dzieli się na podtypy. Wyróżniamy perspektywę kulisową, gdzie elementy dalsze zasłonięte są częściowo przez te bliższe; geometryczną – elementy bliższe są

---

<sup>73</sup> Ibid., s. 165–188.

<sup>74</sup> Ibid., s. 202.

<sup>75</sup> Oczywiście zdarzają się też komiksy nieme, pozbawione tekstu, czy tekstowe bez warstwy graficznej, w których tekst umieszczony jest w ramkach, jednakże wszystkie one zachowują sekwencyjność – opowiadanie historii przez minimum dwa kadry. Zob. M. Jutkiewicz, *O rozumieniu komiksów, czyli przygody małego Nemo w krainie (meta)narratologii*, „Tekstualia”, 2015, nr 4, s. 37–40.

<sup>76</sup> B. Stuła, *Historia w komiksie jako strategia obronna w obliczu katalońskiego separatyzmu*, [w:] *Wyzwania współczesnego świata*, red. J. Kawa, Łódź 2020, s. 103.

<sup>77</sup> Matryca graficznych elementów powstała na podstawie cech, które są ważne przy analizie obrazu. Zob. T. Ferenc, *Analiza obrazów – przegląd metod i inspiracji teoretycznych*, „Acta Universitatis Lodziensis: Folia Sociologica”, 2007, nr 32, s. 7–10; A. Kuc, *Tekst ikoniczny – analiza i interpretacja*, „Kanon Lektur” 6.09.2020, <https://kanonlektur.pl/teoria/tekstkultury/> [dostęp: 06.09.2020].

większe; malarską, wykorzystującą perspektywę oka, gdzie postać główna ukazana jest w barwach ciepłych, zaś tło – w barwach zimnych; oraz powietrzną, gdzie elementy dalsze są rozmyte lub mniej widoczne. Praktycznie każda z nich znajduje swoje odzwierciedlenie w prezentacji historycznej powieści graficznej, lecz perspektywa powietrzna jest charakterystyczna głównie dla tytułów zdominowanych przez elementy fantastyczne. Podobnie z kolorystyką. Jej istotne elementy przy interpretacji kadrów to: gama barw – szeroka lub wąska, ograniczająca się tylko do jednego koloru podstawowego i jego pochodnych; tonacja (zrównoważona, ciepła lub zimna) – nadająca konkretny charakter emocjonalny treści; rozpoznawalne kolory w przypadku prezentacji świata realnego lub nierozpoznawalne, kiedy mamy duże nasycenie fantastycznością. Jeśli chodzi o sposób prezentacji rysunków, to wyróżniamy realny – zgodny ze światem rzeczywistym, idealizowany, zdeformowany, prymitywny lub abstrakcyjny (w formie geometrycznej lub organicznej). I wreszcie nacechowanie ekspresyjne kreski bohaterów przez: posturę, relacje postaci w kadrze, sposób patrzenia, grymas twarzy.

Ze względu na pewne elementy podobne w morfologii filmu i komiksu, w tym samą jednostkę podstawową – kadr, istotne jest przyjrzenie się temu, jaką formę pełni plan i budujące go elementy, które zostały opisane wyżej. Otóż można wyróżnić takie plany, jak: ogólny, amerykański czy bliski. Celem planu ogólnego jest zaprezentowanie miejsca akcji i postaci przez ukazanie powiązań bohaterów z tłem fabuły. Plan amerykański z kolei przedstawia postaci od kolan do czubka głowy i służy do zaprezentowania głównie dialogów i relacji między bohaterami przez skupienie się na ich ekspresji. Plan bliski natomiast ma za zadanie skupić się głównie na prezentacji konkretnych postaci, przez przedstawienie ich popiersi lub głów, i ukazać cechy w sposób bardziej intensywny niż plan amerykański, skupiając się na emocjach zaprezentowanych przez mimikę i gestykulację<sup>78</sup>.

---

<sup>78</sup> J. Płażewski, *Język filmu*, Warszawa 1982, s. 37, 45–46.

# Rozdział 2: Historia postkolonialnego Nowego Świata i jego komiksu

---

## 2.1. Przełomowe momenty dziejowe w historii obu Ameryk

Podobnie jak część pracy o formie powieści graficznej, tak drugi rozdział jest również istotny. Stanowi on zapoznanie z przebiegiem wybranych elementów dziejowych USA i hiszpańskojęzycznych krajów Ameryki Łacińskiej po to, aby łatwiej odnaleźć się w analizowanych treściach narracyjnych powieści graficznych. Analizowany zakres obejmuje przedział czasowy od XIX wieku aż do współczesności, gdyż to właśnie na przestrzeni tych lat miały miejsce tak zwane momenty przełomowe, które zostały wysunięte na plan pierwszy przez badaczy dziejów, nadających im charakter wspólnych doświadczeń. Zauważyć należy, że w gruncie rzeczy, te istotne wydarzenia wywarły istotną rolę w kształtowaniu się tamtejszych narodów. Okres ostatnich dwóch stuleci formułuje niepowtarzalną tożsamość wspólnoty amerykańskiej oraz hispanoamerykańskiej i jest chętnie promowany, między innymi w komiksach, w celu podtrzymania silnej wspólnoty narodowej.

Na początku przy poznawaniu dziejów w interpretacji twórców historycznych powieści graficznych warto odwołać się do dwóch francuskich humanistów. Pierwszy z nich Jacques Le Goff zajmował się wizją nowej historii, a drugi – Edgar Morin<sup>79</sup> dociekał procesu wynurzania się nowych form z tak zwanej złożoności. Przez takie rozumowanie możemy dowiedzieć, że kultura jest jednym ze źródeł mitów, a proces transmitowania rzeczywistości, np. wydarzeń historycznych do wyobraźni czy odwrotnie i dostarczanie realnemu życiu pewnych wyobrażeń sprawiają, że tworzy się tym samym obszar do identyfikacji z wybranymi punktami, które powstają z naszej fantazji i zostają na stałe<sup>80</sup>.

---

<sup>79</sup> W tym przypadku koncepcja myśli Morina ukazuje, że w zasadzie cel wszelkich badań nie polega tylko na tym, by dążyć do stworzenia jednolitych zasad wiedzy umożliwiającej poznanie, raczej chodzi tu o wskazanie emergencji – czyli wyłaniania się nowych właściwości z oddziaływania podstawowych elementów wyrażającą podstawową myśl, jaka łączy zasady myślowe z różnych dziedzin i obejmuje transdyscyplinarność, co sprawia, że wszystkie systemy są w jakimś stopniu złożone. Wynika to z kwestii poznania, które pozostaje niepełne i niepewne. Każde zjawisko, w tym myśl, nie jest konstruktem prostym. Jak widać na przykładzie kultury czy historii, są to elementy mocno złożone, które przez „dialog” między poszczególnymi swoimi wewnętrznymi elementami, a także między sobą dostarczają nowych twórców, jak wskazane w tekście punkty identyfikacji. Zob. E. Morin, *Restricted Complexity, General Complexity*, [w:] *Worldviews, Science and Us. Philosophy and Complexity*, red. C. Gershenson, D. Aerts, B. Edmonds, Singapore 2007, s. 5–29.

<sup>80</sup> J. Le Goff, *Historia i pamięć*, Warszawa 2007, s. 96.

Z kolei kiedy mowa jest o identyfikacji, to warto przypomnieć, że istotnym elementem kreującym tę jakość w skali makrospołecznej, jest naród. Przyjmujemy, że stanowi on wyodrębnioną grupę społeczną charakteryzującą się między innymi wspólną kulturą czy wspólnymi dziejami państwa<sup>81</sup>. Spójrzmy najpierw na naród w znaczeniu tradycyjnym jako na społeczność powstałą w wyniku rozwoju historycznego, posługującą się zazwyczaj jednym językiem, traktującą swoją ziemię jako ojczyznę oraz mającą wspólne pochodzenie i dążącą do wspólnych celów politycznych i gospodarczych<sup>82</sup>. Proces kształtowania się narodu jest rozłożony w czasie i ma charakter dynamiczny. Etniczność w przypadku Nowego Świata nie odgrywa jednak istotnej roli, bowiem narody, które zostały w tej pracy wspomniane, zostały ukonstytuowane bez ingerencji czynnika etnicznego, co różni Nowy Świat od Europy. Oczywiście w tym przypadku można powołać się na zjawisko patriotyzmu – miłości do pewnego terytorium, jakim jest kraj, z którego się pochodzi. W dzisiejszym rozumieniu może to być również oddanie ideom, czyli ojczyźnie ideologicznej, co daje poczucie „świadomości narodowej”, która wykształca się na pewnym etapie życia każdego dojrzewającego człowieka i stanowi jego podstawę emocjonalną<sup>83</sup>. Postawa ta znajduje swoje odbicie w wytworach kultury, w tym komiksach<sup>84</sup>. Ponadto narody amerykańskie swoje jestestwo opierały na państwie, to na

---

<sup>81</sup> W przypadku obydwu Ameryk, a konkretnie Hispanoameryki oraz USA mamy do czynienia z niejednorodnymi strukturami społecznymi, które zostały ukształtowane przez krótką historię (zazwyczaj obejmującą dwa wieki) państw tego regionu, jak również narodów je zamieszkujących. Twory te były zupełnie inne od tego, co można było zobaczyć w Europie, gdzie większość stanowiły państwa jednonarodowe – takie, których mieszkańcy stanowią jeden naród i zdecydowana większość członków tego narodu zamieszkuje to właśnie państwo. Wyznaczenie transparentnej granicy między państwem narodowym a wielonarodowym jest trudne, niemniej jednak można zauważyć, że w krajach tak zwanych postkolonialnych, które uzyskały później niepodległość, granice zależały często od administracyjnej struktury stworzonej przez kolonistów, określającej zarówno terytorium kraju, jak i wewnętrzne podziały – np. wicekrólestwa, a nie od różnic etnicznych, językowych i innych między grupami ludności lokalnej i napływowej, tak jak miało to miejsce głównie w Europie. Dopiero z czasem, w wyniku rodzącej się państwowości, pojawiał się też czynnik narodotwórczy, a sam naród tworzył się dopiero w obrębie powstałych nowych państw. W związku z tym przestrzeń, szczególnie kumulującą historię obu Ameryk, stanowią głównie interesy tych grup społecznych, które zamieszkiwały nowe państwa, i przez swoje interesy tworzyły wspólnotę narodową o wspólnych potrzebach, a przez to – historię państwowości nowych tworów politycznych, jakie zaistniały na mapie obydwu Ameryk. Dlatego tak ważne w tym przypadku stają się momenty przełomowe, które miały wpływ na kształt tych państw oraz dzieje tworzących się w nich narodów. Więcej o momentach przełomowych na stronach 35 i 36. Zob. A. Sadowski, *Państwa a społeczeństwa wielokulturowe*, „Nauka” 2019, nr 3, s. 45–46; M.C. Eakin, *Historia Ameryki Łacińskiej. Zderzenie kultur*, Kraków 2009, s. 249–250, 258–262; M. Czerny, *Ameryka Środkowa – trudne sąsiedztwo na przesmyku między Meksykiem i Ameryką Południową*, „Studia z Geografii Politycznej i Historycznej”, 2015, t. 4, s. 38–39; W. Opióła, *Studia nad granicami i pograniczami w Ameryce Łacińskiej*. [w:] *Od Ameryki Łacińskiej do Gwinei Równikowej: tożsamość, granice, naród*, red. M. Biernacka, Warszawa 2017, s. 49–50.

<sup>82</sup> T. Kuczur, *Współczesne interpretacje kategorii „narodu” – wprowadzenie do problematyki*, „Świat Idei i Polityki”, 2009, t. 9, s. 51.

<sup>83</sup> Ibid., s. 52–53.

<sup>84</sup> Tego typu definicja jest zupełnie oddzielona od rozumienia politycznego narodu według Anthony’ego Smitha. Według niego naród jest wspólnotą opartą na trzech podstawach: terytorium – gdyż naród to grupa definiowana przestrzennie i posiadająca pewien obszar związany z historią, przekształcający się przez to w ojczyznę; prawie –



nim tworzyły fundament wspólnoty narodowej. Stawały się tym samym państwami tak zwanymi niehistorycznymi, to znaczy, że w warunkach historycznie już ukształtowanych, kiedy istniały scentralizowane organizmy państwowe, spoiwem były: jeden język, kultura i wspólnota. W tym przypadku dochodzi więc do sprzężenia między „narodem” a „państwem”, a bycie obywatelem danego kraju określa także przynależność narodową<sup>85</sup>. Stany Zjednoczone oraz kraje Ameryki Łacińskiej rozwijały się według reguł modelu kolonialnego. Kolonialna zależność – w postaci dominacji militarnej, ekonomicznej oraz religijno-kulturowej – prowadziła do narzucenia podbitym autochtonom modeli: anglosaskich protestantów w Ameryce Północnej i iberyjskich (hiszpańskich i portugalskich) katolików w Ameryce Południowej. Silne uzależnienie wciąż jest widoczne w niektórych aspektach jako efekt kolonialnych opóźnień w rozwoju technologicznym, organizacyjnym i gospodarczym, które pokonały jedynie USA – dzięki silnej niezależnej polityce i anglosaskiemu modelowi<sup>86</sup>.

Koncepcja narodu amerykańskiego rodzi się nie tylko w walce przeciw Londynowi, prowadzonej przez zbuntowanych trzynaście kolonii w Nowym Świecie, które bronią w ten sposób własnych interesów polityczno-gospodarczych, ale też przez kolejne wydarzenia aż do teraz. Wraz z tym istotna stała się idea „widmowego przeznaczenia”. Jest to termin wymyślony przez dziennikarza Johna L. O’Sullivana. Dziennikarz niejako rozwinął termin amerykańskiej wyjątkowości, twierdząc, że Amerykanie nie uciekają się do „staromodnych” zabiegów, jak podbój i pierwszeństwo odkrycia, ale realizują misję Opatrzności w celu krzewienia idei wolności – to kompletne zaprzeczenie chęci dominacji czy bogacenia się. Koncepcja ta w rozumieniu misji zleconej przez Boga zakończyła się wraz z podbojem kontynentu, jednak jej znaczenie zostało na dłużej w mentalności narodu amerykańskiego, który uważa się za globalnego strażnika pokoju<sup>87</sup>. Poszukiwanie swojej tożsamości przez Latynosów z Hispanoameryki było procesem długotrwałym i mniej spójnym niż w przypadku północnych sąsiadów, którzy ukształtowali swoją kulturę na fundamencie dokonań anglosaskich. Region

---

gdź wszyscy są równi wobec pewnych norm; oraz kulturze obywatelskiej, która daje wyraz wspólnym dążeniom i sentymentom oraz wyznaje się te same wartości. Zob. J. Prokopiuk, *Teoretyczne koncepcje narodu jako podmiotu bezpieczeństwa narodowego*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa” 2010, nr 2, s. 105.

<sup>85</sup> A. Nikitorowicz, *Procesy tworzenia się (konstruowania) małego narodu (kulturowego) na przykładzie mniejszości ukraińskiej w województwie podlaskim*, Białystok 2013, s. 35–37,

[https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/855/1/Praca\\_doktorska\\_A.Nikitorowicz.pdf](https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/855/1/Praca_doktorska_A.Nikitorowicz.pdf)  
[dostęp: 29.09.2022].

<sup>86</sup> T. Paleczny, *Procesy narodotwórcze w Ameryce Łacińskiej*, „Kultura – Historia – Globalizacja” 2009, nr 4, s. 36.

<sup>87</sup> Z. Lewicki, *Widome przeznaczenie*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga*, „Pomocnik Historyczny Polityki” 2013, nr 10, s. 58–59.

kulturowy, który powstał na skutek zderzenia kultur przez „moment Kolumba” w 1492 roku, sprawił, że podstawy dał mu również wielki konglomerat społeczno-kulturowy, oparty na mieszance spuścizny mentalnej i ras, którym zostały narzucone procesy unifikacyjne przez wielkie imperia, takie jak Hiszpania, Portugalia czy Francja. Wśród tych czynników można wyróżnić religię, język czy nawet sposób organizacji państwowej. Przez cały XIX wiek, od niepodległości Haiti w 1804 roku do niepodległości Panamy w roku 1903, po wykorzenieniu wpływów europejskich, pozostawione same sobie elity Ameryki Łacińskiej sięgały jednak po europejskie metody na ujednoczenie i znormalizowanie zróżnicowanego społeczeństwa. Bez imperialnego spoiwa społeczeństwo mogło się rozpaść, dlatego też odwoływano się do koncepcji „wspólnot wyobrazeniowych”<sup>88</sup>, którymi są grupy hiszpańskojęzyczne, tworzące jedną zbiorowość, jedną wspólnotę, jeden naród – Hispanoamerykanów. Zdecydowanie największym graczem była jednak Hiszpania, która za pośrednictwem swoich wicekrólów kontrolowała praktycznie większość Ameryki Łacińskiej. I tak jak kultura anglosaska dla Stanów Zjednoczonych, tak kultura hiszpańska stała się fundamentem dla Hispanoameryki.

Elementem narodotwórczym, który sprawia jednocześnie, że Latynosów z Ameryki Łacińskiej możemy traktować jako jedną grupę, jest wcześniej wymieniana hegemoniczna kultura hiszpańska, narzucająca autochtonom język kastylijski, religię katolicką, najważniejsze normy i wartości kulturowe oraz wzory organizacji społecznej, a także ekonomicznej, pochodzące z Hiszpanii. Stąd tak ważne jest stosowanie hiszpańskiej nomenklatury pojęciowej dla kulturowej przestrzeni cywilizacyjnej Ameryki Południowej, niegdyś we władaniu Hiszpanów – „Hispanoameryka”. Mieszkańców tego regionu łączy nie tylko kulturowe dziedzictwo i związki pomiędzy dziedzictwem europejskich kolonizatorów oraz osadników, ale także tradycja autochtoniczna<sup>89</sup>.

Idee związane z przekazywaniem najistotniejszych elementów dziejowych tworzących naród w rozumieniu USA i społeczności Hispanoameryki warto umiejscowić w odniesieniu do

---

<sup>88</sup> Koncepcja stworzona przez Benedicta Andersona, według której naród jest taką wspólnotą wyobrażoną, a jednocześnie suwerennym tworem, o charakterze zarówno archaicznym, jak i nowym. Wspólnoty wyobrażone powstają na fundamencie przeszłości, często odległej, a przed nimi nowe wyzwania teraźniejszości i przyszłości. Ponadto jej wszyscy członkowie nie znają się, stąd słowo „wyobrażone”. Oznacza to, że magia nacjonalizmu polega na przekształcaniu losowej wspólnoty, zamieszkującej ten sam teren, na którym jej członkowie się urodzili i są kierowani w przyszłość. Bowiem o to terytorium, czyli kraj, w którym się urodziliśmy, traktuje się jak własny, więc należy o niego dbać i miłować go. W takich krajach często to interes tworzy kulturę, która staje się spoiwem narodowym danej grupy. Zob. B. Anderson, *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, Kraków 1997, s. 24.

<sup>89</sup> T. Paleczny, op. cit., s. 40.

zasięgu wytworów komiksowych, które są omawiane w dalszej części pracy, na których nośność i tworzenie z całą pewnością ma też globalizacja. Stany Zjednoczone to przykład współczesnego imperium, które dzięki łączeniu i selekcji elementów różnych kultur wchodzących w jego strukturę, zdołało utrzymać nie tylko mocną pozycję jako znaczący podmiot polityczny, gospodarczy czy militarny na arenie dziejowej, ale także jako największy twórca kultury popularnej, oddziałującej na cały świat po dzień dzisiejszy. Zjawisko to będące wypadkową wyżej wymienionych czynników i przypadające na drugą połowę XX wieku oraz początek XXI wieku często nosi nazwę amerykanizacji<sup>90</sup>. Ta swoista hegemonia kulturowa<sup>91</sup>, przejawiająca się w wielu aspektach, sprawia, że to właśnie USA są największym nadawcą treści kulturalnych na północnej części zachodniej hemisfery, która obejmuje kraje nielatynoskie, a jej symboliczną południową granicą jest rzeka Río Grande, oddzielająca Amerykę Łacińską od północnych terenów zakorzenionych w anglosaskiej tradycji. Kanada, pomimo sporego terytorium, ze względu na mocne i wielowiekowe wpływy Europy, zwłaszcza Francji i Wielkiej Brytanii, nie wypracowała własnej hegemonii kulturalnej na miarę Amerykanów, dlatego sama pozostaje pod wpływem zjawiska amerykanizacji. Jest to widoczne na przykład w produkowanych masowo na zlecenie producentów ze stanów Nowy Jork czy Kalifornia filmach i serialach telewizyjnych, czy uczestnictwie artystów kanadyjskich

---

<sup>90</sup> Amerykanizacja jest procesem transferu kulturowego rozumianego poza Stanami Zjednoczonymi raczej negatywnie, bowiem będąc jedną z sił globalizmu, wpływa na tworzenie dominującej roli USA przez rozszerzanie kultury amerykańskiej i powolne wykorzenianie rodzimych kultur innych krajów, czego przykładem jest Halloween, popularne w wielu krajach europejskich, azjatyckich czy latynoskich. Amerykanizacja obejmuje nie tylko popkulturę, ale też inne kwestie tworzące życie społeczne. Jej charakterystycznym wyznacznikiem jest posługiwanie się różnorodną symboliką, np. dwa złote łuki McDonalds – symbol sieci restauracji szybkiej obsługi, \$ – symbol amerykańskiej waluty oraz gospodarki USA czy Coca-Cola stanowiąca jedną z siedmiu najbardziej rozpoznawalnych marek na świecie. Coraz większa ekspansja tego zjawiska jest zauważalna po upadku ZSRR, a tym samym systemu dwubiegunowego, a także wraz z rozwojem mass mediów, w tym Internetu i telewizji, od drugiej połowy XX wieku aż po dzień dzisiejszy. Zob. U. Beck, N. Szneider, R. Winter, *Global America? The Cultural Consequences of Globalization*, Liverpool 2003, s. 40–42, 239; *The global brands scorecard 2007*, <http://www.finfacts.com/brands.htm>, [dostęp: 21.09.2018]. Powodem takiego stanu rzeczy z całą pewnością jest posługiwanie się najbardziej popularnym językiem świata – angielskim, w którym tworzone są oryginalne dzieła popkultury. Z drugiej strony rozpowszechnianie się popkultury wpływa na rozszerzanie się znaczenia języka angielskiego w świecie. Zob. B. Gonçalves, et al., *Mapping the Americanization of English in space and time*, „Plos One” 25.05.2018, <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0197741> [dostęp: 25.03.2019].

<sup>91</sup> Amerykanizacja to przykład hegemonii kulturowej, która jest formą dominacji społecznej w sferze kultury w stosunkach międzypaństwowych, choć istnieje też forma wewnątrzpaństwowa. Termin ten został stworzony przez włoskiego socjalistę Antonia Gramsciego, który odnosił to zjawisko do określenia stosunków klasowych, gdzie dominująca klasa wyznacza ideologię oraz świadomość uznawaną przez społeczeństwo. Niewątpliwie dominacja USA w erze powojennej pokazuje, iż państwo Jerzego Waszyngtona jest hegemonem kulturowym. Zob. A. Gramsci, *Zeszyty filozoficzne*, Warszawa 1991, s. 145.

w życiu kulturalnym USA<sup>92</sup>. Dodatkowo naród kanadyjski wciąż posiada pewne elementy spuścizny kolonialnej w swoim ustroju<sup>93</sup>, co odróżnia Kanadę od Hispanoameryki i USA.

Kiedy przypatrzymy się krajom, jakie kiedyś powstały na bazie spuścizny kolonialnej Hiszpanów i Portugalczyków w Nowym Świecie, w którym po dzień dzisiejszy mówi się właśnie w językach tych najeźdźców, to zauważymy, że nośnikiem i siłą ich kultury są właśnie te języki. Zgodnie z definicją stworzoną przez Królewską Akademię Hiszpańską, Ameryka Łacińska to zbiór miejsc Ameryki, gdzie dominowały wpływy łacińskie, tj. hiszpańskie, portugalskie lub francuskie<sup>94</sup>. Natomiast *Diccionario Panhispánico de Dudas*<sup>95</sup> doprecyzowuje to, stwierdzając, że obszar Ameryki Południowej, gdzie znajdują się kraje hiszpańskojęzyczne, powinien nosić nazwę Hispanoameryki, a jeśli dodamy do nich portugalskojęzyczną Brazylię, wtedy można mówić o Iberoameryce<sup>96</sup>. Niewątpliwie Ameryka Łacińska to twór, jaki powstał w wyniku mieszania się kultur trzech grup różnych ludów: rdzennych Amerykanów, Europejczyków, a także zniewolonych Afrykanów i ich potomków. Za jej początek uważa się datę 12 października 1492 roku. Tego dnia Kolumb ze swoją ekspedycją dotarł do Nowego

---

<sup>92</sup> Według danych dostarczonych przez portal *variety.com*, Vancouver czy Toronto są obok Nowego Jorku i Los Angeles największymi ośrodkami amerykańskiego przemysłu filmowego, jednak filmy są tam kręcone na zlecenie amerykańskie. Zob. M. Rączka, *Gdzie kręcone są amerykańskie seriale? Nowy Jork i Los Angeles na czele, „Na Ekranie”* 25.06.2014, <https://naekranie.pl/aktualnosci/gdzie-krecone-sa-amerykanske-seriale-nowy-jork-i-los-angeles-na-czele> [dostęp: 5.07.2020].

<sup>93</sup> Od momentu uzależnienia się Stanów Zjednoczonych, imperium brytyjskie poczyniło kroki w celu jak największego uzależnienia Kanady od Londynu, przez co nie było w Kanadzie takich możliwości na rozwój własnej tożsamości jak u południowych sąsiadów. Brytyjczycy przyjęli już w 1774 r. tzw. Akt Quebeku, w celu zaprowadzenia dualizmu prawnego w postaci angielskiego systemu prawa karnego oraz francuskiego systemu prawa cywilnego, by usunąć motyw do walki o niepodległość francuskojęzycznym mieszkańcom. Z kolei w 1841 r. zjednoczone posiadłości brytyjskie w Ameryce Północnej określono mianem: Prowincja Kanady, w 1866 r. zmieniono nazwę na „Dominium Kanady”, a wprowadzona w 1867 r. konstytucja została nazywana Aktem Ameryki Brytyjskiej i stworzyła tzw. Konfederację Kanady. Zob. R. Borkowski, *Od wojny do postnacionalizmu – kanadyjska tożsamość polityczna jako ewolucja antagonizmów narodowościowych*, „Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka” 2018, nr 3, s. 241–242; W XX w. z imperium brytyjskiego wyewoluowała Wspólnota Narodów. Przed 1926 r. Korona brytyjska panowała nad całym imperium brytyjskim. Deklaracja Balfoura z 1926 r. nadała częściom imperium, tak zwanym dominiom, samorząd, skutecznie tworząc system, w którym jeden monarcha działał niezależnie w każdym oddzielnym dominium. W ten sposób monarchia przestała być instytucją wyłącznie brytyjską, choć często ze względów prawnych i historycznych oraz dla wygody nadal nazywa się ją brytyjską. Monarcha został jednak wciąż głową Wielkiej Brytanii, Kanady, Australii i tak dalej. Niezależne państwa należące do Wspólnoty Narodów dzieliłyby tego samego monarchę w relacji podobnej do unii personalnej, sprawiając jednocześnie, że wpływy kulturowo-polityczne pozostawały w pewnym stopniu ze sobą związane. Zob. P.E. Corbett, *The Status of the British Commonwealth in International Law*, „The University of Toronto Law Journal”, 1940, t. 3, nr 2, s. 352–359.

<sup>94</sup> *Latinoamericano*, [w:] *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición), Real Academia Española, aktualizacja 2022, <http://dle.rae.es/?id=Mz2oteK> [dostęp: 11.01.2019].

<sup>95</sup> *Panhiszpański słownik wątpliwości* (przyp. aut.).

<sup>96</sup> *Latinoamérica*, [w:] *Diccionario panhispánico de dudas*, Real Academia Española 2005, <http://lema.rae.es/dpd/?key=Latinoam%C3%A9rica> <http://lema.rae.es/dpd/?key=Latinoam%C3%A9rica> [dostęp: 11.01.2019].

Świata, wyważając drzwi do cywilizacji rdzennej ludności zachodniej hemisfery. To właśnie ten moment doprowadził do przekształcenia tego regionu w obszar, na którym dominuje dziś religia chrześcijańska, w powszechnym użyciu jest głównie hiszpański, portugalski, a nawet francuski, gdzie istnieją struktury państwowe oparte na europejskim modelu, ale praktykuje się też tradycje autochtonów<sup>97</sup>.

Uważa się, że termin „Ameryka Łacińska” mógł również powstać pod wpływem publikacji francuskiego socjologa Michela Chevalier, rozróżniającego już w latach 30. XIX wieku Amerykę anglosaską i łacińską. Chevalier zauważył, że część Ameryki –ze względu na podobieństwo używanych tam języków romańskich opartych o łacinę, a także dominacji wyznawców Kościoła łacińskiego – podobnie jak ma to miejsce w Europie południowej– składa się z tak zwanej rasy łacińskiej, która zamieszkuje ten teren<sup>98</sup>. Według niektórych dziennikarzy latynoskich termin „Ameryka Łacińska” został po raz pierwszy użyty w 1856 roku przez chilijskiego polityka Francisca Bilbao na konferencji w Paryżu: *Inicjatywa Ameryki – pomysł federalnego kongresu republik*<sup>99</sup>. W tym samym roku kolumbijski pisarz José María Torres Caicedo użył tego samego terminu w swoim wierszu *Dwie Ameryki*<sup>100</sup>. W świetle popularnej w XIX wieku doktryny ras, czując przy tym zagrożenie ze strony USA, kraje położone na południe od Río Grande chętnie przyjęły koncepcję, że są Latynosami, budując opozycję wobec północnego hegemonu<sup>101</sup>. Tak naprawdę trudno podać jednoznaczną definicję terminu „Ameryka Łacińska”, gdyż on wciąż ewoluje. Według definicji, znajdujących w hiszpańskojęzycznych słownikach oraz encyklopediach, Ameryka Łacińska obejmuje byłe kolonie hiszpańskie, portugalskie, francuskie, duńskie, holenderskie i angielskie. Z kolei „Latynoamerykanie” to ludność tych terenów Ameryki, które były kolonizowane przez Francję, Portugalię i Hiszpanię. Takie terytoria, jak: Indie Zachodnie, Gujana, Surinam, Floryda, część południowych ziem USA, a nawet Curaçao – w wyniku różnych zbiegów okoliczności znalazły się pod wpływami angielskimi bądź holenderskimi, choć wcześniej pozostawały w orbicie krajów iberyjskich. W związku z tym warto przyjąć definicję tradycyjną, opierającą się na historii politycznej, tłumaczącą również dziś, że Ameryka Łacińska to region obejmujący

---

<sup>97</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 2.

<sup>98</sup> W. Mignolo, *The Idea of Latin America*, Oxford 2005, s. 77–80.

<sup>99</sup> *Debate ¿América latina o Sudamérica?*, „Clarín” 16.05.2005, aktualizacja 24.02.2017, [https://www.clarin.com/ediciones-antteriores/america-latina-sudamerica\\_0\\_BkHMQbYJCYI.html](https://www.clarin.com/ediciones-antteriores/america-latina-sudamerica_0_BkHMQbYJCYI.html) [dostęp: 16.10.2020].

<sup>100</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 2.

<sup>101</sup> A. Radziwinowiczówna, *Mówimy tym samym językiem, ale się nie rozumiemy. Latynoamerykańskość i jej granice w warunkach migracji do Madrytu*, Warszawa 2011, s. 15.

dwadzieścia jeden narodów mających swoje kraje, jakie uzyskały niepodległość od Hiszpanii i Portugalii, a także Francji – Haiti<sup>102</sup>.

Niemniej jednak to Hispanoameryka, a konkretnie jej historia oraz wytwory kulturalne w postaci wyselekcjonowanych powieści graficznych z tego obszaru, będą stanowić jeden z filarów moich rozważań. Będą zatem omawiane komiksy tworzone w języku hiszpańskim. Język ten jest najbardziej popularny w tym regionie. Jest językiem oficjalnym większości krajów Ameryki Łacińskiej. O jego powszechności użycia świadczy fakt, że jest nie tylko językiem ojczystym dla 483 mln z całości 580 mln używających go mieszkańców Ziemi, co stanowi 7,6% populacji całego świata, ale też stanowi drugi język ojczysty na świecie, zaraz po mandaryńskim, oraz trzeci najbardziej używany język, po mandaryńskim i angielskim<sup>103</sup>.

Wracając jednak do kwestii głównej, to forma prezentowania historii tych dwóch największych wspólnot (USA i Ameryki Łacińskiej) i patrzenie Amerykanów i hiszpańskojęzycznych Latynosów na swoją historię przez kulturę (co jest nierozdzielnie związane z formą), zostaną poddana analizie w dalszej części pracy. Analiza zostanie dokonana na podstawie komiksów i oczywiście faktów, jakie wydarzyły się na przestrzeni prawie dwustu lat. Jednak by to łatwiej zrozumieć, najpierw warto przyjrzeć się pewnym kamieniom milowym w dziejach, które ukształtowały te dwa narody. Pojęcie momentu przełomowego, już w starożytności miało swój odpowiednik – *kairos*, czyli moment rozstrzygający. Według Aleksandra Usowicza to sytuacje trudne, z którymi wiążą się decyzje wielkiej wagi o znaczących następstwach. Decyzje te z kolei stają się źródłem procesów oddziałujących na pewne grupy społeczne, w tym też narody<sup>104</sup>. Takie przemiany stają się z czasem procesami głębokimi i trwałymi, które zapisują się w pamięci zbiorowej, a przez nią przenikają do kultury danego narodu. W ciężkich czasach konfrontacji z nowymi zagrożeniami popularyzuje się te przełomowe momenty, dodając ludziom otuchy.<sup>105</sup> Z kolei badanie pamięci wspólnotowej to nic innego jak analiza zjawiska polegającego na ustosunkowaniu się zbiorowej pamięci danej społeczności, np. narodu, do przeszłości, które następnie objawia się w wielu formach. Jedną z

---

<sup>102</sup> Ibid., s. 16–17; M.C. Eakin, op. cit., s. 2–3.

<sup>103</sup> Są to dane na rok 2019. Z całą pewnością na popularność tego języka ma wpływ właśnie Ameryka Łacińska, w której hiszpański jest językiem komunikacji. Dziś 6,9% światowego PKB jest generowane przez kraje hiszpańskojęzyczne; hiszpański jest trzecim najczęściej używanym językiem w internecie, a jeżeli chodzi o kulturę, to Hiszpania jest trzecim największym eksporterem książek na świecie, po Wielkiej Brytanii i USA. Zob. *El Español: Una Lengua Viva. Informe 2019*, [https://www.cervantes.es/imagenes/File/espanol\\_lengua\\_viva\\_2019.pdf](https://www.cervantes.es/imagenes/File/espanol_lengua_viva_2019.pdf). [dostęp: 16.05.2021].

<sup>104</sup> A. Usowicz, *Okres przełomowy*, „Analecta Cracoviensia”, 1982, t. 14, s. 231.

<sup>105</sup> Ibid., s. 236.

nich jest krytyka oficjalna dziejów, prowadzona przez administrację państwową i ośrodki akademickie, analizująca dane zdarzenia z różnych punktów widzenia. To właśnie historycy, archiwiści, muzealnicy, bibliotekarze czy nawet pracownicy administracji państwowej zauważali jako pierwsi, że pewne momenty dziejowe dają możliwość podkreślenia znaczenia wspólnych doświadczeń, a przy tym nadają niepowtarzalność konkretnej wspólnoty. Zgrupowane momenty mogą razem tworzyć pewien okres przełomowy, będący kategorią przestrzeni czasu w której dokonały się procesy decydujące dla dynamiki przebiegu dziejów w wybranym fragmencie długiego trwania określonego narodu, grupy narodów, cywilizacji, a jego granice wyznaczają wcześniej wspomniane momenty. Stąd podejmuje się próby tworzenia kanonu wydarzeń ważnych, co uczyniła na przykład Biblioteka Kongresu USA czy latynoscy badacze historii przez odpowiednidobór i hierarchizację faktów dziejów narodowych. W związku z tym wynika pewna koherentnazależność między promowaniem dziejów a tworzeniem silnej wspólnoty. Tak zaprezentowana historia sprawia, że dowiadujemy się o najistotniejszych chwilach,które miały wpływ na terażniejszość ibudują tożsamośćwielkich zbiorowości społecznych. Istotne jest także podkreślenie, że stanowi to pewną formę analizy, jak kształtuje się pamięć narodowa, co z kolei ma przełożenie na taki, a nie inny dobór problemów w historycznych powieściach graficznych, analizowanychw dalszej części pracy<sup>106</sup>.

Jeśli chodzi o Stany Zjednoczone, warto tutaj przytoczyć chronologię(periodyzację) okresów przełomowych, którą przedstawia Biblioteka Kongresu Amerykańskiego. Wyróżnia ona dziewięć etapów, takich jak: osadnictwo kolonialne 1600–1763, amerykańska rewolucja 1763–1783, nowy naród 1783–1815, narodowy ekspansjonizm 1815–1880, wojna secesyjna i odbudowa 1861–1877; powstanie industrialnej Ameryki 1876–1900, era progresywizmu 1900–1929, wielki kryzys i II wojna światowa 1929–1945; okres powojenny 1945–1968<sup>107</sup>. Nieco inną periodyzację proponuje *The American Experience in the Classroom* – projekt ukazujący dialog historii ze sztuką, opierający się na dziełach sztuki z kolekcji Smithsonian American Art Museum, które przybliżają wybrane kluczowe momenty w historii narodu

---

<sup>106</sup> Obecna „era upamiętnienia” – ostatnie dziesięciolecia mają na celu zaprezentowanie zbiorowej komemoraryzacji w różnych formach prezentacji, jak komiks czy film, i ukazania przez to doświadczenia poprzednich pokoleń. Pamięć zbiorowa, która wdarła się w życie codzienne, zredefiniowała pewne postrzeganie tradycyjnej wersji historii, która nie dawała możliwości na odkrywanie fragmentów dziejowych, oficjalnie nieeksponowanych, dlatego też ludzie chętniej sięgają do badań własnych korzeni czy prezentacji swojego punktu widzenia konkretnego wydarzenia, które niejednokrotnie jest pozbawione pewnych wątków przez wariant państwowy. Zob. M. Kamecka, *Pamięć i tożsamość w postkolonialnym kinie francuskim*, Białystok 2018, s. 73–75.

<sup>107</sup> *U.S. History Primary Source Timeline*, Library of Congress, <https://www.loc.gov/classroom-materials/united-states-history-primary-source-timeline> [dostęp: 18.06.2022]

amerykańskiego, od powstania USA do współczesności. Wyróżnia procesy będące okresami przełomowymi, często zachodzące na siebie, takie jak: rewolucja i nowy naród 1754–1820; zachodnia ekspansja 1801–1860; wojna domowa oraz przyczyny i skutki 1850–1877; industrializacja USA 1870–1900; nowoczesna Ameryka 1890–1930; wielki kryzys ekonomiczny i II wojna światowa 1929–1945; powojenne USA 1945–1970; współczesne USA 1968–2020<sup>108</sup>.

Autor niniejszej dysertacji odniósł się również do najważniejszych etapów formowania się współczesnej Ameryki Łacińskiej, a w szczególności Hispanoameryki. Opierając się na takich autorach, jak Jorge Abelardo Ramos, Tulio Halperin Donghi oraz Marshall C. Eakin, i patrząc na historię XIX i XX wieku, można zauważyć, że w niektórych okresach zmiany, jakie zachodzą na półkuli południowej, są podobne do tych upólnocnego sąsiada, który w pewien sposób był inspiracją do walki o własne samostanowienie. Wśród powtarzających się motywów periodyzacyjnych, jak i tych odmiennych od historii USA, można wyróżnić: walkę o niepodległość spod panowania hiszpańskiego 1810–1826, formowanie się państw narodowych i kształtowanie nowego porządku na południe od Río Grande 1826–1862, wzajemnej rywalizacji 1862–84, zacieśnianie amerykańskich wpływów w Ameryce Łacińskiej 1884–1945, Ameryka Łacińska w systemie dwubiegunowym 1945–2000 oraz współczesna Ameryka Łacińska i jej lewicowe tendencje od 2000<sup>109</sup>.

Okres rewolucji amerykańskiej i tworzenia nowego narodu zaczyna się na pewno od walk o niepodległość, trzeba mieć na uwadze, że z całą pewnością pierwszym takim momentem jest koniec XVIII wieku, kiedy to trudna polityczna sytuacja kolonistów zamieszkujących północno-wschodnie wybrzeże dzisiejszego USA spowodowała lawinę kolejnych wydarzeń w XIX, XX i na początku XXI wieku. Otóż owi koloniści pamiętali chwalebny rewolucję na Wyspach Brytyjskich w latach 1688–1689, która bezkruwawo obaliła prokatolickiego króla Jakuba II Stuarta, oddając tron w ręce Wilhelma III Orańskiego i zagwarantowała, żeby król więcej nie dopuścił się nadużycia władzy<sup>110</sup>. Obserwując problemy po drugiej stronie Atlantyku i próby ich rozwiązania, koloniści również zaczęli domagać się praw podobnych do europejskich, na przykład powołania lokalnych parlamentów, co miało

---

<sup>108</sup> *Timeline*, Smithsonian American Art Museum, <https://americanexperience.si.edu/timeline/> [dostęp: 14.02.2023]

<sup>109</sup> J. A. Ramos, *Historia de la Nación Latinoamericana*, Buenos Aires 2012, s. 453; T. Halperin Donghi, *Historia contemporánea de América Latina*, Madrid 2005, s. 750, M.C. Eakin, op. cit., s. 1–13.

<sup>110</sup> W tym celu wydano *Deklarację praw*, oddając tym samym więcej uprawnień w ręce obywateli. Zob. Z. Wójcik, *Historia powszechna wiek XVI–XVII*, Warszawa 2006, s. 519–522.



ograniczyć władzę królewską w osobie gubernatora. Ponadto koloniści zauważali odmienne interesy z metropolią i chcieli stworzyć własny samorząd w strukturach brytyjskiej wspólnoty, gdyż oddalony Londyn nie zauważał ich potrzeb<sup>111</sup>. Kiedy ustanowiono wysokie cło na produkty przywożone z Wysp Brytyjskich<sup>112</sup>, koloniści postanowili stanowczo wystąpić w obronie swoich interesów. W świetle historiografii tę sytuację zaostrzyła jeszcze masakra na Jankesach dokonana przez Brytyjczyków w Bostonie w 1770 roku<sup>113</sup>, mająca podkreślać ich dominację<sup>114</sup>. W roku 1774 koloniści zwołali w stanie Pensylwania I Kongres Kontynentalny, na którym wybrani przedstawiciele poszczególnych prowincji (z wyjątkiem Georgii) przedstawili swoje potrzeby i wystosowali skargę do króla Jerzego III, prosząc jednocześnie o ochronę przed centralnymi decyzjami parlamentu<sup>115</sup>. Dialog z monarchą niestety okazał się niemożliwy, a parlament w Londynie umożliwił Wielkiej Brytanii stworzenie monopolu na handel z koloniami, zakazując kolonistom nawiązywania stosunków handlowych z innymi krajami. Wtedy to w obronie swych praw 19 kwietnia 1775 roku Amerykanie rozpoczęli tzw. wojnę o niepodległość, trwającą 6 lat, aż do 1781 roku. W międzyczasie, 2 lipca 1776 roku, został zwołany II Kongres Kontynentalny, reprezentujący 13 zbuntowanych kolonii brytyjskich: New Hampshire, Massachusetts, Rhode Island, Connecticut, New York, New Jersey, Pensylwanię, Delaware, Maryland, Wirginie, Georgię oraz Północną i Południową Karolinę. Proklamowały one niepodległość, niezależność od Korony, ogłaszając to formalnie 4 lipca w formie *Deklaracji niepodległości* i określając się jako Stany Zjednoczone Ameryki. Twórcą tego dokumentu był w dużej mierze Thomas Jefferson<sup>116</sup>. Ustrój polityczny tej nowej republiki normowały *Artykuły konfederacji i wieczystej unii* z 1777 roku, przyjęte dopiero w roku 1781. Wygranie wojny niepodległościowej i podpisanie pokoju paryskiego w 1783 roku umożliwiło

---

<sup>111</sup> *U.S.A. History in brief*, red. J. Margolis, brak miejsca wydania (dalej: b.m.), 2010, s. 11.

<sup>112</sup> Nie tylko cła nakładane przez ustawę Townshenda stanowiły powód niezadowolenia kolonistów. Ich kieszenie były systematycznie łupione przez ustawę stemplową, nakazującą przygotowanie oficjalnych dokumentów na specjalnie ostemplowanym przez władze papierze, czy ustawę o cukrze z 1764 r., zmniejszającą import melasy z 6 na 3 galony, po to by zaszkodzić lokalnym producentom cukru, a przy okazji nielegalnym producentom bimbrow. Zob. R. Middlekauff, *Rewolucja amerykańska*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 1, 1607–1763, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995, s. 10–12.

<sup>113</sup> Jankesi (ang. *Yankee*) – to słowo, które pochodzi od holenderskiego *Jan Kaas*, oznaczającego dosłownie Jan Ser. Tak Brytyjczycy nazywali holenderskich osadników zamieszkujących dzisiejszy stan Nowy Jork, zajmujących się wyrobem przetworów mlecznych. Od XVIII w. nazwa ta na stałe przylgnęła do amerykańskich kolonistów osiedlonych na terytoriach Nowej Anglii. Zob. P. Laidler, *Jankesi*, „Polityka. Wydanie Specjalne”, nr 10, Warszawa 2013, s. 15.

<sup>114</sup> Punktem zwrotnym manifestującym sprzeciw kolonistów wobec metropolii było tak zwane *topienie bostońskiej herbatki* w 1773 r., podczas którego grupa tzw. Synów Wolności, prowadzonych przez Samuela Adamsa, w przebraniu Indian zatopiła ładunek herbaty należący do imperium brytyjskiego, wyrażając tym samym niezadowolenie z nakładania wysokich ceł. Zob. M.A. Jones, *Historia USA*, Gdańsk 2002, s. 53–54.

<sup>115</sup> *Ibid.*, s. 55–58.

<sup>116</sup> R. Middlekauff, *op. cit.*, s. 23–24.

Jankesom stworzenie nowego państwa, a następnie uchwalenie w roku 1787 ustawy zasadniczej, jaką była pierwsza światowa konstytucja, regulująca najważniejsze prawa w kraju. Wprowadzono ją ostatecznie w życie w 1790 roku. Jak każde państwo, tak i nowo powstałe Stany Zjednoczone potrzebowały przywódcy. Tym razem jednak nie wybrano króla, ale prezydenta, którym 6 kwietnia 1789 roku mianowano generała Geорга Washingtona<sup>117</sup>. Dwa lata później uzupełniono konstytucję o dziesięć poprawek Jamesa Madisona, nazywanych *Kartą praw*, określającą podstawowe prawa obywatelskie i ludzkie. Z kolei w 1793 roku rozpoczęto budowę Kapitolu dla Kongresu – amerykańskiego parlamentu złożonego z Izby Reprezentantów i Senatu<sup>118</sup>.

Amerykański bunt zainspirował innych do walki o swoje prawa. Podobna sytuacja miała miejsce na przykład na południu zachodniej hemisfery, w imperium kolonialnym Hiszpanii, które też weszło w okres walki o niepodległość. Kiedy w 1718 roku podzielono hiszpańskie terytoria na *intendencias* – intendentury, gdzie władze finansową sprawowali intendentzi podlegli wicekrólom. Intendentami mogli być tylko rodowici Hiszpanie, pochodzący z metropolii. Wywołało to niezadowolenie Kreoli, którzy domagali się podobnych praw i przywilejów jak grupa społeczna urodzona w Hiszpanii. Taki stan rzeczy, a także szerzące się ideały Amerykanów, z czasem także te z francuskiej rewolucji, uświadomiły mieszkańcom kolonii hiszpańskich, że trzeba walczyć o swoje prawa. Na początku wieku XIX Hiszpanie w Europie zmanifestowali swoje niezadowolenie i nie zgodzili się, aby na tron wstąpił Józef Bonaparte, i jednocześnie zaczęli tworzyć junty z radą centralną w Sewilli. Podobnie w Ameryce – na wzór europejskiej metropolii – też powstały junty, lecz te usuwały hiszpańskich urzędników, jednocześnie domagając się niepodległości<sup>119</sup>. Ważnym czynnikiem stała się także rewolta niewolników pod przewodnictwem Toussaint L'Ouverture'a we francuskiej kolonii Saint-Dominque. W jej rezultacie Haiti w 1804 roku stało się pierwszym niepodległym krajem Ameryki Łacińskiej. Zwycięzcy zlikwidowali niewolnictwo. Te pierwsze ruchy niepodległościowe oraz wewnętrzne problemy metropolii podsycaly dążenia niepodległościowe w całym regionie<sup>120</sup>.

---

<sup>117</sup> Niemniej jednak zwolennicy silnej władzy wykonawczej proponowali, aby Waszyngton został królem i aby z USA zrobić monarchię prezydencką. Sam generał zaś, nie chcąc zbliżyć się zbyt do tradycji brytyjskiej, uznał pomysł za niewłaściwy. Zob. L. Pastusiak, *Prezydenci Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej*, Warszawa 1999, s. 31.

<sup>118</sup> M. Żywczyński, *Historia powszechna 1789–1870*, Warszawa 1996, s. 333–338.

<sup>119</sup> *Ibid.*, s. 259–260.

<sup>120</sup> M.C. Eakin, *op. cit.*, s. 161.

Sama Hispanoameryka walkę o niepodległość rozpoczęła w latach 1810-1811. Zryw ten objął prawie wszystkie terytoria na kontynencie Ameryki Południowej, za wyjątkiem Peru. Zaczęto powoływać kongresy narodowe na wzór tych powoływanych przez Amerykanów z północy. A na terenie Meksyku duchowni katoliccy – tacy jak Miguel Hidalgo i jego następca José María Morellos – swoimi hasłami zniesienia niewolnictwa i zwrócenia ziem prawowitym właścicielom, doprowadzili do wybuchu powstania ogólnolatynoskiego. Niestety, nieporozumienia wewnętrzne w obozie powstańczym, a także brak poparcia dla Kreolizacji strony autochtonów doprowadziły do chwilowego załamania walk<sup>121</sup>. 5 lipca 1811 roku jako pierwsza w Hispanoameryce niepodległość ogłosiła Wenezuela – ojczyzna Simóna Bolívara. W grudniu 1814 roku Bolívar zajął Bogotę – dawną stolicę Nowej Grenady, aby móc łatwiej kontrolować terytorium wicekrólestwa. Powrót Ferdynanda VII na tron w Hiszpanii i wysłanie 15 tys. żołnierzy do kolonii sprawiło, że Bolívar ze względu na brak odpowiednich sił musiał na jakiś czas zrezygnować z działań zbrojnych. Ostatecznie pod koniec dekady na nowo zintensyfikowano walki z Hiszpanami i 24 czerwca 1821 roku – w bitwie pod Carabobo – ostatecznie udało się ich wyprzeć. Podobnie jak zrobili to Jankesi, Latynosi również – na wniosek Bolívara – proklamowali konstytucję, którą ratyfikowano w 1821 roku, powołując tym samym do życia Wielką Kolumbię, obejmującą ziemie Wenezueli, Kolumbii i części Ekwadoru. Z ziem Ekwadoru kolonistów wypędzono całkowicie dopiero po bitwie pod Pichincha 24 maja 1822 roku<sup>122</sup>. Ruch rewolucyjny zaznaczył swoją obecność także w dorzeczu La Platy, gdzie w 1814 roku dowództwo wojskowe objął przybyły w 1812 roku z Hiszpanii i rezydujący w Buenos Aires José de San Martín. Nie był to przypadek – bowiem tak jak Wenezuela, tak i terytoria wokół dzisiejszej argentyńskiej stolicy Buenos Aires, były jednym z największych ośrodków handlu. Trzeba tu przypomnieć, że w pierwszej dekadzie XIX wieku to nie warstwy uprzywilejowane i wicekról walczyli z brytyjskim najeźdźcami, ale właśnie Kreole, którzy pragnęli ochrony swoich ziem i samostanowienia. W walce o swoje prawa w lipcu 1810 roku powołano *cabildoabierto* – otwarte zebranie rady miejskiej, która obaliła wicekróla, ale pozostała wierna metropolii i królowi. Fakt ten nie spodobał się Paragwajczykom, nad którymi zwierzchność od 1776 roku sprawowały władze z Buenos Aires, dlatego sięgnęli po broń.

---

<sup>121</sup> M. Żywczyński, op. cit., s. 240–241.

<sup>122</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 175–177.

Konflikty lokalne nie sprzyjały próbom jednoczenia, niemniej jednak 9 lipca 1816 roku uznaje się za dzień uzyskania niepodległości przez Argentynę. Paragwaj natomiast, po udanych manewrach i przepędzeniu Argentyńczyków, niepodległość proklamował 17 maja 1811 roku, wtedyto najwyższy przedstawiciel hiszpańskiej władzy zbiegł z Asunción, a rządy przejęli Kreole. W 1817 roku oddziały San Martínz pomocą partyzanta chilijskiego Bernarda O' Higginsa wyzwoliły również część Chile. W 1820 roku na nowo wybuchło powstanie w Meksyku. Losy prowadzonej tam wojny odmieniły się, kiedy do powstańców, kierowanych przez Vincente Guerrera, dołączył Kreol dowodzący oddziałami rojalistów – Agustín de Iturbide. Razem w 1821 roku wywalczyli niepodległość, a rok później – uzyskując poparcie społeczeństwa, armii i Kościoła – Iturbide został koronowany na „Konstytucyjnego Cesarza Cesarstwa Meksyku”<sup>123</sup>. W tym samym roku co Meksyk niepodległość proklamowały Nikaragua, Honduras, Kostaryka, Gwatemala, Salwador, a Panama połączyła się z Wielką Kolumbią. W tym momencie panowanie hiszpańskie ograniczało się jedynie do Peru, gdzie tamtejszy wicekról zorganizował armię złożoną przede wszystkim z Indian. Do Peru wkroczyły jednak od południa i północy oddziały kreolskie i tak w bitwie pod Ayacucho 9 grudnia 1824 roku porucznik Antonio José de Sucre złamał opór wojsk hiszpańskich i tym samym rozstrzygnął kwestię wolności Ameryki Łacińskiej, choć gdzieś do czasu starczy pozostałymi rojalistami, aż do 1826 roku<sup>124</sup>.

Proces postniepodległościowy, czyli formowania się państw narodowych i kształtowanie nowego porządku na południe od Río Grande również polegał na umacnianiu się państw, tak jak to miało miejsce w przypadku państwa Jankesów, początkowo przez centralizację, ale jednak nie na tak szeroką skalę jak w USA. Bolívar pragnął zjednoczenia całej hiszpańskiej Ameryki. W tym celu w 1826 roku w Panamie zwołano kongres panamerykański. Niestety brak przedstawicieli wszystkich krajów na kongresie, konflikty interesów wśród uczestników oraz małe zainteresowanie tą ideą spowodowały, że cel ten nie został osiągnięty. Paradoksalnie sam Bolívar musiał pogodzić się z faktem, że z części Peru utworzono w 1825 roku oddzielną republikę, nazwaną ku jego czci Boliwią. Śmierć *libertadora*, czyli Bolívara, przyniosła także w 1830 roku kres Wielkiej Kolumbii, z której powstały Kolumbia, Wenezuela i Ekwador (Panama oddzieliła się od Kolumbii dopiero w 1903 roku)<sup>125</sup>. W nowo powstałych państwach niestety dochodziło do konfliktów między rządzonymi a rządzącymi, którzy pragnęli zachować podział

---

<sup>123</sup> Ibid., s. 188.

<sup>124</sup> Ibid., s. 183–184.

<sup>125</sup> M. Życzyński, op. cit., s. 264.

klas społecznych. Urugwaj natomiast, w którym ścierały się wpływy portugalskie i hiszpańskie, uzyskał prawdziwą niepodległość dopiero w 1828 roku na mocy umowy pokojowej między dorzeczem La Platy i Brazylią<sup>126</sup>.

W przeciwieństwie do amerykańskiej wojny o niepodległość, powodzenie wyzwolenia spod jarzma hiszpańskiego umożliwiły wewnętrzne problemy metropolii, czego przykładem może być spisek Rafaela Riego 1820 roku, mający zatrzymać organizowaną w Kadyksie interwencyjną wyprawę do Ameryki. Działania Riego skupiały się też na przywróceniu liberalnej konstytucji z 1812 roku. Z kolei USA, korzystając z zawieruch w Imperium Hiszpańskim, nie tylko nabyły w 1819 roku Florydę, ale też w obawie przed zwiększeniem wpływów Wielkiej Brytanii w tych nowych niepodległych krajach, Kongres amerykański pierwszy uznał niepodległość nowych jednostek politycznych, pokazując się już wtedy jako orędownik wolności<sup>127</sup>.

Wraz z postępującą dominacją Amerykanów na kontynencie północnoamerykańskim, nastąpił czas kiedy organizujące się formy państwowości latynoskiej stanęły do walki o swoją własność z potężnym sąsiadem z północy. Tym momentem była wojna meksykańska z lat 1846-1848, która stała się nie tylko istotnym punktem w kształtowaniu granic kontynentalnych Stanów Zjednoczonych, ale i ukazała dominującą pozycję USA na zachodniej półkuli. Przyczyną tej wojny była kwestia ziem dzisiejszego stanu Teksas, odziedziczonych przez Meksyk po Hiszpanii<sup>128</sup>. Amerykanie, widząc potencjał tych ziem – żyzne gleby i soczyste pastwiska, kilkakrotnie próbowali wykupić to terytorium od Meksyku, jednakże bezskutecznie<sup>129</sup>. Z kolei koloniści w Teksasie, widząc, że latynoski rząd ogranicza ich funkcjonowanie, wystosowali w 1832 roku prośbę do Kongresu USA o interwencję i nadanie im pewnej autonomii w ramach Stanów Zjednoczonych. To doprowadziło do wybuchu wojny. Do podpisania traktatu nadającego niepodległość Teksasowi doszło dopiero w 1836. Utworzono wówczas Republikę Samotnej Gwiazdy, opierając jej granice o rzekę Rio Grande, stanowiącą symboliczną linię rozdzielającą Amerykę na północną – opartą na tradycji

---

<sup>126</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 177–182.

<sup>127</sup> Ibid., s. 262–263

<sup>128</sup> U początków XIX wieku w Stanach Zjednoczonych panowało mylne przeświadczenie, że teksańskie ziemie wchodziły w skład USA na mocy zakupu Luizjany od Napoleona, jednak od 1819 r., kiedy prezydent John Quincy Adams zatwierdził granicę na rzece Sabine, te terytoria weszły w posiadanie Nowej Hiszpanii. Zob. G.B. Tindall, D.E. Shi, *Historia Stanów Zjednoczonych*, Warszawa 2002, s. 513.

<sup>129</sup> Prezydent Adams postanowił odkupić to terytorium od Meksykanów za cenę 1 mln dolarów. Gdy pierwsza propozycja została odrzucona, następcą Adamsa – Andrew Jackson – również zgłosił chęć wykupu terytorium Teksasu za cenę pięć razy większą, lecz i tę propozycję południowi sąsiedzi odrzucili. Zob. *ibid.*, s. 513–514.

anglosaskiej oraz południową – którą zbudowano na kulturze łańskie krajów iberyjskich<sup>130</sup>. Meksyk stanowczo zaprotestował przeciwko próbom anektowania Teksasu do USA oraz ofertom kupna Kalifornii. Jednakże pod koniec 1845 roku. Teksas stał się częścią USA, a to wywołało napięcia na granicy, które na wiosnę kolejnego roku przerodziły się w otwartą wojnę. Wojna okazała się sukcesem prezydenta Jamesa K. Polka, i doprowadziła 2 lutego 1848 roku do podpisania traktatu w Guadalupe Hidalgo, kończącego oficjalnie ten konflikt. W myśl jego głównych punktów Meksyk został zmuszony za 15 mln dolarów do dokonania cesji na rzecz Stanów Zjednoczonych wszystkich swoich najbardziej wysuniętych na północ terytoriów, w tym Kalifornii i Nowego Meksyku, oraz innych terenów stanowiących dzisiejsze południowo-zachodnie stany. Meksykanie na zajętych obszarach stali się pełnoprawnymi obywatelami USA<sup>131</sup>. Ponadto w 1853 roku Stany Zjednoczone zakupiły od Meksyku dodatkowe 30 tys. mil kwadratowych (ok. 78 tys. km<sup>2</sup>) gruntów pustynnych doliny La Messila za cenę 10 mln dolarów. Tym razem meksykańscy rządzący, obawiając się wojny, nie odrzucali ofert składanych przez Waszyngton<sup>132</sup>.

Tymczasem na horyzoncie pojawił się kolejny proces – zaczęły kształtować się, w wyniku podziałów i wojen, konkretne granice społeczno-polityczne. Rozpoczęło się na południu Nowego Świata, gdzie w latach 30–50. XIX wieku zaczęły wybuchać konflikty między mieszkańcami tego samego kraju. W Argentynie taki konflikt powstał między centralistami a federalistami, którzy w pewnych aspektach byli podobni do zwalczających się konserwatystów i liberałów. W latach 1832–1852 kraj ten istniał jako konfederacja, bez głowy państwa, a jego konstytucja została uchwalona dopiero w 1853 roku<sup>133</sup>. W 1828 roku również w Urugwaju miała miejsce podobna polaryzacja między *blancos* i *colorados*, gdzie agrarne interesy konserwatywne były przeciwstawione liberalnym interesom komercyjnym w

---

<sup>130</sup> W wersji oryginalnej w traktacie nazwa rzeki brzmiała: *Rio Grande del Norte*. Zob. *The Treaty of Velasco (public)* May 14, 1836, Texas State Library and Archives Commission, ostatnia aktualizacja 28.03.2016, <https://www.tsl.texas.gov/treasures/republic/velasco-public-1.html> [dostęp: 09.03.2019].

<sup>131</sup> *Traktat z Guadalupe Hidalgo*. Zob. *Treaty of Peace, Friendship, Limits, and Settlement between the United States of America and the United Mexican States Concluded at Guadalupe Hidalgo, February 2, 1848; Ratification Advised by Senate, with Amendments, March 10, 1848; Ratified by President, March 16, 1848; Ratifications Exchanged at Queretaro, May 30, 1848; Proclaimed, July 4, 1848*, ostatnia aktualizacja 24.04.2012, <http://academic.udayton.edu/race/02rights/guadalu.htm> [dostęp: 9.04.2019].

<sup>132</sup> *Nowa historia Meksyku*, red. E.V. García, Warszawa 2016, s. 442.

<sup>133</sup> Była to najdłużej prawnie uznawana latynoska konstytucja, bowiem obowiązywała aż do 1949 r. Zob. M.C. Eakin, op. cit., s. 205.

Montevideo. Konflikt ten ostatecznie doprowadził do wojny domowej, znanej w historiografii hiszpańskojęzycznej jako *Guerra Grande* (1839–1851)<sup>134</sup>.

Wraz z postępami republik latynoskich na drodze do samostanowienia, postępowała też na północy masowa amerykańska ekspansja w głąb kontynentu, konkretnie ku zachodowi która miała doprowadzić do podporządkowania go Waszyngtonowi. Jest to kolejny moment dziejowy w historii USA. W 1800 roku Napoleon nabył od Hiszpanii ziemie dzisiejszej Luizjany, a prezydent Thomas Jefferson postanowił odkupić od niego to terytorium, pozbywając się w ten sposób zagrożenia ze strony ekspansywnej Francji i dostarczając nowych środków wzmacniających ekonomię<sup>135</sup>. W 1803 roku Napoleon pod presją rewolty na Saint-Dominique i problemów europejskich odsprzedał Luizjanę Jankesom za około 15 milionów dolarów, dzięki czemu USA powiększyły swoje terytorium o prawie 100 procent<sup>136</sup>.

Po zakończeniu pierwszej wojny o obronę granic – zwanej wojną amerykańsko-brytyjską, która trwała od 1812 do 1815 roku – USA nie tylko utrzymały *status quo*, ale i postanowiły usankcjonować swoje roszczenia do tego, by być liderem Nowego Świata. W roku 1823 uchwalono tzw. Doktrynę Monroego. Jej autorem był sekretarz stanu za prezydentury Johna Quincy’ego Adamsa – James Monroe. Według postanowień tej doktryny, kontynent amerykański miał nie podlegać już dalszej kolonizacji ani ekspansji politycznej ze strony Europy, zaś USA zobowiązały się do nieingerowania w sprawy Starego Kontynentu i jego kolonii<sup>137</sup>. W tej sytuacji Stany Zjednoczone postanowiły dalej eksplorować kontynent amerykański i uregulować stosunki z innymi krajami powstającymi na gruncie dawnych kolonii europejskich. Amerykanie podjęli też ekspansję na północ, wzdłuż rzeki Missouri i Arkansas. Z czasem rozpoczęła się też masowa kolonizacja tzw. Dzikiego Zachodu, pociągająca za sobą nie tylko cywilizacyjny postęp, ale również powolną zagładę

---

<sup>134</sup> J. Wojtczak, *Wojna paragwajska 1864–1870*, Warszawa 2011, s. 9–10.

<sup>135</sup> Terytorium Luizjany nadawało się głównie pod uprawę i hodowlę, a więc zyskaliby przede wszystkim wielcy właściciele ziemscy. Nie podobało się to federalistom, którzy chcieli podjąć pierwszą próbę secesji przez sformułowanie odpowiedniej doktryny o wystąpieniu pięciu stanów z USA, a następnie utworzyć nowe państwo. Nawet próbowali wzniecić bunt Afroamerykanów na południu oraz namówić Anglię do zagarnięcia kraju nad rzeką Missisipi. Anglia jednak nie interweniowała, gdyż sama była w stanie wojny z Francją. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 114.

<sup>136</sup> Ibid., s. 112.

<sup>137</sup> M. Bankowicz: *Ameryka Północna i Łacińska: „era progresywna” w USA, upadek porfiriatu w Meksyku*, [w:] *Historia polityczna świata XX wieku: 1901–1945*, red. M. Bankowicz, Kraków 2004, s. 68.

autochtonów, czyli Indian, i inne tragiczne w skutkach kwestie, jak choćby masowe zabijanie bizonów<sup>138</sup>.

Problemy wewnętrzne nie ominęły też północnego hegemonu, nieuchronnie zbliżał się moment wojny secesyjnej, który nie tylko obejmował walki w latach 1861–1865, ale też przyczyny i konsekwencje tego wydarzenia. Coraz bardziej wyraźny był podział między dynamicznie rozwijającą się przemysłowo-handlową Północą oraz rolniczym Południem. Dawni federaliści, zwani już w XIX wieku wigami<sup>139</sup>, hołdowali idei ceł ochronnych, przez co uzyskali wsparcie północnych przemysłowców. Republikanie z biegiem lat przekształcili się w demokratów<sup>140</sup>, skupiających w swoich szeregach głównie robotników, a także wielkich farmerów, domagając się nie tylko ograniczenia ceł wwozowych, ale też całkowitego utrzymania niewoli ludności czarnoskórej. Sprawa niewolnictwa zaostrzyła się, gdy Missouri – część Luizjany – zwróciło się do Kongresu, by przyznać mu prawa stanu. W związku z tym trzeba było również określić jej stosunek do niewolnictwa. W roku 1821 wig Henry Clay doprowadził do kompromisu, na mocy którego dopuszczono w nowym stanie niewolnictwo, aczkolwiek do Unii przyjęto też wolny stan Maine. Kompromis ten wpłynął też na ustalenie pewnej zasady, że w Luizjanie, na północ od równoleżnika 36, nie mogło być niewolnictwa. Zasada ta stała się podstawą do określania praw niewolnictwa w nowo przyjętych członkach Unii. Największy problem pojawił się jednak wraz ze zdobyciem nowych ziem po wojnie meksykańskiej, która na nowo rozbudziła emocje dotyczące kwestii niewolnictwa<sup>141</sup>. W roku 1854 pojawiła się ustawa projektu Stephena A. Douglasa o Kansas i Nebrasce, głosząca, że stany będą mogły zdecydować, czy będzie w nich niewolnictwo czy nie<sup>142</sup>. Pod koniec 1860

---

<sup>138</sup> W 1830 r., za czasów prezydentury Andrew Jacksona, uchwalono ustawę o przesiedleniu plemion indiańskich na dzikie, zachodnie tereny. Zob. R.V. Remini, *Nacjonalizm, partykularizm i rozwój demokracji*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 2, 1763–1848, red. I. Wawrzyczek, Warszawa 1995, s. 159.

<sup>139</sup> Partia Wigów to kontynuatorzy myśli federalistów. Ich ugrupowanie narodziło się w 1832 r., nazywając się wstępnie narodowymi demokratami, a z czasem wigami, nawiązując tym samym do Brytyjskiej Partii Wigów. Z czasem większość ludzi zjednoczona wokół amerykańskich wigów oraz ich myśli silnej władzy centralnej powołała w 1854 r. Partię Republikańską, istniejącą do dnia dzisiejszego i stanowiącą jedną z głównych sił na amerykańskiej scenie politycznej. Zob. I. Rusinowa, *Z dziejów amerykańskich partii politycznych*, Warszawa 1994, s. 57–63.

<sup>140</sup> Było to ugrupowanie ludzi nazywanych u początku państwowości USA republikanami. Partia demokratów została powołana do życia przez Thomasa Jeffersona w 1792 r. pod nazwą Partia Demokratyczno-Republikańska. Jednak z czasem tarcia wewnątrzpartyjne sprawiły, iż w latach 20. XIX wieku wyłoniła się Partia Demokratyczna, istniejąca do dziś. Zob. R.V. Remini, op. cit., s. 155–156.

<sup>141</sup> W 1857 r. Sąd Najwyższy w sprawie Dreda Scotta zdecydował, że potomkowie Afrykanów sprowadzonych do USA jako niewolnicy nie mogą być uznawani za obywatele Stanów Zjednoczonych, a władze federalne nie mają prawa zakazać niewolnictwa. Zob. M.E. Neely jr., *Konflikt regionalny*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3, 1848–1917, red. H. Parafinowicz, Warszawa 1995, s. 24–25.

<sup>142</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 230–232.



roku jedenaście stanów niewolniczych Południa odłączyło się od Unii, tworząc Skonfederowane Stany Ameryki<sup>143</sup>. Natomiast dwadzieścia trzy stany pozostające w Unii nie zaakceptowały tego faktu, co przyczyniło się w 1861 roku do wybuchu wojny secesyjnej, która odmieniła oblicze USA. Wojna trwała cztery lata i pochłonęła około 600–700 tys. ofiar, w tym zarówno żołnierzy, jak i cywilów. Amerykanie ponieśli też wiele strat materialnych. Ale jest też jedna korzyść tej wojny – konflikt ten przyczynił się do rozwoju technologicznego, przez zapotrzebowanie na nowe zdobycze techniki, jak telegramy, prototypy łodzi podwodnych czy karabin maszynowy Gatlinga<sup>144</sup>. Zwycięstwo, choć pyrrusowe, odniosła Północ, na czele której stał prezydent Abraham Lincoln<sup>145</sup>. I tak uratowano jedność państwa i zapoczątkowano proces likwidacji niewolnictwa. Jeszcze podczas trwania wojny, w 1862 roku, została uchwalona *Proklamacja emancypacji*, znosząca niewolnictwo w USA. W 1865 roku ten akt prawny doczekał się wpisania do konstytucji jako XIII poprawka<sup>146</sup>.

Podobnie jak na Północy również na Południu doszło do rozlewu krwi z powodu rywalizacji. Lata 60. XIX wieku to także rozlew krwi w Ameryce Łacińskiej. W roku 1862 dyktator Paragwaju Francisco Solano López, chcąc mieć dostęp do ujścia La Platy, postanowił zaatakować Brazylię. Oficjalną przyczyną ataku była walka z Brazylią, która zaatakowała Urugwaj, interweniując w wojnie domowej w tym kraju po stronie powstańców z Partii Colorado, których popierała też Argentyna. Paragwaj z kolei opowiedział się za urzędującym prezydentem Aguirre z partii Blanco. Wojna trwała sześć lat, nie przyniosła pomyślnych rezultatów Paragwajczykom, była najbardziej krwawym konfliktem w Ameryce Południowej, w którym śmierć poniosła połowa całej populacji Paragwaju, statystycznie zginęło 9 na 10 mężczyzn<sup>147</sup>. Kilka lat później wybuchł kolejny poważny konflikt, w którym główną rolę odegrało Chile. Wojna o Pacyfik w latach 1879–1884, pomiędzy tym południowym krajem a Boliwią i Peru, zakończyła się zwycięstwem Chile oraz utratą części terytorium przez Peru i Boliwię, tym samym pozbawiając ten drugi kraj dostępu do oceanu<sup>148</sup>.

---

<sup>143</sup> B.A. Weisberger, *Wojna secesyjna 1861–1865, Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3..., s. 39.

<sup>144</sup> K. Michałek, *Na drodze ku potędze. Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki 1861–1945*, Warszawa 1991, s. 54.

<sup>145</sup> Prezydent Lincoln również padł ofiarą zamachu – dokonanego przez fanatyka Konfederacji, aktora Johna Wilkesa Bootha – 14 kwietnia 1865. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 269.

<sup>146</sup> *U.S.A. History in brief*, op. cit., s. 38–39.

<sup>147</sup> P. Olender, *Wojny morskie 1860–1883*, Warszawa 2005, s. 308.

<sup>148</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 240–241.

Koniec wojny o Pacyfik, zwanej też wojną o saletrę, o saletrę zaczął wprowadzać Amerykę Łacińską w wiek XX i większą zależność od USA. Ameryce Łacińskiej ekonomiczne załamanie spowodowane krachem na giełdzie u północnego sąsiada wywołało niezadowolenie społeczne i dało początek serii przewrotów wojskowych, które będą nękać ten region przez cały wiek XX, zmuszając państwa tego regionu do poszukiwania własnej tożsamości. I tak 6 września 1930 roku doszło do pierwszego puczu w Argentynie. Obalono prezydenta Hipólito Yrigoyena<sup>149</sup>, który pomimo głoszenia haseł państwa opiekuńczego i prób centralizacji kraju, z czasem brutalnie tłumił strajki oraz opozycję. A grupa obywatelsko-wojskowa ustanowiła dyktaturę, którą usankcjonował Sąd Najwyższy, pełniący de facto funkcję rządu<sup>150</sup>. Rozpoczęła się tak zwana niesławna dekada, zakończona „rewolucją 43” – drugim zamachem stanu, powstał wówczas rząd wojskowy, w którego łonie zawiązał się sojusz związków zawodowych z niektórymi oficjelnymi wojskowymi, co przyczyniło się do powstania fundamentów późniejszego peronizmu<sup>151</sup>.

Druga połowa XIX i początek XX wieku to okres dynamicznych i głębokich zmian w procesach Stanach Zjednoczonych, które po pokonaniu wewnętrznego kryzysu weszły na drogę dalszego budowania potężnego państwa. Lata 60. XIX wieku zakończyły się pozytywnym akcentem dla Waszyngtonu, gdyż w roku 1867 nabyto od Rosji Alaskę, co przybliżyło zakończenie procesu rozszerzania terytorium państwa na kontynencie<sup>152</sup>. Szybko zwiększała się liczba ludności Stanów Zjednoczonych, głównie przez masową migrację prawie 26 mln osób<sup>153</sup>, która przyczyniła się też do zwiększenia zatrudnienia i tym samym do rozwoju przemysłu i technologii. Na wzrost gospodarczy wielki wpływ miało również zjawisko rozrastających się firm potentatów gospodarczych, przekształcających się w monopole zwane trustami. Dzięki temu wyrosły potężne fortuny takich przedsiębiorców, jak Andrew Carnegie, John Pierpont Morgan czy John D. Rockefeller<sup>154</sup>, to z kolei spowodowało, że również robotnicy zaczęli walczyć o swoje prawa. Wzrastające potęgi kolonialne w Europie oraz silna pozycja ekonomiczna obudziły na nowo imperialne tendencje w amerykańskim społeczeństwie. Od prezydentury Williama McKinleya Stany Zjednoczone rozpoczęły ekspansję imperialną. W

---

<sup>149</sup> A. Palmer, *Kto jest kim w polityce. Świat od roku 1860*, Warszawa 1998, s. 401.

<sup>150</sup> M.C. Eakin, s. 327–328.

<sup>151</sup> Ibid., s. 328.

<sup>152</sup> Alaskę nabyto za 7,2 mln dolarów. Transakcji dokonał z ramienia Waszyngtonu William Seward. Początkowo nie znając gospodarczego potencjału Alaski, uważano, że to był zbędny zakup. Zob. M. A. Jones, op. cit., s. 446.

<sup>153</sup> Ibid., s. 361–363.

<sup>154</sup> A. Lubowski, *Jak się wykuł gospodarczy gigant*, „Polityka. Wydanie Specjalne”, 2013, nr 10, s. 95–96.

1898 roku anektowały Hawaje<sup>155</sup>. Nieco wcześniej, gdy doszło do zrywu walki o niepodległość na Kubie w 1895 roku, opinia publiczna w USA była przerażona okrucieństwem Hiszpanów, w związku z tym nowy prezydent William McKinley obiecał interwencję, która umożliwiła w 1898 roku zainstalować tam pierwszy niezależny od Hiszpanów rząd. Niestety w wyniku wojny amerykańsko-hiszpańskiej, żołnierze USA w 1899 roku rozpoczęli okupację Kuby, Portoryko i Filipin. Trzy lata później powstała Republika Kuby, która na podstawie poprawki Platt stała się zależna od USA, bowiem Waszyngton miał prawo interwencji militarnej i politycznej na Kubie w uzasadnionych przypadkach niestabilności państwowej<sup>156</sup>. Portoryko natomiast do dnia dzisiejszego jest autonomicznym terytorium stowarzyszonym z USA, a głową państwa jest obecny rezydent Białego Domu<sup>157</sup>. Kolejnym wydarzeniem zaznaczającym obecność USA w Ameryce Łacińskiej była budowa Kanału Panamskiego, łączącego wody Pacyfiku z Atlantykiem. Budowę tego projektu rozpoczęto w 1879 roku z inicjatywy Francuza Ferdinand Marie de Lessepsa – kierownika przedsiębiorstwa Compagnie Universelle du Canal Interocéanique, które prowadziło prace w latach 1881–1889, dopóki firma nie ogłosiła bankructwa. W roku 1903 Amerykanie wydzierżawili od Panamy teren pod kanał i w latach 1904–1914 dokończyli jego budowę<sup>158</sup>. USA swoją dominację na zachodniej hemisferze zaznaczyły też przez rozwinięcie idei panamerykanizmu, dążącego do zjednoczenia nowych państw i stworzenia wspólnych, silnych struktur. Sekretarz stanu James Blaine już w 1881 roku podjął się zorganizowania ogólnoamerykańskiej konferencji. Lecz dopiero, gdy w roku 1889 powrócił on ponownie na scenę polityczną jako sekretarz stanu, zwołał i został przewodniczącym I Konferencji Państw Amerykańskich, która miała miejsce w Waszyngtonie. W czasie obrad powołano organ stały, czyli Unię Republik Amerykańskich, która z czasem zmieniła nazwę na Unię Panamerykańską<sup>159</sup>. Niedługo potem, w roku 1904, podkreślając dominującą pozycję USA na półkuli zachodniej, prezydent Theodor Roosevelt proklamował „doktrynę grubej pałki”. przyznającą Waszyngtonowi prawo interwencji w państwach amerykańskich, jeśli według niego dojdzie do naruszenia zasad demokracji<sup>160</sup>. Doktryna ta była

---

<sup>155</sup> *U.S.A. History in brief*, op. cit., s. 46.

<sup>156</sup> L. Pastusiak, *Prezydenci*, t. 2, Warszawa 1987, s. 254–255.

<sup>157</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 382.

<sup>158</sup> M.W. Sandler, *Atlantic Ocean*, New York 2008, s. 416.

<sup>159</sup> L. Zyblikiewicz, *Stosunki między Stanami Zjednoczonymi a Ameryką Łacińską w XIX i XX w.*, „Dzieje Najnowsze”, 1972, t. 4, nr 2, s. 64.

<sup>160</sup> T. Roosevelt, *Fourth Annual Message to Congress, 6 grudnia 1904*, „The American Presidency Projekt”, <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/fourth-annual-message-15> [dostęp: 13.01.2019].

przykładem neokolonializmu, a USA w pierwszych latach XX wieku wykorzystały ją, aby przeprowadzić interwencję na Dominikanie, w Nikaragui czy na Haiti.

W okresie międzywojennym miało miejsce jeszcze jedno wydarzenie, które było silnie związane z gospodarką amerykańską i jej wpływem na sytuację geopolityczno-gospodarczą na świecie, wprowadzając USA w kolejny moment – czyli wielkiego kryzysu i II wojny światowej. Otóż 24 października 1929 roku, w tak zwany czarny czwartek, nastąpił krach na giełdzie nowojorskiej, wywołujący światowy kryzys ekonomiczny. Produkcja w USA spadła o połowę, zaś stopa bezrobocia do 1932 roku sięgnęła 25%<sup>161</sup>. Kryzys rozlał się też na inne kraje. W 1932 roku dzięki planowi Franklina Delano Roosevelta, o nazwie New Deal, zakładającego szeroko zakrojoną interwencję gospodarczą państwa w zwalczanie kryzysu, udało się opanować inflację, bezrobocie i inne skutki recesji<sup>162</sup>. Wielki kryzys gospodarczy odbił się także na Ameryce Łacińskiej, który spowolniła swój rozwój. Stopniowo zmieniano jednak kierunek polityki gospodarczej, wprowadzając proces substytucji importu, a także oferując innym rynkom zagranicznym korzystne ceny produktów dzięki niskim kosztom pracy w Ameryce Łacińskiej.

Pierwsza, jak i druga wojna światowa nie zmieniły zbytnio oblicza Ameryki Łacińskiej. Choć po wybuchu I wojny światowej prezydent Wilson ogłosił neutralność Stanów Zjednoczonych, to jednak prowadził taką politykę, która sprzyjała aliantom<sup>163</sup>. Dopiero 6 kwietnia 1917 roku Stany Zjednoczone przystąpiły do wojny po stronie ententy, a następnie wysłały do Europy swoich żołnierzy<sup>164</sup>. Zaangażowanie USA w ostatniej fazie wojny wpłynęło na fakt, że amerykański prezydent osobiście opracował program pokojowy, formułując czternaście jego punktów, co przełożyło się pośrednio ostatecznie na opracowanie traktatu pokojowego w Wersalu. Amerykański Kongres nie ratyfikował jednak postanowień traktatu wersalskiego ani nie przystąpił do Ligi Narodów, którego to właśnie Stany Zjednoczone były pomysłodawcą<sup>165</sup>. Dwa lata później, po podpisaniu traktatu kończącego wojnę w Paryżu, Stany Zjednoczone same zawarły odrębne traktaty z Niemcami, Austrią i Węgrami. Wielka wojna przyczyniła się do jeszcze większego wzrostu gospodarki amerykańskiej oraz wypracowania

---

<sup>161</sup> D. Critchlow, *Wielki Kryzys i Nowy Ład*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4, 1917–1945, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995, s. 123.

<sup>162</sup> *Ibid.*, s. 126–134.

<sup>163</sup> K. Michałek, *Stany Zjednoczone a polityka światowa 1989–1917*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3..., s. 336–338.

<sup>164</sup> Pierwszym atakiem Niemców na Amerykanów było storpedowanie w 1915 r. brytyjskiego liniowca *Lusitania*, na którego pokładzie znajdowało się 123 Amerykanów. Zob. *ibid.*, s. 338.

<sup>165</sup> A. De Conde, *W. Wilson i amerykańska polityka zagraniczna w latach 1917–1920*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4..., s. 20–31.

silnej pozycji dolara<sup>166</sup>. Po wojnie jednak USA wolały powrócić do izolacjonizmu i wobec kolejnego globalnego konfliktu z początku były raczej neutralne. Ekspansywna polityka państw Osi zmusiła jednak Waszyngton do pewnych ustępstw gospodarczo-politycznych w tym względzie. Jednym z nich było sygnowanie 12 sierpnia 1941 roku *Karty atlantyckiej* przez Winstona Churchilla, premiera Wielkiej Brytanii, oraz prezydenta Franklina D. Roosevelta, określającej współpracę obydwu państw zarówno w trakcie, jak i po II wojnie światowej<sup>167</sup>. Dnia 7 grudnia 1941 roku Japonia zaatakowała bazę wojskową w Pearl Harbor, sprawiając tym samym, że dzień później USA przystąpiły do wojny<sup>168</sup>. Początkowo Amerykanie zaangażowali się zbrojnie w działania wojenne w Azji oraz na oceanach Spokojnym i Atlantyckim, lecz już w 1942 roku rozpoczęli walki także w Afryce, a w roku 1943 – w Europie, powołując do wojska łącznie ok. 15 mln żołnierzy. W trakcie wojny, przy dużym udziale kobiet, Amerykanie wyprodukowali ponad 300 tys. samolotów, a w samym tylko 1944 roku – 17,5 tys. czołgów<sup>169</sup>. W międzyczasie USA, reprezentowane przez Franklina D. Roosevelta oraz później przez Harry'ego S. Trumana, uczestniczyły w najważniejszych konferencjach decydujących o powojennym świecie: w Teheranie, Jałcie oraz Poczdamie<sup>170</sup>. 25 kwietnia 1945 roku Stany Zjednoczone, wraz z sojusznikami wojennymi, doprowadziły do zwołania pierwszego spotkania Organizacji Narodów Zjednoczonych w San Francisco<sup>171</sup>. Amerykanie zapisali się też na kartach wojny jako ci, którzy użyli broni atomowej, aby zakończyć wojnę na Dalekim Wschodzie i powstrzymać imperialne zapędy Japonii. Dnia 6 sierpnia 1945 roku Stany Zjednoczone rzuciły bombę atomową na Hirosimę, a trzy dni później na Nagasaki, zmuszając Japonię na początku września do bezwarunkowej kapitulacji<sup>172</sup>. Udział w dwóch globalnych konfliktach i zdecydowana przewaga Amerykanów sprawiła, że ich kraj stał się supermocarstwem decydującym o losach świata i zrezygnował z izolacjonizmu na rzecz polityki globalnej.

Koniec II wojny światowej sprawił, że Amerykanie stanęli przed nowym wyzwaniem, jakie niósł ze sobą okres powojenny, a było nim przewożenie obozowi kapitalistycznemu w

---

<sup>166</sup> K. Michałek, *Stany Zjednoczone w latach dwudziestych XX w.*, [w:] *ibid.*, s. 35–37.

<sup>167</sup> M.A. Jones, *op. cit.*, s. 582–584.

<sup>168</sup> A. Czubiński, *Historia XX wieku*, Poznań 2009, s. 424.

<sup>169</sup> *Ibid.*, s. 430–431.

<sup>170</sup> *Ibid.*, s. 435–437.

<sup>171</sup> Organizacja Narodów Zjednoczonych miała być kontynuatorem dzieła Ligi Narodów. Jej idee nakreślała już *Karta atlantycka* z 1941 r. Zob. M.A. Jones, *op. cit.*, s. 593–594.

<sup>172</sup> A. Bartnicki, P. Ostaszewski, *Dyplomacja w okresie II wojny światowej*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4..., s. 283.

systemie dwubiegunowym. Prezydent Truman, przeciwstawiając się dominacji komunizmu w postaci bloku utworzonego przez ZSRR, w roku 1947 ogłosił tzw. doktrynę Trumana, inaugurując tym samym politykę powstrzymywania komunizmu<sup>173</sup>. I tak Stany Zjednoczone zdecydowały się udzielić pomocy finansowej całej Europie w postaci planu Marshalla, co również miało zatrzymać powiększające się wpływy sowieckie. USA zainwestowały w ten projekt 13,3 mld dolarów, jednak ZSRR zmusił władze komunistyczne krajów Europy Środkowej i Wschodniej, aby nie przyjmowały amerykańskiej pomocy, co było zaczątkiem zimnej wojny<sup>174</sup>. W związku z jej rozpoczęciem, Ameryka wspierała te kraje, które były zagrożone komunizmem, w tym Turcję i Grecję. Podczas blokady Berlina Zachodniego przez ZSRR Stany Zjednoczone dostarczyły miliony ton zaopatrzenia dla tego miasta, a w 1950 roku USA, wzmocnione siłami ONZ, pomogły Koreańczykom z południowej części Półwyspu Koreańskiego w odparciu ataku rodzimych komunistów, wspieranych przez Mao Zedonga oraz Józefa Stalina<sup>175</sup>. W 1949 roku Stany Zjednoczone odegrały istotną rolę w tworzeniu NATO, zaś w 1951 roku – ANZUS-u. Podczas prezydentury Dwighta D. Eisenhowera zostały zawiązane kolejne pakt: w 1954 roku – SEATO, a w 1955 – CENTO, które miały na celu ochronę świata zachodniego<sup>176</sup>. W czasie jego prezydentury próbowano też pogodzić współistnienie tych dwóch sił w świecie.<sup>177</sup> W tym samym okresie, w 1954 roku Sąd Najwyższy zniósł segregację rasową w szkołach, co było kolejnym krokiem milowym w konstruowaniu współczesnej Ameryki<sup>178</sup>. Rywalizację z ZSRR jednakże kontynuowano, choćby w kwestii podboju kosmosu. Dnia 20 lipca 1969 roku amerykański astronauta Neil

---

<sup>173</sup> *Truman Doctrine. President Harry S. Truman's Address Before a Joint Session of Congress, March 12, 1947*, „The Avalon Project”, Lillian Goldman Law Library 2008, [http://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/trudoc.asp](http://avalon.law.yale.edu/20th_century/trudoc.asp) [dostęp: 28.10.2018].

<sup>174</sup> W.D. Miscamble, *Stany Zjednoczone podczas zimnej wojny*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5, 1945–1990, red. D.T. Critchlow, Warszawa 1995, s. 12–14.

<sup>175</sup> E.W. Hawley, *Era Trumana – Eisenhowera*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5..., s. 45–50.

<sup>176</sup> K. Gruszko, *Polityka USA wobec wschodnioazjatyckiego multilateralizmu*, „Rocznik Bezpieczeństwa Międzynarodowego”, 2008, nr 3, s.199–201.

<sup>177</sup> W celu powstrzymania rosnących wpływów sowieckich oraz agentury radzieckiej przed wyborami do Kongresu republikański senator z Winsconsin – Joseph R. McCarthy ogłosił plan krucjaty antykomunistycznej, skierowanej głównie przeciwko ukrytym sowieckim współpracownikom z Departamentu Stanu. McCarthy został wybrany w 1950 r. na kongresmana i w ten sposób zaczął tzw. maccartyzmu, polegający na demaskowaniu szpiegów oraz niszczeniu wszelkich przejawów komunistycznych na terenie USA. Dzięki takiej polityce zaostrożono przepisy dla emigrantów i utrudniono wjazd do kraju obcokrajowcom. Senator McCarty, przez swoje wielkie zaangażowanie, zniszczył jednak życie wielu ludziom, niekoniecznie związanym z ideologią sowiecką. Wykazując stany maniackalne, popadł w alkoholizm, po czym stopniowo odsunięto go od pełnionej funkcji. Zmarł w 1957 r. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 611–616; Stosunki sowiecko-amerykańskie w końcowym okresie prezydentury Eisenhowera uległy oziębieniu z powodu incydentu z samolotem szpiegowskim U-2, który został zestrzelony nad terytorium radzieckim 1 maja 1960 r. W ten sposób Sowieci odkryli, że są szpiegowani przez Amerykanów. Zob. E.W. Hawley, op. cit., s. 63–64.

<sup>178</sup> P. Laidler, *Sąd Najwyższy Stanów Zjednoczonych Ameryki: od prawa do polityki*, Kraków 2011, s. 105.

Armstrong jako pierwszy człowiek stanął na Księżycu. Miało to miejsce za czasów kolejnego już prezydenta – Richarda Nixona<sup>179</sup>. Polityka Nixona nie zapobiegła jednak powstrzymaniu lokalnych wystąpień ludności czarnoskórej, której przewodził Martin Luther King<sup>180</sup>, zamordowany w roku 1968 za wyznawane przez siebie ideały<sup>181</sup>. Z silnym sprzeciwem amerykańskiego społeczeństwa spotkała się też decyzja Johnsona o interwencji w Wietnamie. Waszyngton chciał militarnie wesprzeć żołnierzy Wietnamu Południowego, będącego w stanie wojny z komunistycznym Wietnamem Północnym<sup>182</sup>. Wojna okazała się katastrofalna w skutkach, a USA wycofały się z niej ostatecznie w 1973 roku, podpisując trakt pokojowy z Wietnamem Północnym. Następnie, w 1975 roku, Wietnam Północny podbił Wietnam Południowy<sup>183</sup>. Nixonteż już w 1972 roku zapoczątkował normalizację stosunków z Chinami<sup>184</sup>, jednakże w wyniku nadużyć politycznych jego ekipy, znanych jako afera Watergate, musiał ustąpić z urzędu 9 sierpnia 1974 roku<sup>185</sup>. Ostatnie ćwierćwiecze XX wieku to przede wszystkim dokonania trzech prezydentów. Pierwszy z nich – Jimmy Carter do polityki zagranicznej wprowadził zasady obrony praw człowieka i jego wolności oraz przestrzegania norm moralnych, za co został uhonorowany Pokojową Nagrodą Nobla<sup>186</sup>. Kolejny prezydent Ronald Reagan, z zawodu aktor, starał się kontynuować politykę trzymania w szachu ZSRR i tak jak Nixon redukować zbrojenia strategiczne<sup>187</sup>. Ostatni prezydent okresu dwubiegunowości to George Bush sr., który wprowadził siły amerykańskie do Zatoki Perskiej, dzięki czemu Kuwejt odniósł zwycięstwo nad Irakiem. Niestety, toz kolei uwikłało USA na długie lata w konfliktach bliskowschodnich. Ponadto George W. Bush sr.

---

<sup>179</sup> A. Marks, *Krok w nieskończoność*, „Urania. Miesięcznik Polskiego Towarzystwa Miłośników Astronomii”, 1969, nr 10, s. 258–277.

<sup>180</sup> D. T. Critchlow, *Lata Nixona, Forda i Cartera*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5..., s. 221–223.

<sup>181</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 639–641.

<sup>182</sup> Ibid., s. 623.

<sup>183</sup> D.T. Critchlow, *Lata Nixona, Forda...*, s. 103–104, 118.

<sup>184</sup> M. A. Jones, op. cit., s. 645–653.

<sup>185</sup> Afera Watergate polegała na tym, że Nixon chciał mieć pod kontrolą nie tylko swoją partię, ale i przeciwników – Partię Demokratyczną, dlatego ich podsłuchiwał. Gdy sprawa wyszła na jaw, w czerwcu 1972 r. w hotelu Watergate aresztowano 5 osób, tzw. hydraulików, podejrzanych o włamanie do waszyngtońskiej siedziby Komitetu Wyborczego Partii Demokratycznej. Jednak ze względu na nadchodzące wybory sprawa została wyciszona. Po kolejnych wyborach aferę ujawnili dziennikarze śledczy z *Washington Post*. W wyniku tego Izba Reprezentantów wszczęła procedurę impeachmentu, jednakże 9 sierpnia 1974 r. prezydent sam przyznał się do winy i złożył dymisję z urzędu. Zob. *ibid.*, s. 647–652.

<sup>186</sup> *The Nobel Peace Prize 2002*, „The Nobel Prize”. <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/2002/summary/> [dostęp: 28.10.2018].

<sup>187</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 692–705.

sfinalizował stworzenie Północnoamerykańskiego Układu Wolnego Handlu o nazwie NAFTA<sup>188</sup>.

Po rozpadzie ZSRR w 1991 roku i upadku systemu dwubiegunowego USA stały się hipermocarstwem, które nie miało równego sobie przeciwnika i tak jest do dziś<sup>189</sup>. Jednak kolejny etap w historii tego wielkiego gracza okupiony został pierwszym wielkim atakiem na USA. Wiek XXI otworzył nową epokę w amerykańskiej polityce zagranicznej przez tragiczne wydarzenia – zburzenie dwóch wież World Trade Center oraz atak na Pentagon. Atak terrorystów z organizacji Al-Kaida miał miejsce 11 września 2001 roku<sup>190</sup>. Doprowadziło to do zdecydowanego kontrataku Amerykanów – pod koniec roku 2001 USA z koalicją antyterrorystyczną przyczyniły się do obalenia władzy talibów w Afganistanie, związanych z działalnością Al-Kaidy. W marcu 2003 roku Stany Zjednoczone wraz z Wielką Brytanią, Australią i Polską dokonały inwazji na Irak, odsuwając od władzy tamtejszego dyktatora Saddama Husajna, który według amerykańskich polityków miał posiadać broń masowego rażenia. W ten oto sposób rozpoczęła się długoletnia wojna ze wschodnim terroryzmem<sup>191</sup>. W 2008 roku na giełdzie nowojorskiej doszło do wybuchu kolejnego kryzysu ekonomicznego – nastąpił największy jednodniowy spadek indeksów akcji od 21 lat<sup>192</sup>, zaś w listopadzie tego samego roku po raz pierwszy w historii USA wybory prezydenckie wygrał Afroamerykanin – Barack Obama<sup>193</sup>.

Okres międzywojenny dla Ameryki Łacińskiej był naznaczony głównie przez Wielki Kryzys. Załamanie gospodarki światowej sprawiło, że wiele gospodarek hispanoamerykańskich osłabło w wyniku zmniejszonego popytu na surowce. W celu przeciwdziałania kryzysowi ekonomicznemu rozpoczęto tworzenie samowystarczalnych gospodarek z własnymi sektorami przemysłowymi. Zdając sobie sprawę z faktu, że USA nie może sprzeciwiać się zastępowaniu importu, Amerykanie wdrożyli politykę Dobrego Sąsiedztwa pozwalając na nacjonalizację

---

<sup>188</sup> Ibid., s. 711–719.

<sup>189</sup> Hipermocarstwem możemy nazwać supermocarstwo, które w wyniku uzyskania niczym nieskrępowanej swobody działania jest głównym graczem na arenie politycznej świata i nie ma godnych przeciwników, którzy mogliby zagrozić jego pozycji. Zob. E.A. Cohen, *History and Hyperpower*, „Foreign Affairs” 1.07.2004, <https://www.foreignaffairs.com/articles/united-states/2004-07-01/history-and-hyperpower> [dostęp: 10.08.2020].

<sup>190</sup> *Bin Laden claims responsibility for 9/11*, „CBS News” 30.10.2004, <https://www.cbc.ca/news/world/bin-laden-claims-responsibility-for-9-11-1.513654> [dostęp: 30.01.2020].

<sup>191</sup> Iraq War, [w:] *Britannica* 28.10.2018, <https://www.britannica.com/event/Iraq-War> [dostęp: 15.12.2018].

<sup>192</sup> Financial Crisis 2007-2008, [w:] *Britannica* 30.10.2018, <https://www.britannica.com/money/topic/financial-crisis-of-2007-2008> [dostęp: 19.11.2018].

<sup>193</sup> *President Barack Obama*, „Internet Archive Wayback Machine”, The White House, 28.10.2018, <https://web.archive.org/web/20091026043047/http://www.whitehouse.gov/administration/president-obama> [dostęp: 15.11.2019].



niektórych firm w Ameryce Łacińskiej<sup>194</sup>. Uchylono również poprawkę Platta w 1934, uwalniając Kubę od pewnej ingerencji Waszyngtonu w jej politykę<sup>195</sup>. Kraje latynoamerykańskie natomiast cały czas musiały się mierzyć z poszukiwaniem własnej tożsamości, ale i nowymi problemami wchodząc w okres systemu dwubiegunowego. Otóż po II wojnie światowej – z powodu planu Marshalla – zostały znacznie zaniedbane przez USA, otrzymując jedynie 2% pomocy zagranicznej, pomimo trudnych warunków życia, podobnych do tych w Europie<sup>196</sup>. Niemniej problem komunizmu wciąż był żywy i odbił swoje piętno również na tym regionie. W latach 50. XX wieku nowy prezydent Gwatemali Jacobo Árbenz Guzmán zalegalizował działalność niewielkiej partii komunistycznej, która popierała jego reformy, a w 1952 roku dokonał wywłaszczenia za odszkodowaniem nieużywanych gruntów rolnych United Fruit Company<sup>197</sup>. UFC wykorzystywała swoje wpływy w Białym Domu, a władze amerykańskie – pozostające pod wpływem maccartyzmu, w obawie przed komunizmem oraz chcąc odzyskać swoje interesy – wykorzystywały CIA, zamiast wojska, do obalenia prezydenta i zainstalowania na tym stanowisku Carlosa Castillo Armasa<sup>198</sup>. Kolejne zderzenie z komunizmem nastąpiło w 1959 roku. Dotknięta skorumpowaną dyktaturą Kuba, pod rządami Fulgencia Batistyy Zaldívar, była podatna na idee komunistyczne. Na scenie pojawił się wtedy Fidel Castro, który – przy wsparciu innych wybitnych działaczy lewicowych – 1 stycznia 1959 roku usunął Batistę i stworzył pierwsze komunistyczne państwo na półkuli zachodniej. Stany Zjednoczone, niezadowolone ze straty wpływów, nałożyły embargo na handel z Kubą, co w połączeniu z wywłaszczeniem prywatnych przedsiębiorstw przez Castro miało szkodliwy wpływ na kubańską gospodarkę. Waszyngton nie pozostał obojętny i podjął próbę obalenia reżimu Castro na Kubie, wspierając kubańskich emigrantów, przeprowadził nieudaną inwazję w Zatoce Świń, zakończoną kryzysem kubańskim w roku 1962. Kryzys ten, mimo że groził kolejnym światowym konfliktem, ostatecznie zakończył się złagodzeniem konfrontacyjnej polityki wobec ZSRR i doprowadził do układu o częściowym zakazie doświadczeń z bronią atomową<sup>199</sup>. USA działały nie tylko na Kubie, ale w całym regionie Ameryki Łacińskiej, wspierając kraje w ich inicjatywach kontrpartyzanckich za pośrednictwem Sojuszu na rzecz

---

<sup>194</sup> K. Derwich, *Instrumenty polityki zagranicznej USA wobec państw Ameryki Łacińskiej 1945–2000*, Kraków 2010, s. 172.

<sup>195</sup> *Treaty Between the United States of America and Cuba*; May 29, 1934, [https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/dip\\_cuba001.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/dip_cuba001.asp) [dostęp 22.06.2023].

<sup>196</sup> J. Chasteen, *Born Into Blood and Fire. A Concise History of Latin America*, New York 2011, s. 253.

<sup>197</sup> M. C. Eakin, op. cit., s. 293.

<sup>198</sup> Ibid., s. 294.

<sup>199</sup> M. A Jones, op. cit., s. 631–633

Postępu – *Alianza para Progreso*, zapoczątkowanego przez prezydenta Johna F. Kennedy’ego. Program ten, zainicjowany w 1961 roku, miał na nowo zdefiniować współpracę gospodarczą między USA i Ameryką Łacińską. Sojusz miał zapewnić 20 mld dolarów pomocy na przeprowadzenie postępowych reform w Ameryce Łacińskiej i różne działania przeciwpowstańczeby zapobiec takiej sytuacji, jaka miała miejsce na Kubie. Reforma nie powiodła się z powodu uproszczonej teorii i braku doświadczonych amerykańskich ekspertów, którzy mogliby zrozumieć mentalność latynoamerykańską<sup>200</sup>. Sam Kennedy w swoim programie wyborczym o nazwie *Nowe graniczenie* tylko zakładał reformę swojej ojczyzny, ale także postawienie na współpracę z Ameryką Łacińską oraz stworzenie zachodniej półkuli wolnej od komunizmu. Po amerykańskiej okupacji Nikaragui, która rozpoczęła się wraz z inwazją 1912 roku, z czasem do władzy doszła sprawowała ją aż do roku 1979 dyktatorska rodzina Somozów, wspierana przez USA. Pod koniec lat 70. XX wieku wybuchła jednak rewolucja nikaraguańska pod przewodnictwem Sandinistowskiego Frontu Wyzwolenia Narodowego. Zmiana władzy, która próbowała zainstalować socjalistyczny model gospodarczy, przyczyniła się do prób odzyskania wpływów przez Amerykanów, którzy wsparli prawicową partyzantkę Contras, wojującą z lewicowym frontem w latach 1981-1990<sup>201</sup>. W Argentynie natomiast, pod wpływem zawirowań politycznych, rozpisano nowe wybory i w lutym 1946 roku prezydentem Argentyny został Perón<sup>202</sup>. Jego Partia Pracy również odniosła sukces w wyborach i wraz z nim zaczęła wprowadzać nowy system oparty o doktrynę justycjalizmu, zapewniający poszanowanie sprawiedliwości społecznej. Ponadto okres peronizmu<sup>203</sup> charakteryzował się ścisłą współpracą rządzących z wojskiem, sojuszem klasy pracującej i średniej, a także interwencjonizmem państwowym i tzw. trzecią drogą – balansomaniem między socjalizmem a kapitalizmem<sup>204</sup>. Choć Juan Perón został obalony w 1955 roku, to w roku 1973 powrócił sprawował funkcję prezydenta Argentyny jeszcze przez rok. Dopiero trzy lata później w Buenos Aires doszło do kolejnego przewrotu, dokonanego przez juntę pod przewodnictwem Jorge Videli<sup>205</sup>, która władzę sprawowała do roku 1982. Jej koniec łączy się z porażką wywołanej przez nią wojny o Falklandy, mającej podnieść prestiż

---

<sup>200</sup>Ibid., s. 630–631.

<sup>201</sup>M. C. Eakin, op. cit., s. 309–317.

<sup>202</sup>Ibid., s. 328–329.

<sup>203</sup>A. Cira, *Peronismo y antiperonismo*, „Internet Archive Wayback Machine” „El Ruido de las Nueces”, 13.08.2011, <https://web.archive.org/web/20150208203810/http://www.elruidodelasnueces.com.ar/?p=7375> [dostęp: 10.10.2019].

<sup>204</sup>*Leksykon polityki gospodarczej*, red. U. Kalina-Prasznic, Kraków 2005, s. 247–248.

<sup>205</sup>J. B. Yofre, „*Fuimos todos*”. *Cronología de un fracaso 1976–1983*, Buenos Aires 2009, s. 111

junty. W innych krajach Ameryki Łacińskiej także wrzało. Pojawiały się konflikty między siłami lewicowymi i prawicowymi. Wśród nich można wyróżnić: od 1979 do 1992 wojnę domową w Salwadorze czy tę trwającą prawie pięćdziesiąt lat w Kolumbii. Do tej ostatniej w latach 80. XX wieku doszła też walka z kartelami narkotykowymi, w tym z jednym z największych *narcos* – Pablo Escobarem<sup>206</sup>, która przerodziła się w problem międzykontynentalny<sup>207</sup>. Obok Argentyny duże tempo zmian miało miejsce również w Chile, gdzie prezydenta został demokratycznie wybrany marksista Salvador Allende. Funkcję tę pełnił od 1970 roku, jednakże już trzy lata później został obalony w wyniku wojskowego zamachu stanu, wspieranego przez Stany Zjednoczone. Prezydentem został wówczas Augusto Pinochet i wprowadził dyktaturę wojskową, która trwała do roku 1990. Dyktatura miała wyciągnąć Chile z kryzysu polityczno-ekonomicznego. Uszczuplono wówczas liczbę liberalnych reform, dokonano nacjonalizacji nierentownych gałęzi przemysłu, zapanował terror i łapówkarstwo. Władze w Chile były przekonane, że dyktatura – a nie demokracja – może ograniczyć inflację oraz pobudzić do szybkiego wzrostu gospodarczego<sup>208</sup>.

Około 2000 roku w większości krajów Ameryki Południowej władzę zdobyły lewicowe partie polityczne. Wśród lewicowych prezydentów możemy wyróżnić prezydenta Hugo Cháveza w Wenezueli, Néstora Kirchnera i jego żonę Cristinę Fernández w Argentynie czy pochodzenia indiańskiego Evo Moralesa<sup>209</sup> w Boliwii. Lewicowi politycy z północy Ameryki Południowej, chcąc zaznaczyć swoją obecność, doprowadzili do utworzenia w 2004 roku sojuszu ALBA – *Alianza Bolivariana para los Pueblos de Nuestra América*, liczącego na początku tylko trzech członków, a później jedenastu<sup>210</sup>. Ponadto przełom wieków to kryzysy gospodarcze. Kiedy w 1982 roku Meksyk ogłosił, że nie jest w stanie wypełnić swoich zobowiązań dotyczących spłaty długu zagranicznego, zapoczątkowało to kryzys zadłużeniowy, który zdyskredytował gospodarkę Ameryki Łacińskiej na całe dekady<sup>211</sup>. Podobnie stało się też

---

<sup>206</sup> V. Vallejo, *Kochając Pabla, nienawidząc Escobara*, Warszawa 2017, s. 41–56, 101–120.

<sup>207</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 346–347.

<sup>208</sup> Ibid., s. 331–336.

<sup>209</sup> J. Crabtree, *Zadanie Evo Moralesa*, „Lewica.pl” 22.02.2006, <http://www.lewica.pl/index.php?id=9987> [dostęp: 12.10.2019].

<sup>210</sup> S. Stoessel, *Giro a la izquierda en la América Latina del siglo XXI*, „Polis. Revista Latinoamericana” 2014, nr 39, „Open Edition Journals” 22.01.2015, <http://journals.openedition.org/polis/10453> [dostęp: 05.02.2019]; L.F. Trejos Rosero, M.J. Peláez Blandón, *Alianza Bolivariana para los Pueblos de Nuestra América-Tratado de Comercio de los Pueblos (ALBA-TCP) un nuevo modelo de integración regional*, „Justicia” 2014, nr 26, s. 32.

<sup>211</sup> *Nova historia Meksyku...*, s. 685–692.

na bogatszym południu – w 2001 roku Argentyna również ogłosiła niewypłacalność<sup>212</sup>. Ten regionalny kryzys wpłynął na ujemny wzrost gospodarczy i spadki produkcji przemysłowej, a co za tym idzie, spowodował obniżenie się standardów życia klasy średniej i jeszcze większą pauperyzację najbiedniejszych.

## 2.2. Historia komiksu amerykańskiego i latynoskiego

Przedstawienie zarysu dziejów obu Ameryk ostatnich dwóch stuleci w ich momentach przełomowych, było niezbędne przed zbadaniem zakresu i techniki prezentacji owych momentów w bardzo specyficznych przekazach kultury, jakimi są komiksy. Zanim jednak przystąpimy do zaplanowanych zabiegów analitycznych pożądanymi byłoby, aby również omówić ich dzieje – ze szczególnym uwzględnieniem komiksu amerykańskiego i latynoskiego.

Choć historia komiksu amerykańskiego jest bardzo bogata i obejmuje prawie półtora wieku, warto poszerzyć ten temat o specyfikę kultury masowej. To ona pozwala zrozumieć nie tylko dzieje Stanów Zjednoczonych, ale i samego komiksu, bowiem wiele elementów życia codziennego – jak polityka, ekonomia, kwestie społeczne – znajduje swoje odbicie w kulturze amerykańskiej, nie tylko w jej środowisku naturalnym, czyli na terytorium USA, ale i poza jego granicami, a jednocześnie tworzonej w duchu kapitalizmu i przynoszącej duże zyski. Amerykanie inicjalnie zręby swojej kultury budowali jeszcze jako koloniści pozostający pod brytyjskim nadzorem. Po II wojnie światowej kultura ta stała się hegemonem światowym, podobnie jak sam kraj decydujący od tej pory o najważniejszych kwestiach globalnych<sup>213</sup>. Od samego początku kultura amerykańska była nacechowana także elementami masowymi, bowiem już w 1750 roku Russel Nye stwierdził, że te dobra kulturowe, które ulegają komercjalizacji, będą sprzedawane w ilościach masowych, tylko po to, aby zaspokoić popyt masowy z zyskiem dla wytwórców<sup>214</sup>. Wzrost pozycji gospodarczej oraz więcej wolnego czasu

---

<sup>212</sup> *The Argentine crisis 2001/2002*, Rabobank, <https://economics.rabobank.com/publications/2013/august/the-argentine-crisis-20012002-/> [dostęp: 23.08.2013].

<sup>213</sup> P. Boyer, *Amerykańska kultura masowa po 1945 r.*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5..., s. 186.

<sup>214</sup> *Ibid.*, s. 186.

pozwoili Amerykanom na coraz częstsze obcowanie z kulturą, budząc coraz większy apetyt na nią, przez co popyt ulegał zwiększeniu<sup>215</sup>.

Na przestrzeni lat kultura amerykańska miała swoich przeciwników i zwolenników. Zarzucano jej przede wszystkim, że masowość to pewien półprodukt, swoista „rozwodniona kultura wysoka”, która sprawia, że młodszy odbiorcy bezkrytycznie przyjmują jej treści i tak rodzi się w nich konsumpcyjne nastawienie do życia. Z drugiej strony zauważa się jednak, że w najlepszym przypadku stanowi przekąznik wiedzy, który dostarcza szeroko wybranych informacji o świecie i budzi świadomość kulturową u swoich odbiorców<sup>216</sup>.

Podczas analizy okresu powojennego można zauważyć, że globalnie największym wkładem USA jest dostarczanie zabawy przez wielką maszynę rozrywkową, która oczywiście jest mocno skorelowana od początku z biznesem i stanowi drugi najważniejszy produkt eksportowy po produkcji lotniczej. Wydatki na rozrywkę w USA pod koniec lat 80. XX wieku wynosiły 5,5 mld dolarów, a zyski były ogromne, przy tym największe dochody np. branży muzycznej pochodziły zza granicy, gdzie muzyka amerykańska cieszy się równie dużą popularnością co w USA.

Niewątpliwie jedną z gałęzi kultury masowej jest komiks. Jego współczesna forma w zasadzie nie pochodzi z USA, ale tam została rozpropagowana. Komiks znany nam dziś powstał w XIX wieku w Europie za sprawą Rodolphe’a Töpffera, który zaczął tworzyć króciutkie opowieści obrazkowe, głównie karykatury umieszczane w kadrach wraz ze słowami<sup>217</sup>. Töpffer połączył literaturę ze sztuką, tworząc gatunek synkretyczny. Jego dzieło pt. *The Adventures of Mr. Obdiah Oldbuck*<sup>218</sup> ukazało się w Stanach Zjednoczonych w 1842 roku nieoficjalnie, ponieważ nie otrzymano zgody autora na jego przedruk, niemniej jednak to właśnie ten tytuł wywarł decydujący wpływ na popularność komiksu w USA<sup>219</sup>.

---

<sup>215</sup> Ibid., s. 188.

<sup>216</sup> Ibid., s. 208.

<sup>217</sup> S. McCloud, op. cit., s. 17.

<sup>218</sup> Historia ta opowiada w sposób humorystyczny o perypetiach związanych ze stanami miłosnymi Abdiasza Oldbucka. Pierwszy raz została wydana w Szwajcarii w 1837 r., a jej twórca uznał, że jego docelowym odbiorcą są dzieci i ludzie z klasy niższej. Zob. *Read The Very First Comic Book: The Adventures of Obadiah Oldbuck (1837)*, „Open Culture” 23.01.2015, <https://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html> [dostęp: 16.11.2019].

<sup>219</sup> R. Sabin, *Adult Comics*, Abingdon-on-Thames, 2013, s. 16–18.



Ilustracja 1: Tytułowa strona dzieła *The Adventures of Mr. Obdiah Oldbuck* (*Przygody pana Obdiasza Oldbucka*)

Pierwszy znany komiks, jaki powstał w USA, został opublikowany w roku 1849. Jego tytuł to *Journey to the Gold Diggins by Jeremiah Saddlebags*<sup>220</sup>. Początkowo komiksy były adresowane do wąskiej grupy, bowiem charakteryzowały się inteligentnym humorem i umieszczano je w drogich magazynach<sup>221</sup>. Z czasem rozwój masowej prasy sprawił, że historie obrazkowe zagościły w zwykłych gazetach w formie najczęściej kilkustronicowej wkładki do niedzielnego wydania gazet, a ich tematem było wyśmiewanie słabostek społeczeństwa. Pierwszy kolorowy *strip* – pasek – stworzył Walt McDougall, który umieścił w 1894 roku w gazecie Pulitzerza *New York World*<sup>222</sup>. W tym samym roku Richard F. Outcault w historyjce pt. *Hogan's Alley*<sup>223</sup> stworzył charakterystycznego grubaska ubranego w niebieską koszulę (która zmieniła potem kolor na żółty), co uformowało tak zwanego *Yellow Kida*<sup>224</sup>. W roku 1896 postać ta przemówiła, a jego słowa wpisano wewnątrz tzw. bańki głosowej (wcześniej były zapisane na jego koszuli), co upowszechniło stosowanie dymków<sup>225</sup>.

<sup>220</sup> Komiks ten w latach 40. XIX wieku kosztował tylko 25 centów. Współcześnie na jednej z amerykańskich aukcji został sprzedany za 11 500 \$. Szczęśliwcem, który pozwolił sobie na kupno tej części dziedzictwa narodu amerykańskiego był kolekcjoner Steve Meyer. Zob. S. Rhoades, *A Complete History of American Comic Books*, New York–Berno–Berlin–Bruxelles–Frankfurt am Main–Oxford–Wien 2008, s. 3.

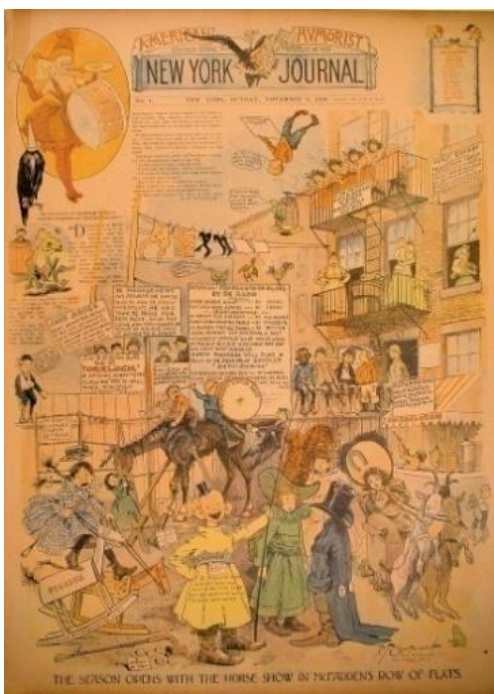
<sup>221</sup> Wysoka cena magazynu wynikała przede wszystkim z kosztów jego produkcji oraz druku – zwłaszcza elementów kolorowych. Zob. R.C. Harvey, *How comics came to be* [w:] *A comics study reader*, red. W. Heer, K. Worcester, Jackson MS 2009, s. 4.

<sup>222</sup> *Ibid.*, s. 8.

<sup>223</sup> *Hogan's Alley* (ang.) – aleja Hogana.

<sup>224</sup> *YellowKid* (ang.) – żółty dzieciak.

<sup>225</sup> D. Lord, *Bandes dessinées – Le phylactère francophone célèbre ses 100 ans*, „Ledevoir”, 28.01.2004, <https://www.ledevoir.com/culture/45950/bandes-dessinees-le-phylactere-francophone-celebre-ses-100-ans> [dostęp: 10.02.2020].



Ilustracja 2: *The Yellow Kid*, opublikowany 8 listopada 1896 r. w *New York Journal*

Po I wojnie światowej widać, jak na komiks zaczęły oddziaływać inne gatunki literackie jak melodramat, opowieść awanturnicza czy fantastyka naukowa. Dzięki temu takie postacie, jak słynny bohater z dżungli *Tarzan*, autorstwa Edwarda Rice'a Burroughsa, doczekał się adaptacji komiksowej Hal Fostera, zaś Phil Nowlan i Dick Calkins rozpoczęli tworzenie pierwszej serii science fiction: *Buck Rogers w XXV wieku*. W latach 30. XX wieku zadebiutowała postać Doc Savage'a, uznanego przez Stana Lee za pierwowzór trykociarza<sup>226</sup>. W 1933 roku Max Gaines stworzył zeszytową formę kolorowego komiksu<sup>227</sup>. Dwa lata później mjr Malcolm Wheeler-Nicholson utworzył National Allied Publication, wydające taką serię, jak *Action Comics* oraz *Detective Comics*. Nazwa drugiej serii w 1937 roku stała się nową oficjalną nazwą firmy, a jej skrót to właśnie DC, znane po dzień dzisiejszy i będące jednym z największych oficyn komiksowych w USA<sup>228</sup>. To wydarzenie w pewien sposób kończy tak zwaną Platynową Erę komiksu amerykańskiego, dającą solidny fundament na kolejne lata popularności historii rysunkowych.

<sup>226</sup> A. Cichoń, *Historia komiksu*, Rzeszawa 2006, s. 8.

<sup>227</sup> S. Rhoades, op. cit., s. 10–11.

<sup>228</sup> Ibid., s. 12–15.

Omawiając dzieje komiksu w USA, zachodni badacze stosują swoistą periodyzację<sup>229</sup>. Następną po platynowej – według chronologii – była Złota Era, charakteryzująca się stworzeniem największych ikon komiksowej popkultury – superbohaterów. Zapotrzebowanie na takie postaci wynikało z nieodległego wielkiego kryzysu gospodarczego i nasilonej działalności gangsterskiej, a także napięcia wojennego oraz braku bohaterów w trudnych czasach. W 1938 roku narodził się Superman, pojawił się w komiksie stworzonym przez Jerry’ego Siegela i Joe Shustera. Potem był Batman, który zadebiutował w *Detective Comics* #27 w maju 1939 roku, a wykreowali go Bob Kane i Bill Finger. Trzecia postać to kobieta – amazońska księżniczka Diana z Themysciry (Wonder Woman), która pojawiła się w 1941 roku w komiksie Williama M. Marstona oraz Harry’ego G. Petera, na łamach magazynu *All-Star Comics* #8<sup>230</sup>.



Ilustracja 3:Trzy główne postacie DC

W czasie Złotej Ery powstały też konkurencyjne tytuły w wydawnictwie komiksowym Martina Goodmana. Otóż Goodman w roku 1938 wydał wiekopomny magazyn komiksowy *Marvel Science Stories*, a rok później założył swoje wydawnictwo komiksowe Timely Comics<sup>231</sup>. Z czasem wydawnictwo – na cześć wydanego w nim magazynu – zmieniło nazwę; dziś mamy do czynienia z Marvel Comics<sup>232</sup>. Pierwszą postacią uniwersum tego

<sup>229</sup> Jest to próba periodyzacji bardzo powierzchowna, która została zaproponowana przez S. Rhoadesa na podstawie opinii w internecie, gdzie wielu kolekcjonerów komiksowych sprzecza się, który z nich był pierwszym lub ostatnim reprezentantem danej ery. Zob. A. Cichoń, op. cit., s. 4.

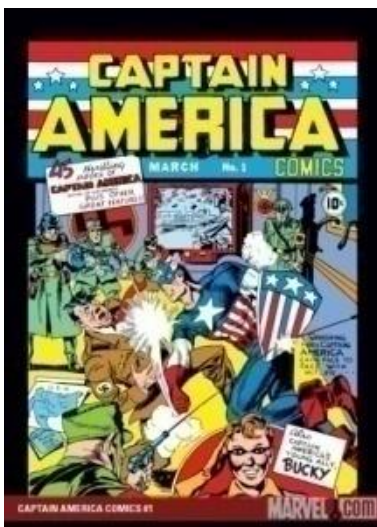
<sup>230</sup> K. Śmiałkowski, *Posłowie* [w:] M. Wagner, *Trójca. Batman – Superman – Wonder Women*, Warszawa 2015, s. 207.

<sup>231</sup> *Marvel Science Stories* (ang.) – fantastyczne historie naukowe Marvela.

<sup>232</sup> S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013, s. 11–14.



wydawnictwa był Human Torch, debiutujący w *Marvel Comics*#1<sup>233</sup>. Jednak to kapitan Steve Rogers najbardziej jest kojarzony z początkami tej oficyny. W 1941 roku pojawił się na kartach komiksu autorstwa Joe Simona i Jack'a Kirby. Początkowo Kapitan Ameryka stawał w obronie amerykańskich wartości i toczył bój o wolność z nazistami i ich sojusznikami. Jego dialogi napisał Stanley Libery, znany też pod swoim pseudonimem artystycznym Stan Lee, który stawiał wówczas pierwsze kroki w komiksie, a dziś uznawany jest za ikonę Marvela<sup>234</sup>.



Ilustracja 4: Okładka pierwszego wydania *Kapitana Ameryki*

Kolejna epoka w chronologii to tzw. Atomowa Era. Charakteryzowała się spadkiem popularności superbohaterów. Ten spadek popularności był skutkiem opublikowanego w 1953 roku sprawozdania z obrad senackiej podkomisji ds. nieletnich, autorstwa Fredrica Werthrama, w którym stwierdzono, że komiksy są przepelnione treściami promującymi przemoc i tym samym demoralizują młodzież. W odpowiedzi na to powołano *Association of Comics Magazine Publishers*<sup>235</sup>, który eliminując niewłaściwe treści, jednocześnie pozwalał na wydawanie komiksów. W roku 1956 wraz z wydaniem *Showcase #4* nastąpiła Srebrna Era, przywracająca superbohaterów do łask i jednocześnie ugrzeczniająca ich. Historie komiksowe z tego czasu odnosiły się bardziej do motywów fantastycznonaukowych i starały się, aby problemy bohaterów, takich jak Spider-Man, odzwierciedlały życie czytelników<sup>236</sup>. Fabuła komiksów kolejnej Ery Brązowej, która rozpoczęła się na początku lat 70. XX wieku, cechowała się

<sup>233</sup> *Human Torch* (ang.) – Ludzka Pochodnia.

<sup>234</sup> S. Howe, op. cit., s. 32.

<sup>235</sup> *Association of Comics Magazine Publishers* (ang.) – Stowarzyszenie Wydawców Magazynów Komiksowych.

<sup>236</sup> Spider-Man jako postać komiksowa narodził się w 1961 r. i jest uznawany za główne dziecko Stana Lee. Reprezentować miał on bohatera bliższego ludziom, którego trapiły też problemy dnia codziennego, co było często ukazywane na łamach komiksu. Zob. S. Howe, op. cit., s. 73–78.

poruszaniem istotnych problemów życia społecznego, takich jak alkoholizm, bieda czy zanieczyszczenie środowiska, oraz narkomania, a także rasizm. W roku 1971 sam Stan Lee został poproszony przez United States Department of Health, Education and Welfare<sup>237</sup>, aby narysować historię obrazkową opowiadającą o problemie zażywania narkotyków przez młodzież. Z kolei w 1972 roku wydano pierwszą serię z afroamerykańskim superbohaterem jako głównym protagonistą – Lukem Cagem z Marvela<sup>238</sup>. W tym czasie wzrósł też prestiż komiksu, gdyż zaczęto tworzyć specjalne sklepy komiksowe. W samym środku tej ery, w 1978 roku, wydano też wcześniej wspomniany tytuł – *Umowa z Bogiem*, który został uznany za pierwszą powieść graficzną<sup>239</sup>. Rozwój powieści graficznych zbiegł się również z rozwojem „bezpośredniego rynku” amerykańskich komiksów, który doprowadził do powstania wyspecjalizowanych komiksowych sklepów. Wraz ze zmianą rynku bezpośredniego zmienił się też sposób sprzedaży komiksów oraz powstało zapotrzebowanie na bardziej ekskluzywne wydania. Choć *Umowa z Bogiem* uważana jest za symbol powieści graficznej tamtego okresu, to równie dobrze o ten tytuł mogą z nią konkurować *Batman. Powrót Morcznego Rycerza* Franka Millera i *Watchmen* Alana Moore’a. Pomimo publikacji ich jako historii zawartych w pojedynczych numerach, odniosły ogromny sukces w formacie handlowym, przyczyniając się do popularyzacji pomysłu wydawania komiksów w grubszych tomach. Bardziej zbliżony do idei powieści graficznej jako samodzielnej pracy był sukces dwutomowego *Maus* Arta Spiegelmana, który zdobył nagrodę Pulitzera<sup>240</sup>.

Schyłek Ery Brązowej i początek Ery Współczesnej to przede wszystkim wydanie w 1985 roku przez DC *Kryzysu na Nieskończonych Ziemiach*<sup>241</sup>. Tytuł ten wprowadził teorie równoległych światów z alternatywnymi osiami czasowymi historii<sup>242</sup>, otwierając tym samym furtkę do zabaw z historią powszechną, modyfikowaną przez autorów na „różnych ziemiach”. To z kolei przełożyło się na tworzenie nowej serii z superbohaterami – *Elseworlds*, gdzie tacy

---

<sup>237</sup> United States Department of Health, Education and Welfare (ang.) – Amerykański Departament Zdrowia, Edukacji i Opieki.

<sup>238</sup> S. Howe, op. cit., s. 230.

<sup>239</sup> Więcej o powieści graficznej w rozdziale 1.

<sup>240</sup> O. Grey, *The History of Graphic Novels*, „Portalist”, 28.12.2021, <https://theportalist.com/history-of-graphic-novels> [dostęp: 05.01.2022].

<sup>241</sup> Komiks był wydawany od stycznia do grudnia 1985 r., uznaje się, że rozpoczął Miedzianą Erę. Zob. M. Wolfman, G. Pérez, *Kryzys na Nieskończonych Ziemiach*, Warszawa 2016, s. 5.

<sup>242</sup> Ibid., s. 5–7.

herosi, jak Batman czy Superman zderzali się z historią, stanowiącą istotny element fabularny komiksów<sup>243</sup>.

Z czasem rozwinięto też badania nad komiksami i ich semiotyką. Głębsze spojrzenie na problem zagadnienia komiksu przez badaczy północnoamerykańskich miał miejsce na przełomie lat 80. i lat 90. XX wieku. Wtedy to Will Eisner wydał pracę: *Komiksi sztuka sekwencyjna*, a Scott McCloud – *Zrozumieć komiks*<sup>244</sup>. Dysertacja Sol M. Davidsona napisana w 1959 roku na New York University, pt. *Culture and the Comic Strips*, była pierwszym obronionym doktoratem z dziedziny komiksów<sup>245</sup>. Studia komiksowe stają się coraz bardziej powszechne w instytucjach akademickich na całym świecie, znany jest na przykład Ohio State University<sup>246</sup>.

Istotnym faktem, który wpłynął na popularność komiksów, jest ich transmisja zarówno na duży i mały ekran. Wynika to przede wszystkim z popularności superbohaterów, którzy w masowej świadomości są obecni jako ikony dające poczucie bezpieczeństwa w niepewnych czasach XX i XXI wieku oraz wzorce do naśladowania. Adaptacje ich przygód na język filmu zbliżają się do potencjalnych odbiorców, ukazując świat takim, jakim jest, nie pozbawiając przy tym nadludzi ich fantastycznych zdolności, a także uzyskując większe grono odbiorców, które z czasem może zajrzeć też do źródła – czyli komiksu. Kino komiksowe w oparciu o superbohaterów na dobre rozpoczęło się wraz z serialem *Adventures of Superman z 1952*, aby w wieku XXI stworzyć wielkie filmowe franczyzy jak Marvel Cinematic Universe, w którym przygody bohaterów przeplatają się w kolejnych odcinkach tej wielkiej opowieści filmowej, która trwa od 2008 roku<sup>247</sup>.

Na fali rodzącej się popularności historii obrazkowej na północy, również południe Nowego Świata zostało opanowane przez komiks. Mówimy tu o komiksie latynoskim, wydawanym w różnych krajach tego regionu. Jeśli porównamy strukturę wydawniczą oraz moment inicjacji wydawniczej, to dochodzimy do wniosku, że ścieżki rozwojowe komiksów

---

<sup>243</sup> Jednym z takich przykładów jest opowieść o dorastającym Supermanie na Kremlu w czasie istnienia ZSRR. Zob. K. Śmiałkowski, *Posłowie* [w:] M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony Syn*, Warszawa 2015, s. 168.

<sup>244</sup> J. Szyłak, *Zrozumieć Scotta McClouda*, [w:] S. McCloud, op. cit, s 5–7.

<sup>245</sup> *The Sol and Penny Davidson Collection*, George A. Smathers Libraries, 8.04.2005, [https://web.uflib.ufl.edu/spec/comics/davidson\\_coll.html](https://web.uflib.ufl.edu/spec/comics/davidson_coll.html) [dostęp: 14.02.2023].

<sup>246</sup> *ComicsStudies @OSU*, „OSU.EDU”, <https://popularculturestudies.osu.edu/comics/>, [dostęp 14.02.2023].

<sup>247</sup> B. Stuła, *Znaczenie i wpływ komiksów na tworzenie seriali.*, [w:] *Seriale i ich fani. Sezon I*, red. M. Lisowska-Magdziarz, A. Całek, A. Oborska-Sroka, Kraków 2018, s. 154–156, 159–162.

w obu tych regionach są do siebie podobne. Ich debiut i rozpowszechnienie się przede wszystkim wiązało z wszelkiego rodzaju czasopismami, do których popularyzacji przyczynił się z pewnością używany na masową skalę kolorowy, offsetowy druk. To sprawiło, że prasa stała się zjawiskiem masowym, przez zwiększenie nakładu, a także obniżenie kosztów produkcji. Było to szczególnie korzystne dla mieszkańców Ameryki Łacińskiej, którzy starali się prowadzić dyskursy społeczne za pośrednictwem prasy. Dotyczyły one głównie polityki państwa i znaczenia narodu w młodych krajach. Z czasem rozwój prasy zaowocował powstaniem ilustrowanych czasopism satyrycznych, które komentowały nie tylko lokalny folklor czy kostiumografię, ale także problematykę polityczną i społeczną. Z tego powodu istotną stała się grafika, a artyści mogli rozwijać się zawodowo, komentując rzeczywistość przez rysunek, który wraz z rubasznym humorem trafiał do szerokiego grona analfabetów. Dzięki obrazom można się było komunikować z tymi grupami społecznymi, które nie umiały czytać, a dzięki grafice, przez wizualną formę, uczestniczyły w życiu społecznym i politycznym<sup>248</sup>.

W Ameryce Łacińskiej pionierami sztuki komiksowej byli włosko-brazylijski rysownik Angelo Agostini oraz malarz hiszpańsko-kubański Víctor Patricio de Landaluze. Agostini przybył do Brazylii w 1859 roku, a trzy lata później został zatrudniony w São Paulo jako malarz-portrecista<sup>249</sup>. Zilustrował on opowieść pod tytułem: *As aventuras de Nhô Quimou Impressões de umaviagem à corte*, którą opublikowano w magazynie *Vida fluminense* w 1869 roku. W 1905 roku, idąc za trendami z północy, dziennikarz Luis Bartolomeu de Souza e Silva założył czasopismo „O Tico-Tico”, a Agostini narysował logo. Główny bohater tego nowego czasopisma był Chiquinho – wyraźna adaptacja Bustera Browna – psotnego chłopca, pochodzącego z amerykańskiej klasy średniej, który robił żarty osobom ze swojego otoczenia<sup>250</sup>. Na Kubie zaś powstał pierwszy hiszpańskojęzyczny komiks *Historia de las desgracias de un hombre afortunado*, opublikowany w 1857 roku w gazecie „La Charanga”. Jego twórcą był, pochodzący z Półwyspu Iberyjskiego, baskijski żołnierz Victor Patricio de

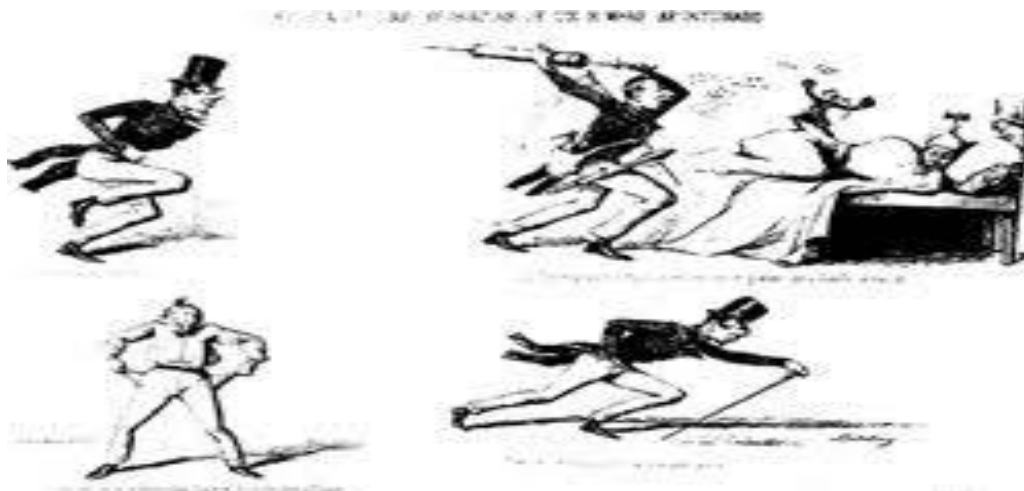
---

<sup>248</sup> *Comics and memory...*, s. 5–6.

<sup>249</sup> M. Balaban, *Poeta do lapis: a trajetória de Angelo Agostini no Brasil imperial – São Paulo e Rio de Janeiro – 1864–1888*, <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/359887>, Terminal RI – Sophia Biblioteca Web [dostęp: 16.11.2021].

<sup>250</sup> Postać ta została stworzona przez Richarda Feltona Outcaulta i opublikowana po raz pierwszy w 1902 r. w „New York Herald”. Zob. A. Holtz, *American Newspaper Comics: An Encyclopedic Reference Guide*, Michigan 2012, s. 93.

Landaluze, stacjonujący wówczas ze swoją jednostką na Karaibach<sup>251</sup>. W historii *Los cubanos pintados por sí mismos* (wydanie 1852) przedstawił kubański folklor. Wydał też autobiograficzną opowieść graficzną *Estudios sobre el mareo*, opublikowaną w „Don Junípero” w 1864 roku, w której stworzył dwanaście paneli opatrzonych tekstem u dołu każdej ilustracji, przedstawiających jego rejs łodzią po opuszczeniu Hawany<sup>252</sup>.



Ilustracja 5: Kadr z *Historia de las degracias de un hombre afortunado*

Te pierwsze komiksy były tworzone w duchu gatunku nazwanego *costumbrismo*<sup>253</sup>, dotyczyły zwyczajów lub tradycji, która zdominowała komiksy w Ameryce Łacińskiej w dwóch pierwszych dekadach XX wieku. Rozpowszechnienie komiksów w prasie amerykańskiej sprawiło, że komiks z północy zaczął podbijać też inne rynki na zachodniej hemisferze dzięki potężnym syndykatom prasowym wydającym na południu. Pierwsze komiksy w Argentynie oficjalnie pojawiły się w 1863 roku. Od 1900 roku zaczęto tłumaczyć komiksy ze Stanów Zjednoczonych, np. w Argentynie *Cocoliche* (oryginalnie *Happy Hooligan*), autorstwa Fredericka Burr Oppera<sup>254</sup>. Dzięki rozpowszechnieniu amerykańskich komiksów w Ameryce Łacińskiej zyskały one popularność. W Argentynie zaczęto wydawać je nawet cyklicznie. W 1912 roku magazyn „Caras y Caretas” opublikował *Aventuras de Viruta y*

<sup>251</sup> R. Neumann, *Víctor Patricio de Landaluze. Su obra y su época*, 15.11.2018, [http://www.galeriacubarte.cult.cu/g\\_texto.php?item=92&lang=sp](http://www.galeriacubarte.cult.cu/g_texto.php?item=92&lang=sp) [dostęp: 10.12.2019].

<sup>252</sup> *Comics and memory...*, s. 6.

<sup>253</sup> *Costumbrismo* – pewien kierunek w literaturze, którego cechą było krótkie przedstawienie zwyczajów, wydarzeń, instytucji, typowych postaci i współczesnych sposobów życia. Kierunek ten został zapoczątkowany w prasie periodycznej w XVIII w. (opis form życia zbiorowego czy współczesne wydarzenia społeczne, które wpływają na społeczność). Zob. J. M. Losada Goya, *El Costumbrismo español y sus conexiones europeas*, „Research Gate”, 30.08.2013, [https://www.researchgate.net/publication/255960285\\_EL\\_COSTUMBRISMO\\_ESPANOL\\_Y\\_SUS\\_CONEXIONES\\_EUROPEAS](https://www.researchgate.net/publication/255960285_EL_COSTUMBRISMO_ESPANOL_Y_SUS_CONEXIONES_EUROPEAS) [dostęp: 13.10.2020].

<sup>254</sup> *Comics and memory...*, s. 7.

*Chicharrón*, stanowiący kopię amerykańskiego komiksu *Spare Ribs and Gravy*, autorstwa George'a McManusa, który po raz pierwszy ukazał się w tym samym roku w czasopiśmie *New York American*. Gdy umowy dotyczące publikacji amerykańskiego oryginału okazały się fiaskiem, lokalni artyści Manuel Redondo i Juan Sanuy przejęli pomysł i stworzyli własną wersję<sup>255</sup>. Wzrastające czytelnictwo komiksowe i pobyt na nie z czasem przyczyniło się do nowego formatu komiksów. Rozpoczęto wydawanie publikacji w całości poświęconych komiksom, które przestały być jedynie dodatkiem prasowym. Dokonano tego przede wszystkim, nie licząc USA, w Brazylii i Meksyku<sup>256</sup>.

Latynoamerykańska powieść graficzna, podobnie jak amerykańska, także wyszła z bogatej w tradycje literatury i komiksu science fiction oraz fantasy. W przeciwieństwie jednak do USA, czy nawet Europy zdominowanej przez formę narracji faktograficznej lub ocierającej się o świat rzeczywisty, to science fiction zagościło na dłużej po drugiej stronie Ríó Grande<sup>257</sup>. Historia powieści graficznej rozpoczyna się podczas Złotej Ery komiksulatynoskiego, przypadającego na lata 50.–70. XX wieku, kiedy to produkcja komiksów gwałtownie wzrosła, Argentyńczyk Héctor G. Oesterheld, jeden z najlepszych scenarzystów komiksów w Ameryce Łacińskiej, założył Editorial Frontera i stworzył kilka przełomowych publikacji w historii komiksu, wśród nich *MortCinder* z obrazkami Urugwajczyka Alberto Breccia. Historia ta, pomimo że z gatunku fantasy, opowiada o podróżach w czasie i problemie wykorzystywania ludzi jako jednolitej masy do celów politycznych<sup>258</sup>. Kolejny znakomity jego tytuł to *El Eternauta* – obraz opowiadający dzieło Francisca Solana Lópeza, paralelny do sytuacji w kraju, po tym jak wojsko obaliło rząd i wprowadziło dyktaturę junty. Zanim Oesterheld opublikował sequel, on i jego córki dołączyli do lewicowej grupy partyzanckiej Montoneros<sup>259</sup>. Argentyńczyk wskazuje w *El Eternauta*, że główna rola przypada zawsze grupie ludzi, większej lub mniejszej, bardziej lub mniej znaczącej, tworzących bohatera grupowego, którego uważa za bardziej wartościowego niż klasyczny bohater indywidualny, który triumfuje bez pomocy

---

<sup>255</sup> A. Coscarelli, *La historieta como recurso didáctico en la enseñanza de ELE*, „Puertas Abiertas”, 2009, nr 5, s. 2.

<sup>256</sup> *Comics and memory...*, s. 7.

<sup>257</sup> E. King, J. Page, *Posthumanism and the graphic novel in Latin America*, London 2017, s. 2.

<sup>258</sup> P. Mazur, „*Mort Cinder*” – recenzja, „Paradoks”, 10.11.2018, <https://paradoks.net.pl/read/36383-mort-cinder-recenzja> [dostęp: 16.12.2020].

<sup>259</sup> Oesterheld został uznany za zaginionego po tym, jak argentyńska Junta Militar w 1977 r. go porwała i uwięziła. Wynikało to z zaangażowania artysty w lewicowej grupie partyzanckiej Montoneros, dla której napisał kilka tekstów o charakterze lewicowym. Zob. H.G. Oesterheld, <http://www.dandare.info/artists/oesterheld.htm> [dostęp: 16.11.2020].

innych<sup>260</sup>. W podobnym czasie powstała *Mafalda* – najślynniejszy argentyński komiks, którego autorem był Joaquín Salvador Lavado, lepiej znany jako Quino, również komentujący sytuację na świecie. Publikacja pasków z *Mafaldą* miała miejsce w gazetach w latach 1964–1973, szybko stając się fenomenem na całym świecie<sup>261</sup>.

W Chile w 1949 roku w „Okey” ukazała się najbardziej kultowa postać z chilijskiego komiksu *Condorito*, stworzona przez René Ríosa Boettigera, która w roku 1955 otrzymała czasopismo w pełni poświęcone jej przygodom. W 1954 roku Guido Vallejos stworzył „Barrabases” – magazyn komiksowy, przedstawiający przygody drużyny piłkarskiej. Wszelkiego rodzaju zmiany, jakie następowały we władzy, znalazły odbicie także w kadrach. Różne czasopisma wydawane w Chile doby Salvadora Allende przedstawiały problemy Chilijczyków związane z socjalistyczną transformacją, między innymi „La Firme”. Publikacja ta została jednak zakazana, a istniejące kopie – zniszczone w 1973 roku, gdy tylko Augusto Pinochet przejął władzę. Podczas jego dyktatury (1973–1990) kilka czasopism zostało zamkniętych w wyniku ostrej cenzury lub trudności spowodowanych kryzysem finansowym. W tym czasie José Palomo, jeden z głównych artystów zaangażowanych w „La Firme”, udał się na wygnanie do Meksyku. Tam stał się znany dzięki *stripowi komiksowemu*, zatytułowanemu *El Cuarto Reich* w gazecie *Uno Más Uno*. Przedstawiał małego dyktatora w stylu amerykańskiego bohatera komiksowego *Wizard of Id*<sup>262</sup>, wspieranego przez wyszkolone w USA szwadrony śmierci. Ten pasek komiksowy – czyli krótka sekwencja komiksowa – odzwierciedla ciężkie życie wielu Latynosów w drugiej połowie wieku XX wieku, kiedy władze obejmowały często wojskowi, rządzący w sposób brutalny i wspierani przez Amerykanów, których celem było niedopuszczenie do wygrania ruchów lewicowych i komunistycznych<sup>263</sup>.

Latynosi, zwłaszcza ci z Chile, próbowali ograniczyć wpływy kulturowe Amerykanów, zwłaszcza Disneya na rynku komiksowym. W związku z tym w 1971 roku powstał najbardziej

---

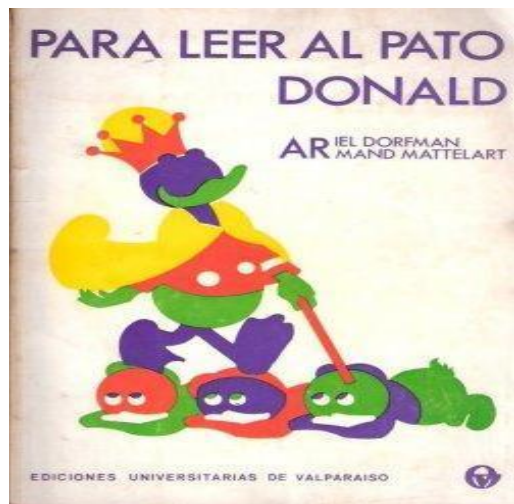
<sup>260</sup> L. Alonso Atienza, *Biopolíticas de ficción: la mente colmena vs. el héroe colectivo*, „Discurso Visual” 2018, nr 41, s. 35.

<sup>261</sup> *Comics and memory...*, s. 8.

<sup>262</sup> *Wizard of Id* to codzienny komiks, stworzony przez amerykańskich rysowników Branta Parkera i Johnna Harta. Zadebiutował 16 listopada 1964 r., a każdy pasek przedstawia wybryki postaci z nędznego, średniowiecznego królestwa zwanego Id. Tytuł serii nawiązuje do *Czarnoksiężnika z krainy Oz* oraz freudowskiego terminu psychologicznego Id – instynktownej i pierwotnej części ludzkiej psychiki. Zob. *Czarnoksiężnik Id – The Wizard of Id*, [https://pl.abcdef.wiki/wiki/The\\_Wizard\\_of\\_Id](https://pl.abcdef.wiki/wiki/The_Wizard_of_Id) [dostęp: 16.11.2020].

<sup>263</sup> *Comics in Latin America*, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-autobiographical-graphic-novel#ref1005721> [dostęp: 16.11.2020].

wpływowy tekst o komiksach i kulturze masowej w Ameryce Łacińskiej: *Para leer al Pato Donald* autorstwa Ariela Dorfmana i Armand Mattelarta. Tytuł ten dokonał dekonstrukcji komiksów Disneya z marksistowskiego punktu widzenia, podkreślając ukrytą ideologiczną manipulację w czymś, co wydawało się niewinną historyjką dla dzieci<sup>264</sup>.



Ilustracja 6: Okładka *Para Leer Al Pato Donald*, prezentująca Kaczora stojącego na swoich siostrzeńcach

Również na Kubie stawiono czoła inwazji komiksów z USA, a walka ta nasiliła się jeszcze wraz z przejściem władzy przez komunistów. W 1959 roku pojawiło się „Supertiñosa”, autorstwa Virgilio Martínez Gáinza i Marcos Behmaras, który był parodią północnoamerykańskiego bohatera Supermana<sup>265</sup>. Wraz z rewolucją kubańską pojawiły się nowe publikacje, począwszy od awangardowego magazynu *El Pitirre* po satyryczny, komunistyczny magazyn „Mella”. Wydawanie na szeroką skalę takich miesięczników komiksowych było nietypowe w świecie komunistycznym, w którym uznawano je za wrogi przejaw imperialistycznej kultury. W latach 80. XX wieku wydawnictwo Pablo de la Torriente zaczęło wydawać co pół roku magazyn dla dorosłych *Pablo*, umacniając target czytelnicy wśród dorosłych<sup>266</sup>.

Na rynku meksykańskim w 1936 roku ukazał się *Pepín*. Tytuł ten stał się tak istotny w promowaniu komiksów, że Meksykanie zaczęli nazywać komiksy *pepinami*, a ich popularność przerosła nawet kino<sup>267</sup>. To tutaj pod koniec lat 40. XX wiekuna rynku pojawiły się przygody czarnego *Memín Pinguína*. Choć komiks ten wyśmiewa podział klasowy

<sup>264</sup> Ibid.

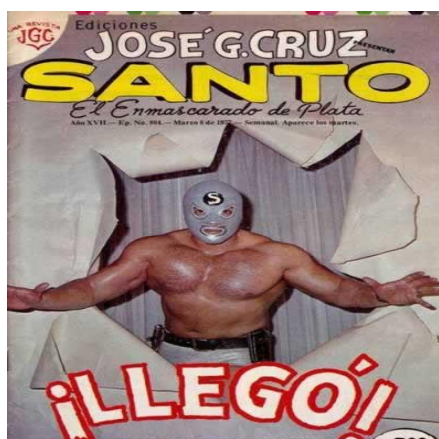
<sup>265</sup> Ibid.

<sup>266</sup> *Comics and memory...*, s. 10.

<sup>267</sup> A. Rubenstein, *Bad Language, Naked Ladies, and Other Threats to the Nation. A Political History of Comic Books in Mexico*, Durham NC 1998, s. 13.



społeczeństwa Meksyku, to z głównego bohatera – Afroamerykanina – w pierwszych numerach periodyku wyśmiewają się z powodu koloru jego skóry<sup>268</sup>. Z kolei *La Familia Burrón*to tytuł wydawany przez sześćdziesiąt lat, autorstwa Carlosa Cuevas. Stanowi skarbnicę meksykańskiego slangu ulicy, wplatając w dialogi słowa prehiszpańskie, zarysowując tym samym odrębność kulturową Meksyku<sup>269</sup>. W podobnym czasie co na Kubie, również w Meksyku komiksy zaczęły trafiać do starszej grupy czytelniczej. Jednym z popularniejszych tytułów okazał się wówczas komiks José G. Cruza: *El santo, luchador enmascarado*, w którym autor połączył cechy fotonoweli<sup>270</sup> i komiksu, a głównym bohaterem był – meksykański aktor i luchador – wojownik, zapaśnik, który nigdy nie ściągał maski<sup>271</sup>.



Ilustracja 7: Przykładowa okładka fotonoweli o Luchadorze

W innych krajach Ameryki Łacińskiej, gdzie nie było tak dobrze rozwiniętej branży komiksowej, gdzie komiks okazał się niezbyt dochodowym biznesem, został on wykorzystany jako środek do wyrażenia ekspresji poglądów politycznych. Na przykład w Paragwaju w komiksie *Avaré*, autorstwa Carlosa Argüello Süllova, pojawiły się elementy z mitologii rdzennych Indian Guarani.<sup>272</sup> Z kolei w Peru lata 50. XX wieku to początek graficznego przedstawienia *peruanidadu* (peruwiańskości) na przykładzie postaci z komiksów, takich jak

<sup>268</sup> C. Albarrán-Torres, *Here are Some of Latin America's Most Popular Comic Books That all Comic Book Fans Should Know*, <https://wearemitu.com/entertainment/latina-america-comic-books> [dostęp: 19.07.2019].

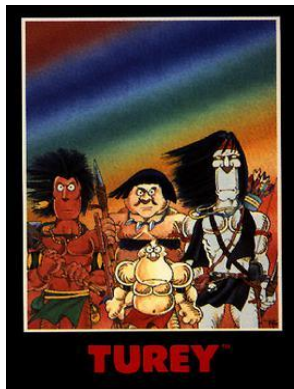
<sup>269</sup> Ibid.

<sup>270</sup> Fotonowela to opowieść graficzna o charakterze komiksowym, jednak kadry oparte są na fotografiach. Zawiera dodatek tekstowy w postaci dymków lub komentarza. Najczęściej przeznaczona jest dla kobiet uwielbiających realizm. Zob. L. Shaw, S. Dennison: *Pop culture Latin America!: media, arts, and lifestyle*, Santa Barbara CA 2005, s. 173–174.

<sup>271</sup> P. Shepley, *What is a Luchador?*, „Publicpeople.org” 16.11.2020 <https://www.wisegeek.com/what-is-a-luchador.htm> [dostęp: 15.10.2021].

<sup>272</sup> *El regreso del comic „Avaré, el guerrero sacerdote”, en el CCPA*, „ABC en el Este” 30.01.2006, <https://www.abc.com.py/espectaculos/el-regreso-del-comic-avare-el-guerrero-sacerdote-en-el-ccpa-883275.html> [dostęp: 13.02.2020].

Serrucho (tubylczy chłop, który niedawno przybył do Limy), Boquellanta (dziecko o czarnej twarzy, zakochane w blondynce) i Sampietri (przedstawienie typowego poszukiwacza przyjemności, bez grosza przy duszy). Zaczęto też bardziej interesować się komiksem, o czym świadczy fakt zorganizowania przez Juana Aceve do pierwszych warsztatów na temat popularnych komiksów w Ayacucho w 1974 roku<sup>273</sup>. Ciekawą publikacją jest też *Turey el Taíno* – komiks z Puerto Rico, ukazujący przygody rdzennej społeczności Tainos, która żyła tam przed kolonizacją hiszpańską<sup>274</sup>.



Ilustracja 8: Jedna z pierwszych okładek *Turey el Taíno*

Warto również nadmienić, że 18 czerwca 1951 roku w São Paulo odbyła się pierwsza międzynarodowa wystawa komiksów. Wówczas też po raz pierwszy przeprowadzono poważną analizę komiksu jako środka masowego przekazu<sup>275</sup>.

---

<sup>273</sup> *Comics and memory...*, s. 11.

<sup>274</sup> *Las historietas más reconocidas en América Latina*,  
<http://www.comunicacampeche.com/Php/arteycultura.php?id=142575> [dostęp: 17.11.2020].

<sup>275</sup> *Comics and memory...*, s. 4.

# Rozdział 3: Komiks amerykański

---

## 3.1. Wojna secesyjna i Kapitan Ameryka jako symbol współczesnego narodu Jankesów

Historia USA rozpoczyna się wraz ze samostanowieniem i ogłoszeniem *Deklaracji niepodległości*, ale tak naprawdę pierwszym krokiem milowym w kształtowaniu tego narodu była wojna secesyjna, która doprowadziła do zjednoczenia podzielonej Unii w kwestii niewolnictwa. Jak zauważono wyżej<sup>276</sup> fakt ten zgodnie eksponuje historiografia amerykańska w konwencji jednego z momentów przełomowych ważnych dla rozwoju wspólnoty narodowej. Ten moment przełomowy jest również artykułowany w wypowiedziach wybitnych polityków amerykańskich. Według prezydenta Woodrowa Wilsona, stworzył „w tym kraju coś, co wcześniej nie istniało – świadomość narodową”<sup>277</sup>. Taką opinię jako hasło populistyczne mógł wyrazić tylko polityk, bo historyk świadomy jest tego, że kształtowanie się świadomości narodowej jest długim procesem. Bez wątpienia wojna secesyjna w warunkach amerykańskich przyspieszyła ten proces choćby przez dookreślenie, że naród opiera się nie tylko na kryterium rasowym, ale i na pamięci historycznej mieszkańców USA oraz na wspólnym budowaniu potęgi technologicznej państwa.

W USA konflikt ten doczekał się również upamiętnienia w postaci komiksów co wynika nie tylko z jego roli w dziejach tego państwa, ale także z wyjątkowej produktywności wojny dla inicjatyw narracyjnych gwarantujących wielką rzeszę odbiorców. Wojna to ekstremum, które „Wykracza poza wszystkie ograniczenia ustalone dla czasu pokoju, poza tzw. prawa narodów, nie uznaje praw rannych i lekarzy, nie czyni różnicy między żołnierzami i cywilami, nie szanuje własności. Rzuca się z wściekłością na wszystko, co stanie na jej drodze, jak gdyby po tej wojnie nie miało już być ani przyszłości, ani pokoju. Rozrywa więzy wspólnotowe między walczącymi ludami i zostawia za sobą gorycz, która uniemożliwi na długi czas ponowne ich nawiązanie”<sup>278</sup>.

---

<sup>276</sup> Więcej o momentach przełomowych w tej dysertacji w rozdziale 2.1.

<sup>277</sup> Ł. Kamiński, *Brutalność nowoczesności i amerykańska wojna secesyjna*, „Politeja”, 2011, nr 1, s. 300–310, 320.

<sup>278</sup> Z. Freud, *Refleksje o wojnie i śmierci*, cyt. za: T. Sławek, *Ciemne światło wojny*, „Teksty Drugie”, 2018, nr 4, s. 170.

Dramatyzm konfliktów wojennych, tragiczny wymiar ich skutków, ścieranie się dobra i zła pośród różnorodności postaw ludzkich w granicach określanych przez bohaterstwo i tchórzostwo, angażująca uwagę złożoność wojennych akcji i sensacyjny przebieg wielu z nich, wszystko to składa się na przesłanki popularności problematyki wojennej w literaturze, filmie i komiksie. Justyna Czaja zastanawiając się nad prezentacjami wojny w komiksach wyróżniła dwie ich formy. Pierwsza miałaby przedstawiać obraz wojny w formie westernu, druga zaś jako kataklizm. W tej pierwszej konwencji „czyny bohaterów podlegają jednoznacznej klasyfikacji moralnej, obowiązuje tu również prosty rozkład racji i wartości reprezentowanych przez walczące strony. Z kolei w utworach przedstawiających wojnę jako kataklizm jest ona całkowitym zanegowaniem czasu pokoju, znosi wszelkie zasady dotyczące ludzkiej moralności i życia społecznego, a na ich miejsce wprowadza własne odwrócone prawa. Człowiek ukazywany zostaje jako istota zdolna do przystosowania się do nieludzkich warunków, łamiąca zdawałoby się absolutnie nienaruszalne i fundamentalne reguły”<sup>279</sup>. Tak pomyślana kategoryzacja spełnia pewne porządkujące funkcje wobec przekazów komiksowych<sup>280</sup>, chociaż opiera się na bardzo niejednorodnych kryteriach podziału. Z jednej strony bowiem odwołuje się do pewnej formy narracyjnej (western), z drugiej strony zaś wskazuje na jakość typologiczną rzeczywistości opisywanej (kataklizm). W związku z tym, w prezentowanym studium dodatkowo została opracowana na potrzeby tego tematu typologia narracji o wojnie uwzględniająca trzy elementy:

- typ bohatera: może to być bohater fantastyczny lub realistyczny, pojedynczy lub zbiorowy;
- pozycję narracji wobec rzeczywistości historycznej: brana jest pod uwagę narracja budowana przy użyciu przewagi elementów realistycznych lub narracja przy dużym użyciu fikcji (fantastyki);
- typ narracji: narracje budowane w konwencji fabuły akcji lub w konwencji fabuły refleksji. W pierwszym przypadku losy bohatera uwikłane są w gęsty splot dynamicznych wydarzeń (np. historie z Kapitanem Ameryką), w drugim materia narracji budowana jest na refleksjach, opowieściach tworzących życie wewnętrzne bohatera (*Maus. Opowieść ocalałego*).

---

<sup>279</sup> J. Czaja, op. cit., s. 62.

<sup>280</sup> Została ona wykorzystana między innymi w rozważaniach Izzy Gajownik dotyczących wojennych komiksów amerykańskich i japońskich dotyczących globalnego konfliktu z lat 1939–1945. Zob. I. Gajownik, *Oblicza II wojny światowej w komiksie amerykańskim i japońskim – wybrane przykłady*, „Officina Historiae”, 2022, nr 5, s. 93–94.

Wykorzystując te kryteria, można zastosować następującą typologię narracji o wojnie:

1. wojna jako realistyczne odniesienie dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła w konwencji fabuły akcji przy dużym udziale fikcji (fantastyki):
  - a. narracje wykorzystujące pojedynczych superbohaterów eksponujących Dobro i Zło
  - b. narracje wykorzystujące wielu superbohaterów eksponujących Dobro i Zło
2. wojna jako realistyczne odniesienie dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła eksponowanych przez realistyczne, lecz heroizowane w toku fabularyzacji postaci
3. Wojna jako realistyczne odniesienie dla narracji eksplorującej dramat i ważkie dla realistycznego bohatera komiksu skutki kataklizmu wojennego w konwencji fabuły refleksji.

Opracowanie tego typu kategorii w ramach omawianych komiksów wojennych, wydaje się niezbędne z uwagi na to, że temat wojen jest wielokrotnie podejmowany w amerykańskich narracjach komiksowych. Ich zrozumienie wymaga uznania ich specyfiki narracyjnej. Przy każdorazowej analizie komiksu poświęconego wojnie w tej dysertacji została zaznaczona jego kategoria formalna, weryfikująca jednocześnie wartość przyjętych propozycji typologicznych.

Jeśli chodzi o wojnę secesyjną, to wśród wielu tytułów komiksowych możemy wyróżnić kilka wchodzących w skład serii *Graphic Histories*. Jednym z nich jest *Gettysburg. The Graphic History of America's Most Famous Battle and the Turning Point of the Civil War*<sup>281</sup>. Jego autorzy nie skupiają się na tym, aby przekaz był melodramatyczny czy spektakularny, ich głównym celem jest wizualne zobrazowanie fizycznego zasięgu pól bitewnych, dlatego komiks

---

<sup>281</sup> W. Vansant, *Gettysburg. The Graphic History of America's Most Famous Battle and the Turning Point of the Civil War*, New York NY 2015.

zawiera tylko zdawkowe wypowiedzi głównych postaci tej najkrwawszej bitwy wojny secesyjnej, jak na przykład krótka refleksja Abrahama Lincolna nad ciałami poległych<sup>282</sup>.

Większość z tych tytułów (w tym *Grant vs. Lee. The Graphic History of the Civil War's Greatest Rivals the Last Year of the War*<sup>283</sup> czy seria *Stonewall in the Shenandoah*<sup>284</sup>) przypomina podręcznikowe ilustracje, opatrzone komentarzem historycznym w ramce narratora stając się jedynie bezrefleksyjnym przedstawieniem tego, co było, materiałem podawczym prezentując zwykłą pracę opisową, bez wgłębiania się w detale, co pozbawia odbiorcę efektu eksploracji wydarzeń i możliwości głębszego rozważania nad danym stanem rzeczy<sup>285</sup>. Często, by zdynamizować akcję w powieści graficznej i uatrakcyjnić fabułę, wprowadza się wątki fikcyjne, które niekoniecznie muszą być fantastyczne<sup>286</sup>, ale które rozwijają fabułę do przodu, nadając jej pewną dynamikę<sup>287</sup>. Zgodnie z interpretacją Bartłomieja Janika, powieść graficzna o charakterze historycznym, zwana historyczną opowieścią graficzną, odpowiada pewnemu typowi narracji, który przez wspomnienia świadków dziejów lub dodanie wątków fikcyjnych do zaprezentowanych faktów historycznych sprawia, że tak jak w noweli czy powieści historycznej mamy możliwość wniknąć w psychikę bohaterów, dzięki czemu odbiorca może zrozumieć mechanizmy, jakie kształtowały tamten okres na osi czasu<sup>288</sup>. Dzięki temu nie jesteśmy tylko biernymi obserwatorami „rybek w akwarium”.

Twórcy z wydawnictwa Marvel w pewnym sensie rozumieli tę kwestię i wykorzystali jednego ze swoich superbohaterów – który jest nie tylko trwałym symbolem historycznym, ale także symbolem narodowym i na cześć swojego kontynentu ma przydomek – aby opowiedzieć o ważnym momencie dziejowym, jakim była wojna secesyjna. Tym bohaterem jest Kapitan

---

<sup>282</sup> Ibid., s. 95; Tytuł ten skupia się na prostym przekazie, gdyż jest kierowany do nastoletnich uczniów, do których adresowana jest seria *Graphic Histories*. Zob. W. Vansant, *Gettysburg. The Graphic History of America's Most Famous Battle and the Turning Point of the Civil War*, New York NY 2015.

<sup>283</sup> Id., *Grant vs. Lee. The Graphic History of the Civil War's Greatest Rivals the Last Year of the War*, New York NY 2013.

<sup>284</sup> Id., *Stonewall in the Shenandoah*, Wayne Country MI 2015.

<sup>285</sup> Jest to koncepcyjnie zbliżone do komiksu dydaktycznego. stosowanego na niższych stopniach edukacji, który przez swoją prostotę i przejrzystość pomaga w przyswojeniu podstawowych treści, gdyż samodzielne dekodowanie przez uczniów treści rysunkowych odbywa się odruchowo, niezależnie od równoległego odczytywania warstwy literackiej. Przez to głębsza analiza zostaje zepchnięta na drugi plan. Zob. B. Janicki, *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*, Opole–Poznań 2016, s. 60–61.

<sup>286</sup> Wątki fikcyjne to elementy, które w świecie przedstawionym – w całości lub w części – różnią się od rzeczywistości, gdyż nawiązują do kwestii nadnaturalnych lub do stworzonej przez autora technologii, jaka nie pojawiła się w realnym świecie. Zob. H. Dubowik, *Fantastyka w literaturze polskiej. Dzieje motywów fantastycznych w zarysie*, Bydgoszcz 2017, s. 7.

<sup>287</sup> J. Czaja, op. cit., s. 45.

<sup>288</sup> B. Janicki, op. cit., s. 31.

Ameryka, który od początku swojego istnienia na komiksowych kartach miał jednoczyć Amerykanów w obliczu zagrożenia i wywoływać w nich poczucie wspólnoty, przez co gdyby znalazł się w amerykańskiej kulturze kilkadziesiąt lat wcześniej, wpisałby się w słowa Abrahama Lincolna z 1858 roku: „Dom rozdzielony niezgodą nie może się ostać”<sup>289</sup>. Od 1977 roku Marvel wprowadził na rynek serię komiksów zatytułowanych *What if?*, w których opowiadał alternatywne historie o swoich bohaterach<sup>290</sup>. W 2005 roku z serii *What if?* wydano tytuł: *Captain America fought in the Civil War?*, który zobrazował uczestnictwo Kapitana Ameryki w tym najkrwawszym wewnętrznym konflikcie USA. Fakt, że analizowany tytuł został przyporządkowany do gatunku literackiego, jakim jest powieść graficzna (rodzaj komiksu), świadczy po pierwsze, o braku jednoznacznej kategoryzacji terminu, o czym pisano w poprzednim rozdziale, a po drugie, o formie treści danej serii, gdzie każdy zeszyt stanowi oddzielną historię, poruszającą ważki temat, jakim była wojna domowa w USA w latach 1861–1865. Przez swoją strukturę wydawniczą ta krótka forma może nazywać się nawet nowelą<sup>291</sup> graficzną. Właściwym dla tej opowieści odniesieniem typologicznym, może być ta kategoria narracji o wojnie, która została wyżej oznaczona jako 1, a ściślej 1a: wojna jako realistyczne odniesienie dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła w konwencji fabuły akcji przy dużym udziale fikcji (fantastyki) - narracje wykorzystujące pojedynczych superbohaterów eksponujących Dobro i Zło.

W analizowanym tytule otrzymujemy spojrzenie na nową koncepcję bohatera oraz pewne mało znane wydarzenie z okresu wojny domowej w USA. W sposób diachroniczny zostaje przedstawiona podróż do przemiany młodego kaprala Rogersa w herosa. Postać ta swoją historię z wojną secesyjną rozpoczyna z niesformalizowaną grupą Jayhawkers, walczącą po stronie Unii. Wkrótce okazuje się, że przełożony Rogersa – płk Bucky Barnes, który jest zwolennikiem białej rasy, chce na tej wojnie się dorobić, a przy okazji nie lubi zacofanego Południa, dlatego napada na miasteczko Osceola. Stanowi to punkt kulminacyjny, podkreślony przez dominację ostrych kolorów z przewagą żółtego i czerwonego, które wyrażają chaos i

---

<sup>289</sup> L. Korusiewicz, *Wojna secesyjna*, Warszawa 1985, s. 67.

<sup>290</sup> *What if?*, *Grand Comics Database*, „GCD”, <https://www.comics.org/series/2410/> [dostęp: 21.11.2022].

<sup>291</sup> Nowela to krótki utwór literacki, napisany prozą, w którym mamy wyraźnie zarysowaną intrygę i skrojoną akcję główną, która zamierza do punktu kulminacyjnego i często jest pozbawiona pobocznych epizodów. Zob. J. Baluch, P. Gierowski, *Czesko-polski słownik terminów literackich*, Kraków 2016, s. 255.

pożogę wojenną<sup>292</sup>. Rogers sprzeciwia się rozkazom przełożonego, ratuje grupę dzieci, za co zostaje postrzelony przez swojego dowódcę<sup>293</sup>.

Wydarzenia te są znane z amerykańskiej historiografii i opisane jako *Sacking of Osceola*, przedstawiają, jak Jayhawkers zaatakowali 3 tys. mieszkańców Osceola, którzy wspierali Południe. Osceola jako główne miejsce akcji stanowi miejsce prawdziwe, a samo wydarzenie stanowi podstawę narracji, która rozgrywa się w sposób linearny. Zastosowanie datacji pozwala określić czas fabuły i umiejscowić główne wydarzenia na osi czasu – bowiem mamy do czynienia w sierpniu 1863 roku, co zostało podkreślone w tekście narratora u góry strony<sup>294</sup>.

W komiksie Barnes jako reprezentant Północy wygłosił płomienne przemówienie przed atakiem, aby zachęcić do ataku na ludność Konfederacji za dopuszczenie do niewolnictwa, co ma swój pierwowzór w rzeczywistości, gdyż podczas tego wydarzenia uwolniono 200 czarnoskórych niewolników, lecz całe miasteczko spłonęło, a część białej ludności zginęła, bo została skazana w szybkim procesie zorganizowanym przez Jayhawkers<sup>295</sup>.



Ilustracja 9: Kapral Rogers w centrum napadu na Osceola. W kadrze na twarzy pocziwego kaprała wyraźnie widać konsternację w obliczu masakry, jaką wywołali jego towarzysze broni

Z opresji Rogersa ratuje czarnoskóry ochotnik Unii – Wilson. Wilson to sierota, jego rodzice zginęli z powodu szerzącego się rasizmu, wychował go szaman z plemienia Szawnezów i tak stał się wolnym człowiekiem na terytoriach zamieszkałych przez Indian. Dzięki temu splotowi okoliczności, Wilson zdecydował się na współpracę z indiańskimi ochotnikami

<sup>292</sup> Kolory te odnoszą się także do ofensywności i agresywności. Zob. K. Jurek, *Kolor jako element kształtowania tożsamości jednostkowej i zbiorowej*, „Zeszyty Naukowe KUL”, 2014, nr 4 (228), s. 61.

<sup>293</sup> T. Bedard, C. Di Giandomenico, *What if? Captain America fought in Civil War*, New York NY 2015, s. 3.

<sup>294</sup> Ibid., s. 4.

<sup>295</sup> I.M. Spurgeon, *Man of Douglas, Man of Lincoln. The Political Odyssey of James Henry Lane*, Columbia MO 2008, s. 185–188.



walczącymi na rzecz Unii (dokładnie tak, jak miało to miejsce w rzeczywistości historycznej, gdzie Północ wsparło pięć cywilizowanych narodów, które zostają wymienione też w komiksie. Są to: Czirokezi, Osedżowie, Delawarowie, Quapawowie i Szawanezi)<sup>296</sup>. Barnes dowiedziawszy się, że Rogers wciąż żyje, przybywa do miejsca, w którym przebywa kapral.

Ten symboliczny moment stanowi przekroczenie wymiaru realnych elementów, związanych z historią, i początek gry z fikcją. Gdy Barnes spotyka Rogersa, staje się świadkiem jego transformacji, gdy pod wpływem indiańskiej magii kapral przeobraża się w Kapitana Amerykę, aby bronić wszystkich ludzi Ameryki, a nie tylko unionistów. Stąd jego zetknięcie w trakcie drogi do przemiany z Afroamerykaninem, Indianami oraz białymi z Południa i Północy. W tym momencie większość kadrów ulega zniekształceniu, przerysowując postaci. Chudy kapral staje się umięśnionym mężczyzną, zaś Barnesowi podczas indiańskiego rytuału zostaje wypalona twarz, widać jedynie czaszkę, która symbolicznie ujawnia jego prawdziwe „ja”. Czaszka odzwierciedla wszystkie negatywne emocje za pomocą zdeformowanych oczodołów i nienaturalnie plastycznej żuchwy. W analizowanej narracji komiksowej mamy więc dwóch superbohaterów, z których jeden eksponuje Dobro, drugi zaś Zło. Sytuacja ta stanowi nawiązanie do wroga kapitana z II wojny światowej – Czerwonej Czaszki<sup>297</sup>. Z kolei tutaj wróg Rogersa nazywa się Biała Czaszka, co stanowi symboliczne odniesienie do stroju, a przede wszystkim kapturów Ku Klux Klanu, z którymi z czasem również przyjdzie się zmierzyć indiańskiemu Kapitanowi Ameryce<sup>298</sup>. Jak się okazuje, Białe Czaszki, poplecznicy Bucky’ego, były organizacją terrorystyczną, popierającą supremację białych. Jak podaje dalsza historia tego alternatywnego świata, ta rasistowska grupa została utworzona z pozostałości Ku Klux Klanu (który został zdziesiątkowany przez żołnierza Unii i superbohatera Kapitana Amerykę) i terroryzowała Stany Zjednoczone oraz inne państwa w XX wieku i później<sup>299</sup>.

Dzięki sprzężeniu prawdy historycznej z fikcją odbiorca zostaje wciągnięty w swoistą grę w budowanie wiarygodności przez podawane fakty historyczne oraz elementy wymyślone przez autora, co pozwala na większą eksplorację zawartej tam historii i poszukiwanie tym

---

<sup>296</sup> T. Bedard, C. Di Giandomenico, op.cit., s. 15.

<sup>297</sup> Wyjaśnienie w rozdziale 3.6.

<sup>298</sup> T. Bedard, C. Di Giandomenico, op.cit., s. 24.

<sup>299</sup> Chodzi o organizację White Skulls. Zob. *White Skulls (Earth-717)*, „Marvel Database – Fandom”, [https://marvel.fandom.com/wiki/White\\_Skulls\\_\(Earth-717\)](https://marvel.fandom.com/wiki/White_Skulls_(Earth-717)) [dostęp: 16.02.2022]; Jest to również odniesienie do rzeczywistości dziejowej, gdyż w 2017 r. w Polsce powstała polskojęzyczna strona internetowa tej organizacji. Zob. M. Fijewska, *Ku Klux Klan w Polsce. Internauci są przerażeni*, „WP Wiadomości”, 31.07.2017, <https://wiadomosci.wp.pl/ku-klux-klan-w-polsce-internauci-sa-przerazeni-6150262437410433a> [dostęp: 12.10.2021].

samym prawdy. Z jednej strony na uwagę zasługuje fakt, że nie ułatwia tego narracja, gdyż wszystko jest opowiadane przez innego bohatera Marvela – Obserwatora, korzystającego z internetu w celu poznania historii Rogersa, o czym dowiadujemy się na samym początku komiksu. Z drugiej strony – co jest widoczne w ramach tekstowych na niektórych kadrach z historią o Rogersie – mamy do czynienia z odczytywaniem przez Obserwatora dziennika kaprała, który swoją narrację umiejscawia w sierpniu 1863 roku<sup>300</sup>. Zastosowana tu forma narracji, w której mamy do czynienia z opowiadaniem w opowiadaniu sprawia, że odbiorca otrzymuje przekonwertowany przekaz dziejowy. W przekazie tym prawda historyczna ulega nadinterpretacji przez bohatera opowiadającego, a to stanowi pewne pole do umiejscowienia fikcyjnych elementów – sam Obserwator jest częścią fikcyjnego uniwersum – w tym przypadku komiksów Marvela. Brak rozróżnienia między narracją ekstra- i intradiegetyczną widoczny jest już na samym początku. Na jednej stronie występują dwa poziomy narracji. Jeden poziom to narracja Obserwatora – o tym, że to jego wizja jest widoczna w kadrach, świadczy fakt focalizacji, czyli zbliżenie na jego pełną ekscytacji twarz podczas zapoznawania się dziennikiem Rogersa, a drugi – to właśnie dziennik Rogersa<sup>301</sup>. Dlatego też można stwierdzić, że przez czytanie dziennika, mamy do czynienia z formą użycia czasu retrospektywnego, poza słowem wstępu od samego narrator, w którym przedstawia się odbiorcy za pomocą czasu aktualnego. Czytelnik może odnieść wrażenie na samym początku, że Obserwator jest naocznym świadkiem wydarzeń z XIX wieku, podczas gdy on jedynie ich poszukuje i stara się ułożyć narrację historyczną w swojej głowie<sup>302</sup>, tworząc pewne obrazy, dokonując dekodowania zapisków Rogersa. W tle tej podwójnej narracji przewijają się także prawdziwe postaci, jak na przykład Abraham Lincoln, co tylko podkreśla zależność opowiadanej historii od tła dziejowego, jednakże nie są one zbyt istotne dla fabuły<sup>303</sup>. W zasadzie głównymi bohaterami całej noweli są tylko postacie fantastyczne, a postacie prawdziwe stanowią tylko element tła rzeczywistości historycznej. To może wywoływać u czytelnika poczucie, że konstrukcja przekazu została utworzona na podstawie pewnych sprawdzonych danych. Jednakże dwupłaszczyznowość w narracji i opowiadanie fikcji przez fikcję stwarza pole do tworzenia luk narracyjnych, a przy tym nie daje poczucia obcowania z realnymi faktami, tylko z fabułą, w której historia stanowi ważny element otoczki fabularnej, pozwalającej poruszyć pewne

---

<sup>300</sup> T. Bedard, C. Di Giandomenico, op. cit., s. 4.

<sup>301</sup> Ibid., s. 3.

<sup>302</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 370–371.

<sup>303</sup> T. Bedard, C. Di Giandomenico, op. cit., s. 3, 24.

problemy historyczne. Podejmowanie istotnych kwestii ujawnia się w narracji pierwszopoziomowej Obserwatora, który kończąc swoje opowiadanie w sposób dydaktyczny, zostawia czytelnika z ważnym przesłaniem: jak istotne jest, aby dokonać odpowiedniego wyboru. Taki wybór może określić naszą przyszłość, tak jak zrobili to Rogers, Bucky, a w konsekwencji całe Stany Zjednoczone, decydując się na wojnę domową, która odmieniła cały naród amerykański, znosząc niewolnictwo<sup>304</sup>.



Ilustracja 10: Obserwator przeglądający informacje o indiańskim Kapitanie Ameryce. U dołu można zauważyć kapitana, który jest przedstawiony w tonacji czarno-białej

### 3.2. Ostatnie dni Dzikiego Zachodu w relacji superbohaterów

Tematyka kolonizacji zachodnich terenów dzisiejszych Stanów Zjednoczonych, znanych jako Dzikie Zachód, cieszy się dużym zainteresowaniem twórców jako ważny element dziejowy w tworzeniu amerykańskiej państwowości. Proces ten obejmował historię zasiedlania wcześniej zdobywanych terenów przez prawie cały wiek XIX. Ten okres Stanów Zjednoczonych jest jednym z bardziej pożądanym tematów przez amerykańskich twórców komiksowych i jest wpisywana w pewien rodzaj opowiadania historii w kontekście superbohaterskim. Przykładem może być seria konkurencyjnego do Marvela wydawnictwa DC Comics i sztandarowy zbiór opowiadań *All Star Western*, wydawanych od roku 1951. Wśród nich największą popularnością cieszyły się przygody byłego żołnierza Konfederacji Johna

<sup>304</sup> Ibid., s. 25.

Hexa, który po wojnie próbował odnaleźć się w nowej Ameryce<sup>305</sup>. Inną, całkowicie zamkniętą historią tego samego wydawcy jest tytuł *Justice Riders*. Ta opowieść z serii *Elseworlds*<sup>306</sup> przedstawia bohaterów Ligi Sprawiedliwości na Dzikim Zachodzie, gdzie bogaty przemysłowiec Maxwell Lord chce zbudować pierwszą kolej międzykontynentalną. Na jego drodze staje fikcyjne Paradise – małe miasteczko, którego nie da się wymazać z pamięci bohaterów, dzięki legendarnej pani szeryf Dianie Prince, będącej zarazem Wonder Woman. Diana niedługo po rozpoczęciu historii odkrywa, że jej miasto zostało zniszczone i postanawia schwycić Lorda, który jest za to odpowiedzialny, i postawić go przed wymiarem sprawiedliwości. W swoich poszukiwaniach korzysta z pomocy różnobarwnej drużyny rewolwerowców: Kida Flasha – najszybszej broni na Zachodzie; Katara Johnsona – szamana Szejenów z mistyczną uprzążą, oraz dwóch bardziej wymyślnych stróżów prawa, jak Booster Gold – niezależny hazardzista do wynajęcia, i Beetle – wynalazca o dziwnych oczach i czułkach niczym żuk. Historia, która zostaje przedstawiona w *Justice Rider*, stanowi wizerunek dziejów mających przybliżyć epokę posecesyjną w Stanach Zjednoczonych i ukazać wielobarwność Zachodu, zarówno nieokiełznane tereny, jak i problemy, z jakimi musiał mierzyć się w ówczesnym czasie ten kraj. Dzięki temu tytuł można potraktować jako narzędzie, które wykorzystuje i popularyzuje przeszłość przez fabułę komiksową<sup>307</sup>. Nie mamy tutaj jednak do czynienia z opowieścią w opowieści, jak w przypadku wcześniejszego komiksu, choć fabuła jest poprowadzona również w sposób diachroniczny, a narrator opowiada używając czasu aktualnego, relacjonując na bieżąco prezentowane wydarzenia. Czytelnikowi zostaje ukazana akcja mająca na celu powstrzymanie zła przez strażniczkę prawa na bezkresnych terenach Dzikiego Zachodu (pojawia się przy tym mapa Arizony<sup>308</sup>). Nie ma tu żadnych zabiegów manipulacji czasem w postaci prospekcji czy retrospekcji. Brak werbalnych wskazań sugerujących momenty historyczne, sprawia że tylko konkretne elementy fabularne – postaci bohaterów oraz świata przedstawionego poprzez zarysowaną historyczność realiów wizualnych – pozwalają odbiorcy umiejscowić wydarzenia na osi czasu<sup>309</sup>.

---

<sup>305</sup> *DC Comics. Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014, s. 66.

<sup>306</sup> Tak jak zostało wspomniane w rozdziale 2.2, była to seria podobna do marvelowskiego *What if?*, w której postaci z uniwersum DC znajdowały się w alternatywnej rzeczywistości, gdzie często przekształcano także dzieje historyczne. Każdy zeszyt był kilkudziesięciostronicowy. Ze względu na podejmowany temat oraz zamkniętą historię, został poddany analizie, a określenie „nowela komiksowa” również w przypadku takiego krótszego utworu wydaje się stosowna.

<sup>307</sup> J. Czaja, op. cit., s. 62.

<sup>308</sup> Ch. Dixon, J.H. Williams, *Justice Riders*, New York NY 1997, s.19.

<sup>309</sup> *Ibid.*, s. 68.

Analizę jednak warto rozpocząć od tego, co powoduje, że zagłębiając się w wizualizację zachodnich terenów USA w drugiej połowie XIX wieku w *Justice Riders*. Głównymi elementami, które pozwalają nam na obcowanie z tłem historycznym, są superbohaterowie, a konkretnie ich historyczne przekształcenie. Mimo że w całym komiksie nie pojawia się żadna postać historyczna, wszystkie są fikcyjne, wręcz fantastyczne, to herosi tworzą pewną metaforę panoramy społecznej tamtych czasów, a poszczególne informacje odsłaniane w trakcie przebiegu akcji pozwalają zaznajomić się z warstwą dziejową. Zaczynając od głównej bohaterki Diany, warto zauważyć, że ma uprawnienia marszałka (*marshala*). Jej funkcja w komiksie odpowiada właśnie tej, która była popularna na Dzikim Zachodzie w latach 70. XIX wieku, a konkretnie na terytorium Arizony. Jej obowiązki były podobne do obowiązków bardzo popularnych w popkulturze szeryfów, czyli stróżów prawa, którzy działali w miasteczku bądź mieście, choć częściej w małych społecznościach. Zdarzało się, że szeryfowie pracowali na większym terytorium, zwłaszcza na obszarze eksplorowanym przez pionierów, a taki obszar mógł potencjalnie pokrywać się z urzędem stanowym lub terytorium hrabstwa<sup>310</sup>. Strój Diany nawiązuje do pierwowzoru komiksowego, który wybranymi elementami odnosi się do stroju zakorzenionego w folklorze amerykańskim – cowboya z patriotycznymi barwami niebiesko-czerwono-białymi oraz lassem<sup>311</sup>. Jego dodatki podkreślają przynależność Diany do kultury Dzikiego Zachodu, są to: kapelusz oraz wysokie buty z ostrogami, wyraźnie naszkicowane w komiksie<sup>312</sup>.

---

<sup>310</sup> Słowo „marszałek” jest nadal używane w tym znaczeniu, zwłaszcza na południowym zachodzie Ameryki. Marszałek miasta to nadal nazwa naczelnego oficera niektórych sił policyjnych. Zob. *U.S. Marshal, District of Arizona papers*, [https://www.arizonahistoricalsociety.org/wp-content/uploads/library\\_US-Marshal-Arizona.pdf](https://www.arizonahistoricalsociety.org/wp-content/uploads/library_US-Marshal-Arizona.pdf) [dostęp: 15.10.2021].

<sup>311</sup> B. Stula, *Trzytysiącletnia Amazonka w tym roku obchodzi okrągłą rocznicę – 80 lat postaci Wonder Woman*, „Ostatnia Tawerna” 22.03.2021, <https://ostatniatawerna.pl/trzytysiacletnia-amazonka-w-tym-roku-obchodzi-okragla-rocznice-80-lat-postaci-wonder-woman/> [dostęp 10.05.2021]; Warto też dodać, że lasso, kiedy spęta przeciwnika, zmusza go do powiedzenia prawdy. Element ten nawiązuje do wariografu – urządzenia umożliwiającego sprawdzenie, czy osoba poddana badaniu przez ten mechanizm mówi prawdę. Sam twórca postaci Wonder Woman brał udział w pracach nad powstaniem tego urządzenia. Zob. Id., *Popkultura komiksowa XX i XXI wieku...*, s. 46.

<sup>312</sup> Większość elementów stroju miała praktyczne zastosowanie i została zaadaptowana od *los vaqueros* – meksykańskich odpowiedników kowbojów. Długie buty umożliwiały ochronę nóg podczas jazdy, a ich wysokie obcasy zapobiegały wyslizgiwaniu się buta ze strzemięcia podczas jazdy w siodle. Często miały ostrogi, pomagające panować nad wierzchowcem. Z kolei wysoki kapelusz z szerokim rondem miał za zadanie chronić przed słońcem. Zob. L. Wilson, *American Cowboy Dress. Function to Fashion*, „Dress”, 2001, nr 28, s. 41, 44–49.



Ilustracja 11: Wonder Woman jako strażnik prawa na Dzikim Zachodzie w komiksie *Justice Riders*

Diana z całą pewnością jest główną bohaterką oraz liderem grupy walczącej z bezprawiem na Dzikim Zachodzie. W jej kompanii występują też inne postaci charakterystyczne dla tej epoki. Jednym z nich jest Wally West – *gunslinger*, czyli rewolwerowiec. Na Dzikim Zachodzie terminem tym określano osobę, która bardzo dobrze władała rewolwerem lub świetnie posługiwała się bronią palną długą. Najczęściej siała postrach w lokalnej społeczności lub budziła uznanie, wszystko w zależności od jej moralnej postawy<sup>313</sup>. W tym przypadku rewolwerowiec został utożsamiony z superszybkim superbohaterem, który dzięki swoim nadnaturalnym mocom ponadprzeciętnie posługuje się bronią palną. W *Justice Riders* pojawia się też postać Indianina – Katar Johnsona. Według zapisu narratora, czyli Wonder Woman, jest on przedstawicielem plemienia Szejenów<sup>314</sup>. Oczywiście postać ta przemienia się w superbohatera, którego nazwa w oryginalnej rzeczywistości komiksowej brzmi Hawkman, co oznacza człowiek-jastrząb. Nazwa ta jednak nie pojawia się na kadrach komiksowych. Katar bardziej nawiązuje do orła niż jastrzębia (z ang. *hawk*), którego totem widoczny jest na jednym z kadrów. Z kolei Czejenowie, podobnie jak wiele szczepów indiańskich, używali orlich piór – które są widoczne w skrzydłach Katar – do tworzenia pióropuszy<sup>315</sup>.

<sup>313</sup> S. Lubet, *Slap leather! Legal culture, wild bill hickok, and the gunslinger myth*, „UCLA Law Revie”, 2001, t. 48, nr 6, s. 1545–1555.

<sup>314</sup> Ch. Dixon, J.H. Williams, op. cit., s. 13.

<sup>315</sup> Idei jastrzębia nie wolno jednak do końca odrzucać przy analizie postaci Katar, bowiem ptak ten stanowił dla Szejenów (Czejenów) symbol walki, w której zwycięstwo było prawie pewne. Nawiązuje to do tego, że jastrząb jest niezwykle zwrotnym ptakiem podczas lotu. Jak podawały legendy indiańskie, te drapieżne ptaki niosły ze sobą niezwykłą moc. Pewnego razu jeden z indiańskich chłopców dostał zaszczytu, by odlecieć jak one. Podobnie jak



Ilustracja 12: Katar Johnson jako Hawkman wraz ze swoim totemem prezentującym jastrzębia<sup>316</sup>. W górnym kadrze ilustracji widoczny pomnik – tak zwany słup totemowy, a na dolnym kadrze - totem jako zawieszka.

Także główny antagonista pozwala odnaleźć się w rzeczywistości historycznej dzieła Dixona i Williamsa. Jest nim wielki biznesmen– Maxwell Lord. W kontekście historii XIX-wiecznych Stanów Zjednoczonych ludzi, jakich on reprezentuje, nie można jednoznacznie ocenić. Z jednej strony bowiem ci potentaci przemysłowi dążyli do rozwinięcia technologicznego kraju, ale z drugiej – niszczyli krajobraz naturalny i dziewicze tereny USA<sup>317</sup>.

---

komiksowy Katar, który może wzbic się w powietrze niczym drapieżny ptak. Zob. G.B. Grinnel, *The Cheyenne Indians. Their History and Lifeways*, Bloomington IN 2008, s. 207, 209.

<sup>316</sup> Totem u Indian, rdzennych mieszkańców terytorium północnych Stanów Zjednoczonych, stanowił symbol rodziny, klanu czy plemienia. W języku Odżibwe termin „totem” oznacza: ‘on jest moim krewnym’. Totemami mogą być na przykład: zwierzęta, rośliny, miejsca geograficzne, a nawet kamienie – każdy element natury może być totemem, jeśli klan czuje się jego krewnym. W kulturach szamańskich totemiczna idea klanu jest fundamentalna. Klan to ludzie, z którymi można się utożsamiać, którzy pomagają sobie nawzajem lub mają jakiegoś wspólnego przodka. Według nich, symbol ten służył też przypomnieniu mitycznej przeszłości oraz relacji człowieka z przyrodą. Jastrząb czy orzeł wraz z innymi skrzydlatymi stworzeniami należał do tak zwanej grupy powietrznych zwierzęcych totemów. W przypadku tego komiksu autorzy posłużyli się po pierwsze, symboliką superbohatera, który w wersji odradzał się zawsze po swojej śmierci jako ten sam bohater i wcielenie egipskiego księcia Khufu, co jest nawiązaniem do mitologii przodków, a po drugie, do symboliki pierzastego ptaka, jakim jest bielik amerykański, również drapieżny ptak z rodziny jastrzębiowatych i symbol Stanów Zjednoczonych. Bielik amerykański jest godłem Stanów Zjednoczonych. Znajduje się na państwowych pieczęciach oraz rewersie kilku monet amerykańskich. Stąd ta dwuznaczna gra z drapieżnymi ptakami w przypadku Katar Johnsona w *Justice Rider* – z jednej strony nawiązanie do amerykańskiego symbolu, z drugiej – do oryginalnej postaci. Zob. M.K. Manning, A. Irvine, *The DC Comics Encyclopedia. The Definitive Guide to The Characters of the DC Universe*, London 2016, s. 139; E.A., Lawrence, *Symbol of a Nation. The Bald Eagle in American Culture*, „The Journal of American Culture”, 1990, t. 13, s. 63; Ch. Dixon, J.H. Williams, op. cit., s. 69.

<sup>317</sup> W latach 1860–1900 wartość amerykańskiej produkcji przemysłowej wzrosła z ok. 2 mld dolarów rocznie do ponad 13 mld dolarów. Amerykańska rewolucja przemysłowa sprawiła, że USA zdezonizowały Wielką Brytanię. Całkiem prawdopodobne, że boom przemysłowy został zapoczątkowany już przez wojnę secesyjną, która wymusiła jakby postęp technologiczny. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 335–336; Katar Johns stanowi tutaj pewien

W celu pozyskania korzyści, inwestując nie wahali się przed używaniem wszelkich środków i podjęciem żadnych działań, nie zawsze uczciwych: od wykupu ziemi po całkowite zniszczenie terenów, zarówno dziewiczych, jak i tych zamieszkałych. Dla Indian natomiast istotna była ziemia, którą zamieszkiwali od pokoleń. Niestety, zdarzało się, że Indianie byli przekupywani albo używano wobec nich siły i wtedy zgadzali się na cesję swoich ziem na białego człowieka. Już w 1815 roku zaczęto likwidację własności plemiennej, z kolei w 1871 roku rząd federalny zawarł traktaty z poszczególnymi plemionami, spisane w języku angielskim, często niezrozumiałym dla autochtonów, którzy podpisywali dokumenty symbolicznym „X”. Proces ten spowodowany wykupywaniem ziem pod tworzenie spółek prywatnych, państwowych lub uwłaszczanie ziem w celach rolniczych przez człowieka białego, a także związana z masową industrializacją rzeź bizonów (ok. 3 mln bizonów) – sprawiły, że powoli kończyła się era Dzikiego Zachodu, a Indianie byli przenoszani do rezerwatów, których co prawda nie mogli opuszczać, ale teoretycznie mieli mieć opiekę wraz z wydzielanymi co tydzień racjami żywnościowymi. Obecni tam agenci – przedstawiciele Waszyngtonu ds. kontaktów z Indianami – czasami próbowali zrobić z nich farmerów i tym samym obywateli USA, którzy pracowaliby na korzyść gabinetu prezydenta i całego państwa<sup>318</sup>. W związku z tym Katar Johnson jest nie tylko w *Justice Riders* symbolem rdzennej kultury dzisiejszych Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej, ale także symbolem zmierzchu epoki Dzikiego Zachodu – jaki przypadł na koniec XIX i początek XX wieku. Z kolei Max Lord to bezwzględny kapitalista opętany chęcią zysku. Wszystkie postaci w komiksie są oszczędne w swojej mimice twarzy, autorzy zwykle ukazują ich powagę lub ból i cierpienie wynikające z walki, tylko na twarzy Lorda na jednym z kadrów można dostrzec swoisty obłęd wyrażony przez nieokiełznaną radość z prowadzenia dewastującej wszystko wokół lokomotywy<sup>319</sup>.

Poza fikcyjnymi bohaterami, którzy nigdy nie wystąpili w dziejach i nie są wzorowani na żadnej realnej postaci, a którzy są dopasowani do społeczeństwa Dzikiego Zachodu, na miejsce akcji naprowadzają czytelnika również pewne elementy tła historycznego. Wyżej

---

symbol walki o niezależność Indian, którzy najbardziej ucierpieli w wyniku industrializacji i zmiany krajobrazowej, gdyż ich środowisko naturalne zostało zniszczone, a Indian umieszczano w specjalnie przygotowanych dla nich rezerwach. Zob. D. Parvanova, *The Industrial Revolution Was the Force Behind the New Imperialism*, „The College of Du Page Anthology of Academic Writing Across the Curriculum”, 2017, t. 15, s. 97; R.J. Bligart, *Indian Culture and Industrialization*, „American Anthropologist”, 1972, t. 74, s. 1180–1192.

<sup>318</sup> I. Rusinowa, *Przeznaczenie Indian*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2013, nr 10, s. 73–77.

<sup>319</sup> Ch. Dixon, J.H. Williams, op. cit., s. 52–53.



wspomniana lokomotywa jest tutaj symbolem istotnego środka rozwoju cywilizacyjnego ówczesnego świata, a mianowicie transportu kolejowego, którego rozkwit nastąpił w XIX wieku. Kolej nie stanowi tu tylko elementu zajmującego historyczną przestrzeń USA, ale jest elementem budującym fabułę. Kolej odnosi się do fragmentu rzeczywistości historycznej posecesyjnych Stanów Zjednoczonych. Warto podkreślić, że poza zmienianiem krajobrazu poprzez industrializację, także inne problemy przedstawione w komiksie, rzeczywiście miały miejsce. Jednym z nich jest kwestia niszczenia mniejszych miasteczek takich jak Paradise, do czego przyznaje się Max Lord, gdyż jak twierdzi, jest prawowitym spadkobiercą ziemi. Miało mu to otworzyć drogę do budowy linii kolejowej, pozwalającej na transport jego maszyn wojennych do strategicznych punktów Stanów Zjednoczonych i tym samym umożliwiającej powoli przejąć władzę nad światem<sup>320</sup>. Takie nawiązanie nie jest przypadkowe, pokazuje znaczenie kolei już za czasów wojny secesyjnej, kiedy to ten środek transportu bardzo szybko się rozwijał. Idea budowy kolei transkontynentalnej pojawiła się jeszcze przed wojną, w roku 1845. Niestety, takie przedsięwzięcie było niebywale kosztowne, dlatego liczone na wsparcie władz federalnych, niemniej jednak secesja Południa sprawiła, że przedstawiciele północnych stanów porozumieili się tylko co do tego, w jaki sposób ma być poprowadzona linia kolejowa do Kalifornii. Jej budowa przyczyniła się do transportu uzbrojenia i żołnierzy na niespotykaną dotąd skalę. Budowę tej kolei ukończono dopiero po wojnie, w 1869 roku. Linia mogła powstać dzięki połączeniu sił konkurentów: Central Pacific Railroad i Union Pacific Railroad. Z czasem kolej przyczyniła się też do zwiększenia liczby mieszkańców Zachodu i sprawiła, że podróże stały się bardziej powszechne i tańsze. Oczywiście powszechność wiązała się ze stworzeniem monopoli kolejowych. Skandale związane z fikcyjnymi spółkami w celu wygrania przetargów państwowych wpłynęły na to, że z czasem Waszyngton wycofał się z publicznego finansowania, a większość kapitałów potrzebnych do budowy pochodziła z pieniędzy prywatnych, stąd też prywatni przedsiębiorcy mieli w swoich rękach koleje, które były istotne dla funkcjonowania państwa ze względów ekonomicznych i pozwalały biznesmenom utrzymać wysoką pozycję w państwie, co było celem Lorda<sup>321</sup>.

---

<sup>320</sup> Ibid., s. 44–48.

<sup>321</sup> Wraz z rozwojem technologicznym, po wojnie zastąpiono tory żelazne – stalowymi i wprowadzano wiele innych udogodnień, oczywiście, wszystko to w celu zwiększenia dochodów magnatów kolejowych. Jednym z nich, który może być pierwowzorem komikowego Maxwella Lorda jest Cornelius Vanderbilt, który przez swoje matactwa zarobił prawie 90 mln dolarów, przy tym nigdy nie zgodził się na nadzór publiczny swoich pieniędzy. Ponadto jest znany ze słów ukazujących drapieżny kapitalizm: „Prawo! Co mi tam prawo? Czyż nie mam władzy?” Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 242, 325–328; 340–343.

Kolejnym elementem z całą pewnością związanym z Dzikim Zachodem jest rewolwer – nieodłączny jego symbol. W analizowanym tytule występują dwa typy broni palnej, typowej dla tamtego regionu. Rozpoznać je można oczywiście po porównaniu rzeczonych pistoletów z ich rysunkowymi odpowiednikami. I tak, jak widać poniżej, jednym z nich jest Colt Single Action Army. Jego produkcja została zapoczątkowana w latach 70. XIX wieku i wkrótce stał się jednym z najpopularniejszych rewolwerów używanych w tamtym obszarze<sup>322</sup>, co zgadza się oczywiście z fabułą opisywanego komiksu. Z kolei drugi widoczny na rysunku pistolet, to – opierając się na informacji dymkowej – Remington Model 1858. Od poprzednika odróżnia go długa lufa. Początkowo był produkowany masowo na potrzeby Unii, jednakże już w 1875 roku zaprzestano jego produkcji, czyli datacja również się pokrywa z używaniem go pod koniec trwania epoki Dzikiego Zachodu<sup>323</sup>.



Ilustracja 13: Kadr ukazujący zbliżenie na charakterystyczną broń palną Dzikiego Zachodu: długolufowego remingtona oraz krótszego colta. Mamy tutaj – jak wskazuje dialog – możliwość porównania kadrów z konkretnym zdjęciem u dołu.

Pewnej realności historycznej opowiadanej fabule nadają obok rzeczy i bohaterów, także miejsca. Skoro fabuła rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, to padają też konkretne nazwy, związane z miejscowościami o swoistym kolorycie i zwyczajowości, ułatwiające identyfikację miejsca. Jednym z takich miasteczek jest Helldorado. W komiksie przedstawione jest jako siedziba głównego antagonisty Lorda. Choć nie ma w nim stacji kolejowej, stanowi zaplecze dla kompleksu przemysłowego, dlatego jest wręcz zaśmiecone różnymi narzędziami, maszynami<sup>324</sup>. Z kolei w tradycji Arizony Helldorado to nazwa ukazująca zły teren, która jest przeciwieństwem Eldorado – czyli mitycznej krainy, która opływała w złoto i do której próbowali dostać się wszyscy hiszpańscy konkwistadorzy podbijający Amerykę. Kilka stuleci

<sup>322</sup> M. Moss, *The Entire History of the Colt Single Action Army Revolver*, „Popular Mechanics” 23.11.2020, <https://www.popularmechanics.com/military/weapons/a23685/colt-single-action/> [dostęp: 9.02.2021].

<sup>323</sup> N. Flayderman, *Flayderman's Guide to Antique American Firearms and Their Values*, Iola WI 2001, s. 137–142.

<sup>324</sup> Ch. Dixon, J. H. Williams, op. cit., s. 43–49.

później, w połowie XVIII wieku na terytorium obu Ameryk – na rozległych obszarach, z surowymi elementami przyrody i panującym bezprawiem – wielu odkrywców i pionierów szukało lepszego, łatwiejszego życia. Choć tylko nieliczni szczęśliwcy znaleźli wielkie bogactwa w złocie, srebrze i innych cennych zasobach naturalnych, to i tak spowodowało to duży napływ górników poszukujących swojego osobistego eldorado. Niestety, większość z nich ogromnie się rozczarowała. Jeden z takich niezadowolonych górników w dynamicznie rozwijającym się mieście Tombstone w Arizonie postanowił napisać list do gazety „Tombstone Nugget”. W lipcu 1881 roku stwierdził, że zamiast znaleźć swoje eldorado pełne bogactw, wielu z nich skończyło na służebnych lub karkołomnych zajęciach, znajdując zamiast tego własne helldorado – czyli jak wskazuje pierwsza część nazwy – piekło<sup>325</sup>. Gazeta wydrukowała list, wiele osób zgodziło się z jego przekazem i termin się upowszechnił<sup>326</sup>. Faktycznie Tombstone rozkwitło dzięki przemysłowi górnictwu, jednakże nie na taką skalę, by wszystkim przynieść zyski. Jego założyciel Ed Schieffelin był bardziej zainteresowany poszukiwaniem niż posiadaniem kopalni. Szacunki wartości złota i srebra wydobyte w historii Tombstone są bardzo zróżnicowane, niemniej przyjmuje się dziś, że mogły sięgać 1,7 mld dolarów<sup>327</sup>. Warto podkreślić, że jeszcze u progu lat 80. XIX wieku nie połączono tego miasta z głównym szlakiem kolejowym, co sprawiało, że było ono odizolowane od pozostałej części kraju, do czego może nawiązywać historia w analizowanym komiksie, ukazująca miasteczko odcięte od świata, stanowiące bazę złego potentata<sup>328</sup>.

Gra bohaterami oraz miejscem akcji i tłem historycznym pozwala umiejscowić akcję po wojnie secesyjnej<sup>329</sup>. Należy też zwrócić uwagę na formę prowadzenia opowieści. Z pozoru komiks przypomina klasyczny film westernowy. Narrator jest niezbyt zauważalny, tak naprawdę bieg wydarzeń przedstawiają działania bohaterów. W niektórych miejscach jest to na tyle widoczne, że ich wypowiedzi są poza dymkami, w ramach przeznaczonych dla narratora

---

<sup>325</sup> Piekło po ang. hell.

<sup>326</sup> *History Lesson: From Where Did the Name 'Helldorado' Come?*, „Las Vegas Review-Journal” 15.05.2013, <https://www.reviewjournal.com/uncategorized/history-lesson-from-where-did-the-name-helldorado-come/> [dostęp: 20.04.2020].

<sup>327</sup> *Silver in the Tombsotne Hills*, „Discover Southeast Arizona” 14.06.2019, <http://www.discoverseaz.com/History/TStone.html> [dostęp: 10.05.2021].

<sup>328</sup> United States Department of The Interior. National Park Service. National Register of Historic Places Inventory, formularz zgłoszeniowy, nr 10–300, [https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171\\_text.pdf](https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171_text.pdf) [dostęp 15.10.2021].

<sup>329</sup> Na pewnych stronach internetowych można znaleźć, że data rozgrywania fabuły to 1873 r., jednak w komiksie nie występuje. Zob. *Justice Riders* [w:] *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Justice\\_Riders](https://en.wikipedia.org/wiki/Justice_Riders) [dostęp: 29.01.2022].

komentują wydarzenia<sup>330</sup>. Pojawia się przez to intradiegetyczna narracja heterodiegetyczna, prowadzona przez kilku bohaterów, którzy są składowymi prezentowanej rzeczywistości, jednakże ich wiedza jest ograniczona tylko do tego, co mogą poznać w sposób empiryczny, a w związku z tym, że nie są wszechwiedzący, ich działanie wydaje się bardziej heroiczne. Poza tym, jeśli głównymi bohaterami są warianty klasycznych fikcyjnych superbohaterów, to czytelnik również zdaje sobie sprawę, że ich narracja nie jest czysto historyczna, nie jest wypełniona tylko faktografią.

Wracając do punktu wyjścia, warto uświadomić sobie, jak istotna w tym komiksie jest westernizacja fabuły, która zarysowuje pewne wydarzenie historyczne jakim był proces kolonizacji zachodnich terenów USA w XIX wieku. Podobnie jak w poprzednim tytule, tak i tutaj możemy odnaleźć taki sam zabieg, który oprócz ukazywania w fabule przeszłości tła wydarzeń, stara się jasno określić, kto jest dobry, a kto zły, sprawiając, że przekaz staje się dydaktyczny. Poza tym zabieg westernizacji dodaje to scenom swoistej malowniczości, a stojący po obu stronach bohaterowie są łatwiejsi w odbiorze, bowiem mają wyraźny, jednoznaczny charakter. Sceny walki z kolei są poddane zabiegowi estetyzacji, tworzy się z nich małe dzieła sztuki, dzięki czemu czytelnik ma możliwość zobaczyć sceny walk pełne rozmachu i przepychu, które są najczęściej umieszczone w kadrach pełnych lub amerykańskich, typowych dla scen filmowych<sup>331</sup>. Kolorystyka poszczególnych paneli wraz ze starciem dobra ze złem jest przyciemniona (bardziej mroczna). Analizując te wybrane motywy, można zauważyć, że *Justice Riders* jest świetnym przykładem ilustrującym zagadnienie westernizacji powieści graficznych osadzonych w historii, a jednocześnie pokazuje, jak istotne jest znaczenie dziejów tła Dzikiego Zachodu w promowaniu przeszłości amerykańskiej w komiksie.

### **3.3. Sknerus McKwacz – amerykański symbol biznesmana przełomu wieków XIX i XX**

Kolejnym analizowanym tytułem jest *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*<sup>332</sup>, autorstwa Don Rosy, czyli historia ikony rozwoju ekonomiczno-industrialnego USA, bohatera należącego do grona postaci disnejowskich, którego więcej przygód zostało zobrazowanych w komiksach niż animacjach. Historia wujka Kaczora Donalda wpisuje się w ważny proces, jakim był wzrost

---

<sup>330</sup> Ch. Dixon, J.H. Williams, op. cit., s. 13–14.

<sup>331</sup> J. Czaja, op. cit., s. 62–67.

<sup>332</sup> Pierwsze zbiorowe angielskie wydanie: D. Rosa, *The Life and Times of Scrooge McDuck*, Prescott AZ 1996.

gospodarczy USA dzięki tytanicznej pracy emigrantów, którzy z czasem osiedlali się na amerykańskiej ziemi i swoje pieniądze inwestowali w kraju Jankesów doprowadzając nie tylko do wzrostu kapitału Waszyngtonu, ale też i pozycji Stanów Zjednoczonych na arenie międzynarodowej.

Życiorys Sknerusa poznajemy stopniowo. Twórca postaci Carl Barks powoli odsłania karty z mglistej przeszłości pletwiastego miliardera. Czasem pojawiają się też próby wyvodu genealogicznego starego kaczora, przypominające fikcyjnych przodków Sknerusa, na przykład Zgryzika McKwacza, który w 1753 roku przeżył zatonięcie statku handlowego „Złota Gęś” u wybrzeży Haiti<sup>333</sup>. Odpowiedzialnym za stworzenie tej postaci Carl Barks uznał, że zachowanie kaczki może być świetną karykaturą ludzkiego zachowania. Co więcej, Barks postrzegał honor, szczerłość oraz uczciwą pracę jako wartości wieków minionych. Przypominały mu one wybudowane w odległej przeszłości pałace czy katedry, których wzorów już się nie powieliła, przechodząc do łatwiejszych, a zarazem nowatorskich metod budowania, sprowadzając wszystko do jednego wzorca. Ale stworzona przez niego postać Sknerusa miała być zupełnie inna. Kaczor miał pochodzić z końca XIX wieku i być uformowany przez wiele popularnych wówczas wzorców. Postać Sknerusa od razu kojarzy się z Rockefellerem czy Vanderbiltem – ludźmi, którzy co prawda wyzyskiwali biednych, ale nigdy nie naruszyli pewnego kodeksu moralnego ani nie przyczynili się w bezpośredni sposób do czyjejś śmierci. Barks cenił te wybitne jednostki, które ciężką pracą osiągnęły wyżyny społeczno-finansowe i zapragnął je upamiętnić w postaci starego kaczego milionera<sup>334</sup>.

Po Barksie wielu innych rysowników kreowało postać wujka Donalda, wzorując się na mistrzu. Wśród nich możemy wyróżnić: Romano Scarpę, Marco Rota, Williama Van Horna, Tony’ego Strobla, Dana Jippesa czy Dona Rosę<sup>335</sup>. Ten ostatni twórca, pochodzący z Kentucky w Stanach Zjednoczonych, zetknął się z komiksem zupełnie nieoczekiwanie. Ukończywszy studia inżynierskie, związane z budownictwem, pisał felietony na temat disnejowskich kaczek

---

<sup>333</sup>C. Barks, *Siedem miast Ciboli*, red. K. Gwiazda, „Kaczogród”, t. 3, Warszawa 2019, s. 81.

<sup>334</sup> *Carl Barks Conversations (Conversations with Comic Artists Series)*, pod red. D. Ault, Jackson, Mississippi MS 2003, s. 131.

<sup>335</sup> W swoich utworach Don Rosa zawsze przypominał o swoim wielkim oddaniu wobec mistrza Barksa. W swoich pracach umieszczał dedykację D.U.C.K, co w języku angielskim miało oznaczać zarówno kaczkę, jak i zdanie: *Dedicated to Unca Carl from Unca Keno*: „Dedykuję to wujciowi Carlowi – wujcio Keno” (Keno to pierwsze imię Rosy, Don to jego drugie imię). Często było jednak usuwane ze względu na prawo obowiązujące u Disneya, zabraniające podpisów autorskich w komiksach, a dedykację tę uważano za taki właśnie podpis. Zob. D. Rosa, *Znajdź literę „D.U.C.K.”*, „Kaczogród”, t. 4, Warszawa 2006, s. 14.

oraz rysował swoje autorskie historie, między innymi o przygodach Kapitana Kentucky<sup>336</sup>. W 1987 roku rozpoczął przygodę z bogatym kaczoem od historii *The Son of the Sun*<sup>337</sup>.

Rosa zdradził wówczas w wywiadzie, że McKwacz jest jego ulubioną postacią disneyowską i, w przeciwieństwie do większości innych pisarzy Disneya, uważał go za reprezentanta postaci historycznej, której oryginalne przygody miały miejsce w latach 50. i 60. XX wieku i zakończyły się (nieusankcjonowaną śmiercią kaczoa) w 1967 roku<sup>338</sup>, gdy jego twórca Barks przeszedł na emeryturę. Takie postrzeganie przez Rosę zakończenia pewnej epoki historii komiksowych Barksa zdecydowało o napisaniu kolejnych, w których głównym bohaterem stał się Sknerus. Rosa starał się brać pod uwagę tylko tworzące kanon historii Barksa i opierając się na nich, stworzył oś czasu, a także drzewo genealogiczne zgodne z opowieściami mistrza. W końcu napisał i narysował komiks *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, za który dostał nagrodę Eisnera w roku 1995. Opowieść graficzna Dona Rosy, składająca się z dwunastu rozdziałów głównych i sześciu dodatkowych, również stanowi pewną formę interpretacji dziejów. Tym razem przez zobrazowanie prawie całego życia Sknerusa w kontekście minionej epoki. Przedstawia ona życiorys najbogatszej kaczkę świata i jej przygody na przestrzeni XIX i XX wieku. To swoista kronika czasów przed tym, jak w 1947 roku w popkulturze pojawił się Sknerus. Fabuła jest osadzona w latach 1877–1947<sup>339</sup> i odnosi się prawie do wszystkich informacji znalezionych w opowieści Carla Barksa. Poza genezę wujka Donalda, komiks dostarcza również informacji o pochodzeniu wielu innych postaci związanych z kaczym światem<sup>340</sup>.

Choć Don Rosa narysował wiele komiksów z disneyowskimi kaczkami<sup>341</sup>, to *Życie i czasy Sknerusa McKwacza* pozostają narracją o strukturze przedstawiającej przygodę głównego

---

<sup>336</sup> Ibid., s. 5–7.

<sup>337</sup> Don Rosa był oddanym fanem Carla Barksa i z początku pisał felietony na temat komiksów swojego mistrza. Dopiero później postanowił stworzyć własną historię, która nie tylko w warstwie fabularnej, ale też rysunkowej mocno była zbliżona do stylistyki twórcy Sknerusa – Carla Barksa. Zob. *ibid.*, s. 3.

<sup>338</sup> A. Crezo, *Scrooge McDuck died in 1967 (and other animated Duck Facts)*, „Neatorama” 5.10.2012, <http://www.neatorama.com/2012/10/05/Scrooge-McDuck-Died-in-1967-and-Other-Animated-Duck-Facts/> [dostęp: 5.03.2021].

<sup>339</sup> Co zostało podkreślone za pomocą wskazań datacyjnych na początku każdego rozdziału.

<sup>340</sup> D. Rosa, *Przedmowa*, [w:] *id.*, *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, Warszawa 2017, s. 4–5

<sup>341</sup> W Polsce cały zbiór komiksów o disneyowskich kaczkach został wydany przez wydawnictwo Egmont Polska w dziesięciu tomach z zaznaczeniem, że tylko dwa tomy tworzą całość powieści graficznej analizowanej w tym tekście – *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*. Zob. R. Koch, *W jakich tomach kolekcji Rosy pojawią się rozdziały „Życia i czasów”?*, „Kacza Agencja Informacyjna. Centrum Informacji o komiksach Disneya + Komisje dla Wszystkich” 17.05.2020, <https://www.komiksdisneya.pl/2020/05/w-jakiach-tomach-kolekcji-rosy-pojawia.html> [dostęp: 15.09.2020].

bohatera w porządku chronologicznym, opartym na najważniejszych wydarzeniach z XIX i XX wieku. Wśród nich możemy wyróżnić wiele globalnych wydarzeń, a zwłaszcza te, które są związane z USA, bowiem druga połowa XIX wieku to okres działalności wielkich potentatów finansowych i ich dominacji w Stanach Zjednoczonych – jednym z nich jest przecież sam Sknerus. Wśród licznych amerykańskich wydarzeń znajdziemy: działalność portu rzeczno-głazowego Louisville pod koniec XIX wieku, walkę z gangiem Daltonów w 1890 roku, budowę Kanału Panamskiego czy wielki kryzys z 1929 roku. Pojawiają się też pewne odniesienia do najważniejszego wydarzenia w historii innego obszaru Ameryki Północnej, a mianowicie Kanady, jakim była gorączka złota w Klondike. To wtedy McKwacz zarobił swój pierwszy milion. Przedstawiana w komiksie fabuła jest związana z pewnym wycinkiem dziejowym, umiejscowionym na osi czasu, w związku z tym obecny tutaj czas narracyjny jest czasem datowanym, co również zostało podkreślone (wraz z biegiem fabuły) w życiu Sknerusa. Każdy kolejny rozdział opatrzony jest nawet datacją, to z kolei prowadzi do narracji diachronicznej, w której najpierw ustalone są ramy chronologiczne, a potem zarysowana zostaje intryga poszczególnych historii w ciągu temporalnym, a więc mamy do czynienia z narracją linearną. Dlatego występująca tutaj narracja prezentuje formę mieszaną, łączącą cechy obydwu<sup>342</sup>. Zdarzają się też kadry, które wychodzą poza czas trwania, odwołując się do tego, co będzie, zatem występują również elementy związane z czasem prospektywnym, ukazujące na przykład wizje przyszłości, kiedy to nastoletni Sknerus rozmyśla nad swoim następnymi przygodami w porcie w Glasgow, a narrator nam je ukazuje, bo jest ich świadom. Są również przeszłe zdarzenia, kiedy stary Sknerus na końcu powieści rozmyśla o swoich dokonaniach, co jest związane z czasem retrospektywnym. Przez to kadry, jak i zdania w narracji historycznej stają się temporalnie jedno-, dwu- lub nawet trójwymiarowe, choć rzadziej, co oznacza, że mogą one zawierać oprócz głównego czasu, który pokrywa się z czasowymi wymiarami zdania, również odnośniki do przeszłości i przyszłości<sup>343</sup>.

Z tego wynika fakt dookreślenia narratora. Istotne jest również prowadzenie podwójnej narracji zarówno ekstradiegetycznej, jak i heterodiegetycznej przez prawie większość komiksu, gdzie w specjalnych ramach narrator, poprzez opowiadany kontekst, wprowadza nas do danej historii, ujawniając opis geograficzny, podając przykładowe wydarzenia związane z daną przygodą, a w kolejnych kadrach zazwyczaj dookreśla czas lub miejsce, używając nie tylko

---

<sup>342</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 112–117.

<sup>343</sup> *Ibid.*, s. 117–122.

konkretnych nazw, ale też okoliczników czasu i miejsca, jak: tymczasem, później, w pobliżu<sup>344</sup>. Ponadto przez ujawnianie tego co było, a zwłaszcza tego, co będzie, staje się wszechwiedzący, a więc ekstradiegetyczny-heterodiegetyczny. Z kolei tak jak w poprzednich komiksach, tak i tutaj są przedstawione wspomnienia bohaterów. Ojciec Sknerusa – Fergus w pierwszym rozdziale snuje opowieść o wielkim rodzie McKwaczów. I wtedy pojawia się intradiegetyczna narracja heterodiegetyczna, gdzie prezentacja poszczególnych kadrów nie jest zbyt rozbudowana, gdyż odnosi się do informacji newszechwiedzącego Fergusa i jego wyobraźni, która pozwala mu opowiadać fakty z okresu średniowiecza oraz XVII i XVIII wieku<sup>345</sup>. Podobna forma występuje w rozdziałach dodatkowych: *Kowboj kapitanem*, *Stróż prawa z Pizen Bluff*, *Więzień Doliny Białej Śmierci* oraz *Spryciarz z Panamy*, gdzie Sknerus opowiada swoim siostrzeńcom historie jako naoczny świadek<sup>346</sup>.

Treść *Życia i czasów Sknerusa McKwacza* miejscami wpisuje się w pewien sposób w tak zwaną historię alternatywną, której głównym celem jest eksperymentowanie ze sposobami przedstawiania dziejów oraz wskazywanie innych biegów historii<sup>347</sup>. W powieści graficznej związanej z historią niekonwencjonalną relacje między światem rzeczywistym a fikcją ulegają też pewnemu stopniowaniu. Ilość fikcyjności stanowi kryterium określające, z jakim typem powieści graficznej mamy do czynienia. U Dona Rosy możemy spotkać typ narracjonistyczny (wedle typologii Michała Traczyka), w którym wykorzystuje się tylko niektóre momenty dziejowe, dosłownie pewne chwile, do stworzenia fikcji. Fikcja ta jednak jest na tyle istotna, że nie trzeba tworzyć nowej linii czasowej, a tak wykreowana przez autora fabuła ma zainteresować odbiorców, reprezentujących powszechną świadomość społeczną, dziejami minionymi. Na podkreślenie zasługuje też fakt, że taka analiza wymaga uwagi, gdyż nawet najmniejszy element literacki może stanowić o tym, czy fabuła dokładnie odda fakt dziejowy, zmodyfikuje go czy przeobrazi w element fikcji. Delikatną modyfikację dobrze oddaje przykład ilustrujący kierowanie koparką przez prezydenta Roosevelta podczas budowy Kanału Panamskiego. Wydarzenie to kończy się wypadkiem, co nie zostało zarejestrowane przez żadne źródła, choć faktem jest, że przez moment głowa państwa zasiadała w koparce podczas wizyty na budowie kanału, co poświadczają zdjęcia<sup>348</sup>. Fikcyjność sprawia, że nie otrzymujemy pełnej

---

<sup>344</sup> D. Rosa, *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2017, s. 42, 55.

<sup>345</sup> Ibid., s. 11–13.

<sup>346</sup> Ibid., s. 264, 290, 317, 378.

<sup>347</sup> I. Kowalczyk, *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 12, s. 4–9.

<sup>348</sup> D. Rosa, *Życie i czasy...*, s. 376, 386.



transkrypcji fragmentów historii na język komiksowy. Jej celem jest nie tyle przekazanie wiedzy, ile przede wszystkim przekazanie pewnej wizji autora na dany temat dziejowy, co ma zachęcać do dalszego poznawania<sup>349</sup>.



Ilustracja 14: Theodor Roosevelt w koparce podczas budowy Kanału Panamskiego

Czasami historia została poddana pełnej modyfikacji, tak jak w przypadku rozdziału *Najeźdźca z Kaczogrodu*. Mamy tutaj zmieniony moment historii USA. Przedstawiony atak na fikcyjny fort Kaczogród (jedyną fikcyjną miejscowość występującą w powieści graficznej) oddziałów Theodora Roosevelta w 1902 roku do złudzenia przypomina jedną ze scen wojny z Hiszpanią w roku 1898, kiedy to Roosevelt stał na czele Rough Riders<sup>350</sup>.



Ilustracja 15: Po lewej prezydent Roosevelt w natarciu na Kaczogród. Po prawej Roosevelt w wojnie z Hiszpanią w 1898 r.

Rosa starał się często naginać fakty, tak aby tworzyć historię ciekawą, jednocześnie konfrontując czytelnika z prawdą. Najbardziej jest to widoczne w rozdziałach dodatkowych,

<sup>349</sup> T. Marciniak, *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, Poznań 2014, s. 75–76.

<sup>350</sup> D. Rosa, *Życie i czasy...*, s. 203.

uzupełniających główną historię. Według fabuły, historia zaczyna się w skarbcu, kiedy Sknerus opowiada o swojej przeszłości, o tym, jak w latach 80. XIX wieku służył na trójmasztowcu pływającym po australijsko-azjatyckich wodach, przejmując tym samym na chwilę rolę narratora<sup>351</sup>. Oprócz pojawienia się dwóch wymiarów temporalnych, mamy tu też do czynienia z narracją wręcz pamiętnikarską. Ale opowieść z perspektywy czasu może również dowodzić tego, że Sknerus przedstawia swoją historię z własnego punktu widzenia, pomijając pewne detale celowo bądź nieświadomie co może być wynikiem naturalnego procesu starzenia, gdyż z wiekiem umysł pamięta już mniej szczegółów i modyfikuje pewne drobiazgi, posługując się przy tym czasem retrospektywnym, co charakterystyczne jest tylko dla wcześniej wspomnianych rozdziałów dodatkowych. Patrząc na to z innej strony, można stwierdzić, że jest to próba usprawiedliwienia się przez autora z braku warsztatu historycznego i jedynie luźnego traktowania dziejów. W opowiadanej historii Hyzio, Dyzio i Zyzio znajdują zdjęcie z 1883 roku, kiedy to McKwacz służył na kliprze herbacianym o nazwie Cutty Sark, którym dowodził kapitan Moore, a ich misją wtedy było przewiezienie dwóch długorogich byków dla sułtana Djoka<sup>352</sup>. I rzeczywiście w latach 1883–1885 Cutty Sark cieszył się sporym uznaniem w swojej branży, jednakże, jak mówi historia, w latach 1883–1884 głównym zadaniem marynarzy Cutty Sarka było przewiezienie z Australii do Londynu 4289 beli wełny – występuje więc tutaj pewna niezgodność w stosunku do prawdy historycznej. Występuje też niezgodność dotycząca miejsca pobytu statku, bowiem w lipcu 1883 roku kliper ten wypływał dopiero z Gravesend w Wielkiej Brytanii<sup>353</sup>, a nie znajdował się u wybrzeży azjatyckich. W tym samym czasie miała miejsce również eksplozja Krakatau, której to Sknerus był świadkiem. Tymczasem według jednego z badaczy, Iana Thorntona, nie było świadków wybuchu wulkanu, bo nikt w pobliżu eksplozji nie mógł przeżyć. A o szczegółach erupcji dowiedzieliśmy się dopiero z późniejszych badań naukowców, choć faktem jest, że eksplozja była słyszalna w promieniu 4000 km od miejsca wybuchu<sup>354</sup>. Niemniej wybuch został zaprezentowany wizualnie przez autora w postaci grzyba atomowego, znanego z okresu II wojny światowej – po zrzuconiu bomb na Hiroszimę i Nagasaki, co podkreśla tylko powagę zjawiska, zrozumiałą szczególnie

---

<sup>351</sup> Faktem jest, że kliper ten zahaczał też o wybrzeża USA, w tym najprawdopodobniej o Montanę, gdzie zaokrętował się Sknerus. Zob. *ibid.*, s. 264–265.

<sup>352</sup> *Ibid.*, s. 266–267.

<sup>353</sup> T. Stewart, *The Cutty Sark*, <https://www.historic-uk.com/HistoryMagazine/DestinationsUK/Cutty-Sark>, „Historic UK”, [dostęp: 21.12.2022].

<sup>354</sup> I.W.B. Thorton, *Krakatau the destruction and reassembly of an Island Ekosystem*, Harvard 1996, s. 4–14.

przez starszych odbiorców<sup>355</sup>. W kontekście fabuły możemy zinterpretować to tak: Sknerus – widząc w ciągu swojego życia obydwie te zjawiska w sposób bezpośredni lub pośredni – na starość mógł je pomieszać. Nie będąc pewny, czym się różni jedno od drugiego, z perspektywy czasu, jako narrator intradiegetyczno-homodiegetyczny, który był bohaterem tych wydarzeń, próbuje przekazać powagę zjawiska, porównując erupcję do grzyba atomowego, tworząc swoistą metaforę graficzną. Te fakty zostały przekształcone w taki sposób, aby pasowały do ogólnej narracji fikcyjnej, która ma trzymać w napięciu, jednakże, mimo przekształcenia, w pewien sposób są one również nośnikiem prawdy historycznej.



Ilustracja 16: Wybuch Krakatau przypomina eksplozję bomby atomowej

Ciekawym zabiegiem jest też wprowadzenie narracji kronikarskiej, która nie odnosi się do życia ani doświadczenia głównego bohatera. Zwyczajne odczytywanie źródeł, a także przytaczanie zdań z książek lub korzystanie z wiedzy nabytej, pozaźródłowej, jest obecne na kadrach historii *Skarb Holendra* czy *Jej wysokość McKwacz*, stanowiącej rozdział uzupełniający *Życia i czasów Sknerusa McKwacza*<sup>356</sup>. Tutaj zarówno narrator, jak i bohaterowie przytaczający historię Meksyku czy okresu kolonialnego USA stają się narratorami o ograniczonej wiedzy, którzy opowiadają historię na podstawie zebranej wiedzy, lecz nie są jej bohaterami. Mamy więc do czynienia z intradiegetyczną narracją heterodiegetyczną.

<sup>355</sup> D. Rosa, *Życie i czasy...*, s. 278.

<sup>356</sup> Choć dodatkowe rozdziały publikowano w Polsce w różnych tomach, to pierwsze uzupełnienie pojawiło się w pierwszym tomie *Komiksy z Kaczogrodu* z 2001, gdzie zamieszczono rozdziały *Kowboj kapitanem* i *Stróż prawa z Pizen Bluff*, a inne historie z tego wydania zostały również uznane za część fabuły o życiorysie Sknerusa, stąd analizowana historia znalazła się w niniejszej dysertacji. Zob. D. Rosa, *Jego wysokość McKwacz*, „Kaczogród”, 2011, t. 3.



Ilustracja 17: Różne style narracji kronikarskiej<sup>357</sup>

W każdej historii McKwacz jest kreowany na bohatera historycznego. W narracjach dziejowych częściej jednak spotykamy się z bohaterem tzw. historiograficznym. Bohater historiograficzny to bohater historyczny, opisany subiektywnie przez autora tworzącego narrację<sup>358</sup>. Istotnym czynnikiem jest też zasięg terytorialny działań danego bohatera, bo może on być albo lokalnym, albo międzynarodowym bohaterem<sup>359</sup>. W przypadku Sknerusa z całą pewnością wychodzimy poza ramy lokalności, gdyż jego dokonania opisywane są na całym globie. Ponadto bohaterowie występujący w tej powieści graficznej są mieszkanką spotykanych bohaterów w tego typu komiksach. Mamy bohaterów, którzy są fantastyczni i przy tym nigdy nie wystąpili w dziejach jak choćby antropomorficzny Kaczor Donald, postaci prawdziwe, które zostały użyte jako elementy fabuły w tym prezydent Theodor Roosevelt czy Buffalo Bill.

Nawiązując do zagadnienia karykatury, które zostało nakreślone w tym rozdziale przy przytoczeniu opinii Carla Barksa, warto dodać, że karykatura dzięki swoim funkcjom poznawczym pozwala na swobodniejsze traktowanie podmiotu interpretowanego oraz wyolbrzymienie określonych cech podmiotu interpretowanego, co sprzyja lepszej percepcji oraz głębszej interpretacji tych cech. Ponadto angażuje wyobraźnię odbiorcy przez zainicjowanie odbioru ludycznego, co znowu wpływa na efektywność percepcji przekazu, w

<sup>357</sup> Po lewej stronie zdjęcia przedstawiającego nam kadry komiksowe, widoczne sięgnięcie po wiedzę pozaźródłową z podręcznika Młodego Skauta, który uzupełnia wiedzę o sir Francisie Drake'u, o którym mówił dokument kilka kadrów wcześniej. Zob. Ibid., s. 84. Z kolei po prawej mamy poszukiwanie zaginionego skarbu Holendra i wizualizację ustnej wypowiedzi jednego z bohaterów, dotyczącej legendarnej rodziny Peraltów z Meksyku. Zob. id., *Skarb Holendra*, „Komiks z Kaczogrodu: Sknerus” 2001, t. 1, s. 70.

<sup>358</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 309–313.

<sup>359</sup> Ibid., s. 314–319.

obrębie którego operuje się karykaturą. W tym przypadku historie ze Sknerusem świetnie spełniają te funkcje, zachęcając odbiorcę do pogłębionej analizy zawartej treści<sup>360</sup>.

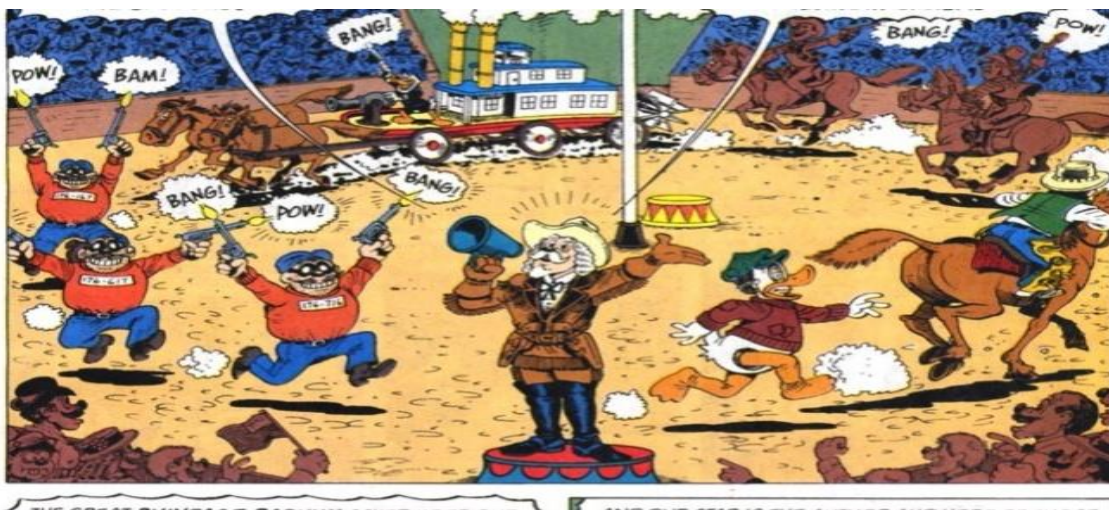
Sama postać Sknerusa jest mocno inspirowana historią i całkiem prawdopodobne, że bohater ten był częściowo wzorowany na Andrew Carnegie – XIX wiecznym przedsiębiorcy amerykańskim. Urodzony w 1835 r. w ubogiej szkockiej rodzinie, który podobnie jak Sknerus w wieku trzynastu lat wyemigrował wraz z rodziną do USA, Carnegie na początku pracował w fabryce przędzy bawełny jako robotnik i telegrafista, lecz z czasem stał się jednym z najbogatszych ludzi swoich czasów, budując swą finansową potęgę na produkcji stali<sup>361</sup>.

Podobnie jest u Dona Rosy, gdzie mamy liczne grono bohaterów historycznych, a wśród nich: Murdo McKenziego – słynnego amerykańskiego hodowcę bydła i właściciela Matador Land and Cattle Company, Sama Steela – pułkownika Kanadyjskiej Górskiej Policji, czy Bufallo Billa (właściwie Williama Fredericka Cody’ego) – zwiadowcę armii USA podczas wojny secesyjnej i organizatora widowisk cyrkowych *Wild West Show*, promujących dzieje amerykańskiego Dzikiego Zachodu. Jak można zauważyć, bohaterowie ci z lokalnie działających aktywistów stali się powszechnie znanymi osobistościami.

---

<sup>360</sup> W. Benjamin, *Eduard Fuchs – zbieracz i historyk*, [w:] id., *Twórca jako wytwórca*, Poznań 1975, s. 106–142; T. Sikorski, *Karykatura polityczna jako źródło do badań nad historią Drugiej Rzeczypospolitej. Postulaty badawcze.*, „Historia i Polityka”, 2009, nr 1(8), s. 64–66.

<sup>361</sup> Powojenny okres, rozwój technologiczny i zwiększony popyt na przewozy kolejowe sprawiły, że ta gałąź gospodarki stała się priorytetem w USA. Odchodząc na emeryturę w 1901 r., Szkot sprzedał swoją spółkę Carnegie Company za 480 mln dolarów. W tym przypadku możemy powiedzieć, że w pełni zrealizował się amerykański sen: „od pucybuta do milionera”. Carnegie wychował się w ubóstwie, a umarł w dobrobycie. Był przeciwnikiem pomagania ludziom przez dawanie im potrzebnych rzeczy, uważał, że najbardziej odpowiednią formą jest pomaganie innym w zdobywaniu wiedzy, dlatego też na ten cel wydał 350 mln dolarów – podobnie jak Sknerus, który nie daje jałmużny, ale zawsze służy np. siostrzeńcom cennymi lekcjami i radami. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 346.



Ilustracja 18: Bufallo Bill

Są też bohaterowie, którzy zostali tak zmienieni, aby wpasować ich do nowo stworzonej rzeczywistości historycznej według pomysłu Rosy, wypełnionej elementami fikcyjnymi. I tak w komiksie spotkanie McKwacza z Theodorem Rooseveltem na Dzikim Zachodzie ma miejsce między 1882 a 1884 rokiem. Jednakże nie jest to zgodne z prawdą historyczną, gdyż w tamtych latach Roosevelt przebywał w Nowym Jorku, gdzie został wybrany do legislatury stanowej, a do Dakoty Północnej wyjechał dopiero po śmierci żony i matki<sup>362</sup>. W komiksie zostało przedstawione, że kilka lat później Roosevelt, jako prezydent, przeprowadził szturm na fikcyjny fort w Kaczogrodzie, gdzie również spotkał wujka Donalda. Fikcja zarysowuje tutaj całą przestrzeń zmyślnego stanu Kalisota (położonego na części rzeczywistego stanu Kalifornia), ze stolicą właśnie w Kaczogrodzie, gdzie znajduje się ów wspomniany fort<sup>363</sup>. Natomiast wódz Apachów Geronimo został pokazany jako człowiek, który pragnie wystąpić w cyrku Billa, by promować kulturę swoich ludzi, oraz pomaga „błędym twarzom” w ujęciu gangu Daltonów na początku lat 90. XIX wieku<sup>364</sup>. Tymczasem według prawdy historycznej, Geronimo prowadził krwawe boje z Amerykanami, a po roku 1886 wszyscy Apacze byli przetrzymywani jako jeńcy wojenni na Florydzie i w Alabamie<sup>365</sup>. Dopiero z czasem ten indiański przywódca faktycznie stał się legendą, którą wykorzystuje się dziś w promocji turystyki.

<sup>362</sup> L. Pastusiak, *Prezydenci Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 1, Warszawa 2002, s. 531.

<sup>363</sup> D. Rosa, *Życie i czasy...*, s.198–205.

<sup>364</sup> *Ibid.*, s. 293–296.

<sup>365</sup> S. M. Barrett, *Geronimo żywot własny spisany przez S.M. Baretta*, Warszawa 1975, s. 142–147.

W komiksie występują zmyślone postaci, które charakteryzują się pewnymi cechami przypisanymi bohaterowi historycznemu, ale nie mają nic wspólnego z rzeczywistą historią. Jedną z nich jest sam główny bohater – Sknerus. Postać wybitna, która bez konkretnego miejsca i czasu oraz społeczeństwa nie zastępnęłaby, podobnie jak wybitne jednostki, gdyby się podkreślało tylko ich heroiczne dokonania, jak na przykład prezydenci Waszyngton czy Lincoln<sup>366</sup>. Autor pokazuje Sknerusa jako wybitnego przedsiębiorcę o wielkich ambicjach i wszechstronnych umiejętnościach – jako symbol amerykańskiego kapitalizmu, doceniany przez inne postaci prezentowanej epoki. Wart uwagi jest też John Kwakerfeller (nawiązujący swoim nazwiskiem do amerykańskiego potentata Rockefellera) – późniejszy przeciwnik Sknerusa. W historii Rosy poznajemy go jako małe dziecko, syna miliardera Howarda, który jako kopacz wzbogacił się na gorączce złota w 1849 roku. Poznajemy też genezę Johna, który został stworzona na podstawie późniejszych komiksów, w których Kwakerfeller oszukuje i z nikim się nie liczy, ważny dla niego jest tylko zysk. Jego zachowanie wynika z faktu, że był rozpieszczany przez matkę, a potem odziedziczył fortunę po ojcu, nie zaznając nigdy ciężkiej pracy, w przeciwieństwie do prawdziwego kapitalisty jakiego reprezentuje Sknerus<sup>367</sup>.

Sposób dobierania elementów historycznych jest dopasowany z góry określaną konwencją autora, niemniej jednak opiera się na zasadach wypracowanych przez Barksa i na prawdzie historycznej zawartej w źródłach. W niektórych ekskluzywnych wydaniach tego komiksu została zawarta przedmowa Dona Rosy, co nie jest częste w przypadku tego gatunku. Rosa tłumaczył w niej częściowo swój subiektywny dobór elementów prawdy historycznej. Jednym z takich przykładów jest wybór na miejsce akcji – Louisville w drugim rozdziale omawianej powieści graficznej. Według autora jest to zarówno miejsce w którym mieszkał, czyli początek wszelkiej przygody z komiksem, ale też przedstawiony na kadrach komiksu hotel – Galt House – rzeczywiście istniał w latach 80. XIX wieku wpisując się do fabuły. Z kolei aby stworzyć historię o kliperze Cutty Sark, autor wpięrow studiował archiwalia, w tym nawet dziennik pokładowy, aby poznać niezbędne elementy do zaimplementowania do historii. Fakt dbania o detale graficzne konkretnych przedmiotów zaprezentowanych na kadrach z planem

---

<sup>366</sup> S. Wineburg, Ch. Monte-Sano, *Famous Americans. The Changing Pantheon of American Heroes*, „Journal of American History”, 2008, nr 4, s.1190, 1196, 1200.

<sup>367</sup> Wyraźnie jest nawet pokazane przez gestykulację i mimikę twarzy młodego Johna, jak kpi z ciężkiej pracy Sknerusa. Zob: D. Rosa, *Życie i czasy...*, s. 84–85.

ogólnym, które wiążą bohaterów z przedstawioną rzeczywistością historyczną, ukazując znaczenie dziejów w fabule komiksu o Sknerusie McKwaczu<sup>368</sup>.



Ilustracja 19: Miś Roosvelta<sup>369</sup>

Sknerus stał się ikoną oszczędzania i rozsądnego biznesu dla amerykańskich przedsiębiorców. Status ten zdobył w wyniku ciężkiej pracy, o czym mówi nam *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*. Dzięki temu droga przysłowiowego pucybuta do milionera została zobrazowana przez Rosę w całej okazałości jako droga każdego większego przedsiębiorcy. Tytuł ten udowadnia przede wszystkim, że również wiedza w zakresie historii i wyciąganie z niej wniosków jest cenne i ważne dla każdego z nas, a nie tylko w świecie ekonomii. Przecież to zarówno sukcesy, jak i porażki są elementami budującymi nasze doświadczenie i ukierunkowującymi dalszy rozwój zarówno jednostki, jak i cywilizacji na poziomie i politycznym, i ekonomicznym. Można dostrzec również, że konstrukcja bohatera, jakim jest Sknerus, oraz jego dzieje, umieszczone na przełomie wieków, mogą dostarczyć materiału do wielu analiz historycznych i okazać się lekcją na temat dziejów przedstawionych w sposób niebezpośredni, obligujących do analizy najmniejszych elementów rzeczywistości dziejowej, które zostały wprowadzone w obrazkową historię.

Chociaż Rosa jest Amerykaninem, i bohaterowie jego dzieła są Amerykanami – lub mogą być uznani za Amerykanów, ponieważ są bohaterami Disneya i zamieszkują fikcyjny stan USA Kalisotę – to komiksy z kaczkami nie są zbyt popularne w Stanach Zjednoczonych.

<sup>368</sup> Ibid., s. 4, 5, 27, 263.

<sup>369</sup> Miejscami możliwe jest odnalezienie tylko pewnych tropów historycznych w postaci obiektów, do których nie ma konkretnego nawiązania. Jednym z nich jest miś Teddy, który stał się najbardziej rozpoznawalną zabawką za czasów prezydenta Theodora Roosevelta. W 1902 r., podczas jednego z polowań prezydenta USA, jego współtowarzysz postrzelił młodego niedźwiadka. Gdy przyprowadził spłoszone zwierzątko do Roosevelta, ten nakazał je uwolnić. Wydarzenie to zostało narysowane przez Clifforda Berrymana, a sama grafika ukazała się w gazecie „The Washington Post” i stała się inspiracją dla rosyjskiego imigranta Morrisa Mitchoma do produkcji pluszowych niedźwiadków o nazwie Teddy, na cześć prezydenta, od którego Morris dostał przyzwolenie na produkcję takiej pluszowej zabawki. Zob. *Teddy bear celebrates 100<sup>th</sup> birthday*, „BBC News” 3.12.2002, [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/2537943.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/2537943.stm) [dostęp: 3.01. 2021].



Rynek komiksów w USA jest kontrolowany głównie przez komiksy związane z superbohaterami i inne komiksy fantasy, co przekłada się też na brak zainteresowania innymi historiami. Większość obecnych scenarzystów i rysowników pochodzi z Europy, a zwłaszcza ze Skandynawii bądź Półwyspu Apenińskiego, gdzie masowo powstają charakterystyczne pulpy – zbiory długich opowiadań o przygodach mieszkańców z Kaczogrodu<sup>370</sup>. Powoduje to, że historia Rosy podlega analizie badawczej, bowiem jest utrzymana w stylu amerykańskim i prezentuje w głównej mierze historię XIX i XX wieku USA.

Chociaż komiksy o Sknerusie pokazują zarówno XIX, jak i XX wiek, to brak w nich odniesienia do I wojny światowej<sup>371</sup>, która była pierwszym poważnym konfliktem globalnym. Nawiązując do amerykańskiej historii i wspomnianej wojny, warto wspomnieć również komiks *Harlem Fighters*, który jest bardzo istotny dla Afroamerykanów. Stany Zjednoczone przystąpiły do wojny dopiero w ostatnim roku trwania konfliktu, a dokładnie w 1917 roku<sup>372</sup>. Historia tej wojny jest ważna dla USA nie tylko ze względu na osiągnięcie przez ten kraj statusu mocarstwa po zakończeniu konfliktu<sup>373</sup>, ale także z powodu docenienia grupy żołnierzy afroamerykańskich, którzy wcześniej nie mogli służyć w wojsku, byli marginalizowani.

### **3.4. *The Harlem Hellfighters* w I wojnie światowej**

Cytowane na początku pracy periodyzacje dziejów USA, wymieniające przełomowe dla tego państwa momenty i okresy<sup>374</sup>, nie zauważają wśród nich I wojny światowej. W chronologii

---

<sup>370</sup> B. Stuła, *Kaczki, myszy i dinozaury – recenzja „Gigant Mamut. Potwór z Przeszłości”*, „Ostatnia Tawerna” 27.09.2018, <https://ostatniatawerna.pl/kaczki-myszy-i-dinozaury-recenzja-gigant-mamut-potwor-z-przeszlosci/> [dostęp: 15.10.2020].

<sup>371</sup> Brak odniesienia również do II wojny światowej.

<sup>372</sup> Na przełomie lat 1916/1917 teatr wojenny mocno skomplikował się, zwłaszcza dla wojsk Ententy. Po 1 lutego 1917 r., kiedy Niemcy ogłosiły, że będą zatapiać każdy okręt przy strefie wschodniej Morza Śródziemnego (Francji, Włoch) oraz Wielkiej Brytanii, USA zerwały stosunki dyplomatyczne z Niemcami. Ponadto kilkanaście dni później wyszło na jaw, że Niemcy, w razie przystąpienia USA do wojny, szukały poparcia w Meksyku – tzw. Telegram Zimmermanna. To w połączeniu z coraz częstszymi atakami U-Bootów na amerykańskie statki przyspieszyło bieg wydarzeń. W marcu prezydent Woodrow Wilson zwrócił się do Kongresu o zgodę na wypowiedzenie wojny Niemcom, na co najpierw przystał Senat, a potem, już 6 04.1917 r., Izba Reprezentantów podtrzymała tę decyzję, sprawiając, że Stany Zjednoczone przystąpiły do I wojny światowej. Zob. L. Pastusiak, *Prezydenci Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 2, Warszawa 2002, s. 354-356.

<sup>373</sup> Co prawda, Wilson wyprowadził USA ze stanu izolacjonizmu (tendencje zapoczątkował już Theodor Roosevelt), ale potem Stany Zjednoczone na nowo się zamknęły, aż do II wojny światowej. Niemniej jednak ten 28. prezydent USA ukazał wizję pojmowania USA jako siły dbającej o światowy ład i pokój. Mimo że udział jego kraju w wojnie był stosunkowo mały, odmienił jednak jej bieg, nadając prym temu krajowi przez intensyfikację procesów, takich jak rewolucja technologiczna czy nurty reformatorskie, umożliwiające przejęcie w pełni roli supermocarstwa tuż po II wojnie światowej. Zob. M. Fatalski, *Mocarstwo światowe*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2013, nr 10, s. 134; M.A. Jones, op. cit., s. 487.

<sup>374</sup> Więcej w rozdziale 2.1.

Bibliotek Kongresu Amerykańskiego ten straszny, globalny konflikt tkwi w „erze progresywizmu. 1900-1929”, zaś w periodyzacji *The American Experience in the Classroom* w szerokim przedziale czasowym „nowoczesna Ameryka 1890–1930”. Istotnie, I wojna światowa w sposób bardzo istotny przyczyniła się do ogromnego progresu gospodarczego w USA, przekształcając to państwo „z międzynarodowego dłużnika w międzynarodowego wierzyciela”<sup>375</sup>. Efekty te osiągnięte zostały dzięki dużemu zaangażowaniu militarnemu USA na froncie zachodnim I wojny światowej. Oblicza się, że w walkach na pierwszej linii frontu wzięło udział około 1,4 miliona żołnierzy zza oceanu. Wśród nich znajdował się słynny 369 Pułk Piechoty, składający się głównie z Afroamerykanów. Właśnie walkom żołnierzy tego pułku poświęcony jest komiks pod tytułem *The Harlem Hellfighters* – autorstwa Maxa Brooksa, z rysunkami Caanana White’a<sup>376</sup>. W przyjętej przeze mnie kategoryzacji narracji o wojnie, komiks ten należy zaliczyć do tych publikacji komiksowych w których wojna przedstawiona jest jako realistyczne odniesienie dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła eksponowanych przez realistyczne, lecz heroizowane w toku fabularyzacji postaci.

Narratorem komiksu jest jeden z uczestników walk 369. pułku, imieniem Mark<sup>377</sup>. Jest to żołnierz, który na początku został zrekrutowany do 15. Pułku Gwardii Narodowej Nowego Jorku. Do tego pułku werbowano głównie w Harlemie, dzielnicy Nowego Jorku. Do jednostki zostali powołani czarnoskórzy mieszkańcy Harlemu. Z czasem, w 1916 roku, po federalizacji, pułk został przekształcony w 396. Pułk Piechoty USA<sup>378</sup>. W lipcu 1917 roku jednostka rozpoczęła podstawowe szkolenie w Camp Whitman. To tam afroamerykańscy żołnierze po raz pierwszy odczuli skutki segregacji w armii Stanów Zjednoczonych: otrzymali mundury później niż ich biali koledzy i trenowali zmiotłami zamiast karabinów<sup>379</sup>.

W komiksie zastosowano narrację wspomnieniową. Intradiegetyczny narrator homodiegetyczny wypowiada się w pierwszej osobie, w czasie przeszłym, wskazując tym samym na częściowe używanie czasu retrospektywnego, który przeplata się z czasem aktualnym. Główne wydarzenia są ułożone w sposób chronologiczny w latach 1917–1919,

---

<sup>375</sup> L. Pastusiak, Skutki II wojny światowej dla Stanów Zjednoczonych, „Ante Portas – Studia nad Bezpieczeństwem”, 2015, nr 1(4), s. 14.

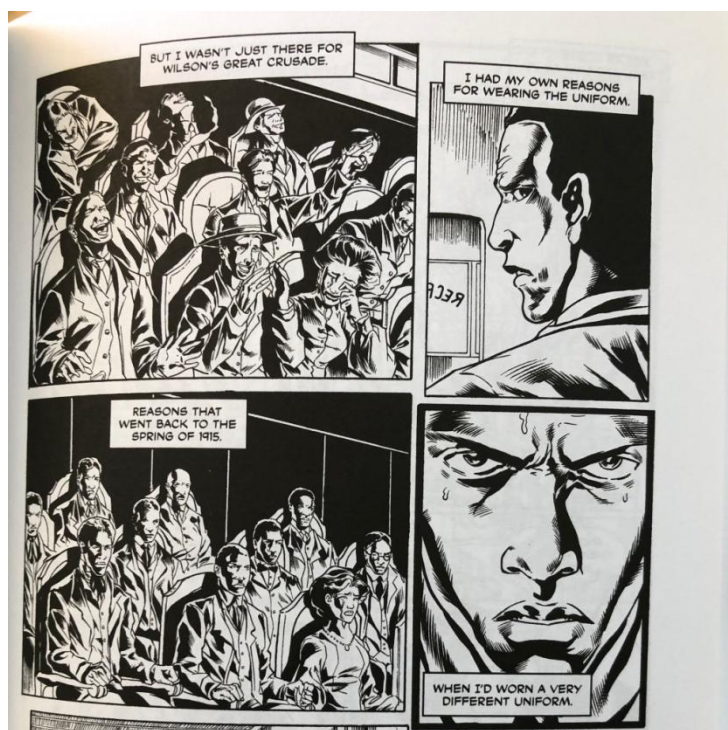
<sup>376</sup> M. Brooks, C. White, *The Harlem Hellfighters*, New York NY 2014.

<sup>377</sup> Ibid., s. 15.

<sup>378</sup> H.L. Gates, jr., *Who were the Harlem Hellfighters?*, „PBS”, tekst oryginalnie ukazał się w „The Root” 11.11.2013, <https://www.pbs.org/wnet/african-americans-many-rivers-to-cross/history/who-were-the-harlem-hellfighters/> [dostęp: 20.02.2022].

<sup>379</sup> M. Brooks, C. White, op. cit, s. 40.

czasami są retrospekcje sięgające początków wojny, 1915 roku, gdy narrator, czyli Mark, opowiada o swoich uczuciach, jakie mu towarzyszyły wtedy, gdy społeczeństwo amerykańskie poniżało go jako czarnoskórego<sup>380</sup>. Dzięki dokładnym wskazaniom datacyjnym oraz rzeczywistym miejscom czytelnik ma możliwość poznać całą historię jednostki w czasie wojny. Odbiorca jest świadkiem, jak pułk zostaje z czasem przeniesiony do Spartanburga w Południowej Karolinie, aby zakończyć szkolenie, a następnie, w 1918 roku wysłany do Francji, gdzie tak jak w USA ma zlecane zadania drugorzędne, stanowiąc służbę porządkową dla Amerykańskich Sił Ekspedycyjnych. Po miesiącach dalszych „prac z kilofem i łopatą” 15. Pułk Gwardii Narodowej zostaje przekształcony w 369. Pułk Piechoty i przeniesiony pod jurysdykcję 4. Armii Francuskiej, gdzie francuscy żołnierze wykazują większą tolerancję wobec żołnierzy o innym kolorze skóry.



Ilustracja 20: Cztery kadry ukazujące retrospekcje Marka oraz emocje, jakie mu towarzyszyły, podczas rasistowskich ataków ze strony białej ludności.

<sup>380</sup> Retrospekcje pojawiają się też w stosunku do innych *Hellfighters*, ale są opowiedziane przez Marka. Odnoszą się głównie do różnych form prześladowania, które wpłynęło na decyzję, że zaczęli walczyć w armii Stanów Zjednoczonych. Jedną z form dręczenia były złośliwe stereotypy propagowane w ulotkach, jak np. opinia *They would rather lose the war than see us help with it* – Oni woleliby przegrać tę wojnę niż nam w niej pomóc. Zob. *ibid.*, s. 178–183. Miejscami występuje też ekstradiegetyczny narrator heterodiegetyczny, który przybliży tylko miejsce i datę konkretnego zdarzenia – jak chociażby Camp Whiteman w lipcu 1917 r. Zob. *ibid.*, s. 36, 40.

Fabula *Harlem Hellfighters* pokazuje tło I wojny światowej, a konkretnie jej okrutnego epizodu, w którym zatryumfował heroizm żołnierzy afroamerykańskich. Jednym z bohaterów jest szeregowy Henry Johnson, który jako pierwszy Amerykanin otrzymuje Croix de Guerre<sup>381</sup> po tym, jak uratował wielu towarzyszy przed atakiem niemieckiej grupy, uzbrojony wyłącznie w nóż bolo i karabin. To wydarzenie jest nie tyle istotne w historii, co w komiksie, pozwala bowiem zrozumieć tytuł, który nawiązuje do rosnącego znaczenia 369. Pułku Piechoty w walkach I wojny światowej oraz niemieckiego przezwiska tej jednostki: *Harlem Hellfighters* – w tłumaczeniu Piekielni Wojownicy Harlemu<sup>382</sup>. Poświęcenie czarnoskórych żołnierzy w walce możemy również dostrzec w przedstawieniu fabularnym opracowywania pewnego planu. Otóż ów plan, przewidując drugą bitwę nad Marną, Zakładał on stworzenie pułapki na wojska niemieckie. Gdy nastąpił odwrót aliantów podczas ciężkich bombardowań, czarnoskórzy żołnierze w postaci pułku 369., pozostali na wcześniej zajmowanych pozycjach i następnie z łatwością przeszli do kontrofensywy. Powieść kończy się serią paneli podsumowujących, mówiących, że wojownicy z Harlemu walczyli 191 dni, byli pierwszą jednostką aliancką, która dotarła do Renu<sup>383</sup>.

Problem rasizmu w analizowanym tytule z całą pewnością jest tematem wybijającym się na tle innych analizowanych dzieł. Warto zauważyć, że powieść graficzna Brooksa publikowana jest w 2014 roku, w okresie szczególnego uwrażliwienia społeczeństwa USA na problematykę praw osób czarnoskórych. Druga już kadencja Baracka Obamy<sup>384</sup> oraz rozwój – po 2013 roku – ruchu Black Lives Matter<sup>385</sup> stworzyły pole do dużego i pozytywnego zainteresowania treściami zawartymi w *The Harlem Hellfighters*. Istotny wydaje się także fakt, że 2 czerwca 2015 roku prezydent Obama uhonorował Medalem Honoru bohaterskiego

---

<sup>381</sup> Francuski Krzyż Wojenny. Odznaczenie wojskowe ustanowione podczas I wojny światowej, które było nagrodą dla wszystkich żołnierzy, których zasługi nie zakwalifikowały ich do nagrodzenia Legią Honorową i Medalem Wojskowym. Zob. *Croix de Guerre 1914–1918*, [http://www.france-phaleristique.com/croix\\_guerre\\_1914-1918.htm](http://www.france-phaleristique.com/croix_guerre_1914-1918.htm) [dostęp: 29.01.2022].

<sup>382</sup> Nazwa ta miała być z jednej strony dyskryminująca, podkreślając, że afroamerykańscy żołnierze są gorsi z powodu koloru skóry – stąd w nazwie piekło, a z drugiej strony była nacechowana strachem, jaki towarzyszył niemieckim żołnierzom w kolejnych walkach z tym pułkiem – w języku niemieckim: „Hollenkämpfer”. Zob. A.F. Gero, *Black Soldiers of New York State. A Proud Legacy*, New York NY 2009, s. 56; E. Mikkelsen jr., *369<sup>th</sup> Infantry Regiment „Harlem Hellfighters”, „Black Past”* 17.01.2007, <https://www.blackpast.org/african-american-history/369th-infantry-regiment-harlem-hellfighters/> [dostęp: 20.01.2021]; E. Durr, *After 100 years the Harlem Hellfighters nickname is finally official*, U.S. Army 1.02.2021, [https://www.army.mil/article/242877/after\\_100\\_years\\_the\\_harlem\\_hellfighters\\_nickname\\_is\\_finally\\_official](https://www.army.mil/article/242877/after_100_years_the_harlem_hellfighters_nickname_is_finally_official), [dostęp: 5.05. 2021].

<sup>383</sup> M. Brooks, C. White, op. cit., s. 265.

<sup>384</sup> *Barack Obama – the 44th president of the United States*, White House, <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/barack-obama/> [dostęp 16.05.2022].

<sup>385</sup> T. Chen, *Black Lives Matter: Power, Perception, and Press*, Cambridge 2021, s. 3.

żołnierza 369. pułku, Afroamerykanina Henry Johnsona<sup>386</sup>. Komiks jako medium zawsze czułe na bodźce żywego zainteresowania społecznego i tym razem nie zawiódł odbiorców.

Nieliczny materiał faktograficzny, a przy tym i ikonograficzny dotyczący prześladowania w armii amerykańskiej sprawia, że powieść graficzna jeszcze bardziej uwidacznia ten problem. Posługując się takim medium jak komiks, autorzy tworzą ważny czynnik towarzyszący zaznajamianiu się z historią - mianowicie „ekscytacji z jej odkrywania”, które daje poczucie obcowania tu i teraz z czymś, czego już nie ma, ale było i stanowiło istotny składnik rzeczywistości. Pozwala także przenieść się wprost do przeszłości z terażniejszości, widząc w niej „dobry moment” do życia, niekoniecznie rozumianego jako zdobycie doświadczenia do zrozumienia terażniejszości, ale chwilę dziejową, kiedy doceniono czarnoskórą ludność<sup>387</sup>. Dzięki zanurzeniu się w realiach bohaterów I wojny światowej czytelnik poznaje nie tylko problem wojny, ale także trudności, które spotęgowało zderzenie się kultur, z których pochodzili żołnierze często walczący ramię w ramię, a przy tym wyznający te same idee, jak wolność czy równość. Komiks za pomocą mimiki strapionych, lecz dzielnych żołnierzy, oddaje to, co możemy się dowiedzieć z przekazów ustnych lub pisemnych. William Edward Burghardt Du Bois –jeden z amerykańskich psychologów i czołowych działaczy przeciwko dyskryminacji oraz segregacji rasowej w USA – twierdzi, że Afroamerykanie w Europie ujrzeli oświeconą Francję, w której demokracja nie była wypełniona uprzedzeniami dotyczącymi koloru skóry<sup>388</sup>. Kraj, który przez lata był przychylny ludności w Afryce Zachodniej, zyskał sympatię kolorowej ludności<sup>389</sup>. Na koniec komiksu Hellfighters dostąpili zaszczytu, by uczestniczyć w zwycięskiej paradzie w Paryżu, gdyż Francuzi uważali ich za bohaterów, podziwiali ich i byli im wdzięczni. Gdy wrócili do domu w Stanach Zjednoczonych, nie zostali wyróżnieni za bohaterską walkę, poza udziałem w paradzie w Nowym Jorku 17

---

<sup>386</sup> D. Lamothe, *How the White House and media got it wrong on Medal of Honor recipient Henry Johnson*, „The Washington Post” 11.06.2015, <https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2015/06/11/how-the-white-house-and-media-got-it-wrong-on-medal-of-honor-recipient-henry-johnson/> [dostęp 21.02.2021].

<sup>387</sup> Z. Maciejczak, *Doświadczenie przeszłości w kulturze współczesnej. Omówienie wyników najnowszych badań*, „Kultura Współczesna” 2017, nr 9 (95), s. 275, 277.

<sup>388</sup> J.D. Keene, *French and American Racial Stereotypes during the First World War*, [w:] *National Stereotypes in Perspective. Americans in France, Frenchmen in America*, red. W.L. Chew, Amsterdam 2001, s. 261–263.

<sup>389</sup> Kontrast między USA i Francją był, według badacza, często podkreślany w pamiętnikach żołnierzy. Choć trzeba pamiętać, że Francuzi z początku zachowywali dystans do czarnoskórych Amerykanów, bowiem sami mieli żołnierzy z Afryki i ich zachowanie postrzegali jako dzikie, lecz byli też zadowoleni choćby ze swoich *tirailleurs sénégalais*, od których oczekiwano bezwzględności i pokornego wykonywania obowiązków, co zresztą czynili. W stosunku do Amerykanów, po lepszym poznaniu, nie robiono tego typu uwag, zwłaszcza że w niektórych regionach Francji byli to pierwsi obywatele Stanów Zjednoczonych, jakich widziano na oczy, różniący się swoim stylem bycia od czarnoskórych z kolonii. Zob. *Ibid.*, s. 263, 266–267, 270–271.

lutego 1919 roku. W rzeczywistości część żołnierzy zostało wybranych do pozostania we Francji po zakończeniu wojny. Dzięki temu nie musieli wracać do Ameryki, gdzie wciąż panowała segregacja rasowa, i egzystować na dole drabiny społecznej. Odmienny koniec misji Afroamerykanów w działaniach I wojny światowej w komiksie jest również zabiegiem mającym podkreślić doniosłość czynów tej grupy i ukazać ich jako bohaterów, mimo że do tego nie doszło w ich ojczyźnie<sup>390</sup>. Przez to mamy do czynienia z procesem heroizacji – tworzenia z osoby lub grupy symbolu bohatera, który nie waha się poświęcić swojego życia, stając w obronie najwyższych wartości, a tym samym innych osób i stanowi we współczesnej Ameryce autorytet moralny, konsolidujący „różnokolorowe” społeczeństwo<sup>391</sup>.

Problem rasizmu nie jest jednak jedynym zagadnieniem omawianym na kartach komiksu. Tytuł ten ukazuje także tak zwany proces amalgamacji. Amalgamacja to termin charakterystyczny przede wszystkim dla nauk ścisłych<sup>392</sup>, niemniej jednak jest także chętnie używany w literaturze i oznacza mieszanie różnych elementów<sup>393</sup>. Max Brooks w jednym z wywiadów podaje przyczynę tego typu zabiegu. Wynikał on z faktu, że chciał, aby główni bohaterowie byli wymyśleni, aby nie narażać się na krytykę rodzin prawdziwych żołnierzy, lecz jak podkreślał, nawet wymyślane postaci, takie jak Mark, Edge, sierż. Mandla i porucznik Adams mają swoje pierwowzory w prawdziwych ludziach, ich postaci często są zlepkiem różnych żyjących naprawdę osób<sup>394</sup>. Tworzenie fabuły komiksu, który liczy nieco ponad 200 stron, uniemożliwia całościowe zgłębienie poczynań wszystkich postaci 369. Pułku Piechoty w Europie podczas I wojny światowej, dlatego też logiczne jest w przypadku adaptacji prawdziwych wydarzeń połączenie wątków wielu osób i przedstawienie ich jako jednej

---

<sup>390</sup> H.L. Gates jr., *Who were the Harlem Hellfighters?*, <https://www.pbs.org/wnet/african-americans-many-rivers-to-cross/history/who-were-the-harlem-hellfighters/> [dostęp: 20.02.2022].

<sup>391</sup> E. Olzacka, *Proces społecznej konstrukcji bohatera w warunkach trwającego konfliktu – analiza na przykładzie heroizacji uczestników ukraińskiej rewolucji godności i wojny w Donbasie*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2019, nr 2, s. 255, 263.

<sup>392</sup> Według *Słownika języka polskiego* jest to sposób na otrzymanie metali szlachetnych z rud przy udziale rtęci. Zob. Amalgamacja, *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/amalgamacja;2549683> [dostęp: 13.02.2022].

<sup>393</sup> Ibid.; Pierwsze użycie tego terminu w świecie komiksowym na masową skalę zostało zaimplementowane w stosunku do świata superbohaterów. Po zakończeniu serii *DC vs Marvel Comics* stworzono imprint o nazwie Amalgam – swoiste połączenie, mieszaninę – gdzie świat był współdzielony zarówno przez DC Comics, jak i Marvela. A jego owocem byli zupełnie nowi bohaterowie, którzy mieli wiele cech wspólnych z superbohaterami obydwu wydawnictw. Nowe postaci często miały imiona będące grą słów zaczerpniętych z oryginalnych nazw bohaterów, np. Bat-Thing – połączenie nazw Man-Bat i Man-Thing, oraz miały uosobienie zarówno jednego, jak i drugiego osobnika. Zob. *El Encontronazo del Siglo*, [w:] *DC Comics. Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014, s. 272.

<sup>394</sup> M. Brooks, *Max Brooks talks WWI graphic novel „Harlem Hellfighters”*, N. Zutter, „USA Today Life”, <https://eu.usatoday.com/story/life/books/2014/04/03/bookish-max-brooks-harlem-hellfighters/7250777/> [dostęp: 13.02.2022].

historii – relacji jednej osoby. Z całą pewnością mamy tutaj do czynienia zarówno z bohaterami prawdziwymi, poddanymi fabularyzacji komiksowej, na przykład płk William Hayward, jak i bohaterami, którzy nigdy nie pojawili się jako członkowie Hellfighters, choć ich historia podobna jest do tych, którzy stanowili inspirację do powstania komiksowej fabuły.

Warstwa wizualna w tym tytule jest głównie czarno-biała, co symbolicznie odnosi się do kwestii rasizmu, który tu dzieli świat na biały i czarny. Ta czarno-biała warstwa wizualna jest symbolem podziału świata rozumianego jako białych i czarnych – czyli lepszych i gorszych, a zatem wartościuje ludzi. Nawiązuje także do specyfiki dokumentacji samej I wojny światowej, upamiętnianej na monochromatycznych zdjęciach, co z kolei zwiększa immersję czytelnika, któremu sugeruje się zbliżenie do autentycznego przekazu wizualnego wojny, opatrzonego komentarzem<sup>395</sup>.



Ilustracja 21: 369. Pułk Piechoty w walce. Ten komiksowy kadr nie tylko wizualizuje problem walki w istnym piekle wojny, co zaznaczone jest wyraźnie przez kadry wypełnione ogniem, wybuchami, ale także oddaje wygląd umundurowania żołnierzy tego pułku. Z kolei brak kolorystyki przekłada się na zarysowanie wyraźnych detali między białymi a czarnymi przez podkreślenie różnic między palcami, wargami, czy oczodołami.

<sup>395</sup> M. Berkowicz, *Krótko o historii fotografii wojennej ze szczególnym uwzględnieniem zbiorów Muzeum Zeppelinów w Friedrichshafen z okresu I wojny światowej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Cultura” 2011, t. 2, s. 83–84.

### 3.5 Życie codzienne okresu międzywojennego na przykładzie diaspory żydowskiej w USA

Kolejnym ważnym okresem w dziejach USA, jaki wpłynął na ukształtowanie się obecnej hierarchii społecznej w kraju była tak zwana era progresywizmu oraz wielki kryzys, które złożyły się na dwudziestolecie międzywojenne. Okres ten przez liczne reformy, będące pokłosiem wielu problemów wynikających z intensywnej industrializacji i urbanizacji – jak: masowa pauperyzacja i tworzenie się dzielnic biedy, enklaw emigrantów, wykorzystywanie siły roboczej, demontaż podstawowych wartości społecznych czy także stopniowa dezintegracja demokracji na poziomie lokalnym – wpłynął na strukturę społeczną największych miast USA wschodniego wybrzeża. Jedną z istotnych powieści graficznych, która przybliży czytelnikom komiksu tamten okres i wzmiankowany problem jest *Umowa z Bogiem*<sup>396</sup>. Tytuł ten zapewnił międzynarodową rozpoznawalność jego twórcy, amerykańskiemu rysownikowi Willowi Eisnerowi. *Umowa z Bogiem* to cykl powieści graficznych (dokładniej: noweli), wydanych w 1978 roku<sup>397</sup>. Seria opowiada o biednych ludziach. Niektórzy z nich mają żydowskie pochodzenie.

Powieść wizualizuje życie codzienne zubożałych mieszkańców, w tym głównie Żydów zamieszkujących Zachodnie Wybrzeże USA w XX wieku i stanowi odzwierciedlenie tego, co przeżył autor, ale nie jest autobiografią, a raczej obrazem pewnej grupy społecznej<sup>398</sup>. Występujące tutaj postaci są wzorowane na ludziach z otoczenia autora, w którym dorastał. Fabuła ma formę mieszaną, gdzie wydarzenia prawdziwe stanowią inspirację do opowiedzenia pewnych historii. Will Eisner to artysta, który przyszedł na świat w rodzinie biednych żydowskich imigrantów w Nowym Jorku w 1917 roku.<sup>399</sup> Ze względu na status majątkowy rodziny, początkowo nie mógł zrealizować swojego marzenia studiowania na wyższej uczelni na kierunkach artystycznych, dlatego jak inni z jego pokolenia, w tym twórcy Supermana, zwrócił się ku niższej formie rysunku artystycznego, za jaki wówczas uznawany był komiks i

---

<sup>396</sup> W. Eisner, *A contract with God and Rother tenement stores*, New York 1978. W dysertacji zostało wykorzystane wydanie polskie: W. Eisner, *Trylogia Umowa z Bogiem. Życie na Dropsie Avenue.*, tłum. J. Drewnoski, Warszawa 2014.

<sup>397</sup> Ibid, s. 7–8.

<sup>398</sup> Will Eisner jest twórcą również autobiograficznych komiksów, w tym zbioru powieści obrazkowych, które można znaleźć w tomie: *Życie w obrazkach. Opowieści autobiograficzne*. Zbiór ten w polskim wydaniu został opatrzony wstępem Scotta McClouda. Zob. W. Eisner, *Życie w obrazkach. Opowieści autobiograficzne*, Warszawa 2007, s. 7–10. Niemniej jednak, ze względu na analizowany temat, nie będzie to podlegało badaniu w tej dysertacji.

<sup>399</sup> J. Dauber, *Comic Books, Tragic Stories. Will Eisner's American Jewish History*, [w:] *The Jewish Graphic Novel. Critical Approaches*, red. S. Baskind, R. Omer-Sherman, New Brunswick NJ 2008, s. 23.



który pozwolił doskonalić mu warsztat<sup>400</sup>, a karierę rysowniczą rozpoczął w 1936 roku. Po wydaniu swojego *opus magnum The Spirit* – serii publikowanej jako wkładka do gazety od 1940 do 1952 roku<sup>401</sup> – zakończył swoją działalność. W latach 70. XX wieku – po dwóch dekadach, gdy odkrył, że wciąż jest duże zainteresowanie jego twórczością – powrócił do branży komiksowej. W 1978 roku wydał swój pierwszy komiks dla dorosłych w formie książkowej – *Umowę z Bogiem*<sup>402</sup>. Jak sam wspominał, trudno jest powiedzieć, że w jego życiu Bóg prowadzi go za rękę, chociaż wydawałoby się, że gdzieś jest ręka, która nim kieruje<sup>403</sup>.

W analizowanym tytule, nasyconym elementami sentymentalnymi, pojawia się tak zwany *social realism* – nurt w sztuce, który przedstawiał proletariat w latach 30. XX wieku głównie z obszarów mocno zurbanizowanych, ale nie nawiązywał do rewolucji jak jego sowiecki odpowiednik – socrealizm, a raczej był krytyką w obrębie krajów demokracji, do której używał elementów ekspresjonistycznych lub naturalistycznych<sup>404</sup>. Dzieło Eisnera zawiera cztery historie rozgrywające się w jednej z nowojorskich kamienic: *Umowa z Bogiem*, *Uliczny śpiewak*, *Dozorca*, *Cooklein*. Jeśli chodzi o realność powieści w stosunku do tła epoki, to z całą pewnością nie ma tu elementów fantastycznych. Miejscem akcji całej powieści, a więc wszystkich rozdziałów, jest jedna z typowych kamienic, ale przy fikcyjnym adresie Dropsie Avenue 55. Aleja ta jest utożsamiana z jedną z ulic East Bronx<sup>405</sup>. Cały tytuł można potraktować jako wielowątkową powieść historyczną, w której występują cztery różne wątki, a ich tłem jest Nowy Jork oraz jego okolice okresu międzywojennego. *Umowa z Bogiem* miała na celu zilustrować dwa zagadnienia. Pierwsze polegało na zaprezentowaniu obszaru żydowsko-amerykańskiej historii<sup>406</sup>, która według autora nie została udokumentowana. A drugie pokazuje, że komiks może przekazać dojrzałą wypowiedź literacką w czasach, gdy

---

<sup>400</sup> B. Leshem, *Visualizing Superman. Artistic Strategizing in Early Representations of the Archetypal Man in Comic Books*, „Arts” 2021, nr 10, s. 4–5.

<sup>401</sup> J. Dauber, op. cit., s. 23–24.

<sup>402</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 7.

<sup>403</sup> Eisner wychowywał się w rodzinie religijnej, ale sam był niechętny wierze. W 1970 r. jego szesnastoletnia córka Alicja zmarła po ośmioletniej walce z białaczką. Eisner był wściekły i pytał, jak Bóg mógł do tego dopuścić. By nie myśleć o swoim bólu, pogrążył się w swojej pracy. W uporaniu się z bólem najbardziej mu pomogło utożsamienie się z postacią Frimme Hersha, jednego z jego bohaterów. Zob. W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 9.

<sup>404</sup> *Social realism*, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/art/Social-Realism-painting> [dostęp: 19.10.2021].

<sup>405</sup> G. Di Rienzo, *Who is Will Eisner? Tales and stories by the father of graphic novels*, „Hypercritic” 4.04.2022, <https://hypercritic.org/who-is-will-eisner-ales-and-stories-by-the-father-of-graphic-novels/> [dostęp: 15.06.2022].

<sup>406</sup> Większość tamtejszej społeczności, o której dowiadujemy się z komiksów Eisnera, to potomkowie imigrantów, głównie z Rosji, którzy uciekli przed prześladowaniami religijnymi, jakie miały miejsce w latach 1881 i 1904. Część z nich wyemigrowała z terenów Europy Środkowej i Wschodniej za ocen również w celu zarobkowym. Specjalizowali się w przemyśle tekstylnym bądź szukali nowych sposobów na zarobek w USA. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 365–366.

uznawano go za formę sztuki o niskich walorach artystyczno-poznawczych<sup>407</sup>. W przedmowie do swojego dzieła autor stwierdził, że jego celem jest utrzymanie przesady w swoich rysunkach w realistycznych granicach, w tym tych dziejowych, by jak najbliżej dotknąć realizmu opowiadanych historii<sup>408</sup>. Te rozważania potwierdzają tylko, że komiks stał się formą historii wizualnej, która umożliwiła ukazanie tego, co nie było w kręgu zainteresowania dotychczas rozumianej historiografii akademickiej.

*Uliczny Śpiewak* i *Dozorca* są fikcją literacką, ale wyrosły ze wspomnień Eisnera o ludziach, których spotkał w swojej młodości w kamienicach, w których mieszkał<sup>409</sup>. *Cookalein* był najbardziej autobiograficzny – główny bohater nosi nawet imię Eisnera w formie zdrobniałej z dzieciństwa – Willie<sup>410</sup>.

Pierwsza historia, czyli tytułowa *Umowa z Bogiem*, zaczyna się w Rosji, gdzie młody, chasydzki Żyd Frimme Hersh żłobi tekst umowy z Bogiem w kamiennej tablicy, aby dobrze żyć ze Stwórcą. Kiedy nadarza się okazja, przeprowadza się do USA, co uznaje za swój życiowy sukces, którego dostąpił za przyzwoleniem boskim. W Stanach Zjednoczonych zamieszkuje w Nowym Jorku, w budynku przy Dropsie Avenue 55. Z czasem adoptuje dziewczynkę Rachelę, która zostaje porzucona na progu jego mieszkania. Gdy ona umiera z powodu nagłej choroby, Hersh jest wściekły i oskarża Boga o złamanie ich umowy. Odwraca się od Boga, porzuca dawne zwyczaje i jako biznesmen staje się skąpy i nieuczciwy oraz zamieszkuje z kochanką. Nielegalnie wykorzystuje powierzone mu obligacje synagogi na zakup kamienicy, w której mieszkał, gdy był biedny. Nowy styl życia doprowadza go jednak do wyczerpania emocjonalnego, więc z powrotem zaczyna szukać kontaktu ze Stwórcą, aby wypełnić odczuwaną przez siebie pustkę. Grupa rabinów każe mu sporządzić nowy kontrakt, ale kiedy wraca z nim do domu, umiera.

Motyw umierającej dziewczynki jest przez Eisnera nawiązaniem do jego własnych przeżyć, gdyż sam był zasmucony i zły z powodu córki Alice, która zmarła w młodym wieku<sup>411</sup>. Cały gniew autora w jego dziele został zrzucony na Boga jako winnego śmierci ukochanego dziecka i jego niepowodzeń życiowych, mimo zawartej między nimi umowy o opiece nad nim

---

<sup>407</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 12.

<sup>408</sup> J. Dauber, op. cit., s. 27.

<sup>409</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 10.

<sup>410</sup> Ibid., s. 145.

<sup>411</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 407.

samym. Cała ta historia, mimo że jest smutna, ukazuje podróż i nadzieję wielu Żydów, którzy emigrowali do Stanów Zjednoczonych w celu poszukiwania lepszego życia. USA były nazywane Ziemią Obiecaną, gdzie w końcu przyjechał i Hersch<sup>412</sup>.



Ilustracja 22: Córka Hersha tuż przed śmiercią. Jeden z momentów, które nawiązują do realnych wydarzeń w życiu Eisnera

Tytuł pierwszej historii wcale nie jest przypadkowy i ma zakorzenie w wyznaniu mojżeszowym. Pojęcie umowy lub przymierza z Bogiem - *opmkah* jest fundamentalne dla religii żydowskiej, gdyż takie przymierze zawarł Jahwe z Izraelitami obiecując ich chronić<sup>413</sup>. Warto jednak zaznaczyć, że Susanne Klingenstein uznała postać Hersha za nierealistyczną, gdyż nie wpisuje się w historię cierpienia tego narodu. Badaczka twierdzi, że cierpienie sprawiedliwych, do których niewątpliwie na początku należał Hersh, stanowi największy problem w myśli żydowskiej, bowiem to oni, często przestrzegając przykazań, doświadczają cierpienia<sup>414</sup>. Poza tym postać tak pobożna jak on nie zmagalaby się, aż tak bardzo z cierpieniem dopuszczonym przez Boga, gdyż łączyłaby je *opmakh* czyli wspomniana umowa ze Stwórcą<sup>415</sup>.

<sup>412</sup> W historiozofii można spotkać się z określeniem, że Ameryka stanowiła swoistą Ziemię Obiecaną. Europa jawiąca się w XIX w. jako raj utracony sprawiła, że wielu ludzi, w tym Żydzi żyjący w diasporze, udawało się w poszukiwaniu lepszego życia za ocean. Zob. R. Harris, Ch. Hamnett, *The Myth of the Promised Land: The Social Diffusion of Home Ownership in Britain and North America*, „Annals of the Association of American Geographers”, 1987, t. 77, nr 2, s. 173–174.

<sup>413</sup> M. Arndt, *Przymierze Boga z Izraelem w tradycjach Pięcioksięgu*, „Rozprawy. Roczniki Teologiczno-Kanoniczne”, 1985, t. 32, s. 7.

<sup>414</sup> S. Klingenstein, *The Long Roots of Will Eisner's Quarrel with God*, „Studies in American Jewish Literature”, 2007, nr 26, s. 86.

<sup>415</sup> *Ibid.*, s. 85.

Jak widać, pojawiająca się tutaj intertekstualność sprawia, że aby zrozumieć reprezentanta społeczności żydowskiej, którym jest Hersh i jego cierpienie, należy sięgnąć głębiej, do znajomości innych dzieł – tekstów, w tym przypadku do Starego Testamentu i jego reguły gatunkowej<sup>416</sup>.

Druga z kolei historia przedstawia Marte Marie – starzejącą się śpiewaczkę operową, która swoją karierę porzuciła dla męża alkoholika. Tęskniąc za dawnym życiem, kobieta opracowuje plan, aby uwieść młodego mężczyznę Eddiego, który w czasie wielkiego kryzysu śpiewa w zaułkach między kamienicami. Ma nadzieję jako jego mentor wrócić do show-biznesu. Daje mu pieniądze na ubrania. Ten jednak kupuje whiskey i wraca do swojej ciężarnej żony, która sama zrezygnowała dla niego z show-biznesu. Później decyduje się jednak wykorzystać Marię i zostać przy jej pomocy wokalistą, ale nie może ponownie odnaleźć diwy – nie zna jej adresu, a kamienice wydają mu się takie same. Eisner, tworząc tę historię, wzorował się na wspomnieniach o bezrobotnym mężczyźnie, który krążył po kamienicach, śpiewając różnego rodzaju utwory za drobne, w którego od czasu do czasu sam rzucał monetami<sup>417</sup>.

Oparcie historii na wspomnieniach związane jest z narracją historyczną, gdyż bohater mógł kiedyś istnieć, a więc dało się odtworzyć coś, czego sam autor był świadkiem, więc zarówno zrekonstruował, jak i skonstruował historię danego śpiewaka, gdyż nie udało mu się tutaj uciec od kwestii wartościowania i subiektywizmu, unikając jednak elementów autobiograficznych<sup>418</sup>. Ale jest tu czytelna aluzja do okresu Wielkiego Kryzysu w USA, kiedy to artykuły pierwszej potrzeby były towarem deficytowym, a z obcowania ze sztuką prawie w ogóle zrezygnowano z powodu braku funduszy<sup>419</sup>. Jest to ten jeden z niewielu momentów, w

---

<sup>416</sup> W przypadku literaturoznawstwa oznacza to odniesienie się do tak zwanych architektów stanowiących wzór powstania danej pracy. Zob. R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, „Pamiętnik Literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 1990, nr 81, s. 97.

<sup>417</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 10.

<sup>418</sup> Jest to charakterystyczne dla prac historyków, które mimo podjęcia próby unikania subiektywizmu, zawsze są nacechowane pewnym systemem wartości i oceniania. Zob. J. Topolski, *Metodologia historii*, Warszawa 1968, s. 106, 150.

<sup>419</sup> Z początku nikt nie chciał wspierać sztuki z pieniędzy federalnych, aby nie być podejrzanym o wspieranie propagandy rządowej, jak miało to miejsce chociażby we Włoszech czy Niemczech pod dojściu do władzy Hitlera. Z czasem, ale to już w latach późniejszych: 1935–1939, Roosevelt postanowił stworzyć Federalny Projekt Sztuki, Federalny Projekt Muzyczny, Federalny Projekt Pisarzy i Federalny Projekt Teatralny jako część wsparcia artystów dotkniętych kryzysem. Tysiące artystów, architektów i pedagogów znalazło pracę w amerykańskich muzeach i innych świątyniach sztuki, które rozkwitły jako konsekwencja walki z problemem ekonomicznym wywołanym wielkim kryzysem. Zob. *Great Depression*, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/event/Great-Depression> [dostęp: 11.10.2021].

którym mamy wyraźnie zarysowane wydarzenie historyczne wraz z jego charakterystycznymi elementami jako tło dla opowiadanej akcji.

W podobny sposób został skonstruowany *Dozorca*. Jego bohater jest wzorowany na bezimiennym stróžu kamienicy, który stanowił nieodłączony element życia codziennego mieszkańców przez załatwianie spraw takich, jak ogrzewanie czy remonty<sup>420</sup>. Jednakże ze względu na to, że nie budził zaufania, był oskarżany o różne rzeczy, a na końcu niesłusznie – o pedofilię, co doprowadziło go do samobójstwa

*Cookalein* to historia wypoczywających na wsi lokatorów kamienicy na Dropsie Avenue 55. Jednym z nich jest Sam, który by być sam na sam ze swoją kochanką, wysłał żonę i dzieci w góry Catskill, gdzie zatrzymują się w cookalein (jid. *kochalayn*, ‘gotuj sam’, miejsce dla pensjonariuszy z dostępem do kuchni)<sup>421</sup>. Kolejni bohaterowie to krojczy ubrań Benny i sekretarka Goldie zatrzymują się w drogim hotelu w pobliżu cookalein, mając nadzieję, że znajdą kogoś bogatego na współmałżonka; niestety mylnie biorą się nawzajem za ludzi bogatych, a kiedy to odkrywają, Benny gwałci Goldie. Kobieta znajduje schronienie w ramionach Herbiego – lekarza stażysty, wcześniej odtrąconego przez nią samą. Starsza kobieta Maralyn w *Cookalein* uwodzi piętnastoletniego syna Sama – Williego. Mąż kobiety, który ich przyłapał, najpierw bije żonę, a później kocha się z nią na oczach chłopca.

Losy postaci są tematycznie powiązane motywami frustracji, rozczarowania, przemocy i kwestią tożsamości etnicznej, tak ważnej wówczas w USA. Pod koniec lata wczasowicze wracają na Dropsie Avenue. Goldie i Herbie są zaręczeni, a Benny wierzy, że wejdzie w biznes diamentów. Willie jest urażony tym, co go spotkało, ale nie mówi o swoich uczuciach<sup>422</sup>. *Cookalein* jest najbardziej autobiograficzną z historii – Eisner użył prawdziwych imion członków swojej rodziny, rodziców Sama i Fannie, brata Peteya i samego siebie. *Cookalein* stanowi pewną relację z fragmentu dorastania autora, która była połączeniem inwencji autorskiej i formy przypominania dawnych czasów przez komiks, wpisując się przez to w koncepcję melodramatu. Dzięki tej historii dowiadujemy się nie tylko, w jaki sposób wyglądała młodość Eisnera, ale też w jaki sposób wyglądały wakacje typowej klasy średniej w USA w pierwszej połowie XX wieku.

---

<sup>420</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 10.

<sup>421</sup> R. Duncan, M.J. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture*, London 2009, s. 146.

<sup>422</sup> W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 191.

Warto zaznaczyć, że w tym przypadku, jak i w trzech pozostałych opowiadaniach Eisner posłużył się ciekawym zabiegiem narracji heterodiagetycznej: jego głos jako narratora jest widoczny spoza kadru lub na jego obrzeżach i to w formie bezosobowej. W przypadku dwóch pierwszych historii taki zabieg wydaje się stosowny, bowiem jest to tylko pewne odbicie różnych osobistych przeżyć doświadczeń i obserwacji autora, ale tutaj mamy praktycznie relację z pierwszej ręki, ubarwioną fabularnie, co wynika z natury ludzkiej i subiektywnego pojmowania rzeczywistości zarówno teraźniejszej, jak i przeszłej. W takim przypadku najbardziej odpowiednia wydawałaby się narracja homodiagetyczna – opowiadająca z wnętrza świata narracyjnego, gdzie narrator pozostaje lub chociaż próbuje się zbliżyć do formy ekstradiagetycznej<sup>423</sup>, dystansowania się od faktów. W ten sposób moglibyśmy ujrzeć czystą narrację historyczną o społeczeństwie imigrantów z Nowego Jorku i ich życiu z połowy XX wieku, a jednak forma immersji zostaje odłożona na drugi plan i czytelnik odnosi wrażenie obcowania wyłącznie z pewnym dokumentem, formą konstruktu historycznego.

Ogólnie narracja wyżej wymienionych historii po części wpisuje się w grafikę, choć jak było wcześniej wspomniane, nie jest oddzielona w polach z napisami, ale ma wyraźnie zarysowaną granicę, a autor, w niewielkim stopniu unikając granic paneli komiksowych, wyznacza przestrzenie budynkami lub ramami okiennymi<sup>424</sup>. Strony są niezatłoczone. Autor posługuje się dużymi, monochromatycznymi obrazami<sup>425</sup>, nadając im dramatyczną perspektywę, podkreślając mimikę karykaturalnych postaci. Wyraz twarzy postaci jest tu bardzo ważny<sup>426</sup>. Ponadto autor pozwolił, aby o długości historii decydowała treść, a nie z góry ustalona liczba stron, jak to było tradycyjnie we wcześniej wydawanych komiksach<sup>427</sup>, co przyczyniło się do rozwoju gatunkowego powieści graficznej. Poza tym stworzył pewne odbicie relacji myśli, gdzie myśl płynie i materializuje się podobnie jak w ludzkim umyśle – bez granic. Stąd też w większości historyjek nie uświadczymy zwykłych paneli, a nawet stopklatki zatrzymującej czytelnika nad pewnymi wydarzeniami i skłaniającej do poszerzonej refleksji<sup>428</sup>.

---

<sup>423</sup> W. Michera, *Piękna jako bestia. Przyczynek do teorii obrazu*, Warszawa 2010, s. 86.

<sup>424</sup> G. de Vos, *A Contract with God in Booker*, [w:] *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, red. M. Keith Booker, Santa Barbara 2010, s. 117. Czy tu nie powinien być inny przypis?

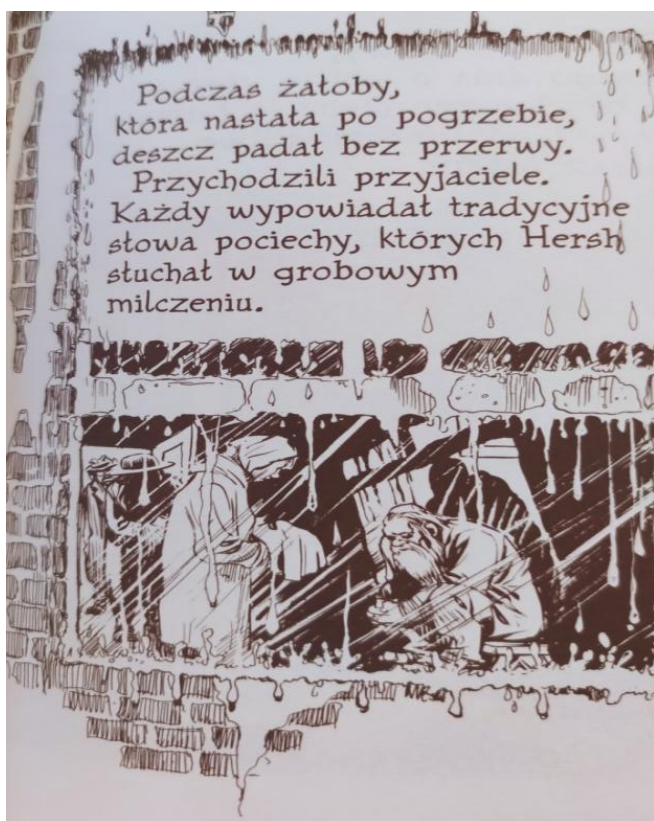
<sup>425</sup> *Icons of the American Comic Book. From Captain America to Wonder Woman*, red. R. Duncan, M.J. Smith, Santa Barbara CA 2013, s. 149.

<sup>426</sup> S. Weiner, W. Eisner, *Faster than a Speeding Bullet. The Rise of the Graphic Novel*, New York NY 2003, s. 20.

<sup>427</sup> G. de Vos, op. cit., s. 117.

<sup>428</sup> Z całą pewnością jest to odniesienie do literackiej koncepcji stworzonej u progu XX w., a mianowicie strumienia świadomości. Jego twórcą był William James. Strumień świadomości określał jako proces myślowy człowieka. Zatem jest to forma monologu wewnętrznego bezpośredniego, mającego za cel przedstawienie przeżyć wewnętrznych bohatera powieści w sposób jak najdokładniejszy i na tyle, na ile jest to możliwe, wolny od

Ponadto można zauważyć, że praktycznie nie występują werbalne wskazania czasu – poza wskazaniem pory roku w *Cookelein*, oraz kilku okoliczników czasu – a historyczność realiów wizualnych możemy rozpoznać tylko dzięki dobrze nakreślonemu tłu fabularnemu. Sama narracja jest bliższa narracji synchronicznej, gdzie w ramach całego dzieła jest przedstawione kilka wątków niepołączonych chronologicznie, przeplatających się ze sobą, jednakże w każdej historii jest obecny czas aktualny, tak zwany czysty.



Ilustracja 23: Przykładowe połączenie kadrów bez ramek. W tym przypadku przyjmuje formę okna

---

komentarzy zewnętrznych. Pierwszym twórcą, który posłużył się tą techniką był Édouard Dujardin w swoim dziele *Wawrzyny już ścięto* z 1888 r. Ten zabieg narracyjny charakteryzował jako bardziej intymny od zwykłego monologu, który ma formę zdań prostych o maksymalnie zredukowanej składni, odpowiadający ludzkim myślom. Oczywiście występują też inne techniki związane z koncepcją strumienia świadomości, lecz jedno jest pewne, że ma ona oddać myśli wewnętrzne i przeżycia, czyli w tym przypadku narrację dotyczącą wspomnień tożsamy z przeszłością, zredukowanych do prostych obrazów jak składnia w zdaniu. Zob. J. Pyra, *Strumień świadomości i wielogłosowość w powieściach „Wściekłość i wrzask” oraz „Absalomie, Absalomie...” Williama Faulknera. Próba syntezy*, „Tekstualia” 2016, nr 1, s. 59–61.



Ilustracja 24: Połączenie kadrowe różnych miejsc poprzez oddzielenie ich ścianami

Dramatyzm ludzkich poczynań na tle wielkiego miasta zostaje zarysowany przez pionową perspektywę, wywołującą wrażenie powagi, oraz ciemną grafikę z dużą ilością światłocienia<sup>429</sup> i wykorzystanie motywów wizualnych do powiązania historii. Ciemny, pionowy deszcz otaczający Hersha, gdy zakupuje swoją córkę w pierwszym opowiadaniu, jest powtórzony w końcowym obrazie ostatniego opowiadania, w którym Willie wpatruje się w miejskie niebo w podobnej deszczowej sekwencji, przypominającej formę stopklatki – zatrzymującej postać w momentach refleksji nad wydarzeniami z życia<sup>430</sup>. Monochromatyczna grafika została wydrukowana w odcieniach sepia, a nie w konwencjonalnej czerni i bieli. Zabieg ten ma odzwierciedlać pamięć i wspomnienia utrwalone na zdjęciach wykonanych w tym kolorze i tym samym nawiązywać do zdjęć robionych na przełomie XIX i XX wieku<sup>431</sup>. Jest to

<sup>429</sup> L. Roth, *Drawing Contacts. Will Eisner's Legacy*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books & Graphic Novels*, red. A. David Lewis, Ch. Hoff Kraemer et al., New York NY 2010, s. 47.

<sup>430</sup> W. Eisner, op. cit., s. 41, 191; Mamy tutaj nawiązanie bezpośrednie do tłumaczenia milczącego kadru Scotta McClouda, który wywołuje poczucie beczasowości, gdyż z powodu swojej nieokreśloności zapada w pamięć. W związku z tym te deszczowe sceny tworzą pewną kompozycyjną klamrę fabularną, ukazującą ważne momenty refleksji bohaterów nad życiem, które są odzwierciedleniem myśli samego Eisnera. Zob. S. McCloud, op. cit., s. 102–103.

<sup>431</sup> *Icons of the American Comic Book. From....*, s. 149; Sepia to technika tzw. tonowania odbitek zdjęciowych. Stanowiła ona alternatywę dla czarno-białych fotografii ze względu na swoją trwałość, w związku z tym stała się bardziej popularna. Ten wynalazek fotografii wywoływanych w brązowym kolorze przypisywany jest francuskiemu fizykowi Armand Fizeau, a według datacji najstarsze zachowane zdjęcie pochodzi z 1840 r. W celu uzyskania tego typu fotografii należało podwójnie dokonać kąpeli odbitki. Na początku zamieniano srebro w jony, co odbarwiała odbitkę, a następnie druga kąpiel wytrącała w zaciemnionych miejscach siarczek srebra i odbitka



zabieg nie tylko imitujący źródło historyczne, o którym jest wspomniane dalej w tej pracy przy okazji omawiania tytułu *Nowa granica*, ale też stanowi nawiązanie do sposobu odtwarzania przeszłości i żywych obrazów przy pomocy zdjęć, co przypomina pracę historyka nieznanego danego wydarzenia z autopsji<sup>432</sup>.

W przeciwieństwie do komiksów z gatunku superbohaterskich, w których Eisner wykonał wybitną pracę na początku swojej kariery, postaci w *Umowie z Bogiem* nie są heroiczne, przez co odbiegają w pewien sposób od amerykańskiego kanonu przedstawiania silnych i niezależnych jednostek<sup>433</sup>. Bohaterowie często czują się sfrustrowani i bezsilni, nawet gdy wykonują pozornie heroiczne czyny, aby pomóc swoim bliźnim<sup>434</sup>. Co najistotniejsze, te postaci w pewien sposób są poddane procesowi obiektywizacji, przez co nie są przedstawiane ani jako czysto dobre, ani złe. Znajdują się po prostu na zakrętach życiowych, które często spowodowane są życiem na emigracji w USA u progu XX wieku. Frimme Hersh na przykład szuka wolności od opresyjnego wschodnioeuropejskiego antysemityzmu<sup>435</sup>.

Wracając jednak do kwestii pochodzenia żydowskiego i imigrantów zamieszkujących Amerykę, warto przyjrzeć się pewnej zawilości, jaką odkrył Derek Royal. Żydowskie pochodzenie jest widoczne w *Umowie z Bogiem* i *Cookalein*. Pierwsza historia w sposób bezpośredni podkreśla wiejskie, rosyjskie pochodzenie religijnego Żyda Hersza, a góry Catskill w *Cookalein* to było miejsce powszechnie kojarzone z Żydami w XX wieku<sup>436</sup>. Eisner prezentuje tożsamość żydowską przez społeczność, w tym przypadku społeczność jednej kamienicy. Ponadto pokazuje naturę amerykańskiej tożsamości, w której etniczność jest rozumiana jako aspekt relacji społecznych między osobami uważającymi siebie za odmiennych

---

zyskiwała charakterystyczne brązowe zabarwienie. Zob. *Dlaczego stare zdjęcia wywoływano w sepii?*, „Foto 4 You”, 27.09.2017, <https://www.foto4u.pl/blog/artukul/dlaczego-stare-zdjecia-wywoływano-w-sepii> [dostęp: 17.10.2020].

<sup>432</sup> Podobny zabieg naśladownictwa znajdziemy w polskim przedruku *Umowy z Bogiem*. Zob. W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem...*, s. 199, 287.

<sup>433</sup> B. Stuła, *Historia jako element struktury alternatywnych światów na kadrach komiksów superbohaterskich*, „Zeszyty Historyczne”, 2018, t. 17, s. 261–262.

<sup>434</sup> D.P. Royal, *Sequential Sketches of Ethnic Identity Will Eisner's A Contract with God as Graphic Cycle*, „College Literature”, 2011, t. 38, s. 157.

<sup>435</sup> J. Dauber, op. cit., s. 29.

<sup>436</sup> Pasma górskie Catskills stało się głównym ośrodkiem wypoczynkowym dla nowojorczyków pochodzenia żydowskiego w połowie XX w. Pas Barszczowy to nieformalne określenie letnich kurortów w górach Catskill w hrabstwach Sullivan i Ulster na północy stanu Nowy Jork, które były odwiedzane przez Żydów askenazyjskich. W szczytowym okresie popularności w regionie działało około 500 kurortów. Termin, który wywodzi się od nazwy popularnej wśród osób pochodzenia wschodnioeuropejskiego zupy z buraków, może odnosić się również do samego regionu Catskill. Zob. S. Turkel, *Nobody Asked Me, But... No. 217, Hotel History: Catskill Mountain Resort Hotels*, „Hospitality Net” 1.08. 2019, <https://www.hospitalitynet.org/opinion/4094418.html> [dostęp: 10.10.2020].

od członków pozostałych grup co jest sprzeczne z asymilacją kulturową<sup>437</sup>. W miarę rozwoju fabuły komiksowej bohaterowie przechodzą z poziomu jawnej żydowskości na wyższe poziomy asymilacji, która niesie za sobą pewne koszty, ale jest niezbędna do życia w Ameryce<sup>438</sup>. Royal twierdził, że książka była ważna nie tylko dla studiów komiksowych, ale także dla studiów nad literaturą żydowską i etnicznie amerykańską. W dziele Eisnera – podobnie jak w innych seriach opowiadań wspólnych dla współczesnej prozy żydowskiej – historie mogą istnieć samodzielnie, ale uzupełniają się nawzajem, czytane jako luźno zintegrowany zbiór, co jest również charakterystyczne dla całej literatury amerykańskiej, jaka ukazuje niejednorodną wielość perspektyw<sup>439</sup>.

W zbiorczym polskim wydaniu, w skład którego wchodzi *Umowa z Bogiem*, znajduje się też dwa inne dzieła zatytułowane: *Siła życiowa* oraz *Dropsie Avenue*. Pierwsza historia została po raz pierwszy wydana w 1988, druga zaś w 1995 roku i przez poruszane w nich tematykę wielu uważa je za powtórzenie rozwiązań fabularno-literackich z *Umowy z Bogiem*, dlatego też tylko powieść z 1978 roku została w niniejszej pracy szerzej omówiona<sup>440</sup>. Akcja *Sily życiowej* rozgrywa się w połowie lat 30. XX wieku w USA, a jej bohaterzy to ponownie mieszkańcy Dropsie Avenue nr 55, należący do diaspory żydowskiej jak Jacob Shtarkah wraz z rodziną; czy Elton Shaftsbury – potomek angielskich fabrykantów, który zbankrutował w 1929 roku w wyniku Wielkiego Kryzysu i został bez dachu nad głową na Bronksie. Ponadto mamy też włoskiego imigrant Angelo Fiore wraz z żoną i sprzedawcę futer – Morris oraz jego syna. Eisner ukazuje przez pewną małą społeczność wieloetniczną w USA, która w wyniku poszukiwania dobrytu, musi zderzyć się z bolesną rzeczywistością kryzysu ekonomicznego w kraju drapieżnego kapitalizmu, gdzie tylko wspólnymi mogą coś osiągnąć. Z kolei *Dropsie Avenue* to praca, która poprzez zmieniające się kadry ma ukazać zmiany amerykańskie na przestrzeni stulecia odnosząc się tylko i wyłącznie do fikcyjnego miejsca – ulicy Dropsie Avenue, jednakże sama historia w niej zaprezentowana poza pewną wizualizacją zmieniającego się krajobrazu i miejscami występującej datacji nie opiera się o istotną faktografię znaną z lekcji historii.

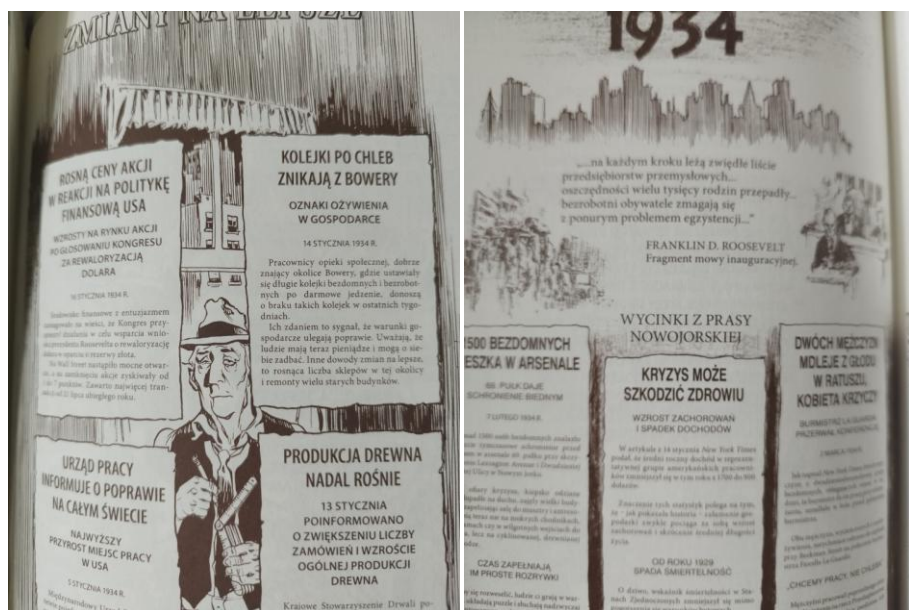
---

<sup>437</sup> D.P. Royal, op. cit., s. 151–153.

<sup>438</sup> Ibid., s. 160.

<sup>439</sup> Ibid., s. 151–153, 160.

<sup>440</sup> J. Szyłak, *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011, s. 126–127, 130.



Ilustracja 25: Kadry datacyjne z historii *Sila życiowa*

To co wydaje się jednak istotne podkreślenia w kontekście analizowanych dzieł Eisnera to forma rozdzielenia poszczególnych wątków w *Sile życiowej*, które są przedzielone wycinkami prasowymi z ówczesnej prasy wraz z zawartą tam datacją, nadające głębie historyczną opowiadaną fikcyjnej historii, oraz umożliwiając odbiorcy odnalezienie się na osi czasu w kontekście polityczno społecznych wydarzeń odnoszących się do zapaści gospodarczej znanej jako Wielki Kryzys. Kontekst ten tworzy między innymi program reform *New Deal*, walka z zorganizowaną przestępczością, wzrost poparcia dla lewicowych ruchów oraz problem prześladowania nazistowskiego Żydów w Europie i ich emigracja na tle polityczno-rasowym do USA. Choć – jak zauważa Jerzy Szyłak – fabuła zawiera tylko ślady prezentowanych wydarzeń, skupiając się na głównych, choć fikcyjnych bohaterach<sup>441</sup>.

### 3.6. Superbohaterowie i zwykli ludzie w kataklizmie II wojny światowej

Kolejna, druga już wojna światowa, przyniosła w porównaniu z pierwszą jeszcze większe zaangażowanie Stanów Zjednoczonych. Po jej zakończeniu Departament Stanu wycenił finansowe zaangażowanie USA w działaniach wojennych na 330, 5 mld. dolarów. W działaniach tych poległo 292131 Amerykanów, przy liczbie rannych sięgającej 670846 osób<sup>442</sup>. Taki poziom zaangażowania państwa wymagał oczywiście ogromnej mobilizacji

<sup>441</sup> Ibid., s. 127.

<sup>442</sup> L. Pastusiak, *Skutki II wojny światowej...*, s. 14.

społeczeństwa, który osiągnęto między innymi przy pomocy mass mediów – prasy, radia, filmu, a także komiksów. Wśród badaczy komiksu panuje powszechne przekonanie, że do rozwoju rynku komiksowego w USA wydatnie przyczyniła się II wojna światowa. Szacuje się, że w latach 1942-1946 poziom sprzedaży komiksów zwiększył się z 12 mln. do 60 mln. egzemplarzy miesięcznie, a czytało je wówczas około 80. proc. Amerykanów między 6. a 17. rokiem życia i około 30 proc. w przedziale wiekowym 18-30. Znaczną część czytelników stanowili amerykańscy żołnierze walczący w Europie i w Azji – komiksy stanowiły około 25 proc. periodyków wysyłanych na front, a regularnie czytało je 44 proc. z 12 mln. poborowych, zaś okazjonalnie – około 20 proc.”<sup>443</sup>.

Wiele lat po wojnie, jej wydarzenia, bohaterowie, superbohaterowie i zwykli ludzie wciąż pozostają żywym przedmiotem utrzymanych w różnych konwencjach narracji komiksowych. W niniejszej pracy zaprezentowane są trzy spośród nich: *Kapitan Ameryka. Biały*<sup>444</sup>, *Czarny Młot '45*<sup>445</sup> oraz *Maus. Opowieść ocalałego*<sup>446</sup>. Tytuły te wychodzą poza szeroko rozumiany kanon komiksów dydaktycznych, z ukrytymi tematami prowokującymi do głębszej refleksji. Ponadto tworzą zamkniętą całość odpowiadającą koncepcji powieści graficznej. Mają wymowę antyrasistowską, która jest tak ważna dla obywateli USA, będących społecznością zbudowaną z różnych ras.

Pierwsza z tych narracji opowiedziana została setki razy, za każdym razem z troszkę innej perspektywy. Marvel już od samego początku przyzwyczyił czytelników, że historie z Kapitanem Ameryką, zwłaszcza te osadzone w czasie II wojny światowej, będą miały charakter cykliczny. Steve Rogers, czyli Kapitan Ameryka, jest jakby nierozzerwalnie związany z II wojną światową. Został naszkicowany jako postać chłopca z Brooklynu, który pod wpływem uczuć patriotycznych zgłosił się do wojska. Następnie wziął udział w niebezpiecznym eksperymencie przemieniającym go w superżołnierza, który ma zwyciężać na froncie walki z nazistami. Komiksowy początek Kapitana Ameryka datuje się na marzec 1941 roku, czyli jeszcze przed atakiem Japonii na Pearl Harbor. Jego postać, według zamysłu pierwotnego twórcy Joe Simona, miała odzwierciedlać poglądy większości społeczeństwa amerykańskiego, które potępiało

---

<sup>443</sup> D. Głownia, *II wojna światowa w amerykańskich komiksach grozy z lat 50. XX wieku*, „Pan Optykon” 20.01.2020, <http://pan-optykon.pl/komiks/ii-wojna-swiatowa-w-amerykanskich-komiksach-grozy-z-lat-50-xx-wieku/> [dostęp: 20. 01.2020].

<sup>444</sup> J. Loeb, T. Sale, *Captain America White*, New York NY 2008.

<sup>445</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Black Hammer '45*, Milwaukie OR 2019.

<sup>446</sup> A. Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*, New York NY 1992.



i jego gotowość do śmierci za swój kraj tworzy wyjątkowo osobisty kontakt z czytelnikami, sprawiając, że łatwiej utożsamiają się z jego postawą niż konkretnymi symbolami<sup>448</sup>.

Przez lata ikona Kapitana Ameryki reprezentowała nie tylko superbohatera, którego tak nazywano na cześć kontynentu, na którym leżą Stany Zjednoczone, ale i ucieleśniała żołnierską, szlachetną ideę, wyrażającą się w niezłomności, heroizmie, szacunku, prawości czy lojalności<sup>449</sup>. Kiedy Kapitan Ameryka pojawił się w czasach II wojny światowej, jego kraj był niczym tygiel, zachodziły w nim gwałtowne przemiany społeczne, mieszały się różne wpływy, dopiero zaznaczał budować swoją pozycję w teatrze geopolitycznym. Wraz ze zmianą atmosfery od II wojny światowej, przez makcartyzm i zimną wojnę, metanarracja Kapitana Ameryki również uległa zmianie, dostosowując się do nowych zjawisk społecznych. Dziś, w XXI wieku, Ameryka ma własną, odrębną strukturę społeczną i jest światowym supermocarstwem. Kapitan Ameryka musiał więc dostosować się do współczesnego wizerunku Stanów Zjednoczonych, tak jak przystosował się do wcześniejszych czasów i jest już postacią, która nie widzi bipolarnego świata podzielonego na złych Niemców i ich sojuszników oraz dobrych aliantów<sup>450</sup>.

W przyjętej typologii komiksowych narracji o wojnie *Kapitan Ameryka. Biały* zajmuje miejsce w kategorii 1 a: czyli obrazuje wojnę jako realistyczne odniesienie dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła w konwencji fabuły akcji przy dużym udziale fikcji (fantastyki), wykorzystując pojedynczych superbohaterów eksponujących Dobro i Zło.

Realizm miesza się z fikcją charakterystyczną dla opowiadań superbohaterskich, jednakże historia za pomocą realności wizualnych przedstawień dziejów oraz wskazań datacyjnych wydaje się prowadzona w sposób linearny, choć miejscami są przeskoki do czasów powojennych i następuje przenikanie dwóch czasów przeszłych. Co istotne sam rysownik tego tytułu – Tim Sale starał się utrzymać wysoki poziom dokładności historycznej, jednakże z czasem porzucił swoje zamiary na rzecz sztuki inspirowanej politycznymi kreskówkami Billa

---

<sup>448</sup> M. Erdemendi, *Marvel Comics' Civil War. An Allegory of September 11 in an American Civil War Framework*, „Traces. UNC-Chapel Hill Journal of History”, 2013, t. 2, s. 221.

<sup>449</sup> M. Breitweiser, D. Morrell, *Kapitan Ameryka. Wybraniec*, Warszawa 2014, s. 156.

<sup>450</sup> J. Dittmer, *Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post- 9/11 Geopolitics*, „Annals of Association of American Geographers” 2005, nr 95, s. 642.

Mauldina oraz serią *Two-Fisted Tales* autorstwa Herveya Kurtzmana i Williama Gainesa, a także *Foxhole* Jacka Kirby'ego<sup>451</sup>.

Komiks stanowi jednowątkową historię prezentującą pewną przygodę amerykańskiego superżołnierza i jego nastoletniego pomocnika podczas II wojny światowej. Historia ta napisana jest w formie wspomnieniowej, opowiadana przez retrospekcje. Otóż po wybudzeniu ze stanu hibernacji cudownie ocalony weteran stara się nawiązać dialog z bliską sobie osobą – towarzyszem broni<sup>452</sup>. Kapitan jako narrator odtwarza w pamięci przeżycia i zdarzenia z przeszłości. Retrospekcje oscylują wokół wspólnej tajnej misji we Francji, zajętej przez nazistów, gdzie razem z tamtejszym ruchem oporu i wyspecjalizowanym komandem do zadań nadzwyczajnych mieli pokrzyżować złowrogi plan Czerwonej Czaszki – arcywroga Kapitana Ameryka. Jest tu odniesienie tylko do bohaterów fikcyjnych, którzy nigdy nie wystąpili w świecie realnym.

*Kapitan Ameryka. Biały* wydaje się jakby podsumowaniem dokonań wojennych. Ideą, która przyświecała twórcom było pokazanie i przypomnienie znaczenia pierwotnego symbolu Kapitana, który walczył po dobrej stronie jak Ameryka mająca na celu jedynie powstrzymanie nazistowskiego zła, a nie szukająca sposobu na powstanie nowych, prywatnych interesów<sup>453</sup> oraz ukazanie dramatu straty, w tym przypadku utraty życia przez młodą osobę<sup>454</sup>. Stąd tak ważny staje się podtytuł – czyli kolor biały. Biały ma tutaj podwójną symbolikę i jest częścią tak zwanej kolorowej serii (do niedawna – trylogii, obecnie już tetralogii), stworzonej przez Loeba i Sale'a<sup>455</sup>. W tym przypadku autorzy nie ukazują wprost znaczenia tego koloru w powieści graficznej, występuje jednak kilkakrotnie porównanie przeszłości do pewnej dualności, że

---

<sup>451</sup> J. Loeb, T. Sale, *Interview: Loeb & Sale on the 8-Year Journey of „Captain America:White”, the challenges they faced in the story and what could be next for the duo*, CBR STAFF, „CBR.com” 16.09.2015, <https://www.cbr.com/interview-loeb-sale-on-the-8-year-journey-of-captain-america-white/> [dostęp: 21.11.2022]; D. Richards, *WWLA: Loeb & Sale on „Captain America:White”*, „CBR.com” 14.03.2008, <https://www.cbr.com/wwla-loeb-sale-on-captain-america-white/> [dostęp: 19.02.2022].

<sup>452</sup> J. Loeb, T. Sale, *Kapitan Ameryka. Biały*, tłum. M. Starosta, Warszawa 2017, s. 32–34.

<sup>453</sup> *Ibid.*, s. 147.

<sup>454</sup> *Ibid.*, s. 150.

<sup>455</sup> Komiksy, które wchodzi w skład serii, nie łączy jeden wątek fabularny, tylko wspólny koncept, a mianowicie każdy podtytuł kolejnego albumu nawiązuje do koloru towarzyszącego przez pewien czas bohaterowi. W przypadku Spider-Mana był to niebieski (ang. blue), który miał podwójne znaczenie, odnosił się zarówno do koloru kostiumu Spider-Mana, jak i do nastroju przygnębienia towarzyszącego samemu bohaterowi – Peterowi Parkerowi po stracie pierwszej miłości. To każdy komiks prezentuje miłość – w trzech pierwszych komiksach jest to relacja między herosami a ich kobietami, miłość romantyczna. W przypadku Kapitana Ameryki jest to miłość przyjacielska, czysto braterska do swojego kompana. Zob. D. Lesicki, *Pajak w kolorze blue – recenzja komiksu „Spider-Man. Niebieski”*, „Ostatnia Tawerna” 2.10.2017, <https://ostatniatawerna.pl/pajak-w-kolorze-blue-recenzja-komiksu-spider-man-niebieski/> [dostęp: 30.10.2020].

„kiedyś wszystko było czarno-białe”<sup>456</sup>. Nawiązuje to do symboliki kapeluszy w westernach. Dobrzy bohaterowie nosili białe kapelusze, źli – czarne, aby pokazać kontrast między dobrem a złem<sup>457</sup>. Zatem z jednej strony „biały” może oznaczać, że Rogers jest pozytywnym bohaterem, że podjął moralnie słuszną decyzję o walce na wojnie. Z drugiej strony kolor biały może oznaczać niewinność i młodość<sup>458</sup> przyjaciela Kapitana Ameryki, również uczestniczącego w walkach na frontach europejskich, którego Rogers wspomina przez cały komiks. Trzymając się konwencji świata kolorów, ciekawe jest w tej powieści nazwanie Hitlera malarzem pokojowym, który w dodatku chce skraść *Mona Lisę* z Luwru. Te niepozorne informacje pozwalają czytelnikowi na nieoczywistą eksplorację przeszłości, bowiem w tym ironicznym komentarzu ukryta jest prawda o artystycznej naturze Hitlera<sup>459</sup>. Miejsca prawdziwe w omawianej powieści graficznej zostały poddane procesowi fabularyzacji, lecz brak tutaj jakichkolwiek odwołań do miejsc fantastycznych.

Jeśli chodzi zaś o antagonistę Czerwoną Czaszkę to stanowi on komiksowe odzwierciedlenie dążeń nazistów do stworzenia cudownej broni, tak zwanej Wunderwaffe<sup>460</sup>. Zamiary nazistów obnażają ich bestialskie podejście do natury ludzkiej oraz zafascynowanie elitarnych kręgów hitlerowskich Niemiec okultyzmem, gdyż tajemna wiedza pozwala rządzić światem<sup>461</sup>. W uniwersum Marvela III Rzesza powołała do życia specjalną organizację mającą zajmować się kwestiami paranormalnymi, o nazwie HYDRA. Na jej czele stał Johann Schmidt, znany też jako Czerwona Czaszka z powodu twarzy, która zmieniła się w wyniku eksperymentów. To właśnie Johann stał się nazistowskim nadczłowiekiem, nadżołnierzem i ponieważ to on był Wunderwaffe.

---

<sup>456</sup> J. Loeb, T. Sale, *Kapitan Ameryka Biały...*, s. 102.

<sup>457</sup> J. Agnew, *The Old West in Fact and Film: History Versus Hollywood*, Jefferson NC 2012, s. 131.

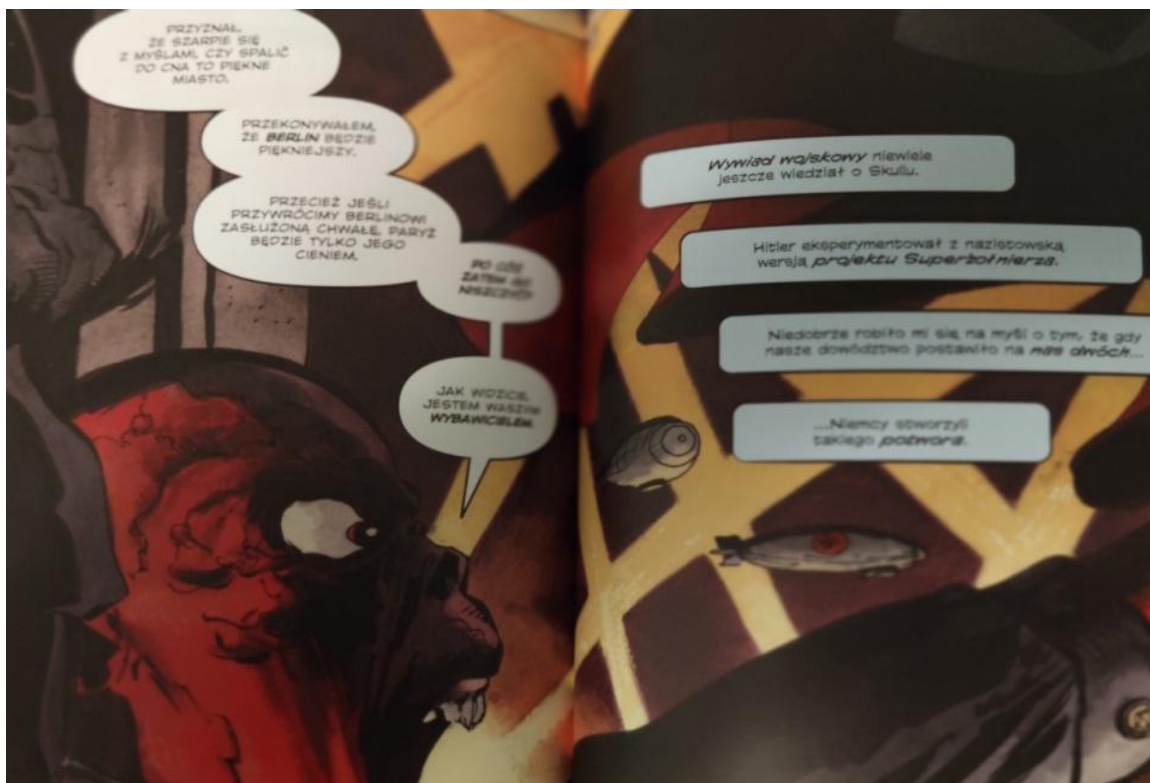
<sup>458</sup> Jest to motyw znany głównie w kulturze Dalekiego Wschodu. Zob. K. Jurek, *Znaczenie symboliczne i funkcje koloru w kulturze*, „Kultura-Media-Teologia”, 2011, t. 6, nr 3, s. 76.

<sup>459</sup> P. Czechowski, *Malunki Hitlera*, „Histmag.org” 26.01.2020, <https://histmag.org/Malunki-Hitlera-Galeria-20073> [dostęp: 25.02.2020].

<sup>460</sup> Steve Rogers w innej powieści graficznej zatytułowanej *Wojna bez końca* wspomina, że naziści próbowali stworzyć Wunderwaffe. Zob. W. Ellis, J. Keith, M. McKone, *Avengers. Wojna bez końca*, Warszawa 2015, s. 22–46.

<sup>461</sup> Sz. Zdziebłowski, *Jak III Rzesza z silami nadprzyrodzonymi flirtowała*, „Nauka w Polsce” 16.10.2018, <https://naukawpolsce.pl/aktualnosci/news%2C31389%2Cjak-iii-rzesza-z-silami-nadprzyrodzonymi-flirtowala.html> [dostęp 23.11.2020].





Ilustracja 27: Czerwona Czaszka wygłaszający mowę przed mieszkańcami Paryża. W tle widać sterowce z namalowaną swastyką. Co więcej, w swojej narracji (która jest ukazana w niebieskich ramkach) Kapitan Ameryka stwierdza nawet, że Czerwona Czaszka to potwór, co może dawać wskazówkę, że chodzi o eksperymenty zarówno okultystyczne, jak i naukowe na żywym człowieku

Jeszcze jednym elementem, który pojawia się w komiksie i pozwala czytelnikowi przenieść się w czasie, jest ukazanie na frontowej ścianie kina napisu: *Movietone News* – czyli popularnej kroniki filmowej, która w latach 1928–1963 na terenie USA była emitowana przed filmami i ukazywała najważniejsze wiadomości o aktualnym znaczeniu<sup>462</sup>. Jak się okazuje, tematem jednej z tych kronik jest w komiksie sam Kapitan Ameryka i sytuacja na froncie w Europie<sup>463</sup>. Sam ten komiks zaś ukazuje w jaki sposób Amerykanie widzą swoją rolę w wyzwoleniu Europy poprzez pryzmat bohatera wojennego jakim jest fikcyjny Kapitan Ameryka. Postać, która dobrowolnie ruszyła na wojnę, ale która też poniosła ogromne straty moralne.

Następny z interesujących nas komiksów poświęconych II wojnie światowej, a wydanych wiele lat po niej, to *Czarny Młot '45*. Tutaj także wojna jest realistycznym odniesieniem dla kreacji oraz działalności Super Dobra i Super Zła w konwencji fabuły akcji

<sup>462</sup> P. Baechlin, M. Muller-Strauss, *Newsreels across the world*, Paris 1952, s. 13, 60–63; D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica*, Warszawa 2015, s. 427.

<sup>463</sup> J. Loeb, T. Sale, *Kapitan Ameryka Biały...*, s. 6–7.

przy dużym udziale fikcji (fantastyki). W przeciwieństwie jednak do *Kapitana Ameryki Białego*, narracja opowieści wykorzystuje wielu superbohaterów eksponujących Dobro i Zło (*Szwadron Czarnego Młota*)<sup>464</sup>.

Tytuł wszedł w skład serii tytułów osadzonych w uniwersum nazywanym podobnie jak pierwszy tytuł serii – *Czarny Młot* stworzony przez Jeffa Lemire i rysownika Deana Ormstona<sup>465</sup>. Na samym początku warto dodać, że II wojna światowa jako tło narracyjne pojawiła się też w innym tytule z tego uniwersum. Jest nim *Czarny Młot. Doktor Star i Królestwo Straconej Przeszłości*. Tytuł sugeruje, że czytelnik będzie eksplorować meandry tego, co wydarzyło się kiedyś, tymczasem przeszłość stanowi naprawdę niewielki procent opowieści. Historia opowiada o genialnym wynalazcy doktorze Starze, który wykorzystując moc gwiazd, tworzy broń dla Amerykanów, by mogli zwalczać nazistów. Tylko na chwilę pojawia się kadr z odniesieniem do walk z nazistami<sup>466</sup>, a jedynym nawiązaniem umocowującym prezentowaną fabułę w przeszłości obok historyczności realiów wizualnych są daty. W związku z tym historia nie odgrywa tutaj żadnej ważniejszej roli, a jedynie jest elementem fabularnym o małym znaczeniu, dlatego tytuł ten pominięto w dalszej analizie.

*Czarny Młot '45* to jednak nieco bardziej skomplikowana fabuła niż *Kapitan Ameryka*, w której fakty historyczne stanowią tło dla poruszanych wydarzeń. Odnosząc się do Złotej Ery superbohaterów, mamy umiejscowienie w pierwszej połowie lat 40. XX wieku, w czasie, kiedy trwała wojna i kiedy Amerykanie brali w niej udział. Jednakże część akcji jest stricte umiejscowiona w ostatnich dniach wojny – a konkretnie trzy tygodnie przed samobójstwem Hitlera. Oczywiście obecność wojsk amerykańskich w tamtym czasie w Europie jest jak najbardziej uzasadniona faktograficznie<sup>467</sup>. Na samym początku komiksu wspomniana jest operacja w Belgii<sup>468</sup>, która także miała miejsce w rzeczywistości. Chodzi tutaj o operację wywołaną faktem, że na przełomie 1944/1945 roku Niemcy rozpoczęli ogromną ofensywę w Ardenach, która doszczętnie zniszczyła Amerykanów. Wtedy generał Eisenhower

---

<sup>464</sup> Więcej o typologizacji wojennej w rozdziale 3.1. tej dysertacji.

<sup>465</sup> Tytuł ten to zarazem imię jednego z głównych bohaterów, który wraz ze swoimi kompanami ratuje Spiral City przed Anty-Bogiem. Zob. J. Lemiere, D. Ormston, D. Steward, *Black Hammer*, z. 1, *Secret Origins*, Milwaukee OR 2016, s. 30–32.

<sup>466</sup> Widzimy dosłownie dwa kadry, w których doktor Star atakuje samolot Luftwaffe i czołg Wehrmachtu, oznakowany tak zwanym *Balkenkreuz*, oraz maszynę bojową z widoczną na przedzie swastyką. Zob. J. Lemire, M. Fiumara, *Doktor Star i Królestwo straconej przyszłości*, Warszawa 2019, s. 25–26.

<sup>467</sup> W Europie Amerykanie byli obecni od lipca 1943 r., kiedy to wylądowali na Sycylii. Następnie wraz z innymi aliantami opanowali resztę Półwyspu Apenińskiego i ruszyli na dalsze terytoria europejskie, wyzwalając je spod jarzma nazistowsko-faszystowskiego. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 587.

<sup>468</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot '45*, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2020, s. 12.

wykorzystał stacjonujące we Francji dwie dywizje powietrznodesantowe: 101. i 82., które także zostają wspomniane na kadrze komiksowym, aby powstrzymać niemiecki atak<sup>469</sup>. Dzięki takiemu zarysowaniu fabularnemu wydarzeń historycznych, stanowiących tło epizodów i ukazujących bohaterstwo głównych postaci, a także konkretne daty podane przez narratora intradiegetycznego – na przykład 10 kwietnia 1945 roku, kiedy to afroamerykańscy lotnicy ze Szwadronu Czarnego Młota odbijają niemieckiego naukowca Hermana Greenbauma, aby nie został wykorzystany przez nazistów, oraz likwidują zagrożenie ze strony nadludzko zdolnego pilota Widmowego Łowcy, oraz sierżant Nazarowej, radzieckiej ulubienicy frontowej Stalina<sup>470</sup> – czytelnik może odnaleźć się w wydarzeniach II wojny.

Wszystko to jest opowiadane w dwóch planach czasowych. Pierwszy to narracja pojawiająca się na początku każdego rozdziału oraz na końcu rozdziału ostatniego, ukazująca nam czasy współczesne i starego Jeana Paula, jednego z głównych bohaterów, który wraz ze znajomymi wspomina te dawne czasy, choć jak się okazuje to jego narracja dotycząca wojennych wydarzeń jest przez cały czas obecna w komiksie. Tutaj mamy do czynienia z użyciem czasu aktualnego, zaś kiedy dochodzi do jego wspomnień, ujawnia się on jako narrator w specjalnych ramkach tekstowych, a przy okazji pojawia się czas przeszły, retrospektywny. Ogólnie rzecz biorąc, mamy czas nielinearny, jednakże cała historia jest opowiadana w sposób chronologiczny. Wraz z kolejnym rozdziałem poznajemy kolejny etap walki Szwadronu Czarnego Młota oraz życie w obecnie zastanej rzeczywistości Jeana Paula. Także rozmiar kadrów w przypadku potyczek między nazistami, komunistami i aillantami ma istotne znaczenie, gdyż często bywają one większe, sprawiając, że czytelnik odnosi wrażenie obcowania ze znacznie dłuższym momentem niż krótki ostrzał artyleryjski. Takimi momentami są walka z Thorem<sup>471</sup>, starcia radzieckich mechów – wielkich humanoidalnych robotów z dezertarami czy walka Amerykanów z nazistami przy pomocy motocykli.

---

<sup>469</sup> 101. Dywizja Powietrznodesantowa (dalej: DPD), nazywana też *Screaming Eagles*, została aktywowana w sierpniu 1942 r. Początkowo jej dowódcą był gen. William C. Lee, a w trakcie wojny pieczę nad nią sprawował także gen. Maxwell Taylor. Dywizja swoje pierwsze kroki stawiała w operacji Overlord, w inwazji na Francję, okupowanej przez Niemców. Z kolei 82. DPD została powołana do życia już w czasie I wojny światowej, w 1917 r. Utworzono ją z rekrutów ze wszystkich stanów. W wyniku wybuchu II wojny światowej, w lutym 1942 r., powołano ją na nowo jako dywizję piechoty jednakże pół roku później przekształcono w powietrznodesantową. Zob. W. Markert, *Organizacja I Alianckiej Armii Powietrznodesantowej, 1944–1945*, „Przegląd Historyczno-Wojskowy”, 2012, nr 64, s. 92–93.

<sup>470</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 55, 66–73.

<sup>471</sup> *Ibid.*, s. 12.

W związku z tym, że jest to komiks łączący elementy fikcyjne i realistyczne, z przewagą tych pierwszych, to poszukiwanie tropów historycznych staje się jeszcze trudniejsze, gdyż już sama przestrzeń historyczna miesza dwa światy. Mamy fikcyjne amerykańskie miasto Spiral City – dom naszych bohaterów oraz europejskie lokacje, które zostały poddane fabularyzacji ze względu na przedstawianą fabułę.

Zabieg zakotwiczenia fabuły w realiach wojennych zaciera granicę między fikcją a prawdą, sprawiając, że czytelnik jeszcze bardziej zanurza się w przeszłości i odczuwa jej obecność, czego nie można było powiedzieć o *Doktorze Star*. W związku z tym łatwiej też autorom oddać tamtą atmosferę przez wprowadzenie różnego rodzaju symboliki oraz sposobów postrzegania świata z tego okresu. Dzięki temu ta powieść graficzna, złożona z czterech zeszytów, nakreśla pewien świat, co prawda, z perspektywy współczesnej<sup>472</sup>, posługując się jednak konkretnymi schematami, wskazując na przeszłości i obecność dobrych, jak i złych sił reprezentowanych odpowiednio przez Amerykanów, Brytyjczyków, a po drugiej stronie – nazistów czy nie do końca jednoznacznych moralnie Sowieców. Schematy te są wytworami przeszłości, które przez transmisję czasu dotarły do współczesności, a komiks tylko je odzwierciedla.



Ilustracja 28: Operacja w Ardenach w komiksie *Czarny Młot* '45.

Co do symboliki w komiksie<sup>473</sup>, jest ona zarówno jawna, jak i ukryta i odwołuje się do drugiego największego globalnego konfliktu w dziejach. W większości są to symbole zespolone z naukami humanistycznymi, a konkretnie historycznymi. Tutaj symbol jest związany z

<sup>472</sup> B. Janicki, op. cit., s. 94–95.

<sup>473</sup> Symbol w tym przypadku to jeden z elementów komunikacji w języku i kulturze. Po grecku oznacza pewien znak, jaki zastępuje inne pojęcie. W przypadku komiksu historycznego mamy raczej do czynienia z definicją, która obrazuje nam pewien znak, mający wyrażać coś ogólnego lub szczegółowego. Zob. J. M. Dołęga, *Analiza pojęcia symbolu*, „Studia Philosophiae Christianae”, 2003, nr 39, s. 78.

historią narodu (jednakże nie tylko, gdyż zdarza się symbol regionalny, kontynentalny), gdyż mamy do czynienia też z jego losami, tradycją, kulturą, sztuką i religią. Ta szeroko rozumiana kultura danej społeczności oddziałuje na powstawanie symbolu. W związku z tym znaczenie symbolu i jego konwencjonalność, i arbitralność, zwłaszcza odnosząc się do interpretacji, ma swoje ograniczenie w kulturze danej społeczności<sup>474</sup>.

Symboliczni są głównie bohaterowie, którzy są przede wszystkim fantastyczni, posiadają supermoce lub jak czwórka bohaterów Szwadronu Czarnego Młota, wydają się zwykłymi ludźmi, ale nigdy nie pojawili się w dziejach. Wśród nich bohater kapitan Jack Flaga. Nazwisko<sup>475</sup> tego bohatera to znak stworzony na potrzeby komiksu, nawiązujący do flagi Wielkiej Brytanii, a tym samym do całego kraju, który był sprzymierzony z USA w walce z nazizmem i bez tego sojuszu mógłby przegrać wojnę, co ukazują spadające maszyny Jacka Flaga i jego sojuszników. Sama flaga Wielkiej Brytanii nazywa się Union Jack lub Union Flag, stąd ta kombinacja tych dwóch słów. Słowo „Jack” oznacza porządek i nawiązuje tutaj do tego, że flaga ta, umocowana na proporcu, w ten sposób najczęściej była używana w marynarce wojennej do oznaczenia statków<sup>476</sup>. Kolejna symboliczna gra słów, jaka występuje w komiksie to nazwa Szwadron Wolności – grupa superbohaterów na usługach Waszyngtonu. Nazwa tej grupy jest nieprzypadkowa, ukazuje bowiem, jak istotną wartością dla Amerykanów jest wolność” oraz że jej etos w USA jest obecny już od pierwszych osadników<sup>477</sup>.

Ponadto padają niemieckie słowa, jak *Wunderwaffe* czy *Sturmhexen*, oznaczające „cudowną broń” i „wiedźmową nawałnicę”. To kolejne nazwy pokazujące jeszcze bardziej to, że naziści uciekali się do symboliki wierzeń pogańskich z kręgu germańskiego, stąd pojawiający się w komiksie, wcześniej wspomniany, rozwścieczony Thor (iluzja kontrolująca

---

<sup>474</sup> Ibid., s. 83.

<sup>475</sup> W komiksie pojawiają się też inne nazwy, które mają za zadanie nadać realność zgłębianej przez odbiorcę komiksu rzeczywistości a nie tylko być pewną symboliką

<sup>476</sup> Sama flaga stanowi połączenie trzech flag państw składowych Wielkiej Brytanii czyli Anglii, Szkocji i Irlandii. Zob. *Union Flag or Union Jack*, [b.m.], 2014, s. 3–6.

<sup>477</sup> Już w Jamestown potomkowie Purytan byli przekonani o swej wolności i zarazem wyjątkowości w oczach Bożych. Wolności rozumianej jako nieskrępowana ekspansja terytorialna i prawo do nawracania, a tym samym do podboju Indian. To samo przekonanie popchnęło kolonistów do walki o lepsze jutro w rewolucji amerykańskiej i wyzwolenie z jarzma brytyjskiego pod koniec XVIII wieku. Zob. J. Hernik, *Dlaczego Amerykanie kochają wolność – geneza podłoża amerykańskiego etosu wolnościowego od czasu pierwszych osadników do ustanowienia załączków niepodległego państwa*, „Academia. Centrum Analiz KoLiber” 2020, [https://www.academia.edu/46944920/Dlaczego\\_Amerykanie\\_kochaja\\_wolnosc\\_Jan\\_Hernik](https://www.academia.edu/46944920/Dlaczego_Amerykanie_kochaja_wolnosc_Jan_Hernik) [dostęp: 11.12.2021]; W 1845 r. pojawiła się także koncepcja *Manifest Destiny*, która głosiła, że Bóg powołał nowy typ człowieka – Amerykanina, by opanował cały kontynent i rozwijał powierzone mu wielkie zadanie wolności. Oczywiście tę wolność z czasem miał dawać też innym narodom, stąd zaangażowanie w konflikty globalne. Zob. Z. Lewicki, *Widome przeznaczenie...*, s. 58.

chmury) oraz różnego rodzaju zdobycze nauki oraz techniki, a także magii, jak nordyckie smoki dające przewagę w starciu. To są swego rodzaju symbole, prezentujące, że naziści identyfikują się z magią i legendami<sup>478</sup>.



Ilustracja 29: Brytyjskie jednostki zestrzelone. Według narracji komiksowej, w jednej z nich znajdował się kapitan Jack Flag. Całość symbolizuje upadającą Wielką Brytanię, która bez pomocy USA mogłaby nie dać sobie rady w zmaganiach z III Rzeszą i jej sprzymierzeńcami.

Co więcej, w komiksie poruszane są pewne stereotypy wojenne, które ulegają obrazkowemu przekształceniu. Stereotyp to pewne przypuszczenie dotyczące pewnej grupy lub stosunków społecznych, opierające się na niepełnej lub fałszywej wiedzy, której przez lata nie weryfikowano i jest uważana za pewnik z powodu utrwalenia w tradycji<sup>479</sup>. Często na tworzenie stereotypów mają wpływ emocje, a na ich odbiór wpływa także istotna rola postrzegania ich przez otaczające najbliższe środowisko, co z kolei tworzy tak zwane szablony myślowe<sup>480</sup>.

Jednym ze stereotypów w komiksach omawianych w niniejszej pracy jest opinia o afroamerykańskich żołnierzach, na których Amerykanie patrzą przez pryzmat rasizmu. O czym wprost mówi jeden z bohaterów: „...z powodu naszego koloru skóry, prasa nie zwracała na Szwadron (Czarnego Młota) większej uwagi. Jednak w końcu dziennikarze stwierdzili, że warto pokazać ludzi, którzy odpłacają wrogowi piękne za nadobne”<sup>481</sup>. Rasizm obecny od samego początku państwowości USA nie ustąpił nawet w obliczu wojny. Gazeta *Pittsburgh Courier* stała się źródłem tego, co nazwano później kampanią Double V. Jej geneza sięga listu

<sup>478</sup> Więcej o tym zagadnieniu przy omawianiu komiksu *Kapitan Ameryka Biały*, w tym samym rozdziale; zob. J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 12, 28.

<sup>479</sup> L.A. Sobczak, J. Ratuszniak, *Stereotypy dotyczące ZSRR i Rosji w komiksie „Tintin reporter du Petit Vingtieme au Pays des Soviets” Hergé (1929–1930)*, „Symbolae Europaeae” 2013, nr 6, s. 61.

<sup>480</sup> Dość często wykorzystywane w propagandzie. Zob. *ibid.*, s. 61.

<sup>481</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 7.

do redaktora gazety z 1941 roku, w którym pytano, dlaczego „pół-Amerykanin” – osoba o innym odcieniu skóry niż biały, miałby poświęcić swoje życie w wojnie, sugerując, że powinna ona przynieść podwójne zwycięstwo. „Pierwsze V oznacza zwycięstwo nad naszymi wrogami od zewnątrz, drugie V oznacza zwycięstwo nad naszymi wrogami od wewnątrz”. Afroamerykanie uważani za gorszych reprezentantów społeczeństwa amerykańskiego, musieli się zmierzyć z podwójną walką i podwójnym poświęceniem. Pomysł ten stał się sprawą narodową i ostatecznie przekształcił się w wezwanie do działania Afroamerykanów w fabrykach i służbach, które wspierały prowadzone działania wojenne <sup>482</sup>. Z czasem ich wysiłek został rzeczywiście doceniony zarówno w Ameryce, jak i na forum międzynarodowym. Między innymi ufundowano im niebieską tablicę upamiętniającą wkład żołnierzy afroamerykańskich stacjonujących w Walii podczas II wojny światowej. Tablica ta została zainstalowana przez Nubian Jak Community Trust w RAF Carew Cheriton w 75. rocznicę lądowania w D-Day, 6 czerwca 2019 roku <sup>483</sup>. Ponad pół wieku wcześniej również Harry S. Truman docenił wysiłek Afroamerykanów i doprowadził do desegregacji wszystkich sił zbrojnych USA w lipcu 1948 roku na mocy *Rozporządzenia wykonawczego 9981* <sup>484</sup>. Dlatego też w komiksie mówi się, że większe sukcesy czarnoskórych żołnierzy w służbie dla Ameryki zachęciły prasę do zbadania tej kwestii.

W komiksie jest też kilka odniesień dotyczących nazistów i społeczeństwa niemieckojęzycznego z tamtych czasów. Pierwsze pojawia się w nawiązaniu do kwestii austriacko-niemieckiej, która dotyczy samego Hitlera. Jak mówi pewna anegdota, Austriacy wmówili światu, że Hitler był Niemcem, a Beethoven – Austriakiem. Fakt jest taki, że cały świat wierzy dzisiaj, że Hitler, rodowity Austriak, jest inkarnacją wszystkiego, co w narodzie niemieckim najgorsze. Anegdota ta odzwierciedla pewien stereotyp ogólnoswiatowy. Niemcy sześćdziesiąt dwa lata po śmierci Hitlera chcieli odebrać mu nadane wcześniej obywatelstwo i tym samym oczyścić swoją historię i obalić narastający przez lata stereotyp, ukazując, że to wina Austriaków <sup>485</sup>. W analizowanym komiksie główny antagonistą Oberst Klaus von Löwe, austriacki pilot, w jednym z komiksowych kadrów siedzi przy stole, w centralnym miejscu, tuż

---

<sup>482</sup> N.A. Wynn, *The African American Experience during World War II*, Lanham MD 2010, s. 40.

<sup>483</sup> *D-Day: African-American Soldiers Remembered for War Efforts*, „BBC News” 6.06.2019, <https://www.bbc.com/news/uk-wales-48550522> [dostęp: 6.10.2020].

<sup>484</sup> H.S. Truman, *Executive Order 9981*, Harry S. Truman Library & Museum, <https://www.trumanlibrary.gov/library/executive-orders/9981/executive-order-9981> [dostęp: 11.12.2021].

<sup>485</sup> J. Trenkner, *Adolf bezpaństwowiec*, „Tygodnik Powszechny”, 22.05.2007, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/adolf-bezpanstwowiec-139184> [dostęp: 15.06.2020].

obok postaci przypominającej Hitlera, jak wiadomo, też Austriaka<sup>486</sup>. Inny stereotyp zauważalny na kartach, symbolizujący pewien schemat myślowy, dotyczy psa – owczarka niemieckiego. Motyw zwierzęcia jako symbolu wyrażającego pewien szablon myślowy jest znany na całym świecie już od dawna<sup>487</sup>. Owczarek niemiecki odznacza się karnością i posłuszeństwem, był wykorzystywany w obozach koncentracyjnych, dlatego też stał się symbolem niemieckiej narodowosocjalistycznej ideologii<sup>488</sup>. Był również chętnie wykorzystywany przez propagandę nazistowską, by ukazać „dobrą stronę” Hitlera, który kochał zwierzęta i miał łagodne oblicze<sup>489</sup>. To wszystko sprawiło, że po II wojnie światowej Brytyjczycy kynolodzy zmienili nazwę tej rasy na owczarek alzacki<sup>490</sup>. W drugiej części komiksu widać jednego z komendantów bliżej niezidentyfikowanego obozu koncentracyjnego, który znajdował się na wschód od Wiednia. Komendant ma twarz przypominającą owczarka niemieckiego. Ten zabieg jest stereotypizacją niemieckich nazistów jako żołnierzy karnych, posłusznych swojemu Führerowi jak psy, a przy okazji ukazujący ich zwierzęcą, drapieżną naturę. Komendant morduje wszystkich, byle tylko osiągnąć cel – zatrzeć ślady po obozie koncentracyjnym<sup>491</sup>.

Wracając jeszcze do historii o afroamerykańskich wojownikach, warto zauważyć, że poświęcono w niej też uwagę wojnie totalnej, prowadzonej przez Związek Radziecki. I tu kolejny fakt, że Armia Czerwona nie liczyła się z nikim i niczym, bowiem jej prosta taktyka polegała na masowym wykorzystaniu żołnierzy w celu ataku na wroga, o czym wspomina wielu weteranów niemieckich<sup>492</sup>, i miała zasadę: „Ani kroku do tyłu!”<sup>493</sup>. W komiksie jeden z

---

<sup>486</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 21.

<sup>487</sup> Przykładowo niedźwiedź to zwierzę utożsamiane z Rosjanami. Motyw ten był znany w Europie Zachodniej już od XVI w. i był wykorzystywany w celu karykaturalnego przedstawienia Rosjan – symbol niezwyklej siły witalnej. Sami mieszkańcy Rosji chętnie się nim posługiwali, a za czasów ZSRR, podobnie jak owczarek niemiecki, niedźwiedź stał się elementem propagandowym. W związku z tym francuski twórca komiksowy Hergé w swoim komiksie o przygodach reportera Tintina ukazał walkę głównego bohatera z tym zwierzęciem, które dało się pokonać wódką. Zob. L. A. Sobczak, J. Ratuszniak, op. cit., s. 62.

<sup>488</sup> B. Jacobs, *The Dentist of Auschwitz. A memoir*, Lexington 2001, s. 123.

<sup>489</sup> B. Sax, *Animals in the Third Reich*, Pittsburgh 2013, s. 72, 110–112.

<sup>490</sup> J. Novotny, J. Najman, *Psy rasowe*, Warszawa 1976, s. 54.

<sup>491</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 38–39.

<sup>492</sup> W książce *Pikujące orły* zostaje wspomniane jak widziano żołnierzy radzieckich, którzy dążyli do celu, nie licząc się z tym, ilu ich zginie, oraz że każdego zabitego zastępowano kolejnym innym żołnierzem. Zob. J. Lucas, *Pikujące orły. Niemieckie wojska powietrznodesantowe w II wojnie światowej*, Warszawa 2002, s.101, 175.

<sup>493</sup> Był to rozkaz 207, wydany w następstwie porażki w początkowym etapie wojny ZSRR z III Rzeszą, spowodowanej dezercją oraz brakiem sukcesów w teatrze wojennym. Jednym z punktów tego rozkazu było stworzenie oddziałów zaporowych, które w ramach swojej służby miały zapobiec dezercji na polu bitwy, strzelając do żołnierzy, którzy nie chcieli walczyć. И. Пыхалов, *Заградительные отряды: вымысел и реальность*, „Сталин”, 20.01.2007,



żołnierzy 298. Dywizji Piechoty 2. Armii Pancernej, formowanej w III Rzeszy postanawia poddać się Amerykanom w obawie o własne życie<sup>494</sup>.



Ilustracja 30: Rosyjska armia w komiksie - Czerwony Przyptyw. Jak widać na załączonym obrazku, zmechanizowane jednostki są zaopatrzone w broń w postaci sierpa – jeden z symboli komunizmu, z kolei pilotka na swoim ramieniu ma też narysowaną gwiazdę<sup>495</sup>; w gablocie sterownika widać zdjęcie ówczesnego dyktatora radzieckiego – Józefa Stalina<sup>496</sup>, z kolei pilotka niszczy wroga komunizmu – religię symbolizowaną przez Kościół<sup>497</sup>. Ponadto roboty są koloru czerwonego, podobnie jak przymiotnik określający armię radziecką – Armię Czerwoną<sup>498</sup>, a ponadto jak jest napisane na jednym z kadrów – armia radziecka nie liczy się z nikim – czyli jeden ze stereotypów wojennych analizowanych wyżej.

W przeciwieństwie do *Czarnego Młota* zupełnie inna jest konwencja narracyjna innej powieści graficznej poświęconej II światowej, dzieła Arta Spiegelmana: *Maus. Opowieść ocalałego*. Wojna jest tutaj realistycznym odniesieniem dla narracji eksplorującej dramat i wagę dla realistycznego bohatera komiksu skutki kataklizmu wojennego w konwencji fabuły refleksyjnej co odnosi się do. nr 3 przyjętej kategoryzacji narracji o wojnie<sup>499</sup>. Co prawda, jej treść nie dotyka w tak znacznym stopniu historii Ameryki jak *Czarny Młot '45*, gdyż Amerykanie pojawiają się tylko przez chwilę, a sam autor pomimo urodzenia w Szwecji, przeprowadził się do USA wraz z rodzicami polskiego pochodzenia, mając zaledwie trzy lata, stając się

<https://stalinism.ru/stalin-i-armiya/stalin-i-armiyazagraditelnynie-otryadyi-vyimysel-i-realnost.html>) [dostęp: 15.12.2021].

<sup>494</sup> J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot...*, s. 68.

<sup>495</sup> Sierp i młot reprezentowały odpowiednio robotników i chłopów, a gwiazda symbolizowała ostateczny cel globalnego zwycięstwa komunistów. Te trzy symbole stanowiły nierozłączny element symboliki, w tym też flagi ZSRR. Zob. W. Smith, *Flag of Union of Soviet Socialist Republics*, [w:] *Britannica* <https://www.britannica.com/topic/flag-of-Union-of-Soviet-Socialist-Republics>) [dostęp: 12.01.2021].

<sup>496</sup> K. Grygajtis, *Józef Stalin oraz sowiecka geopolityka i geostrategia lat 1924–1953*, Nysa 2011, s. 91–106.

<sup>497</sup> *Ibid.*, s. 18.

<sup>498</sup> Właściwa nazwa to: Рабоче-крестьянская Красная армия. Zob. Закон СССР от 1 сентября 1939 г. *О всеобщей воинской обязанности*, <https://www.prlib.ru/history/619624>, [dostęp: 11.01.2022].

<sup>499</sup> Więcej o tej kategoryzacji w rozdziale 3.1.

pełnoprawnym obywatelem USA<sup>500</sup>. Amerykanie pojawiają się dopiero od s. 111 t. 2. jako psy, które wyzwalają Europę spod jarzma nazistowskiego, oraz w ostatnich kadrach historii, gdzie kreują społeczeństwo amerykańskie, w którym po wojnie żyją Spiegelmani. Jak widać, nie jest to komiks traktujący stricte o historii USA, niemniej jednak amerykańskie elementy się pojawiają, poza tym zastosowano tu podobne zabiegi graficzne w przedstawieniu wojny jak w *Czarnym Młocie* '45<sup>501</sup>.

Powieść graficzna swoją narrację opiera na prawdziwych wydarzeniach z życia mieszkających w Nowym Jorku Arta Spiegelmana oraz jego ojca – Władka Szpigelmana pochodzącego z Częstochowy – postaci prawdziwych, tak jak i całe otoczenie. *Maus* jest mocno osadzony w rzeczywistości dziejowej, prezentowane miejsca są prawdziwe, ale często poddane fabularyzacji. Komiks przedstawia, w jaki sposób trauma wojenna, wynikająca głównie z pobytu w obozie koncentracyjnym, wywołała zmiany w osobowości Władka oraz odbiła się na jego relacjach z własnym synem. Powieść graficzna, opierając się w dużej mierze na wspomnieniach ojca, pokazuje, że Art stara się zrozumieć historię swojego ojca oraz jego zachowanie, które doprowadziło do tak licznych zatargów w jego najbliższym otoczeniu. Samobójstwo żony Władka i matki Arta, Andzi, w USA – spowodowane traumą wywołaną tragicznymi wydarzeniami w czasie wojny w Polsce – spowodowało, że Władek stał się nieufny wobec świata, doszukując się spiskowych manipulacji w działaniach kolejnej żony – Mali<sup>502</sup>. Prowadzona w komiksie rozmowa ojca z synem pokazuje zarówno teraźniejszość z czasem

---

<sup>500</sup> Autor urodził się w Szwecji w rodzinie żydowskiej polskiego pochodzenia. Udało im się przeżyć Holocaust. Śmierć poniósł tylko jego brat, otruty przez opiekunkę, która nie chciała, aby on, ona i pozostali członkowie rodziny dostali się do obozu koncentracyjnego. Kiedy Art miał trzy lata jego rodzina przeprowadziła się do Stanów Zjednoczonych i tak stał się pełnoprawnym obywatelem USA. Zob. T. Pstrągowski, *Człowiek za „Mausem”*. Sylwetka Arta Spiegelmana, „WP książki”, 05.12.2016, <https://ksiazki.wp.pl/czowiek-za-mausem-sylwetka-arta-spiegelmana-6145960752220289a> [dostęp: 10.12.2020].

<sup>501</sup> A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 2, *I tu się zaczęły moje kłopoty*, tłum. P. Bikont, Kraków 2001, s. 111–135; Autor jest uznawany przez Amerykanów za jednego z najwybitniejszych i najważniejszych artystów XX wieku. W tej pracy grafika komiksowa świadomie pozostaje na uboczu rozważań, ale może warto zauważyć to, co Bojarska zauważyła w związku z *Mausem*: „technika komiksowa, jaką Spiegelman posłużył się w *Mausie*, jak również w *In the Shadow of No Towers*, należy do tak zwanego kanonu undergroundowego. Undergroundowa estetyka ukształtowała się w USA w opozycji do zasad ustanowionych w 1954 r. przez Code of the Comics Magazine Association of America. Akt ten powstał w wyniku umowy między wydawcami i miał doprowadzić do ograniczenia i wykluczenia nieprzyzwoitych treści i obrazów z publikacji komiksowych. Komiksy undergroundowe celowo szokowały wizerunkami perwersyjnego seksu, zażywania narkotyków i innymi społecznymi zachowaniami. *Maus* wielokrotnie odsyła do swoich undergroundowych korzeni, czego najlepszym przykładem jest swoiście proto-*Mausowa* „wkładka”: *Więzień piekielnej planety*. Zob. K. Bojarska, *Dwie wieże, dwa wydarzenia: Art. Spiegelman i trauma odzyskana*, „Teksty Drugie”, 2012, nr 4, s. 70–71.

<sup>502</sup> *Ibid.*, s. 13.

czystym oraz retrospektywnym<sup>503</sup>, który staje się podstawą do uporządkowania skomplikowanych relacji między Artem i Władkiem oraz próbą zmierzenia się z tragedią Holocaustu<sup>504</sup>. Zarówno warstwa rozmów z ojcem, jak i jego wspomnienia przypominają narrację synchroniczną. W obrębie tych dwóch warstw wydarzenia są przedstawiane w sposób chronologiczny. Widać tutaj podobny styl jak w przypadku omawianego wyżej komiksu *What if Captain America fought in Civil War*. Mamy do czynienia z podwójną narracją prowadzoną przez Arta - autora, który próbuje poznać dzieje ojca z czasów wojny i narracją ojca Arta, więc miejscami czytelnik ma do czynienia z mieszaniem się poziomów narracji i z jednej prowadzonej przez Arta, zanurza się w drugą prowadzoną przez ojca. Co istotne, obydwaj prowadzą narrację z poziomu intradiegetycznego. Jeśli założymy, że jest to forma opowiadania przez Arta o tym, co usłyszał od ojca, to mamy do czynienia z mieszającą się intradiegetyczną narracją homodiegetyczną, kiedy opowiada o wspólnych chwilach z ojcem oraz intradiegetyczną narracją heterodiegetyczną, gdy relacjonuje w komiksie to, co powiedział mu ojciec. Jednakże gdy przyjmiemy, że to, co mówił mu ojciec, jest opowiedane przez niego, to otrzymujemy autodiegezę, gdzie narrator nie tylko stanowi część historii, ale jest również jej głównym bohaterem. W komiksie ukazane jest jego doświadczenie przeszłości, jego retrospekcje wypełniające narrację, która w konfrontacji z umiejscowieniem datacyjnym oraz werbalnym czasu i przedstawieniem epizodu, jakim była niewola w obozie koncentracyjnym, sprawia, że fabuła staje się bardziej wiarygodna. Warto zauważyć, że wydarzenia historyczne, jak pobyt w Auschwitz, stają się istotnym fundamentem akcji fabularnej wspomnień ojca, ukazując wielowymiarowość prezentowanej historii i przybliżając tym samym czytelnika do bezpośredniego doświadczenia bohatera oraz ukazując jego traumę wynikającą z obozowej rzeczywistości. Narracja historyczna w komiksie staje się bardziej pełnowymiarowa niż ta w tradycyjnej historiografii poprzez zawarte tam emocje oddane za pomocą nie tylko tekstu, ale i rysunku.

Pojawia się też tutaj stereotypizacja, przedstawiona w sposób antropomorficzny. Antropomorfizacja to zabieg, który jest „przenością przypisującą cechy ludzkie zwierzętom,

---

<sup>503</sup> Ta wielowymiarowość czasowa sprawia, że do czasu czystego dochodzi to, co było „przed”, ułatwiając zrozumienie przyczyn zaistniałych wydarzeń w „teraźniejszości narracyjnej”. Zob. J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 117–122.

<sup>504</sup> A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 1, *Mój ojciec krwawi historią*, tłum. P. Bikont, Kraków 2001, s. 14.

roślinom, przedmiotom oraz zjawiskom lub pojęciom abstrakcyjnym”<sup>505</sup>. Oczywiście, czasem może ten proces ulec sprzężeniu zwrotnemu i pewne cechy zwierzęcia są przypisywane człowiekowi i następuje stworzenie symbolu, czego przykładem jest komendant obozu koncentracyjnego z *Czarnego Młota '45*<sup>506</sup>. Tymczasem w *Maus. Powieść ocalałego* w wyniku stereotypizacji każdej narodowości przypisano inne zwierzę i tak: Żydzi to uciskane myszy<sup>507</sup>, Niemcy – drapieżne koty, Polacy – świnie<sup>508</sup>, Amerykanie – psy, Anglicy – ryby, Kanadyjczycy – łososie, Szwedzi – renifery, a Romowie – ćmy. Łukasz Stasiak zauważa, że ta antropomorfizacja ma wymiar „nakładania zwierzęcych masek”, bowiem bohaterowie nie odznaczają się zachowaniem zwierzęcym, tylko ludzkim, więc za ich wyglądem schowana jest ludzka psychika. Maską danego zwierzęcia staje się alegoria, która określa w głównej mierze przynależność do danej grupy narodowo-społecznej, na podstawie stereotypu myślowego łączącego człowieka z jego zwierzęcym odpowiednikiem<sup>509</sup>.

Tego typu zabieg miał ukazać hierarchię, jaka panowała za czasów wojny. Najbardziej poszkodowane były „myszy” i „ćmy” skazane na zagładę, one wydają się być najsłabsze w świecie zwierząt. Z kolei psy już od zarania dziejów były znane jako symbole strażników i wierności<sup>510</sup>. W tym przypadku interpretacja dotyczy wierności ideom wolności i poszanowania demokracji przez Amerykanów, która była niszczona przez Hitlera i nazistów

---

<sup>505</sup> Antropomorfizacja, *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/antropomorfizacja;2550250.html>, [dostęp: 16.01.2022].

<sup>506</sup> Więcej o *Czarnym Młocie '45* w rozdziale 3.6.

<sup>507</sup> Symbolika myszy została wytłumaczona we wstępie do 2 t. komiksu, w którym mamy fragment niemieckiej gazety z lat 30. XX w., wydawanej na Pomorzu. Zostaje w nim oczerniona Myszka Miki, która według periodyka jest najbardziej haniebnym ideałem, reprezentującym nośnik bakterii w królestwie zwierząt, które przez to nigdy nie stanie się prawdziwym wzorem do naśladowania. Podobnie jak Żydzi, którzy według autora powodują zdziczenie narodów i przez to nie są godni, aby się na nich wzorować. Zob. A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 2, *I tu się zaczęły...*, s. 5.

<sup>508</sup> Z powodu przedstawienia Polaków jako świń wynił pewien dysonans odbiorczy, gdyż świnia w powszechnej świadomości kojarzy się z kanalią. Tymczasem autor, jak sam wskazuje, wcale nie chciał obrażać narodowości polskiej, a jedynie naśladował poetykę disnejowskich filmów. Chodziło mu o wyłączenie Polaków z łańcucha pokarmowego koty – myszy i ukazanie skojarzenia, że tak jak Kanadyjczycy jedzą łososie, tak Polacy również często – wieprzową kielbasę. Nazistowska propaganda natomiast nazywała Żydów szczurami, a Polaków – świniami. I choć zdarzały się wśród Polaków kanalie, to jak wskazuje Spiegelman, nie świadczy to o tym, że tacy są Polacy. Tacy ludzie zdarzają się w każdym narodzie, również wśród Żydów. Nie jest tajemnicą, że niektórzy z nich w czasie II wojny światowej współpracowali z nazistami. Zob. T. Pstrągowski, op. cit.

<sup>509</sup> Ł. Stasiak, *Obraz i słowo w Holocauście w komiksie „Maus” Arta Spiegelmana*, praca magisterska Uniwersytet im. Mikołaja Kopernika w Toruniu 2007, kps, s. 37.

<sup>510</sup> S. Filipek, *Canis Lupus Familiaris. Symbolika psa w historii, sztuce i literaturze – zarys problematyki*, „Roczniki Humanistyczne”, 2021, t. 69, z. 4, s. 450, 463.

podczas II wojny światowej. Motyw wykorzystania psa wydawał się też jak najbardziej przekonujący, by skonfrontować go z kocimi nazistami<sup>511</sup>.

Ta alegoria pozwala odbiorcy komiksu na zrozumienie, kto może stać się potencjalną ofiarą, kto oprawcą, a ponadto kto z kim jest skonfliktowany<sup>512</sup>. W tym przypadku chodzi konkretnie o rozwarstwienie narodowe, bo w tym samym komiksie zdarza się, że postaci mimo przynależności do pewnej grupy mają odmienny charakter niż rozumiany ogół. Możemy spotkać chociażby kotkę zamężną z myszą, czyli Niemkę i Żyda. Kobieta cały czas troszczy się o swojego męża, nawet w czasie wojny<sup>513</sup>.



Ilustracja 31: Żydowska rodzina Spiegelmanów przedstawiona jako myszy, z kolei Jadwiga – Polka –zaprezentowana jako świnia

<sup>511</sup> Mamy tutaj odwołanie się do sfery, w jakiej rozwijał się symbol kota. Otóż kot poluje najczęściej nocą, a przy tym nie pozwala się do końca oswoić, zawsze chodzi swoimi drogami, trochę dziki i wolny. Jako zwierzę prowadzące nocny tryb życia w kulturze europejskiej budził strach, podejrzewano, że ma kontakt z zaświatami i magią. Z kolei czarny kot został nacechowany jeszcze bardziej negatywnie, gdyż kojarzono go ze śmiercią. Zob. D. Sztuch, *Kot – dobrotliwe bóstwo czy pomiot*, „Przegląd Hodowlany” 2011, nr 11, s. 25–27. Kojarzenie kota jako naturalnego wroga psa nie stało się tu tylko jedynym połączeniem pojęciowym. Naziści, o czym jest napisane wyżej, mieli też inklinacje okultystyczne, zgłębiając tajemną wiedzę, stąd takie zaimplementowanie kociej symboliki. Zob. Więcej w tym rozdziale we fragmentach o komiksie o przygodach Kapitana Ameryki oraz Szwadronu Czarnego Młota.

<sup>512</sup> Ł. Stasiak, op. cit., s. 37.

<sup>513</sup> Ibid., s. 37.



Ilustracja 32: Amerykańscy żołnierze przedstawieni jako psy. W tle powiewająca amerykańska flaga

### 3.7. Zimna wojna jako tło czynów heroicznych

Zakończenie kataklizmu II wojny światowej i osiągnięcie pokoju, przynosi w periodyzacji dziejów USA okres powojenny, którego pierwsza faza kojarzona jest zwykle w historiografii z latami 1945-1968 lub 1945-1970<sup>514</sup>. To wprawdzie czas uwolniony od konfliktu w skali globalnej, ale naznaczony licznymi konfliktami lokalnymi i ostrym współzawodnictwem polityczno-militarnym oraz gospodarczym demokracji zachodnich i obozu komunistycznego, co tworzy sytuację tak zwanej zimnej wojny (*cold war*). Sytuacja ta pozwalała w komiksie amerykańskim nadal eksplorować te możliwości narracyjne jakie dawało starcie sił Super Dobra i Super Zła w przestrzeni wojny. Tytuły wykorzystane do zaprezentowania wizji amerykańskich twórców na temat powojennego świata, w którym zapanowała tak zwana zimna wojna, to przede wszystkim *Nowa granica*<sup>515</sup> autorstwa Darwyna Cooke'a i Dave'a Stewarta oraz *Spider-Man. Historia życia*<sup>516</sup> Chipa Zdarsky'ego i Marka Bagleya. To, co sprawiło, że powstał pierwszy komiks osadzony w okresie zimnej wojny, to fakt, że autor chciał ukazać bohaterów wydawnictwa DC Comics takimi, jakimi byli w okresie swojego debiutu, by zbliżyć się do mistrzów – twórców całego uniwersum DC. Cooke ukazując pierwotne sylwetki bohaterów, skupił się głównie na postaciach, które mają mniejszą popularność od Trójcy DC, czyli Supermana, Batmana i Wonder Woman, a ich historia przez to

<sup>514</sup> Więcej o momentach przełomowych w dziejach USA w rozdziale 2.1.

<sup>515</sup> D. Cooke, D. Stewart, *The New Frontier*, Burbank 2004.

<sup>516</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Life story*, New York NY 2019.

jest mniej znana. Zrobił tak również dlatego, aby ukazać trudne realia powojennych USA lat 50. i lat 60. XX wieku<sup>517</sup>.

Archaiczność, a przy tym odejście od współczesnych form superbohaterskich sprawia, że czytelnik ma możliwość eksploracji pewnej wizji historii. Z kolei na 80-lecie istnienia wydawnictwa Marvel w 2019 roku Chipowi Zdarsky'emu została zlecona praca, aby stworzyć tytuł na wzór *Nowej granicy*. Tym razem była to historia skupiająca się głównie na jednej postaci – Spider-Manie, uznawanej za ikonę Marvela<sup>518</sup>. W historii tej śledzimy życie Petera Parkera i jego misję superbohatera na przestrzeni sześciu dekad, poczynając od lat 60. XX wieku. W jego dzieje wpleciono też wydarzenia komiksowe Marvela, które pojawiły się w tym okresie, oraz elementy przeszłości pochodzące z realnej osi czasu dziejów Stanów Zjednoczonych.

Wśród tych komiksów mógłby się znaleźć także *Marvels*, autorstwa Alexa Rossa i Kurta Busieka. Nie spełnia on jednak wszystkich kryteriów. Jego fabuła prezentowała wydarzenia z historii Marvela, lecz tym razem widziane oczami fotografa Phila Sheldona od II wojny światowej do lat 70. XX wieku – a konkretnie do chwili zabicia ukochanej Spider-Mana – Gwen Stacy<sup>519</sup>. Sheldon to postać fikcyjna, która pozwala czytelnikowi spojrzeć na świat superbohaterów z innej perspektywy, lecz warstwa historyczna tego komiksu, mimo że przedstawiona za pomocą hiperrealistycznych kadrów narysowanych w stylu fotografii, jest w zasadzie bardzo znikoma. *Marvels* to przede wszystkim historia działalności publikacji komiksów, opowiedziana przez jej bohaterów, od środka<sup>520</sup>. Elementy, które wskazują na jakąkolwiek relację z rzeczywistą historią, to przede wszystkim kadry – ilustracje, wzorowane na środowiska miejskie USA, na styl konkretnej dekady wieku XX, oraz w przypadku II wojny światowej – kadry prezentujące walkę herosów z nazistami<sup>521</sup>.

Z kolei *Nowa granica* i *Spider-Man. Historia życia* to komiksy, które nie tylko prezentują bohaterów dwóch największych wydawnictw komiksowych o superbohaterach, ale także historię. Mamy tu do czynienia z formą mieszaną, jest tyle samo elementów fikcyjnych co realistycznych. W pierwszym tytule występuje narrator wieloskładnikowy, bowiem każdy

---

<sup>517</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 409-414.

<sup>518</sup> A. Lue, *Why Marvel's Spider-Man Is the Most Popular Superhero*, „Inside the Magic” 30.09.2021 <https://insidethemagic.net/2021/09/spider-man-most-popular-superhero-all-mmb/> [dostęp: 15.02.2022].

<sup>519</sup> A. Ross, K. Busiek, *Marvels*, Warszawa 2013, s. 224.

<sup>520</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 295–299.

<sup>521</sup> A. Ross, K. Busiek, op. cit., s. 49–50.

wątek budujący historię opowiadany jest przez innego bohatera, będącego częścią konkretnej operacji, o czym czytelnik dowiaduje się, śledząc akcję i wypowiedzi bohaterów zarówno w dymkach, jak i w ramach narratorów. Narratorzy rozwijają fabułę zgodnie z chronologią. Występują też narratorzy pamiętający i opowiadający swoją przeszłość, czyli intradiegetyczni narratorzy homodiegetyczni. Marvelowski tytuł już na samym początku wskazuje, że takim właśnie narratorem jest główny bohater, który pamięta swoją przeszłość i relacjonuje ją, rozwijając historię – podobnie jak bohaterowie dzieła Cooke’a – zgodnie z chronologią.



Ilustracja 33: Okładki czterech zeszytów *Spider-Man. Historia życia*, które wraz z dwoma pozostałymi stworzyły powieść graficzną. Na zdjęciu widoczne okładki przedstawiające lata 70., 80., 90. i pierwszą dekadę XXI wieku<sup>522</sup>

<sup>522</sup> Każda z okładek nawiązuje do konkretnej dekady przez symbol, kojarzący się z miejscami i konkretną historią związaną ze Spider-Manem. Wśród nich lata 70., kiedy muzyka dyskotekowa opanowała niemal cały świat. Na okładce możemy zauważyć dyskotekową kulę w kształcie dyni, kojarzącą się z bombą, której użył jeden z wrogów superbohatera, przyczyniając się do jego osobistej tragedii. Obok mamy rakiety nuklearne wraz z trumną, które są symbolem wzmożonego wyścigu zbrojeń oraz upadku ekonomicznego ZSRR, czasów, kiedy Człowiek-Pająk musiał zmierzyć się z jednym ze swoich największych przeciwników pochodzenia rosyjskiego – Kravenem Łowcą na łamach komiksu w 1987 r. Z kolei lata 90. to względny spokój. Odbicie bohatera symbolizuje upadek systemu dwubiegunowego oraz dominację USA w świecie. Pierwsza dekada XXI w. natomiast to wyraźne nawiązanie do „morza krwi”, wywołanego atakiem 11 września na WTC w Nowym Jorku. Zob. Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia życia*, Warszawa 2021, s. 209; *Kraven's Last Hunt*, „Marvel”, [https://www.marvel.com/comics/events/258/kravens\\_last\\_hunt](https://www.marvel.com/comics/events/258/kravens_last_hunt) [dostęp: 13.02.2021]; S. Saffel, *Spider-Man the Icon. The Life and Times of a Pop Culture Phenomenon*, London 2007, s. 18, 65; A.M. Dyer, *Zdolności raketowe Rosji: potencjał i ograniczenia*, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, 2.04.2019, [https://www.pism.pl/publikacje/Zdolno\\_ci\\_raketowe\\_Rosji\\_potencja\\_i\\_ograniczenia](https://www.pism.pl/publikacje/Zdolno_ci_raketowe_Rosji_potencja_i_ograniczenia) [dostęp: 10.10.2020]; *The Best Disco in Town? Discomania 1970-1980*, „Internet Archive Wayback Machine” „DJ's Portal” 22.11.2017, <https://web.archive.org/web/20050829063912/http://www.djsportal.com/pl/artykuly/index.php?id=discomania> [dostęp: 11.12.2020]; E. Waśko-Owsiejczuk, *Wydarzenia 11 września 2001 r. w świetle prasy polskiej*, „Białostockie Teki Historyczne”, 2009, t. 7, s. 145.



W obu historiach możemy znaleźć przede wszystkim wiele odnośników do historii wydawniczej, o której zostało już wcześniej wspomniane. W *Nowej granicy* oś czasu wydawnictwa została sprzężona z fikcyjną osią czasu opierającą się na latach 40., 50. i 60. XX wieku. Debiut postaci komiksowych na osi czasu prezentowanego komiksu naśladującego okres po II wojnie światowej, zbiega się z datą ich debiutu na kartach komiksów. Postaci takie, jak Marsjański Łowca, Flash – Barry Allen czy Hal Jordan dopiero debiutują w roli superbohaterów, więc ich początki śledzimy wraz z rozwojem powieści, z kolei główna trójca DC – Batman, Superman oraz Wonder Woman – funkcjonują już od dawna w świecie przedstawionym, gdyż komiksy z ich przygodami miały miejsce przed lub w trakcie trwania wojny<sup>523</sup>. Niektóre sceny w komiksie również próbują odwzorować pewne ikoniczne rysunki – czy to okładki, czy kadry z komiksów tamtych czasów. Wśród nich możemy znaleźć narodziny protoplasty popularnej dziś Ligi Sprawiedliwości – Amerykańskiego Stowarzyszenia Sprawiedliwości, który walczy z galaktyczną rozgwiadą Starro. Cooke prawie odwzorował okładkę komiksu *The Brave and the Bold* #28, wydanego w 1960 roku – czyli mniej więcej wtedy, kiedy kończy się czas fabuły *Nowej granicy*, w której ci sami bohaterowie walczą z tym samym przeciwnikiem, co stanowi jednocześnie finał całą powieść.

Wydarzeniem, które bardzo odbiło się na rynku wydawniczym komiksów, była dyskusja o przemocy w komiksach i ich złym wpływie na młodzież, rozpętana przez psychiatrę Fredrica Werthama<sup>524</sup>. Z kolei działania senatora McCarthy’ego, takie jak: zatrzymania, przesłuchiwanie podejrzanych osób i niszczenie ich karier, mające ograniczyć wszelką działalność w ukryciu i przeciwdziałać procederowi szpiegów komunistycznych<sup>525</sup>, zostały przedstawione w komiksie jako atak na zamaskowanych mścicieli i stróżów prawa, dlatego też rozwiązano Amerykańskie Stowarzyszenie Sprawiedliwości. Nakazano bowiem członkom tego stowarzyszenia ujawnić swoją tożsamość, co wiązało się z rezygnacją ze swojej misji i tak przestawali być superherosami. A skoro nie ma superbohaterów, to nie ma i takich komiksów. Dokładnie oto chodziło Werthamowi, któremu zależało, by zakazano wydawania komiksów superbohaterskich, zawierających sceny przemocy. Uznawał je za szkodliwe dla

---

<sup>523</sup> Marsjanin Łowca debiutuje w *Detective Comics* #225 w listopadzie 1955 r. Barry Allen pojawia się na łamach komiksu *Showcase* #1 w październiku 1956 r. jako najszybszy człowiek na ziemi. Z kolei Hal Jordan otrzymuje pierścień umożliwiający mu przystąpienie do korpusu Zielonych Latarni w tej samej serii co Barry Allen, w nr. 22, jaki został opublikowany pod koniec 1959 r. Zob. *Detective Marciano*, [w:] *DC Comics. Crónica ...*, s. 77; *Rayo de plata*, [w:] *DC Comics. Crónica ...*, s. 81; *S.O.S. Green Lantern*, [w:] *DC Comics. Crónica ...*, s. 95; J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 410.

<sup>524</sup> *Ibid.*, s. 413.

<sup>525</sup> O tak zwanym maccartyzmie więcej w rozdziale 2.1.

społeczeństwa, zwłaszcza dla dorastających młodych ludzi. Problem polegał na tym, że w takich komiksach trudno zrezygnować całkiem z jakichkolwiek form przemocy, bo stanowią one filar przedstawianej historii walki ze złem. Bez użycia przemocy wobec wroga ludzie w trykotach staliby się niepotrzebni<sup>526</sup>.



Ilustracja 34: Walka grupy superbohaterów DC ze Starro. Ten sam moment zaprezentowany po lewej, na okładce komiksu z roku 1960 i po prawej z *Nowej granicy*<sup>527</sup>

Podobnie jest w przypadku historii o Spider-Manie, nie tylko mamy tutaj do czynienia z historią prezentującą pewne ikoniczne momenty komiksowe ze świata Marvela, ale też i odwzorowania pewnych ikonicznych kadrów. Wśród pierwszej grupy znajdziemy między innymi nawiązanie do debiutu Spider-Mana. Historia rozpoczyna się w roku 1966, kiedy bohater jest już doświadczony w swojej misji ratowania Nowego Jorku i wspomina, że ma to miejsce od czterech lat – czyli dokładnie, kiedy na kartach komiksowych pojawił się Człowiek-Pająk<sup>528</sup>. W rozdziale poświęconym dekadzie lat 70. ukazuje się informacja o śmierci Gwen Stacy – pierwszej miłości Spider-Mana, która zginęła na łamach komiksu w roku 1973<sup>529</sup>. Innymi przełomowymi punktami jest obecność Spider-Mana w wojnie domowej

<sup>526</sup>J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 54.

<sup>527</sup> D. Cooke, D. Stewart, op. cit., s. 408.

<sup>528</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 5; *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels...*, s. 587–589.

<sup>529</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 62; P. Sanderson, *Marvel Universe*, [w:] *The Complete Encyclopedia of Marvel's Greatest Characters*, New York NY 1998, s. 84–85.

superbohaterów z pierwszej dekady XXI wieku<sup>530</sup> oraz obecność Milesa Moralesa u jego boku w roku 2019. Miles Morales to druga powszechnie uznana postać nosząca miano Spider-Mana w głównym uniwersum Marvela, reprezentująca społeczeństwo afroamerykańskie. Morales pojawił się w 2011 roku w celu uhonorowania czarnoskórej społeczności USA<sup>531</sup>.

Tak jak w przypadku tytułu z wydawnictwa DC Comics, i w historii ze Spider-Manem występują odwzorowane kadry. Pierwszy z nich nawiązuje do eventu komiksowego z 1984 roku – *Secret Wars*, w którym bohaterowie powołani do gry musieli stoczyć wojnę z superzłoczyńcami w świecie Battleworld. Już na samym kadrze widnieje data „1984”, sygnalizująca nam bezpośrednie nawiązanie do tego wydarzenia oraz do okładki pierwszego numeru rozpoczynającego tę historię<sup>532</sup>. Innym przykładem jest nawiązanie do ikonicznej okładki z historii *Ostatnie łowy Kravena* z 1987 roku, gdzie Peter Parker (Spider-Man) w czarnym stroju wraca zza grobu do świata żywych, aby kontynuować swoją misję zwalczania zła<sup>533</sup>.



<sup>530</sup> Więcej o tym problemie jest napisane w rozdziale 3.8.

<sup>531</sup> Miles Morales pojawił się w odrębnym uniwersum Marvela, gdzie bohaterowie tego wydawnictwa zostali na nowo wykreowani dla widzów XXI wieku. Pomysł na stworzenie tej postaci zrodził się wraz z kampanią prezydencką Baracka Obamy, który jak się okazało został pierwszym czarnoskórym prezydentem USA. Zob. A. Alonso, *Reinventing Today's Heroes*, [www.webcitation.org/610QqAiUw?url=http://www.latinrapper.com/axel-alonso-interview.html](http://www.webcitation.org/610QqAiUw?url=http://www.latinrapper.com/axel-alonso-interview.html) [dostęp: 20.09.2021]; Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 209.

<sup>532</sup> *Ibid.*, s. 72–73.

<sup>533</sup> *Ibid.*, s. 94.



Ilustracja 35 i 36: Okładka pierwszego numeru *Secret Wars* z 1984 r. i na dole kadr ze *Spider-Man. Historia życia*, nawiązujący do wyżej wymienionej okładki

*Nowa granica*, jak i *Spider-man. Historia życia* to komiksy prezentujące w pewien sposób historię alternatywną – gatunek literacki, w którym dzieje potoczyła się innym torem<sup>534</sup>. Jednakże wielowymiarowość alternatywy historycznej tych komiksów jest dość skomplikowana. Darwyn Cooke oraz Chip Zdarsky odtworzyli początki ikonicznych bohaterów, którzy narodzili się w tzw. Srebrnej Erze w rzeczywistości, przede wszystkim w latach 50. i 60. XX wieku, kiedy ci superbohaterowie dopiero co zadebiutowali. Oś wydarzeń i debiutów kolejnych postaci trzyma się wydawniczej chronologii, zarówno wydawnictwa DC Comics, jak i Marvel<sup>535</sup>. W związku z tym historie te są czasem nazywane alternatywnymi. Ich cechą charakterystyczną jest to, że posługują się znanymi już motywami, niemającymi jednak wpływu na losy komiksowego świata ani na ciągłość głównych linii fabularnych. Tak naprawdę nie jest to historia alternatywna w rozumieniu kontrfaktycznym, umożliwiającą wyciąganie wniosków dotyczących wizualizacji dziejów. Jest to historia alternatywna wobec opowieści zakotwiczonych w uniwersum DC i Marvela, pozwalająca na umieszczenie przygód fikcyjnych postaci w rzeczywistości zimnowojennej<sup>536</sup>.

Jeśli chodzi o alternatywność tych powieści w odniesieniu do historii w rozumieniu akademickim, to można wspomnieć jeden fragment w historii o Peterze Parkerze. Tam eskalacja zimnowojenna dochodzi do punktu krytycznego, gdyż Sowieci wystrzelili głowice atomowe (zmodyfikowane tak, aby były niematerialne i niemożliwe do zestrzelenia), mające zniszczyć Manhattan. Ostatecznie broń jądrowa eksploduje nieopodal Allentown w

<sup>534</sup> Więcej o historii alternatywnej w podrozdziale 3.9.

<sup>535</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 410.

<sup>536</sup> *Ibid.*, s. 412.

Pensylwanii, wywołując wojnę rosyjsko-amerykańską<sup>537</sup>. Kilka stron dalej dowiadujemy się, że USA wygrały wojnę dzięki zaawansowanej technologii<sup>538</sup>, co kieruje uwagę czytelnika na fakt, który miał miejsce w rzeczywistości, że Stany Zjednoczone wygrały wyścig zbrojeń po II wojnie światowej<sup>539</sup>.

Zatem warto zadać sobie pytanie, w jaki sposób obecna jest tutaj historia, skoro nie są to typowe komiksy z historią kontrfaktyczną. Opierając się na analizie Michała Traczyka<sup>540</sup>, możemy powiedzieć, że mamy tu do czynienia z fabułą dopasowującą się do rzeczywistości dziejowej drugiej połowy XX wieku oraz historii bohaterów fikcyjnych<sup>541</sup>. Autorzy, ukazując nam fikcyjnych herosów w świecie zimnej wojny, próbują znaleźć odpowiedzi na pytania: Czy po tak destrukcyjnym konflikcie globalnym superbohaterowie wciąż są potrzebni ludzkości? Czy w momentach kryzysowych społeczność globalna potrafi się zjednoczyć w obliczu kryzysów?. W celu skłonienia do tych refleksji autorzy wiernie naśladowują historię, zbliżając się do mimetyzmu, a przy tym oscylują wokół fikcyjnych postaci. Otóż ten synkretyzm powoduje trudność w sklasyfikowaniu tych tytułów, mimo że wyraźnie widać, że liczne daty, a w przypadku *Nowej granicy* także i przypisy odnoszą się do przeszłości zimnowojennej. Wydarzenia historyczne zarówno budują tło, jak i czasami stanowią podstawę akcji fabularnej. Dzieje są tutaj zespolone ze światem superbohaterów przez zdarzenia i miejsca, w których się rozgrywały. Są to głównie rzeczywiste miejsca z terenu Stanów Zjednoczonych, jak: Nowy Jork, Las Vegas, wody Pacyfiku, a także ZSRR, przestrzeń okołoziemską, Wietnam, Półwysep Koreański – poddane fabularyzacji. Obok nich są fikcyjne miasta w świecie realnym, jak na przykład Gotham City – dom Batmana czy Battleworld leżące gdzieś w nieokreślonym miejscu wszechświata – arena walk superbohaterów.

---

<sup>537</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 134.

<sup>538</sup> Ibid., s. 161.

<sup>539</sup> E. Cziomer, *Przesłanki i istota kształtowania się konfliktu Wschód–Zachód*, [w:] *Międzynarodowe stosunki polityczne*, red. E. Cziomer, Kraków 2008, s. 144–147.

<sup>540</sup> Została ona przywołana w rozdziale 1.

<sup>541</sup> B. Janicki, op. cit., s. 33.



Ilustracja 37: Radziecki atak głowic nuklearnych na USA w latach 80. XX wieku według wizji Chipa Zdarksy/ego

Jeśli chodzi o realia historyczne zawarte w tych komiksach, to warto pochylić się nad kilkoma szczegółami. Otóż w *Nowej granicy* jest przedstawiony początek zimnej wojny. W drugim kadrze jest umieszczona data – rok 1945, natomiast stroną wcześniej jest informacja o tym, że wojna się zakończyła, a USA starają się zwerbować nazistów i wykorzystać ich do prac nad określonymi projektami. W tym samym miejscu tej powieści graficznej pojawia się jednak aberracja<sup>542</sup> historyczna, która jeszcze się powtórzy – obecność dinozaurów, czyli przedstawicieli okresu prehistorycznego, które są wytworem tropikalnej wyspy o nazwie The Center, będącej pasożytem żyjącym w jądrze Ziemi przez miliony lat. Pasożyt ten może tworzyć istoty, które widział podczas swojego życia, i sam jest głównym antagonistą komiksu<sup>543</sup>.

Autor dokonał tu swego rodzaju analizy i oceny epoki, tak przekształcając superbohaterów, że stali się zupełnie inni i mieli całkowicie odmienne cele niż ich pierwowzory sprzed wojny. Głównym motywem historycznym, jaki się tu pojawia, jest wszechobecny strach, związany z napięciem na linii Waszyngton–Moskwa. Superman współpracuje z agentami

<sup>542</sup> Aberracja jest to nieprawidłowość, w tym przypadku odchylenie czasoprzestrzenne, gdzie jeden element dziejowy nie jest zgodny z prezentowanym tłem historycznym. Zob. Aberracja, [w:] *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/aberracja;2548572.html> [dostęp: 18.03.2020].

<sup>543</sup> D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 17.

USA w celu demaskacji i zlikwidowania wewnętrznego zagrożenia<sup>544</sup>, jednym z jego celów jest dopaść podejrzanego w świetle prawa Batmana. Aby ukazać problematykę zimnej wojny, Cooke zdecydował się umieścić w komiksie postaci historyczne, gdyż obok nastrojów i wydarzeń tamtych czasów są istotnymi elementami tej powieści graficznej, bo nadają kształt fabule. Autor w wydaniu zbiorczym swojej pracy opatrzył kwestie historyczne przypisami, tak aby odróżnić, kto jest wytworem fikcji, a kto postacią realną. Tutaj jednak mamy do czynienia z bohaterami historycznymi poddanymi głównie beletryzacji. Jedną z postaci historycznych pojawiających się w kontekście tego napięcia jest Edward R. Murrow, który w programie telewizyjnym *See It Now* krytykuje poczynania McCarthy'ego<sup>545</sup> i całego Kongresu<sup>546</sup>. Murrow w swoich poglądach nawiązuje do Ruchu Praw Obywatelskich, kieruje się własnym poczuciem sprawiedliwości. Jego postawę wspierają także feministki. To właśnie w tym komiksie Wonder Woman – Amazonka, która stoi na straży pokoju, a siły używa tylko w celu zatrzymania zła – zachęca skrzywdzone kobiety do sięgnięcia po broń i rozstrzelanie tych, którzy je skrzywdzili (Wonder Woman, jako ostoja feminizmu, pozwala na ten krok, ale tylko w stosunku do ciemnych na terytorium Indochin w trakcie trwania I wojny indochińskiej)<sup>547</sup>. Za swoje przekonania zarówno sprzeciwiający się polityce Waszyngtonu, jak i feministki byli prześladowani ze strony rządu<sup>548</sup>.

---

<sup>544</sup> W wyniku napięcia po zrzuceniu bomby atomowej (która jednak zakończyła wojnę) oraz pragnienia rywalizacji o dominację w świecie, powstał konflikt ideologiczny między światem zachodnim, na czele z USA, a wschodnim, komunistycznym z ZSRR jako przywódcą. Na świecie zapanowała tzw. zimna wojna. Jej przyczyn doszukuje się w różnych wizjach powojennego świata, w tym powojennych Niemiec, w chęci posiadania broni atomowej przez Rosjan i trzymania w szachu przeciwników oraz wstrzymaniu pomocy finansowej przez Trumana w 1945 r. dla Rosjan, a także nieprzezwyciężeniu przez Stalina postanowień jałtańskich, w szczególności tych dotyczących Polski. W czasie tym wzrosła aktywność siatki szpiegowskiej Kremla, co oczywiście nie pozostało bez odzewu Waszyngtonu, który też infiltrował skryte poczynania Moskwy. Zob. M. A. Jones, op. cit., s. 597–599, 611.

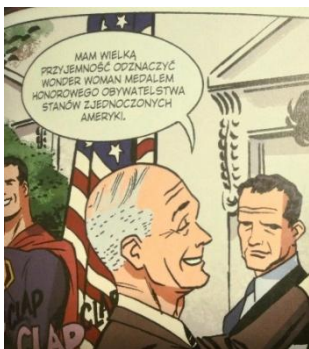
<sup>545</sup> Kiedy w 1945 r. w redakcji prokomunistycznego pisma „Amerasia” odnaleziono tajne dokumenty z Departamentu Stanu, oraz wyszło na jaw, że kanadyjscy urzędnicy przekazali szpiegom Moskwy plany bomby atomowej, w Ameryce Północnej wybuchła panika. W 1947 r. Truman zrewidował swoją politykę bezpieczeństwa wewnętrznego, i z jego rozkazu zatrzymywano podejrzanych o szpiegostwo oraz powołano Komitet Izby Reprezentantów do Badania Działalności Antyamerykańskiej. Dzięki temu odkryto, że pracownik Departamentu Stanu – Alger Hiss był sowieckim szpiegiem, który rzekomo miał przekazywać plany przez byłego redaktora dziennika „Time” Whittakera Chambersa. Opinią publiczną wstrząsnął też proces Ethel i Juliusa Rosenbergów, którzy również kolaborowali z Sowietami, za co zostali skazani na karę śmierci. W celu powstrzymania u zarodka tego typu poczynań republikański senator z Wiscconsin – Joseph R. McCarthy rozpoczął krucjatę antykomunistyczną w USA. Dzięki swojemu programowi McCarthy został wybrany w 1950 r. na kongresmana i dzięki temu rozpoczął proces tzw. maccartyzmu – demaskowania szpiegów oraz niszczenia wszelkich przejawów komunistycznych na terenie Stanów Zjednoczonych. Z powodu swojej obsesji McCarthy zniszczył życie wielu niewinnych ludzi. Sam w wyniku narastających problemów psychicznych był stopniowo odsuwany od pełnionej roli. Zmarł w 1957 r. Zob. M. A. Jones, op. cit., s. 611–616.

<sup>546</sup> D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 235.

<sup>547</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 413.

<sup>548</sup> *Ibid.*, s. 414.

Obok Murrowa czy McCarty’ego pojawiają się inne postaci historyczne, które również wchodzą w interakcję ze światem fikcji. Wśród nich jest Chuck Yeager – generał dywizji United States Air Force, pierwszy człowiek, któremu udało się przekroczyć barierę dźwięku, oraz pilotka Pancho Barnes, która pobiła nawet Amelie Eckhart, jeśli chodzi o długość lotu i prędkość. Postaci te zachęcają małego Hala Jordana do robienia kariery lotniczej, który w oryginalnym komiksie rzeczywiście jest lotnikiem i to w konsekwencji doprowadza go do przemiany w intergalaktycznego stróża prawa. Ponadto pojawiają się pewne zamaskowane postaci, jak choćby bokser o pseudonimie „Clay”, który staje na ringu z innym bokserem, tym razem ze świata superbohaterów – Tedem Grantem alias Wild Cat. Postać Claya jest bezpośrednim nawiązaniem do Muhammada Alego, bo tak też brzmiało prawdziwe imię tego boksera, zanim przeszedł na islam. Pojawia się też ikona przywódcy USA, czyli ówczesny prezydent Dwight Eisenhower, oraz jego zastępca Richard Nixon, którzy w jednej ze scen odznaczają bohaterów za ich dokonania frontowe. Jedną z ciekawszych postaci historycznych, tym razem ze świata kultury popularnej i mass mediów, jest Walter Cronkite – dziennikarz relacjonujący misję na Księżyc, ale także zabójstwo Kennedy’ego czy wojnę w Wietnamie<sup>549</sup>.



Ilustracja 38: Prezydent Eisenhower i wiceprezydent Nixon obok Supermana

Historia ze Spider-Manem Chipa Zdarsky’ego i Marka Bagleya jest jakby podjęciem na nowo kontynuacji dziejów Ameryki, gdyż rozpoczyna się w trakcie trwania dekady, na której kończy się komiks ze świata DC. Mamy tutaj do czynienia przede wszystkim z wojną w Wietnamie. W przeciwieństwie do *Nowej granicy* nie postawiono prawie wcale na postaci historyczne, a czytelnik spotyka się z bohaterami nigdy niewystępującymi w dziejach, którzy czasami mają nadnaturalne moce, niemniej jednak pojawiająca się datacja oraz ważne wydarzenia oraz stylizacja otoczenia, w którym przyszło żyć Peterowi Parkerowi, odwzorowują drugą połowę XX wieku.

<sup>549</sup> Ibid., s. 423–429.



W historii ze Spider-Manem jest nawiązanie do kwestii szpiegowskiej. Zaciekły wróg Człowieka-Pająka – Kraven Łowca, z pochodzenia Rosjanin, przebiera się za swojego przeciwnika, chcąc w ten sposób zdyskredytować Spider-Mana, a następnie go zabić. Jest to hiperbola ukazująca Rosjan, którzy zamieszkiwali na terytorium USA, by w odpowiednim czasie zostać aktywowani i walczyć przeciw Ameryce<sup>550</sup>, którą reprezentuje tutaj Spider-Man<sup>551</sup>. W Marvelu występują też innego rodzaju odniesienia do kwestii XXI, jak choćby zgliszczka WTC i komiksowy event wojny domowej, która była hiperbolą dla innego wydarzenia związanego z ustawą o patriotyzmie<sup>552</sup>.

Warto też przyjrzeć się bardziej wojnie, gdyż wiarygodność momentu dziejowego, lub inaczej mówiąc epoki zimnowojennej, w której dzieje się akcja, podkreślają w obydwu tytułach wydarzenia (pojawiające się wraz z postępem narracji), które najbardziej oddziaływały na sferę emocjonalną Amerykanów, czyli konflikty zbrojne. Z całą pewnością jednym z nich jest wojna w Korei<sup>553</sup>, w której Hal Jordan jako pilot uczestniczy do samego końca – czyli do 27 lipca 1953 roku.<sup>554</sup> Realizm wojenny jest zaznaczony przez dokładne dookreślenie walk Hala – np. Aleja Migów – trasa powietrzna nad rzeką Yalu Jiang w Korei, która swą nazwą nawiązywała do radzieckich samolotów myśliwskich MIG<sup>555</sup>. Z kolei w historii o Spider-Manie tym konfliktem jest sama wojna w Wietnamie, która trwała prawie dwadzieścia lat. Czytelnik jednak jest

---

<sup>550</sup> Chodzi tutaj o tak zwanych uśpionych agentów, którzy po przeszkoleniu nie wykonywali od razu swoich zadań, ale czekali nawet kilkanaście lat na polecenia służbowe. W międzyczasie taki agent dostosowywał się do otoczenia, w którym miał pełnić zadania, tak aby nikt go nie rozpoznał. Zob. S. Cenckiewicz, „*Matrioski*” wywiadu wojskowego PRL, „Uważam Rze”, 2011, nr 9, s. 62–65.

<sup>551</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 135–154.

<sup>552</sup> Więcej na ten temat w rozdziale 3.8.

<sup>553</sup> W 1950 r. na terytorium Korei, która niegdyś była kolonią japońską, doszło do eskalacji antagonizmów pomiędzy komunistyczną Północą i prozachodnim Południem. W 1949 r. Amerykanie i Sowieci dobroili okupowane przez siebie strefy. Rok później sekretarz stanu Dean Acheson, określając zasięg amerykańskiej „strefy obronnej”, nie uwzględnił przy tym Korei, dla Stalina był to znak, by rozszerzyć strefę wpływów. 24.06.1950 r. armia północnokoreańska przekroczyła 38. równoleżnik, w wyniku czego gen. MacArthur na zlecenie prezydenta USA udzielił pomocy południowokoreańskim oddziałom. We wrześniu 1950 r. Amerykanie dokonali udanego desantu pod Inczhon i zatrzymali komunistyczny pochód w głąb półwyspu. MacArthur wraz ze swoimi oddziałami dotarł do linii demarkacyjnej w celu zjednoczenia kraju, jednakże gdy siły ONZ przedostały się do rzeki Jalu-Ciang, na której znajdowała się granica z Mandżurią, do konfliktu przystąpiły oddziały Chińskiej Republiki Ludowej. Na początku 1951 r. ustabilizowano pozycje wojsk na 38. równoleżniku i rozpoczęto wojnę pozycyjną. Pomimo zapędów gen. MacArthura do eskalacji konfliktu, prezydent Truman nie chciał przerzucić całych swoich wojsk, aby nie pozostawiać Europy w obliczu zagrożenia ze strony Moskwy. Dlatego też w lipcu tego samego roku przystąpiono do rozmów w celach pokojowych, co przyniosło efekt po dwóch latach od przerwania ognia w postaci zawieszenia broni, choć sam konflikt po dziś dzień nie jest zakończony traktatem pokojowym. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 602–605.

<sup>554</sup> . Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 57.

<sup>555</sup> Ibid., s. 424.

wprowadzony jakby na półmetek konfliktu w roku 1966, a jak się okazuje, sam konflikt wygasa w roku 1975<sup>556</sup>.

Istotne jest również zastosowanie w komiksie oryginalnych, obcojęzycznych wypowiedzi, które nierzadko wymagają zastosowania innego alfabetu. To daje możliwość rozróżnienia konkretnych grup etnicznych, które często charakteryzują się inną mentalnością, a co za tym idzie – innym podejściem do pewnych kwestii, co wynika z przynależności do zupełnie innych kręgów kulturowych, a czasem nawet do podgrup występujących w ramach jednego społeczeństwa czy narodu. Intencją tego jest uwypuklenie realizmu prezentowanego procesu historycznego i często ukazanie dramatu ludzi w nich uczestniczących<sup>557</sup>. W powieści graficznej z wydawnictwa DC jest to moment, w którym Hal Jordan z *Nowej Granicy* powtarza w amoku, po zabiciu północnokoreańskiego żołnierza, słowa w rodzimym języku zabitego (oznaczające „po wszystkim” – czyli koniec wojny), które również zapisane są w alfabecie koreańskim, aby czytelnik mógł je „usłyszeć”<sup>558</sup>. Z powodu, jak zakłada autor, braku zrozumienia przez potencjalnego czytelnika, dostajemy również tłumaczenie, które ma ułatwić zrozumienie często ważnych słów zapisanych w inny sposób. W przypadku historii o Spider-Manie mamy kilka paneli prezentujących rok 1967, czyli środek wojny, kiedy amerykańska armia na skraju wytrzymałości psychicznej atakuje wioskę w środku dżungli, by wyłapać członków Wietkongu. Na swojej drodze znajdują jednak cywili (kobiety z dziećmi), którzy mając przed oczami karabiny, w przerażeniu proszą o zostawienie ich w spokoju w języku wietnamskim. To nie zostaje przetłumaczone, pozostając w sferze domysłów przez

---

<sup>556</sup> Mamy tutaj do czynienia z kolejną formą uchronii – historii alternatywnej. W marcu 1975 r. rozpoczął się ostateczny atak armii północnowietnamskiej. Miało to miejsce po tak zwanej aferze Watergate, w wyniku której z Białego Domu musiał odejść Richard Nixon. Niektórzy historycy uważają, że gdyby Nixon pozostał u władzy, to całkiem prawdopodobne, że USA udzieliłyby przynajmniej wsparcia lotniczego siłom wojska Wietnamu Południowego – czyli demokratycznego, dzięki temu dając im szansę powtórzyć sukces z 1972 r. Niestety, zastępujący Nixona, do czasu kolejnych wyborów, Gerald Ford był zbyt słaby politycznie, by tego dokonać. Brak samolotów doprowadził do upadku morale w wojsku południowowietnamskim. 30 kwietnia po krótkich walkach padł Sajgon i Republika Wietnamu przestała istnieć. Zob. Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 38–39; S. Karnow: *Vietnam. A History*, New York NY 1983, s. 661, 669.

<sup>557</sup> Zdarza się, że wydawnictwo publikuje dany album wykorzystując tłumaczenie, bez oryginalnego tekstu. Pomniejsza to immersje danego wydarzenia i języka, który był charakterystyczny dla danego miejsca i czasu, w którym zaistniało dane wydarzenie. Zob. A. Duralska, *Językowa różnorodność w powieści komiksowej „Krzyk ludu”*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12, s. 98–99.

<sup>558</sup> Komiks to medium odbierane tylko za pomocą jednego zmysłu – wzroku. Ale wzrokiem można odebrać cały wachlarz różnych doświadczeń opisanych w komiksie, a następnie wyobrazić sobie, jak słyszymy na przykład różne odgłosy i rozmowy przedstawione za pomocą napisów czy dymków, więc i napis w języku obcym sprawia, że „słyszemy” go, ale nie rozumiemy, zakładając, że nie znamy tego języka. Zob. S. McCloud, op. cit., s. 26–60; D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica*, s. 57.

dookreślenie sytuacji. Całość akcji kończy się wstawiennictwem Kapitana Ameryka, który zdradzając swój kraj, staje po stronie słabszych, niewinnych i uciemiężonych<sup>559</sup>.

Wspomniane wyżej przesłuchania, w których obecna była w komiksach przemoc, oświetlają zupełnie inną kwestię, a mianowicie brak w amerykańskich komiksach superbohaterskich nawiązań do wojny w Korei czy zmagania w Wietnamie, jakie miały miejsce od 1957 roku. Wojna równa się użycie przemocy, ale w *Nowej granicy* nie uczestniczą w niej superbohaterowie, gdyż w tamtym momencie komiksy z nimi zostały wyrzucone na margines. Zrezygnowano wówczas nawet z propagandy wojennej w postaci superbohaterów. Warto jednak zwrócić uwagę, że Hal Jordan, znany jako Green Lantern, walczy w Korei, jednak nie jest jeszcze superherosem. Brak superbohaterów został opatrzony komentarzem przez jedną z postaci w ideologicznym dialogu Wonder Woman z Supermanem. Cudowna kobieta jest oburzona na amerykańskie władze, że zakazują jej uczestniczyć w tajnych misjach, ignorują jej prośby o równość praw dla wszystkich ludzi, przez co zostaje z czasem zwolniona ze stanowiska rzecznika polityki zagranicznej USA, gdyż jej przekonania nie są zgodne z polityką Waszyngtonu<sup>560</sup>. Zakończenie *Nowej granicy*, prezentujące ostatnie lata szóstej dekady XX wieku, ukazuje, jak cały naród amerykański, włącznie z superbohaterami – zorganizowanymi w strukturach Amerykańskiej Ligi Sprawiedliwych, jednoczy się i walczy z nieznaną dotąd siłą, która w przedstawionym świecie okazuje się być kosmicznym najeźdźcą Starro<sup>561</sup>. To wydarzenie stanowi pewne nawiązanie do rewolucji na Kubie w 1959 roku, gdzie pojawiło się nowe i nieznane na kontynencie amerykańskim widmo realnego komunizmu<sup>562</sup>.

---

<sup>559</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 33–34.

<sup>560</sup> *Ibid.*, s. 413.

<sup>561</sup> *Ibid.*, s. 366–390.

<sup>562</sup> W 1959 r. rewolucja kubańska braci Castro doprowadziła do obalenia proamerykańskiego prezydenta Fulgencio Batisty, przejęcia na Kubie całego amerykańskiego mienia i stworzenia bazy wypadowej dla sił komunistycznych na Morzu Karaibskim. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 625–626.



Ilustracja 39: Amerykańscy żołnierze grożą cywilom z Wietnamu. Nawiązuje się między nimi dialog, w którym autochtoni odpowiadają w swoim rodzimym języku

Zarówno *Nowa granica*, jak i *Spider-Man. Historia życia* poruszają zagadnienia nie tylko polityki zewnętrznej, ale i wewnętrznej USA, w tym problem rasizmu, oraz zmęczenie wewnętrzne długoletnią wojną w Indochinach. Rozpoczynając od kwestii rasizmu, dobrze byłoby wspomnieć, że w 1954 roku rozpoczął się nowy etap walki czarnoskórej ludności o własne prawa. Zaczęło się od Rose Parks, której z powodu dyskryminacji kazano zająć miejsce na końcu autobusu, kiedy nie zrobiła tego, aresztowano ją. Po tym wydarzeniu, w grudniu 1955 r. ponad 50 tys. czarnoskórej ludności rozpoczęło bojkot komunikacji miejskiej w Montgomery, w stanie Alabama. Wystąpienia zostały zainspirowane przez Martina Luthra Kinga, który stosował tak zwany bierny opór. Podobny protest miał miejsce w 1960 r., kiedy afroamerykańscy studenci zajęli w jednym z barów w stanie Karolina Północna miejsca dla białych. Te wydarzenia były początkiem końca segregacji rasowej w Stanach Zjednoczonych<sup>563</sup>. W efekcie Afroamerykanie na mocy orzeczenia Sądu Najwyższego uzyskali zniesienie segregacji rasowej, która była do tej pory wspierana przez zapis konstytucyjny. Oczywiście, proces desegregacyjny nie był prosty, bo rasizm był żywo obecny w mentalności stanów południowych, podobnie jak za czasów wojny secesyjnej. Południowcy utrudniali czarnoskórym dzieciom dostęp do oświaty, a dorosłych Afroamerykanów chcieli pozbawić praw wyborczych<sup>564</sup>. Sytuacja ta została oddana za pomocą hiperboli w komiksie DC. Otóż John Henry, postać debiutująca dopiero w 1993 roku, portretuje postać z folkloru afroamerykańskiego, na podstawie której została stworzona i która ma to same imię i

<sup>563</sup> A. Czubiński, W. Olszewski, *Historia powszechna 1939–1997*, Poznań 1998, s. 388.

<sup>564</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 619–620.

nazwisko<sup>565</sup>. Wyposażony w ogromny młot Henry walczy w Tennessee z prześladowcami swojej rasy, członkami Ku-Klux-Klanu. Umierając, staje się kolejną metaforą śmierci wszystkich Afroamerykanów, którzy poświęcili życie w walce o lepsze jutro lub zginęli w wyniku prześladowań rasowych<sup>566</sup>.



Ilustracja 40: John Henry w wersji uwspółcześnionej, a po prawej – jego przekształcenie do lat 50. XX wieku

Inny zarysowany problem społeczny w komiksie *Spider-Man. Historia Życia* to masowe protesty dotyczące wojny w Wietnamie. W USA z każdym rokiem narastał opór wobec wojny. Od roku 1965 rozpoczęły się masowe protesty antywojenne, w których olbrzymią rolę odegrali studenci<sup>567</sup>. Podobnie jest w komiksie o Spider-Manie, gdzie jest pokazany strajk studentów, który ma miejsce na kampusie uniwersyteckim w Nowym Jorku w 1966 roku, co zgadza się z rzeczywistością historyczną, gdyż tego typu wydarzenia działy się w danym czasie i miejscu<sup>568</sup>.

<sup>565</sup> John Henry to XIX-wieczna postać z folkloru afroamerykańskiego, symbolizująca ludzi pracy. W komiksie nosi kaptur na wzór tych, które noszą członkowie Ku Klux Klanu, tylko że koloru czarnego. Zob. D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 426.

<sup>566</sup> Ibid., s. 234.

<sup>567</sup> Niektórzy przeciwnicy wojny wskazywali, że Ameryka przekroczyła realne granice swojego bezpieczeństwa, a wojna miała przyćmić wewnętrzne problemy USA. Zanikało też moralne poparcie dla tej wojny, na co realny wpływ miały relacje telewizyjne ukazujące jej okrucieństwo. Zdecydowany sprzeciw społeczeństwa nastąpił po ofensywie Têt w 1968 r., która podkopała pozycję Johnsona, który utrzymywał, że przewaga leży po stronie Ameryki. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 642–643.

<sup>568</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 6–7.



Ilustracja 41: Studenckie protesty w Nowym Jorku przeciwko wojnie w Wietnamie

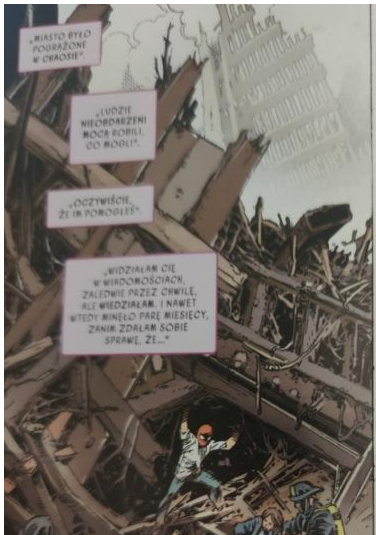
Oprócz otwartych konfliktów i innych problemów wewnętrznych zostają wspomniane też wydarzenia, które były istotne dla USA na arenie międzynarodowej. W *Nowej granicy* zostaje zaprezentowany czytelnikowi rozwój programu badań kosmicznych. Na jednej ze stron jest news prasowy z 4 października 1957 roku o wystrzeleniu Sputnika-1, a obok pojawia się informacja w postaci newsa telewizyjnego z 1957 roku o tym, że drugą kadencję rozpoczyna Dwight Eisenhower<sup>569</sup>. Z kolei w filmie rządowym, który również został zaprezentowany jako komiksowy obrazek, widać kadry prezentujące najpierw zamysł programu raketowego, który narodził się w czasie II wojny światowej, wiadomości o podziale świata po wojnie na dwa bieguny, a także o wystrzeleniu w przestrzeń kosmiczną suki Łajki w listopadzie 1957 roku<sup>570</sup>. Chip Zdarsky natomiast, prowadząc swoją narrację do końca drugiej dekady XXI wieku, wspomina też największą tragedię współczesnej Ameryki – a mianowicie 11 września 2001 roku i zburzenie dwóch wież World Trade Center<sup>571</sup>. Jest to oczywiście krótki wątek, jednakże ukazuje, że w tym momencie, po ataku terrorystycznym Al-Kaidy na Nowy Jork, wszyscy Amerykanie się zjednoczyli w niesieniu pomocy ofiarom terroru i usuwaniu jego skutków, a następnie wypowiedzieli walkę zorganizowanemu, islamskiemu terroryzmowi<sup>572</sup>.

<sup>569</sup> D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 91.

<sup>570</sup> *Ibid.*, s. 204.

<sup>571</sup> Więcej o tym wydarzeniu w rozdziale 3.8.

<sup>572</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 193–194.



Ilustracja 42: Spider-Man pomaga w poszukiwaniu ofiar katastrofy WTC

Obraz minionych dekad jest nie tylko nakreślony przez odtworzenie rzeczywistości miast, życia codziennego czy ówczesnych wydarzeń i bohaterów, ale również innych elementów życia codziennego, jak choćby przekazów medialnych, które tworzyły atmosferę tamtego okresu. Występują tutaj pewne symbole dziejów. To właśnie do nich możemy zaliczyć prezentowane w kadrach odbiorniki telewizyjne czy charakterystyczne programy medialne tamtych czasów. Rysownicy, tworząc swoje komiksy, często skrupulatnie odzwieczają realia materialne rzeczywistości historycznej, zwiększając efekt immersji historycznej opowiadanej fabuły<sup>573</sup>. Przy okazji wprowadza to tego typu przekazy komiksowe na pozycję swoistej symulacji źródła historycznego. Symulacji, bowiem i bez tych zabiegów posiadają one walor źródła historycznego<sup>574</sup>.

Istotne jest też przedstawianie odwzorowanych wydarzeń z różnych typów mediów i nośników. Autorzy obydwu komiksów opracowali tzw. odbicia relacji w mediach, zachowując przy tym ich właściwości. W ten sposób dostajemy fikcyjną gazetę amerykańską z początku lat 50., z narysowanymi obrazkami imitującymi czarno-białe zdjęcia, charakterystyczne dla tamtego okresu. W dalszej części *Nowej granicy* widać też czarno-białe

<sup>573</sup> B. Janicki, op. cit., s. 92.

<sup>574</sup> Jest to jak najbardziej poprawna teza, gdyż według jednego z polskich metodologów Jerzego Topolskiego, źródłem historycznym pozostają wszelkie informacje, gdziekolwiek się one nie znajdują, wraz z tym, co one przekazują. Zob. J. Topolski, *Metodologia...*, s. 324. Komiksy nie tylko odzwieczają pewne informacje dotyczące myślenia i zachowań ludzkich przez ukazanie dialogów, ale dzięki ilustracjom dostarczają też informacji o wyglądzie strojów, kronik, filmów, czy przedmiotów używanych na co dzień itp., gdyż większość z tych kadrów jest rysowanych po ówczesnym zapoznaniu się grafików z fotografiami lub graficzną dokumentacją okresu, w którym prezentują swoją narrację. Zob. B. Janicki, op. cit., s. 92–93.

program telewizyjny, w którym gospodarzem jest wcześniej wymieniony E. Murrow. Dzięki temu dowiadujemy się też o roli telewizji w społeczeństwie. Do 1953 roku telewizor stał się obecny w ponad dwóch trzecich amerykańskich domostw, będąc nie tylko źródłem rozrywki, ale i informacji, stąd dość częste występowanie tego typu odbiorników na kadrach historii stworzonej przez Darwyna Cooke'a<sup>575</sup>. Wśród przekazów medialnych będących symbolami epoki należy wymienić tzw. *Movietone News*<sup>576</sup>, choć wart uwagi jest także film rządowy o projekcie powstałej w 1958 roku NASA<sup>577</sup>, który doprowadził jedenaście lat później do lądowania człowieka na Księżycu<sup>578</sup>.



Ilustracja 43: Kadry prezentujące gazetę i kronikę filmową z lat 50. XX wieku

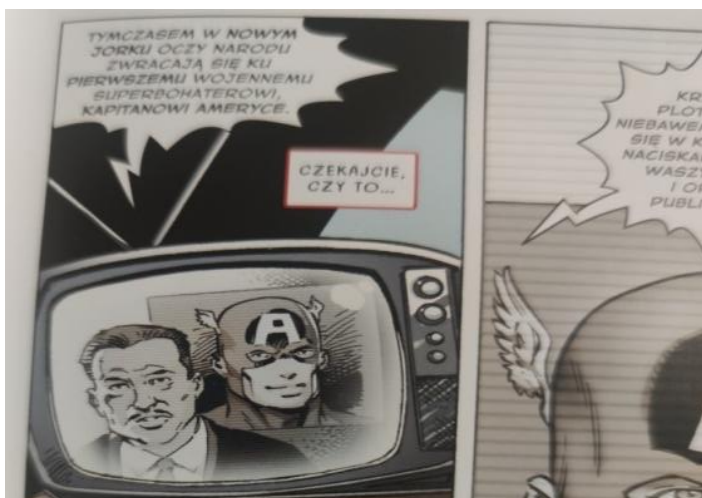
<sup>575</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 633.

<sup>576</sup> Więcej o *Movietone News* w rozdziale 3.6.

<sup>577</sup> D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 204.

<sup>578</sup> Wystrzelenie sputnika przez Rosjan było szokiem dla Amerykanów, którzy do tego momentu górowali w zdobycach technologicznych nad ZSRR, dlatego Eisenhower rok później zezwolił na powstanie NASA – Krajowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej, podległej wyłącznie prezydentowi, mającej za zadanie podbój kosmosu. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 618, 685.





Ilustracja 44: Przykładowy telewizor z lat 60. XX w., z czarno-białym kineskopem. Lata 60. i 70. to dopiero okres upowszechniania kolorowych telewizorów<sup>579</sup>. Nie dziwi fakt, że w komiksie ze Spider-Manem, osadzonym w latach 60., pojawia się tego typu urządzenie. A w nim wiadomości amerykańskie poruszające kwestie wojny w Wietnamie oraz potencjalnego udziału Kapitana Ameryki.

Jednak tym, co najbardziej odróżnia *Nową granicę* od *Spider-Man. Historia życia* w kontekście analizy odniesień historycznych jest obecność autentycznych słów historycznej postaci. Tytuł komiksu DC *Nowa granica* nawiązuje do zwrotu „nowe granice” z przemówienia wygłoszonego w 1960 roku przez Johna F. Kennedy’ego<sup>580</sup>. W epilogu powieści graficznej mamy specjalne ramki z fragmentami tego przemówienia, gdy Kennedy ubiegał się o fotel prezydenta USA. Pod terminem „nowe granice” krył się swoisty program wyborczy mgliście zaprezentowanych punktów przyszłej administracji prezydenta Kennedy’ego<sup>581</sup>, zakładających nową politykę wewnętrzną na progu lat 60. wieku XX<sup>582</sup>: bezpłatne ubezpieczenia zdrowotne, program dotacji dla szkolnictwa publicznego, reformę prawa imigracyjnego; a ponadto

<sup>579</sup>R. Landesberg, M.J. Pescatore, *History of Television Broadcasting*, [w:] *Encyclopedia of Communication and Information*,

<https://www.encyclopedia.com/media/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/television-broadcasting-history> [dostęp: 17.02.2022].

<sup>580</sup> Kennedy uznał sformułowanie „nowe granice” jako przekaznik ideałów, które stanowiły drogowskazy dla Ameryki i które – według autora komiksu – były uosabiane przez komiksowych superbohaterów Ery Srebrnej. Zob. D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 433. Najbardziej zaskakujący jest jednak fakt, że takie przemyslenia nie należą do obywatela USA, a Kanadyjczyka Darwyna Cooke’a, który mimo swojego pochodzenia na długo związał się jednak z USA i tam też zmarł. Zob. J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 414; A. Ching, *Darwyn Cooke, Celebrated Comics Artist and Writer, Passes Away*, „CBR.com” 14.05.2016, <https://www.cbr.com/darwyn-cooke-celebrated-comics-artist-and-writer-passes-away/> [dostęp: 20.04.2020].

<sup>581</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 628.

<sup>582</sup> Ibid., s. 633.

postawienie na partnerstwo i współpracę USA z Ameryką Łacińską w celu stworzenia zachodniej hemisfery wolnej od komunizmu<sup>583</sup>. Swoista intertekstualność<sup>584</sup> – przez zastosowanie słów prezydenta Kennedy’ego – sprawia, że zbliżamy się bardziej do przeszłości, gdyż otrzymujemy prawdziwe słowa postaci historycznej, a nie fikcyjnej. Można stwierdzić, że przemówienie sprawia, że występuje tutaj późniejszy 35. prezydent Stanów Zjednoczonych jako głos dochodzący zza kadru. Dzięki tym słowom mamy do czynienia z bohaterem w wysokim stopniu realistycznym. W tym przypadku brakuje tego komiksowi z człowiekiem pająkiem.

Obydwa komiksy mogą być odczytywane jako pewna hiperbola historyczna – z domieszką fikcji o superbohaterach –przedstawiająca przemiany w społeczeństwie amerykańskim od 1945 roku po czasy współczesne. W przypadku obu tytułów czas jest wyrażany za pomocą wskazówek datacyjnych, jak i przez zaprezentowaną historyczność realiów wizualnych: od mass mediów aż po plany miast czy postaci, o których była mowa wcześniej. Narracje prowadzone są przede wszystkim w sposób chronologiczny, czysto linearny. Jedynie w przypadku *Nowej granicy*, w rozdziale czwartym, gdy Wonder Woman w trakcie konwersacji z Supermanem wspomina swoje początki działalności podczas konfliktu w Wietnamie, opowiadając, jak ratuje przetrzymywane i wykorzystywane kobiety na terenie Wietnamu Południowego, zastosowany jest czas przeszły i retrospekcja graficzna przez ukazanie tamtejszych wydarzeń<sup>585</sup>. Jest jeszcze jedna retrospekcja w tym tytule, odnosząca się do Hala Jordana, gdy jeden z kolegów jego ojca opowiada mu o tacie<sup>586</sup>. Podobne zakrzywienia czasowe obecne jest też w komiksie *Spider-Man. Historia życia*, kiedy prezentowane kadry ukazują dialog Doctora Octopusa i Petera Parkera na poziomie jaźni, w ich głowach. Tutaj zastosowanie białego tła sprawia, że narracja obrazkowa prowadzona jest poza czasem rzeczywistym<sup>587</sup>.

Warto dodać, że komiksy te wyróżniły się tym, że nie uwspółcześniły swoich bohaterów, a dopasowały fabułę do czasów, w których zadebiutowali oraz rozwijali swój charakter wraz z biegiem wydarzeń, wzrostem napięcia, jakie panowało po upadku III Rzeszy.

---

<sup>583</sup> L. Zyblikiewicz, *USA*, Warszawa 2004, s. 299.

<sup>584</sup> Intertekstualność – kategoria obejmująca własności i relacje tekstu, który wskazuje na uzależnienie, a tym samym na powiązanie swojego utworu ze znajomością i odbiorem innych tekstów. W tym przypadku jest to nawiązanie do przemówienia Kennedy’ego i jego kontekstu historycznego. Zob. R. Nycz, op. cit., s. 97.

<sup>585</sup> D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica...*, s. 84–85.

<sup>586</sup> *Ibid*, s. 48.

<sup>587</sup> Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia...*, s. 178–191.

Dzięki takiemu zabiegowi poznaliśmy nie tylko czasy, w których swoje początki miały postaci z wydawnictwa DC i Marvel, ale także społeczeństwo tamtych czasów. Zarówno Cooke, jak i Zdarski „kazali” wierzyć w ideały i postępować tak, jak postępowały osoby żyjące w tamtym okresie, które były karmione ówczesnymi nastrojami wynikającymi z antykomunistycznej, a przy tym mocarstwowej polityki USA. Dlatego też właśnie archaiczność i brak kompatybilności z konstruowaniem modelu nowoczesnego bohatera jest tym, co sprawia, że wyżej wymienione powieści graficzne są niezwykle tytułami i biją rekordy popularności, stając się hołdem złożonym tradycji tworzenia amerykańskiego komiksu, a przy tym jako podtyp komiksu alternatywnego swoją wariacją nie powodują zmian w głównym kontinuum komiksowego uniwersum<sup>588</sup>.

### **3.8. Terroryzm i USA na początku XXI wieku**

W przypadku czasów najnowszych, dotyczących XXI wieku, wydarzenia, które mają swoje odbicie w komiksie, stanowią raczej komentarz polityczny do nich. Widać to szczególnie po 11 września 2001 roku, kiedy Stany Zjednoczone jak do tej pory niezdołane mocarstwo, zostało zaatakowane bezpośrednio przez agresora z zewnątrz. Po tym wydarzeniu w komiksach przede wszystkim jednego wydawnictwa – Marvela wykorzystano prawie całe komiksowe uniwersum, a nie tylko jedną postać będącą symbolem patriotyzmu – Kapitana Amerykę. Problematyka wydarzenia 11 września oraz jego skutki w komiksach zostały poruszone jednak dopiero po jakimś czasie od ataku, popatrzone więc na te wydarzenia z perspektywą czasową, co prawda świeżą, ale jednak było to spojrzenie w przeszłość.

Komiksy pomagają współcześnie także utrwalać i konkretyzować pragnienia, wskazując pewien program naprawy niektórych elementów społeczno-politycznych. W konsekwencji komiksy coraz częściej zaczęły poruszać zagadnienia zmian społeczno-politycznych. Początku tego zjawiska możemy doszukiwać się już na przełomie lat 60. i 70. XX wieku, gdy w komiksach amerykańskich znacznie zwiększyła się częstotliwość występowania czarnoskórych postaci. Podobny trend zauważalny jest w wieku XXI, dotyczy osób o innych niż heteroseksualne preferencjach seksualnych. Nie byłoby to możliwe bez stwarzania pozorów rzeczywistości czytelnika, umieszczając tym samym fabułę w podobnym miejscu i czasie – czyli głównie na Ziemi tu i teraz, z podobnym poziomem technologicznym i strukturą polityczno-społeczną. Dzięki temu odbiorcy lepiej i trwalej utożsamiają się ze znajomymi

---

<sup>588</sup> J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej...*, s. 410–414.

elementami świata przedstawionego, a superbohaterowie egzystujący w znanych realiach stają się im bliżsi, co z kolei pozwala czytelnikowi przywiązać się do bohaterów<sup>589</sup>. Dlatego też przestrzeń, w której rozgrywają się analizowane historie, jest mocno osadzona w naszej rzeczywistości. W komiksie *Kapitan Ameryka. Nowy porządek*<sup>590</sup> są to miejsca leżące w Europie i Ameryce Północnej. W komiksie zaś *Wojna domowa*<sup>591</sup> mamy ukazane spektrum całego świata superbohaterskiego, który występuje w komiksach, w tym miejsca prawdziwe na terenie USA, jak i te, które uległy w pewien sposób fabularyzacji – na przykład willa X-mena w hrabstwie Winchester czy też, w niewielkim procencie, krainy typowo fantastyczne występujące na Ziemi, jak Strefa Negatywna, Atlantyda czy technologicznie zaawansowana Wakanda. Takie przedstawienie ma na celu zbliżyć czytelnika do prezentowanych wydarzeń. Bohaterowie nie są prawdziwi, tylko fikcyjni, często obdarowani nadludzkimi mocami, jak na superbohaterów przystało. Nie są to komiksy stricte historyczne, tylko takie, które komentują zastaną rzeczywistość, są ich hiperbolą.

Także prezentowany czas jest istotnym elementem przybliżającym problematykę danego komiksu. W solowej historii o Kapitanie Ameryce – Steve’ie Rogersie akcja zaczyna się atakiem na dwie wieże WTC, by zakończyć się w lipcu 2002 roku. Wszystko to jest rozwijane chronologicznie z pewną formą stopklatki przedstawionej za pomocą czarnego tła, która rozdziela siedmiomiesięczną pauzą wydarzenia z 2001 roku od tych z roku 2002, kiedy to następuje właściwa akcja<sup>592</sup>. Komiks ten w odniesieniu do czasu i topografii pozostaje bardzo realistyczny. Jednakże ze względu na swoją specyfikę gatunkową, komiks superbohaterski nie bez powodu porównywany jest do mitów opowiadających o czynach herosów i bogów wśród ludzi. Gatunek ten tworzy świat poza miejscem i czasem właściwym, coś w stylu mitologicznym. Niedookreślona linia czasu sprawia, że aktualne wydarzenia, choć pożądane i entuzjastycznie przyjmowane zarówno przez odbiorcę, jak i twórcę, zostają wtłoczone w achronologiczny konstrukt współczesności ograniczony stereotypową reprezentacją, pozwalając na klarowny odczyt świata przedstawionego łączącego fikcję z rzeczywistością. Według Michała Wolskiego, wynika to ze „schizofrenicznej natury

---

<sup>589</sup> M. Wolski, *Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014, s. 70–72.

<sup>590</sup> J. Cassaday, J.N. Rieber, *Captain America Volume 1: New Deal*, New York NY 2003. Na potrzeby pracy zostało użyte wydanie polskie: J. Cassaday, J.N. Rieber, *Kapitan Ameryka. Nowy porządek*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2013.

<sup>591</sup> S. McNiven, M. Millar, *Civil War*, New York NY 2006. Na potrzeby pracy zostało użyte wydanie polskie: S. McNiven, M. Millar, *Wojna domowa*, tłum. M. Sidorkiewicz, Warszawa 2013.

<sup>592</sup> J. Cassaday, J.N. Rieber, *Kapitan Ameryka. Nowy ...*, s. 31.

gatunku”, gdzie w świecie przedstawionym mamy elementy fantastyczne i fantastyczno-naukowe jak magia, kosmici, ludzie o zmienionych genach, a z drugiej strony – równoległy konstrukt odzwierciedlający rzeczywistość przełomu XX i XXI w., z jej geografiami, uwarunkowaniami społeczno-politycznymi i rozwojem cywilizacyjnym. Dzięki temu czytelnik trwalej może utożsamiać się z fabułą, dzięki obecności znajomych elementów świata przedstawionego, a to z kolei sprawia, że fikcyjni superbohaterowie stają się bardziej realni. Taki zabieg narracyjny ułatwia też zaimplementowanie nawiązań do wszelkiego rodzaju aktualnych problemów społecznych i pomaga wpasować je w konwencję komiksu typu superbohaterskiego. Ponadto dzięki seryjności (komiksy superbohaterskie najczęściej wydawane są w pojedynczych zeszytach w określonych odstępach czasu) mogą żywo reagować na wszelkie przemiany i procesy społeczno-polityczne, których ukazanie w fikcyjnej fabule jest możliwe ze względu na to fakt, że świat przedstawiony stanowi do pewnego stopnia symulację rzeczywistości<sup>593</sup>

Tutaj zamach terrorystyczny 11 września 2001 roku jest podstawą akcji fabularnej. Wszystko jest dookreślone przez narratora ektradiegetycznego, który tylko określa werbalnie czas, i samego Steve’a – Kapitana Ameryki, który jako intradiegetyczny narrator homodiegetyczny komentuje całą akcję w myślach, nadając jej też linearny tok za pomocą czasu aktualnego. W pewnym momencie Rogers posługuje się też retrospekcją, porównując swoją walkę z terroryzmem i towarzyszące jej emocje do tych z okresu II wojny światowej<sup>594</sup>. Z kolei w *Wojnie domowej* narrator nie jest widoczny i tak aż do samego końca, kiedy okazuje się, w kontekście zaistniałych wydarzeń, że jest nim Mr Fantastic – człowiek Fantastycznej Czwórki, który od początku był wmieszany w wydarzenia i przyglądał się narastającemu problemowi związanemu z podziałem grupy superbohaterów w wyniku ogłoszenia ustawy mającej na celu ich rejestrację<sup>595</sup>. Przez to rodzi się pytanie, czy on jest również bohaterem rozwijającym wydarzenia zgodnie z chronologią, linearnie, mimo że nie pojawia się na wszystkich kadrach. Z formy prowadzenia i przenikania się narracji w komiksie wynika, że Mr Fantastic jest bohaterem i zarazem intradiegetycznym narratorem heterodiegetycznym, który ma nieograniczoną wiedzę o zaistniałych wydarzeniach, ale nie o całym prezentowanym świecie. Tutaj zaś można zaobserwować, że bohater ten rozwija w sposób chronologiczny

<sup>593</sup> M. Wolski, *Ultimate Marvel*.op. cit., s. 71–72.

<sup>594</sup> J. Cassaday, J.N. Rieber, *Kapitan Ameryka. Nowy...*, s. 62–63.

<sup>595</sup> S. McNiven, M. Millar, *Wojna domowa...*, s. 207.

wydarzenia, posługując się czasem aktualnym, ale nie widać dokładnie dookreślonych ram historycznych. Jednakże dzięki widocznym elementom świata przedstawionego, jak płaskie telewizory, samochody czy infrastruktura, a także współczesne nagłówki gazet, jak *The Washington Post*, *New York Times*, można wnioskować, że jest to początek XXI wieku<sup>596</sup>.

Odnosząc się do tego zagadnienia, trzeba również zapoznać się z formą odczytywania zawartych w komiksie detali, które są ukryte. W obrębie kultury wizualnej, w latach 80. i 90. ubiegłego wieku pojawił się trend badawczy, nazwany przez Haydena White'a historiofotią, który został wspomniany w pierwszym rozdziale pracy. Różnego rodzaju reprezentacja przeszłości oraz pewna forma refleksji o historii wyrażone przez wizualizację pozwalają na zupełnie inne formy przedstawienia i konstruowania rzeczywistości dziejowej, w tym jej hierpbolizacje<sup>597</sup>. Wszystkie elementy komiksowe, które tworzą świat przedstawiony na kadrach wchodzą w skład świata ikon. Ikona w komiksie natomiast to ilustracja, która prezentuje określone pojęcie, materialne lub niematerialne<sup>598</sup>. Pojęcia te często są sprzężone z polityką. Przy analizie ikon w komiksach Marvela warto odnieść się do pewnego wywiadu. W roku 1989 prezydent Roland Reagan w programie *60 minutes* został zapytany, czy czyta komiksy. Jak się okazało, prezydent uwielbiał paski rysowane przez Stana Lee, a także historie o Człowieku-Pająku<sup>599</sup>. Nie był to jednak pierwszy przypadek zetknięcia się publikacji Marvela z polityką. Już od początku swojego istnienia, jeszcze jako Timely Comics, twórcy tej oficyny tworzyli komiksy propagandowe bądź takie historie, które w pewien sposób z perspektywy czasu mogłyby tworzyć odpowiedni komentarz do wydarzeń z niedalekiej przeszłości, jak choćby afera Watergate. Pozostający pod dużymi wpływami Białego Domu i pieniędzy z otoczenia najważniejszych polityków kongresu – Marvel Comics w przeciwieństwie do DC, Valianta bądź Image Comics dalej aktywnie uczestniczył w życiu politycznym. Co prawda, nie tworzył bieżących kronik wydarzeń, ale starał się, jak już wcześniej wspomniano, odnosić się do pewnych, nie tak bardzo odległych wydarzeń, które w istocie były jednak zgodne z poglądami obecnie dominującego ugrupowania politycznego.

Po ataku terrorystycznym na wieże World Trade Center John Ney Rieber miał za zadanie ożywić nieco anachroniczną już postać Kapitana Ameryki, dlatego stworzył w ramach serii historii wydawanych z tym bohaterem pewną zamkniętą opowieść pod tytułem: *Nowy*

---

<sup>596</sup> Ibid., s. 46.

<sup>597</sup> P. Witek, op. cit., s. 160–161.

<sup>598</sup> S. McCloud, op. cit., s. 26–60.

<sup>599</sup> B. Batchelor, *Stan Lee Człowiek-Marvel*, Kraków 2018, s. 291.

*porządek*. Postać superbohatera, który od lat 40. XX wieku jest obecny w amerykańskiej popkulturze, wskazując kto jest zły, a kto dobry, nagle sam staje w obliczu zupełnie nowego konfliktu. Komiks ma przede wszystkim pokazać, że naród amerykański jest zjednoczony, mimo że składa się również z przedstawicieli nacji, która dokonała ataku terrorystycznego. Kapitan staje się więc łącznikiem rozbitego społeczeństwa, pokazując, że ataki nie dzielą amerykańskiego społeczeństwa, tylko łączą je. Komiks jest też swoistą spowiedzią amerykańskiej ikony, która w starciu z terrorystą Al-Tarikiem dochodzi do wniosku, że przez ostatnie lata niektóre interwencje Waszyngtonu były związane z interesami imperialnymi rządzących USA. Poza tym nie nosły wolności, bo ginęli w nich zwykli cywile. To wszystko ściągnęło na naród amerykański zemstę innych społeczności. Ponadto w analizowanym tytule mamy też zastosowany zabieg antycypacji w odniesieniu nie do samej narracji, lecz do roli społecznej komiksu, bowiem jak zostało wspomniane wcześniej, komiksy pomagają współcześnie utrwalać pragnienia. Pragnieniem wielu Amerykanów po ataku na WTC była sprawiedliwa kara dla Osamy bin Ladena. Została ona ostatecznie wymierzona 2 maja 2011 r. Z kolei komiks Riebera, wydany w 2003 r., ukazujący zatrzymanie akcji terrorystycznych Al-Tarika przez superbohatera, staje się odpowiedzią na zapotrzebowanie emocjonalne większości czytelników publikacji. Antycypuje akcję zabicia bin Ladena<sup>600</sup>.

---

<sup>600</sup> J. Cassaday, J.N. Rieber, *Kapitan Ameryka. Nowy...*, s. 84–94, 162–164.



Ilustracja 45: Kadr ukazujący jak interwencja Kapitana Ameryki łagodzi napięcia społeczne.



Ilustracja 46: Fragment dialogu Kapitana Ameryki z terrorystą, na temat polityki i ekspansji imperialnej USA oraz ich konsekwencji

Kapitan Ameryka został na nowo zdefiniowany przez tragedię 9/11 w *Nowym porządku*, a w szczególności w serii „Ultimates”. Steve Roger przestał być już tylko ikoną historii

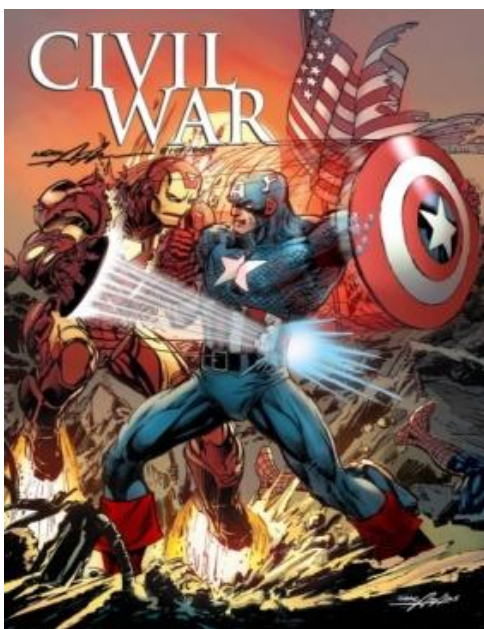


przypominającą społeczeństwu o ważnych wartościach z czasów wojny. Zaczął natomiast swoją osobą ukazywać dualistyczną moralność między nacjonalizmem i patriotyzmem oraz dostosowywać swoje metody walki do tego, aby zniszczyć zło w zarodku w myśl pojęcia filozoficznego instrumentalizmu<sup>601</sup>. Tematyka 11 września powróciła z kolejnym tytułem. Przez lata Marvel próbował stworzyć symbole odnoszące się do polityki, przede wszystkim do reprezentacji dwóch sił politycznych w USA, czego efektem jest chociażby przedstawienie konfliktu między superbohaterami w *Wojnie domowej* z 2006 roku. Mianowicie dwie siły polityczne reprezentowane przez bardzo bogatych konserwatywnych zwolenników czystego kapitalizmu – republikanów oraz liberalnych demokratów – przez lata znajdowały pewne odzwierciedlenie w postaci dwóch najpotężniejszych Avengersów: Irona Mana i Kapitana Ameryki. Pewna linia interpretacyjna została nakreślona zaraz po aferze Watergate. W komiksach Kapitan Ameryka jako personifikacja całego narodu USA walczył z Tajnym Imperium, które chciało zdyskredytować superbohatera w oczach społeczności, wrabiając go w morderstwo. Było to odniesienie do aktualnych wydarzeń, gdzie zakulisowe poczynania polityczne spowodowały, że obywatele USA zwątpili w prezydenta w osobie Richarda Nixona, z Partii Republikańskiej, Kongres i cały system wartości, którym kierowała się Ameryka<sup>602</sup>. Skoro Kapitan walczył z Tajnym Imperium, na czele którego stał prezydent republikański, to część Amerykanów zaczęła postrzegać Kapitana jako reprezentanta demokratów. Faktyczna intencja twórców *Tajnego Imperium* została odczytana. Z kolei Tony Stark jako przedstawiciel konserwatywnego podejścia do amerykańskiej polityki stał w opozycji do Steve’a Rogersa, reprezentując właśnie republikanów.

---

<sup>601</sup> M. Miettinen, *Superhero Comics and the Popular Geopolitics of American Identity*, Tampere 2011, s. 150-151.

<sup>602</sup> S. Buscema, S. Englehart et al., *Kapitan Ameryka i Falcon. Tajne Imperium*, Warszawa 2016, s. 4.



Ilustracja 47: Kapitan Ameryka kontra Iron Man jako metafora dwóch sił politycznych

Niewątpliwie Marvel w swoich komiksach za pomocą tych superbohaterów stworzył metafory dziejowe, które przez większość Amerykanów rozpoznawalne są po dziś dzień. Najwyraźniej mamy w tym przypadku do czynienia z konceptualizacją wizualną – ukuciem metafory za pomocą obrazu. Każdy Amerykanin wie, że dwóch herosów przedstawia działania dwóch największych partii w Kongresie. Tutaj metafory pełnią formę orientacyjną i z całą pewnością są instrumentem perswazji autorów, którzy odwołując się bezpośrednio do rysunków lub obrazowych porównań, skłaniają tym samym także do głębszej refleksji na temat polityki dwóch dominujących sił politycznych. Poza tym stanowią pewien trop literacki metafory, który stopniowo odkrywany przez czytelnika dostarcza mu więcej rozrywki, gdyż zmusza do deszyfrowania ukrytych za nim znaczeń. Najważniejszą funkcją metafor jest jednak uzupełnianie braków w języku literalnym, gdyż przez nieoczywiste elementy akcji obrazują jakieś nowe zjawisko w tym przypadku postawę polityczną<sup>603</sup>.

Wracając do *Wojny domowej*, konflikt między republikanami i demokratami to niejedyny wątek w niej występujący. Historia zawarta w tym tytule opiera się na tym, że po tragicznych wydarzeniach w Stamford, kiedy młodzi superbohaterowie Avengers nie zdołali powstrzymać ataku terrorystycznego, dochodzi do zwątpienia w siły chroniące kraj. W związku z tym amerykański Kongres postanawia wprowadzić ustawę o rejestracji superbohaterów,

---

<sup>603</sup> R. Kawczyński, *Koncepcja metafory historiograficznej Wojciecha Wrzosa a teorie metafor*, „Sensus Historiae”, 2014, t. 15, s.70–71.

mającą zwiększyć kontrolę nad większością nieznanymi, zamaskowanymi mścicielami. To dzieli z kolei Avengersów na orędowników wolności ponad wszystko, na czele z Kapitanem, i zwolenników bezpieczeństwa za wszelką cenę – nawet współpracy z rządem, reprezentowanej przez Irona Mana. W konsekwencji dochodzi do wojny między dwoma obozami, którą ostatecznie przegrywa obóz Kapitana Ameryki<sup>604</sup>.

Cała ta historia jest jedną wielką paralełą wydarzeń w historii USA między 2001 a 2015 rokiem. Po atakach na WTC Waszyngton pod przywództwem republikanów chciał wprowadzić w USA *Patriot act*<sup>605</sup>. Według tej ustawy wolno było przetrzymywać przez czas nieokreślony, bez sądu, obywateli innych państw, którzy zostaną uznani za zagrożenie dla bezpieczeństwa narodowego. Taki pomysł oczywiście wywołał oburzenie prodemokratycznego społeczeństwa i spowodował w społeczeństwie Stanów Zjednoczonych rozłam, jakiego nie widziano od czasów wojny secesyjnej. Mimo to ustawa została wprowadzona w życie. Jej zwolennicy, podobnie jak Iron Man w komiksie, argumentowali, że akty terrorystyczne mogą kosztować życie tysięcy i dziesiątek tysięcy ludzi, dlatego czekanie na ruch terrorystów byłoby śmiertelną pomyłką, a za najważniejszy typ wolności uznawali wolność od strachu przed kolejną katastrofą czy kolejnym atakiem. To wydarzenie stało się inspiracją do powstania fabuły *Wojny domowej*, gdzie podobny akt – akt o rejestracji superbohaterów podzielił społeczeństwo.

Czytelnik odnajdzie też inne podobieństwa w komiksowych symbolach, które nawiązują do ówczesnej rzeczywistości USA. Los schwytych superbohaterów, którzy opierają się pomysłom polityków, również jest podobny do losu ludzi zatrzymanych w wyniku podejrzenia o działalność terrorystyczną. W prawdziwym świecie „wojna z terroryzmem” zmusiła Stany Zjednoczone do utrzymania niedostępnych ośrodków detencyjnych, jak chociażby ten w bazie Marynarki Wojennej Guantanamo Bay. Trafiający tam więźniowie nie mieli należytego procesu, który w innym przypadku odbyłby się w granicach USA. W *Wojnie domowej* superbohaterzy buntownicy również są więzieni w „Strefie Negatywnej”, zlokalizowanej w alternatywnym wymiarze, czyli poza terytorium USA. Superludzie przebywają tam razem z superzłoczyńcami, i również im odmawia się podstawowych praw<sup>606</sup>.

---

<sup>604</sup> S. McNiven, M. Millar, *Wojna domowa...*, s. 233.

<sup>605</sup> *Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism*, Public Law 107-56, 107<sup>th</sup> Congress, Act of 2001.

<sup>606</sup> M. Erdemendi, op. cit., s. 215.

Zwiększona kontrola społeczeństwa amerykańskiego po atakach z 11 września w komiksie również jest przedstawiona hiperbolicznie jako ustawa o rejestracji superbohaterów, mająca ich pozbawić z prywatności, a konkretnie – zdemaskować. Nie zgadza się z tym Kapitan Ameryka, który wzniesie bunt, chcąc pokazać, co mogłoby się wydarzyć, gdyby w USA w latach 2001–2015 doszło do podobnego oporu. Przed atakiem Stany Zjednoczone były postrzegane jako odizolowane, nietykalne i tak silne, że nikt nie odważył się ich zaatakować. Po 11 września Amerykanie zdali sobie sprawę, że niestety jest to możliwe, że ich kraj może się stać celem ataków terrorystycznych, a rząd nie będzie w stanie tego powstrzymać. Superbohaterowie zmagają się z takim samym dylematem. Utrudnia to czytelnikom wybór, po której stronie powinni stanąć – Irona Mana, który popiera szerokie regulacje rządowe mające na celu ochronę cywilów, czy Kapitana Amerykę, który uważa, że rejestracja tożsamości superbohaterów odbierze im osobistą wolność, podobnie jak wszelkiego regulacje zaimplementowane przez Kongres amerykański po ataku na wieże WTC<sup>607</sup>. Nie chcąc dalszego rozlewu krwi, Kapitan się poddał. Niestety, nie obyło się bez ofiar, gdyż on sam został zamordowany tuż przed procesem: USA przeciw Steve Rogers-Kapitan Ameryka. Jak to dzieje się w komiksach, postać ta została wkrótce przywrócona do życia, jednak jego śmierć stała się symbolem ukazującym, że konsekwencją każdego podziału społeczeństwa amerykańskiego jest jego osłabienie<sup>608</sup>.

Poza licznymi odwołaniami do historii dziejącej się na oczach Amerykanów, komiks, choć w sposób niebezpośredni, stawia pytanie: „czym jest patriotyzm?”. Realizm i fikcja pozwoliły przeanalizować tę jedną z ważniejszych wartości dzisiejszego świata. W szczególności *Wojna domowa* skrytykowała amerykański hipernacjonalizm tamtych czasów jako odpowiedź na masową histerię i obawę przed terroryzmem, przedstawiając Kapitana Amerykę oddzielonego od amerykańskiej ideologii patriotycznej, która wcześniej była fundamentem jego postaci i działania<sup>609</sup>.

---

<sup>607</sup> Ibid., s. 216–217.

<sup>608</sup> J. Cassaday, D. Finch et al., *Poległy Syn. Śmierć Kapitana Ameryki*, Warszawa 2014, s. 165–167.

<sup>609</sup> Ibid., s. 214.

### 3.9. „Przeszła przyszłość” w amerykańskim kadrze komiksowym

W historii dość często spotyka się stwierdzenie, że uczy się na błędach. A co jeśli będzie się badało alternatywę i błędy będzie można poznać/przewidzieć wcześniej? Tego typu myślenie wcale nie jest obce historii, gdyż za pomocą pewnej formy symulacji, możemy uzyskać pełniejszy obraz dziejów, ukazujący, czemu takie, a nie inne czynniki zdecydowały o biegu historii. Ma to swoje odniesienie do metody dydaktycznej zwanej drzewkiem decyzyjnym. Otóż uczniowie korzystający z tej metody lepiej rozumieją pewne wydarzenia. Drzewko decyzyjne zostało opracowane przez Rogera La Raus'a i Richarda Remy'ego pozwala analizować fakty, które zaistniały oraz te, które się nie wydarzyły, niemniej jednak mogłyby mieć spore znaczenie dla procesu historycznego. W pniu takiego drzewa znajduje się problem, a koronę wypełniają cele, z kolei gałęzie doprowadzają ucznia do możliwych rozwiązań, przy czym muszą wystąpić co najmniej dwa rozwiązania, w tym jedno faktyczne, a drugie –alternatywne<sup>610</sup>.

Taka alternatywa może stanowić tak zwaną przeszłą przyszłość –jest to projekcja wydarzeń, jakie miały zaistnieć, były w sferze planów lub spekulacji w stosunku do tego, co miało nadejść, ale nigdy nie nastąpiły. To odwołanie do terminu Briana Massumiego – *futures past*, czyli wizji, projekcji dziejów, która się nie spełniła w przeszłości, ale stanowi istotny komponent naszej terażniejszości, ukazując dany proces w pełnym świetle. Z jednej strony, patrząc na to z pewnej perspektywy, możemy powiedzieć, że jest to istotny element naszej pamięci o przeszłości, a z drugiej – że kształtuje naszą terażniejszość przez odwołanie się do aktualnej polityki i porównywanie jej z planami dotyczącymi przyszłości, jakie zaistniały w przeszłości. Wizja takich planów może okazać się tak mocno realna w głowach odbiorców, że może wywoływać afektywną reakcję u sporej liczby społeczeństwa, a oparta na zagrożeniu wynikającym z niepewnej przyszłości, zadziała jeszcze bardziej, skłaniając ludzi do przedsięwzięcia odpowiednich środków bezpieczeństwa w celu zlikwidowania zagrożenia w czasach, które nadejdą. Georg W. Bush wygrał w kolejnych wyborach, w konsekwencji czego

---

<sup>610</sup> M. Bieniek, *Przegląd metod i technik kształcenia historycznego w gimnazjum w dobie reformy systemu edukacyjnego*, „Echa Przeszłości” 2004, nr 5, s. 254–255.

został w Waszyngtonie na drugą kadencję, między innymi dzięki retoryce, w której posłużył się też przeszłą przyszłością<sup>611</sup>.

To z kolei rodzi pytanie: Co by było, gdyby... Co by się stało, gdyby nie podjęto takich kroków? Dochodzimy do tak zwanej alternatywy historycznej, która staje się pochodną historiozofii. Historia jako dyscyplina naukowa ma odnosić się do kryteriów poznania naukowego i odtwarzać to, co było, trzymając się wypracowanej metodologii. Jednakże nadmierne skupianie się tylko na faktach sprawia, że historyk traci umiejętność doboru faktów w świetle szerszej koncepcji prawdy i całościowego poznania dziejów. Patrzenie na historię i historiografię jest niczym innym jak pochodną dwóch dziedzin ontologii – nauki o bycie, o jego dziejach, oraz epistemologii – poznaniu tych dziejów<sup>612</sup>. Historiozofia nadaje sens dziejom, które zostały przedstawione za pomocą empirycznych dociekań w historiografii.

Historiozofowie pytają, dokąd zmierzają takie dzieje<sup>613</sup>, a badacze jakimi są historycy czasem zadają sobie pytanie o znaczenie pewnych przyczyn i zjawisk w przeszłości, które doprowadziłyby do zupełnie odmiennego zapisania dziejów i przyniosły całkowicie inne skutki. Wychodzą oni z założenia, że „rozmyślan o wymyślonej historii nie należy traktować jako bezużytecznej straty czasu. Bez konstruowania hipotez na temat niezrealizowanych ewentualności nie można rekonstruować historycznej rzeczywistości. Rozważanie alternatywnych rozwiązań jest nieodzownym składnikiem historii jako nauki”<sup>614</sup>. Wielu historyków odrzuca tego typu refleksję, umieszczając jej wartość w ramach fikcji, niemniej

---

<sup>611</sup> Przykład ten zostaje wytłumaczony przez Massumiego za pośrednictwem polityki George’a W. Busha, który starał się o reelekcję w 2004 r., w momencie bardzo niekorzystnym dla siebie. Trwająca wojna w Iraku okazała się totalną polityczną porażką Busha jr., sprawiła, że oskarżono go o fakt wywołania wojny bez powodu. Odpowiadając na te zarzuty, G.W. Bush znalazł usprawiedliwienie nie w teraźniejszości, nie w przeszłości nawet, lecz w przeszłej wizji przyszłości, w swoich poprzednich planach, które niegdyś – jego zdaniem i zdaniem jego ekipy – były realne. Fakt braku urzeczywistnienia się tych planów nie odebrał sensu domniemaniu ich realności w trakcie podejmowania decyzji. Według niego inwazja była jak najbardziej usprawiedliwiona, bo w przeszłości istniała przyszła groźba zmasowanego terroryzmu, a temu nie można było zapobiec. Zob. J. Tabaszewska, *Przeszłe przyszłości. Afektywne fakty i historie alternatywne*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 5, s. 54–55.

<sup>612</sup> P. Wasyluk, *Filozofia dziejów, historiozofia czy filozofia historii? Próba definicji*, „Diametros” 2012, nr 32, s. 215–216.

<sup>613</sup> *Philosophy of History* [w:] *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, pierwsza publikacja 18.02.2007, weryfikacja merytoryczna 20.11.2020, <https://plato.stanford.edu/entries/history/> [dostęp: 13.03.2021].

<sup>614</sup> A. Demandt, *Historia niebyła. Co by było, gdyby*, Warszawa 1999, s. 47. W współczesnej dydaktyce historii chętnie dopuszcza się rozważania kontrfaktyczne, gdyż „mają wiele walorów poznawczych i kształcących, ponieważ skłaniają uczniów do głębszego spojrzenia na proces historyczny i sprzyjają lepszemu zrozumieniu mechanizmów przemian dziejowych”. Zob. M. Bieniek, *Dydaktyka historii...*, s. 151. Warto także w tym kontekście odnotować zbiór esejów wybitnych historyków polskich: W.W. Borodziej, T. Cegielski, A. Chwalba et al., *Gdyby... Całkiem inna historia Polski. Historia kontrfaktyczna*. Warszawa 2008.

jednak analizowanie historii przez tak zwaną uchronię<sup>615</sup> pozwala szerzej zrozumieć dany proces – pokazując często przy pomocy paraboli – możliwości, które zostały odrzucone bądź z powodu niewystarczającego zbiegu czynników nie zaistniały.

Amerykanie chętnie sięgają po historię alternatywną w popkulturze, przede wszystkim ze względu na jej charakter ludyczny i możliwość kreowania czegoś niemożliwego, fantastycznego, a jednocześnie bliskiego dzięki odniesieniu do historii. Komiksy to świetne pole do wszelkiego rodzaju wariacji. Ich autorzy tworzą nie tylko interesujące fikcyjne fabuły, ale podejmują też próby zainteresowania masowego odbiorcy historią i stworzenia podstawy świadomości dziejowej, ukazując, że nauka o przeszłości to nie tylko suche daty i jednostkowe fakty<sup>616</sup>. Największe wyzwanie sprawia jednak zaprezentowanie historii współczesnej oraz umiejętnie przedstawianie treści trudnych, które mogłyby stać się lekcją, jak powstrzymać ludzkość przed popełnieniem takich samych błędów, zwłaszcza wieku XX, kiedy nastąpiła głęboka dehumanizacja<sup>617</sup>. Takie tytuły powieści graficznych mają zwykle postać formy mieszanej, gdzie zawsze realizm, stanowiący punkt rozważań, będzie mieszał się dalej z fikcją, niekiedy, czy wystąpią nadnaturalni bohaterowie i zjawiska, czy też nie.

W odniesieniu do amerykańskich komiksów, wiele projekcji przeszłych przyszłości Stanów Zjednoczonych i ich terytorium zostało zaprezentowanych za pośrednictwem ikony komiksu amerykańskiego – Supermana<sup>618</sup>. *Czerwony Syn* to powieść graficzna, który ukazała się w 2003 roku<sup>619</sup>. Jej tytułowy bohater jest komunistycznym odpowiednikiem Supermana. Autor tej powieści graficznej Mark Millar przedstawia, że dokładnie w roku debiutu komiksowego Supermana, w 1938, w fikcyjnym świecie kapsuła z niemowlęciem z planety Krypton pod

---

<sup>615</sup> Pojęcie „uchronia” pochodzi od greckich słów *ou* – nie i *chronos* – czas, czyli „czas nieistniejący”. Zostało użyte pierwszy raz przez Charlesa Renouviera w 1876 r. w jego dziele *l’Utopie dans l’histoire*. Autor zwraca w niej uwagę, że utopia i uchronia wywodzą się z tego samego źródła. Utopia to kreacja lepszego świata z idealnym ustrojem politycznym, opierającym się na sprawiedliwości, solidarności i równości. Termin „utopia” pochodzi od łacińskiego tytułu eseju *Utopia*, napisanego przez Tomasza More’a w 1516 r., gdzie również bazowano na grze greckich słów *outopos* (*ou* – nie, *topos* – miejsce). Potoczne znaczenie utopii przypisuje się dzisiaj tęsknocie człowieka za lepszym światem. Z kolei uchronie – czyli utopie czasu odnoszą się zarówno do czasu, jak i miejsca (gdyż są to dwa istotne wyznaczniki historii) i zazwyczaj zmieniają jeden element biegu dziejowego, który następnie narusza cały cykl przyczynowo-skutkowy. Podobnie jak utopia, uchronia też może ukazywać coś wspaniałego, lepszego, a w tym przypadku – najodpowiedniejszą chwilę biegu dziejowego spośród wielu opcji, która mogłaby nas poprowadzić ku lepszemu „dzisiaj”. Zob. B. Stuła, *Uchronia – fałsz, prawda czy zabawa w amerykańskim komiksie przełomu XX i XXI wieku?*, [w:] *Między prawdą a zwątpieniem. W poszukiwaniu obrazu przeszłości*, red. K. Chmielewska, N. Bociański, t. 6, Częstochowa 2021, s. 108–109.

<sup>616</sup> *Ibid.*, s. 113.

<sup>617</sup> I. Kowalczyk, *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 12, s.15.

<sup>618</sup> Generalnie wydawnictwo DC Comics dzięki stworzeniu koncepcji równoległych ziem, mogło pozwolić sobie na tworzenie tego typu alternatyw. Zob. Więcej o tym zagadnieniu było w rozdziale 2.2.

<sup>619</sup> M. Millar, K. Plunkett, D. Johnsonm, *Superman. Red Son*, New York NY 2003.

wpływem opóźnienia wylądowała, zamiast w Kansas, po drugiej stronie kuli ziemskiej – w ukraińskim kołchozie. Podobnie jak w oryginale, niemowlę, jakim jest Superman, trafia z początku pod opiekę rolników, tyle że z kołchozu, a po jakimś czasie, już w młodym wieku, kiedy bohater wraca w okres budzenia świadomości, kształtowania poglądów, przechodzi pod opiekę ówczesnego dyktatora ZSRR – Józefa Stalina. Rok 1938 to jedyna wskazówka datacyjna odnosząca się do życia komunistycznego Supermana, ale pojawiają się też inne daty związane z przedłużającą się wojną w Indochinach i niewolą jednego z bohaterów Hala Jordana – lata 1983–1987, oraz z wyborem Lexa Luthora – najbardziej rozpoznawalnego wroga Supermana, na kolejną kadencję – rok 2004<sup>620</sup>. Reszta opiera się na przedstawieniu historyczności realiów wizualnych i zmieniającego się świata przedstawionego, zgodnie z zaawansowaną technologią. Miejscami występują też werbalne określenia relacji czasowych, jak choćby informacje, ile lat miał Lex Luthor, kiedy stworzył rząd pozbawiony polityków, a oparty na reprezentantach inteligencji światowej, kiedy umarł bądź kiedy Moskwa przystąpiła do Globalnych Stanów Zjednoczonych<sup>621</sup>.

Cała historia jest przedstawiana przez dwóch narratorów. Jeden z nich to główny bohater komunistyczny Superman, który opowiadając fabułę ze swojej perspektywy – od pierwszych dni przybycia do Moskwy do śmierci Luthora, u progu czwartego tysiąclecia – wskazuje, dlaczego komunizm skazany był na porażkę oraz czemu miał szansę na dominację. Drugi opowiadający jest klasycznym narratorem wszechwiedzącym, poza światem przedstawionym, który miejscami ujawnia się w ramach i podkreśla wskazania datacyjne i miejscowe. Wydawać się może, że sam opowiada też to, co wydarzyło się przed głównymi wydarzeniami, a więc przed lądowaniem kapsuły Supermana na Ziemi, co stanowi pewną retrospekcję obok używanego w narracji czasu aktualnego<sup>622</sup>.

Choć kultura sowiecka stawiała w propagandzie na bohatera zbiorowego – masę ludu pracującego: robotników i chłopów, to w komiksie Millara wejście na Kreml Supermana tworzy pewien kontrast, Kal-El (oryginalne imię Superman z planety Krypton) staje się wyróżniającą postacią, wzorem, bohaterem którego kultura socrealizmu próbowała wykreować przez lata trwania Związku Radzieckiego. Oczywiście, wszystko to jest odpowiednio umotywowane, bowiem młody radziecki Superman jako członek kołchozu, ludu pracującego przejmuje

---

<sup>620</sup> Na potrzeby tej dysertacji została wykorzystana polskie wydanie: M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony Syn*, tłum. J. Syty, Warszawa 2015 s. 117–118, 142.

<sup>621</sup> *Ibid.*, s.142–144,

<sup>622</sup> *Ibid.*, s 145–147.



panowanie w myśl idei „władza w rękach ludu”<sup>623</sup>. W jednym z dialogów z fikcyjną postacią Superman zostaje brutalnie uświadomiony, że nadczłowiek nie odpowiada marksistowskiej idei równości. Jednak Superman – jako symbol utrzymywania równowagi społecznej i pokoju – również podejmuje się tego zadania – ochrony ludzkości i jej interesów, oczywiście w typowym charakterystycznym dla Sowietów stylu, a mianowicie przez mocno scentralizowaną władzę zarówno w kraju, jaki i poza jego granicami w postaci kontroli Układu Warszawskiego<sup>624</sup>. Zły klon Supermana – Bizzaro, symbol amerykańskiego projektu walczy z Supermanem o wolność i dominację w zimnej wojnie<sup>625</sup>. Sama idea Bizzaro i Supermana to pewna metafora broni atomowej, od której wszystko się zaczęło i która pozwoliła Amerykanom zdobyć pozycję dominanta militarnego jeszcze przed ZSRR. Superman sam będąc podobną bronią, daje przewagę Związkowi Sowieckiemu w wyścigu zbrojeń.

Swoista dekonstrukcja mitu amerykańskiego nadczłowieka popkultury, jakiej dokonał Millar, wskazuje, że Superman może być wykorzystany w dwóch kulturach. Nie tylko jako przykład amerykańskiego imperializmu, ale i sztandarowy człowiek socjalizmu – robotnik o niespotykanej sile, o czym świadczą prezentowane w powieści plakaty propagandowe. Przydomek komiksowy superbohatera „Człowiek ze Stali”, mówiący o jego sile i praktycznie stuprocentowej niezniszczalności, to alegoria do jego mentora Józefa Stalina, który sam nosił taki tytuł<sup>626</sup>. Tytuł ten, to także aluzja *stricte* literacka do sztandarowej powieści socrealistycznej *Jak hartowała się stal*, autorstwa Mikołaja Ostrowskiego<sup>627</sup>. Twórca komiksu, aby nadać większą immersję tej symulacji historycznej, dba nawet o takie detale, jak kryjówka Supermana – *Forteca Samotności*, która zostaje przeniesiona z Arktyki na Syberię, a charakterystyczne „S” oraz amerykańskie barwy, czyli dominujący niebieski i czerwony, ustępują sierpowi i młotowi, a także odcieniom szarości i czerwieni<sup>628</sup>.

Tego typu komiksy jak *Czerwony syn* warto postrzegać także w formie fikcji politycznej, która dostarcza cennych informacji o formie postrzegania zjawisk społeczno –

---

<sup>623</sup> Jest to pewien kontrast stworzony do oryginału, który zamiast odzwierciedlenia komunistycznych idei, ukazuje ducha amerykańskiego, przepełnionego kapitalizmem i elementami protestantyzmu. Zob. B. Ślosarski, *Superman w ZSRR, czyli polityczność i alternatywa historyczna w komiksie*, „Zeszyty komiksowe”, 2011, nr 12, s. 100-101.

<sup>624</sup> *Ibid.*, s. 102.

<sup>625</sup> M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony ...*, s. 40–41.

<sup>626</sup> P. Johnson, *Historia świata od roku 1917 do lat 90.*, London–Warszawa 1992, s. 363.

<sup>627</sup> Bohater tego tytułu Paweł Korczagin – stał się wzorem bohatera socjalistycznego, który uzyskawszy świadomość klasową, w myśl sowieckiej ideologii walczył po stronie bolszewików o wyzwolenie na Ukrainie oraz w Polsce. Tak samo czynił przecież Superman pod wpływem Stalina. Zob. H. Bobińska, *Wstęp [w:] Jak hartowała się stal*, Warszawa 1968, s. 5–12.

<sup>628</sup> M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony...*, s. 108.

politycznych przez społeczeństwo. Wrażliwość społeczna twórców kultury, w tym twórców komiksowych może dawać wgląd w ogólną ocenę sytuacji konkretnego regionu lub konsekwencji jakie przyniosła polityka ostatnich lat, co oczywiście niekoniecznie musi wiązać się z upolitycznieniem historii obrazkowych w rozumieniu propagandowym, a tylko analitycznym<sup>629</sup>



Ilustracja 48: Propagandowy plakat z komiksu, prezentujący Supermana jako Towarzysza ze Stali z ZSRR. Z kolei po lewej stronie Superman i jego polityczny ojciec Józef Stalin.

Komiks Czerwony Syn prezentuje spojrzenie Amerykanina na historię ZSRR – czyli przez pewną kalkę, która była tworzona w szkołach i środkach masowego przekazu na tak zwanym Zachodzie. Tamte wydarzenia po drugiej stronie żelaznej kurtyny były przedstawiane jako historia krwawa, dyktatorska i pełna sprzeczności – co świetnie pokazuje *Czerwony Syn*. W związku z tym pojawiają się też anomalie, jak stworzenie prezydentury w Związku Sowieckim, która tak naprawdę nigdy nie miała tam miejsca. Alternatywa ta pokazuje, co by było, gdyby Ameryka straciła pozycję dominującą w świecie dwubiegunowym. Zimna wojna i napięcie w stosunkach między tymi dwoma supermocarstwami stanowi jakby inspirację do akcji fabularnej, prezentując coś odmiennego. *Czerwony Syn* ukazuje, jak czuliby się Amerykanie, gdyby to ich podbijano w imię niesienia pomocy, jak miało to miejsce w Wietnamie, na Filipinach czy nawet w konkretnych państwach Ameryki Południowej, gdzie w niektórych regionach amerykańskie władze mają swoje wpływy do dnia dzisiejszego. A przy tym w pewien sposób zostaje zdyskredytowany też kapitalizm jako styl gospodarki, który także może nieść ze sobą ubóstwo i głód<sup>630</sup>.

<sup>629</sup> W. Lewandowski, *Od faszystowskiej dystonii do anarchistycznej utopii. Idee polityczne w powieści graficznej V jak Vendetta Alan Moore'a i Davida Lloyd'a*, Toruń 2019, kpk., s. 66–68, 75.

<sup>630</sup> Jest to wyraźne odniesienie do teorii systemów-światów Immanuela Wallersteina, mówiącej o tym, że w ramach kapitalistycznego świata występuje centrum globalne, półperyferie i peryferie. Po upadku III Rzeszy globalnym

Również wybrane elementy spoza ZSSR zostały historyczne dopasowane, by tworzyć w miarę wiarygodną alternatywę historyczną. W ten sposób widzimy, że prezydent, gen. Dwight Eisenhower informuje Amerykanów o mało pocieszającej wieści, że radziecki superczłowiek jest silniejszy niż bomba wodorowa i może zniszczyć siły Paktu Północnoatlantyckiego, co z kolei jest nie tylko nawiązaniem do faktu, że Sowieci pozyskali silniejszą broń niż Amerykanie, ale także do zdarzenia, kiedy cały świat zachodni zamarł z przerażenia, gdy Sowieci zaczęli podbijać kosmos przez umieszczenie sztucznego satelity Sputnika na orbicie okołoziemskiej<sup>631</sup>. Pojawiają się też prezydenci USA, ale w odwrotnej kolejności niż ta prawdziwa, historyczna. Występuje Richard Nixon, który ginie w 1963 roku w zamachu, zamiast Johna F. Kennedy'ego<sup>632</sup>. Ten drugi zaś rządzi Ameryką i nawet rozwodzi się ze swoją żoną Jackie, aby poślubić kochankę – Marlin Monroe, która również żyje dalej, mimo że powinna umrzeć w roku 1962.<sup>633</sup> Ostatnią historyczną postacią jest polityk z Wielkiej Brytanii Tony Benn, lider brytyjskiej Partii Pracy w latach 1971–72, który świętuje na Kremlu urodziny Supermana<sup>634</sup>. Występujące tutaj postaci zostały dopasowane do zabiegu beletrystycznego, umożliwiającego stworzenie danej symulacji, w której to komunizm wygrywa II wojnę światową, jednak całość pozostaje osadzona w świecie nadludzi, wypełnionym postaciami fantastycznymi, jak tytułowy Superman, Wonder Woman, Batman czy Green Lantern, a nawet najeźdźca z kosmosu – Brainiac. Mimo że omawiany komiks jest zakorzeniony w świecie superbohaterskim, a konkretnie w jednej z jego alternatyw, odwołuje się zarówno do miejsc prawdziwych, choćby ZSRR, USA czy inne kraje Europy i Azji, jak i do miejsc fikcyjnych, na przykład Metropolis czy mitologiczna wyspa Amazonek – Temiskira.

---

centrum były USA, które przez wypracowanie potęgi i roli dominanta gospodarczego oddziaływały na resztę świata nie tylko przez tę sferę, ale i kulturę, i politykę. Obok tego umieszczany jest blok wschodni, gdyż jego ekonomia była i tak ściśle związana z wolnym zachodnim rynkiem, a państwa komunistyczne były wariantem kapitalizmu, gdzie rolę przedsiębiorców zastąpiła partia totalitarna, co w niektórych krajach utrzymuje się do dnia dzisiejszego. W komiksie Marka Millara te centra uległy zamianie biegunowej, co ukazuje perspektywę USA jako jednego z peryferiów świata kapitalistycznego wraz z Chile (w latach 1973–1990 mocno wspierane przez USA, gdyż miała tam miejsce prawicowa dyktatura Augusto Pinocheta), przy dominacji centralnej ZSRR nad całym globem. Zob. B. Ślosarski, op. cit., s. 101; Z Chile wiąże się pewna historia mówiąca o tym, że to Waszyngtonowi udało się w pełni operacja obalenia skrajnie lewicowego prezydenta z partii socjalistycznej – Salvadora Allende. Zob. szerzej omówione było w rozdziale 4.3.

<sup>631</sup> M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony ...*, s. 11.

<sup>632</sup> Ibid., s. 96.

<sup>633</sup> S. Holmes, *Marilyn Monroe DID have an affair with Bobby Kennedy: Letter reveals RFK's sister said the pair were an 'item' in the early Sixties*, „Daily Mail” 28 września 2016, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3811200/Marilyn-Monroe-DID-affair-Bobby-Kennedy-Newly-unearted-letter-reveals-RFK-s-sister-said-pair-item-early-Sixties.html> [dostęp: 4.04.2017].

<sup>634</sup> M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony ...*, s.84.

W podobnym tonie została stworzona kilka lat później inna historia z Supermanem pt.: *Masterman*<sup>635</sup>. Jej warstwa werbalna, historyczność wizualna fabuły określają mniej więcej ten sam moment co w wyżej omawianym komiksie. Miejsca fikcyjne, jak Metropolis czy stacja kosmiczna Orle Gniazdo, z tego samego uniwersum superbohaterskiego, mieszają się z miejscami prawdziwymi, takimi jak Waszyngton i Nowy Jork, a wszystko to dzieje się na jednej z alternatywnych ziem, o numerze X. Inspiracją do stworzenia historii stała się II wojna światowa. Kiedy rakieta z niemowlakiem z Kryptona wylądowała w okupowanej przez nazistów Czechosłowacji, historia potoczyła się inaczej. Otóż, dziewięćdziesiąt osiem lat później, po wojnie, światem rządzi Überman<sup>636</sup>, w angielskich komiksach nazywany też Overmanem, czyli nadczłowiekiem<sup>637</sup>, który wraz z technologią, jaką przywiózł z innej planety, pozwolił wygrać wojnę Hitlerowi. Dowodzi on grupą zwaną *Gerechtikeit Liga*, bądź *New Reichman*, której członkowie – nadludzie stanowią niszczycielską broń, pozwalającą zmienić losy II wojny światowej<sup>638</sup>. I tym razem ostoją w walce o demokrację są Amerykanie, jednak w zupełnie innym wydaniu – oto kilku superbohaterów tworzy grupę terrorystyczną, zwaną Freedom Fighters, na czele której stoi superbohater Wujek Sam<sup>639</sup>. Momentem zwrotnym po raz kolejny okazuje się lądowanie Supermana, który jako *wunderwaffe* pozwala zatriumfować nazistom nad światem, podobnie jak w poprzedniej powieści – komunistom.

Analogicznie jak w *Czerwonym Synu*, tak i tutaj twórcy musieli wpasować się w koncepcję ideologiczno-dziejową, tym razem nazistowską. Prawie każdy bohater, zamiast swojego charakterystycznego symbolu „S”, symbolu Zielonych Latarni etc., ma symbol nawiązujący do swastyki czy też podwójnego S, które oznaczało oddziały paramilitarne Schutzstaffel (SS). Jest to zwrócenie uwagi na problem unifikacji życia, do której dążyła III Rzesza, gdzie wszystko było robione pod dyktando dyktatora, partii i jednej ideologii<sup>640</sup>. Sam

---

<sup>635</sup> *Masterman* jest pomniejszą historią, która ukazała się w zbiorze *The Multiversity* przedstawiającym zbiór alternatywnych historii w stosunku do głównego porządku temporalnego wszechświata DC Comics. Zob. G. Morrison, F. Quitely, I. Reis, *The Multiversity*, „Deluxe Edition”, New York NY 2016.

<sup>636</sup> Id., *Multiversum*, „DC Deluxe”, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2020, s. 324.

<sup>637</sup> Jest to ewidentne nawiązanie do ideologii nazistowskiej mówiącej o stworzeniu rasy panów – ludzi idealnych. Jak się okazuje, Superman wpisuje się w tę ideologię, stając się najlepszym opiekunem III Rzeszy, jakiego mogli sobie wymarzyć naziści. Zob. A. Hitler, *Mein Kampf. Edycja Krytyczna*, opr. E. C. Król, Warszawa 2020, s. 327–379.

<sup>638</sup> G. Morrison, F. Quitely, I. Reis, *Multiversum...*, s. 251, 296.

<sup>639</sup> Ibid., s. 299.

<sup>640</sup> Było to tak zwane *Gleichschaltung*, oznaczające ujednoczenie realizowane na obszarze życia społecznego, kulturalnego, politycznego i instytucjonalnego. Zob. Ch. Von Strupp, *How Diplomats Misjudged Hitler's Rise*, „Spiegel International”, 30.01.2013, <https://www.spiegel.de/international/germany/marking-eighty-years-since-hitler-took-power-in-germany-a-880565.html> [dostęp: 15.02. 2020].

komiks zawiera też wiele alternatywnych sytuacji, przerobionych tak, aby wpasować się w nazistowską rzeczywistość. W ten sposób otrzymujemy imiona głównych bohaterów w wersji niemieckiej, kwatery kosmiczna superbohaterów zostaje nazwana Orlim Gniazdem<sup>641</sup> zamiast Watchtower – Wieżą Obserwacyjną, a Brunhilda to niemiecka Wonder Woman<sup>642</sup>. W przypadku pierwszego elementu jest to nawiązanie do wszechobecnego w III Rzeszy symbolu orła. Z kolei Brunhilda, jak się okazuje, nie jest wcale ciemnowłosą Greczynką ani grecką półboginią, tylko nordycką blondwłosą walkirią. Jak zostało wspomniane wcześniej, naziści chętnie w swojej retoryce odnosili się do dziedzictwa nordyckiego, a walkirie to przecież obecne w mitologii wikingów boginie. Stanowiły one element zaświatów nordyckich, a ich nazwa oznaczała „wybierające poległych”<sup>643</sup>. Jako uzbrojone wysłanniczki Odyna miały za zadanie wykonywanie jego poleceń polegających na zabieraniu poległych wojowników z miejsc walki, czasami same wybierały, kto umrze i zostanie przez nie przeniesiony do Wallhali, czyli raju dla poległych wojów<sup>644</sup>. Według podań walkirie odwiedzały także bohaterów za życia i oznajmiały im, co ich czeka, dając wybór partycypowania w doniosłych wydarzeniach życia, które będzie krótkie, ale godne wiecznej chwały lub życia w cieniu i spokoju<sup>645</sup>. I tak czytelnik w miejsce wojowniczkę z plemienia walecznych Amazonek<sup>646</sup> otrzymuje inną mitologiczną wojowniczkę, wpisującą się w dyskurs propagandy nazistowskiej, gdzie poza idealną aryjską urodą<sup>647</sup>, wraz z Overmanem – zwanym też *Człowiekiem z Żelaza*<sup>648</sup> walczy o utrzymanie tysiącletniej III Rzeszy, w której kult bogów nordyckich jest wszechobecny jak spuścizna wielkich wojowników, którymi w myśl nazistów są też oni sami<sup>649</sup>. Poza tymi fantastycznymi i fikcyjnymi bohaterami występuje także postać historyczna – sam Adolf Hitler, który podobnie

<sup>641</sup> Wyraźne nawiązanie do symboliki nazistowskiej, czyli orła wzorowanego na symbolu legionów rzymskich. Zob. J. Ruszczak, *Niemcy. Mundury 1939–45*, Warszawa 1992, s. 7. Jest to także nawiązanie do do tzw. Kehlsteinhaus lub Adlershorst (orle gniazdo), wybudowanej w latach 1938/39 górskiej kwatery Adolfa Hitlera, położonej w pobliżu miejscowości Berchtesgaden. Zob. *Hitler and the Kehlsteinhaus*, „Das Kehlsteinhaus”, <http://www.kehlsteinhaus.com/the-building/hitler-the-teehaus.html> [dostęp 25.05.2023].

<sup>642</sup> G. Morrison F. Quitely, I. Reis, *Multiwersum...*, s. 308–309.

<sup>643</sup> J. K. Puchalska, *Umierać z bronią w rękę. Zaświaty dzielnych wojów Północy*, „Maska. Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy” 2011, nr 12, s. 114.

<sup>644</sup> A. Szrejter, *Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Gdańsk 2006, s. 269.

<sup>645</sup> L. P. Słupecki, *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2003, s. 239.

<sup>646</sup> Amazonki występują w mitologii greckiej. To kobiety żyjące m.in. na Scytii czy w północnej Azji Mniejszej. Bardzo wojownicze, tak jak walkirie. W czasie zbrojnych ekspedycji zwykle porywały mężczyzn, zmuszając ich do prokreacji. Synów porzucały, natomiast córki wychowywały, dbając o przetrwanie plemienia. Zob. Amazonki, [w:] *Słownik mitów*, red. M. Szymańska, Warszawa 2005, s. 15.

<sup>647</sup> A. Hitler, op. cit., s. 327–379.

<sup>648</sup> Kolejna aluzja, tym razem do odznaczenia wojskowego III Rzeszy – Krzyża Żelaznego. Odznaczenie to było nadawane jeszcze w Prusach w latach 1813–1918, a potem, po napadzie na Polskę, Hitler przyznawał je za wybitne zasługi na polu walki, a nikt nie miał przecież większych zasług od Overmana – nadczłowieka o supermocach. Zob. P. Galik, *Krzyż Żelazny*, „Odkrywcą” 2007, nr 2, s. 48.

<sup>649</sup> A. Hitler, op. cit., s. 603–638.

jak postaci w poprzednim komiksie nie został przedstawiony taki, jaki naprawdę był, tylko w sposób zmodyfikowany, aby pasował do fabuły.

Podobnie jak *Czerwony Syn* historia opowiadana jest przez dwóch narratorów – jeden z nich to dziennikarz Olsen, który marzy o położeniu kresu tyranii nazistowskich superbohaterów. Olsen prezentuje fabułę, w której chronologiczny bieg wydarzeń postępuje od przejścia przez nazistów USA w 1956 roku, aż po 2016 rok. Między tymi wydarzeniami następuje stopklatka w postaci kadru przedstawiającego waszyngtoński obelisk pokryty nazistowskimi flagami, który następnie przenosi czytelnika sześćdziesiąt lat później.<sup>650</sup>

Co ciekawe, Olsen jest narratorem, który opowiada swoją przeszłość i ujawnia antycypację, dając do zrozumienia odbiorcy, że choć nie jest to do końca przedstawione w fabule, to przy jego pomocy udało się pokonać Supermana i nazizm<sup>651</sup>. Drugi z opowiadających nie jest bohaterem, a jedynie głosem, klasycznie rozumianym narratorem wszechwiedzącym, poza światem przedstawionym, który miejscami ujawnia się w ramach i podkreśla wskazania datacyjne i miejscowe. Wydawać się może, że sam opowiada też o tym, co wydarzyło się przed głównymi wydarzeniami, a więc o lądowaniu kapsuły Supermana na Ziemi, co stanowi retrospekcję wobec głównej fabuły, jednocześnie nie czyniąc narratora uczestnikiem wydarzeń<sup>652</sup>. Co istotne, jest to jeden z niewielu komiksów, w którym została ukazana też narracja prowadzona poza czasem – we śnie Supermana. Sen odzwierciedla jego traumatyczne przeżycia wojenne, gdy poległa jego kuzynka – Overgirl. Ma miejsce po wspomnianej stopklatce z obeliskiem i stanowi element zwrotny, ukazujący, jak trauma wojenna wywołała refleksje nad sensownością totalitaryzmu w głowie nadczołowieka<sup>653</sup>.

Konkluzją jest tu prawda, że zbrodnie wojenne wcześniej czy później wychodzą na jaw i nie przynoszą nic dobrego, bo triumfu nie można zbudować na cierpieniu innych. Jednak wojny były i są, bo zawsze znajdzie się grupa uciskanych osób, które w walce z ciemnością nie będą się poddawać, tylko walczyć o przywrócenie swoich praw<sup>654</sup>, a wśród grupy oprawców znajdą się osoby, które będą chciały zmian i dokonają ich poprzez sabotowanie struktur reżimu

---

<sup>650</sup> G. Morrison F. Quitely, I. Reis, *Multiwersum...*, s. 299–300.

<sup>651</sup> *Ibid.*, s. 304.

<sup>652</sup> A. Hitler, *op. cit.*, s. 145–147.

<sup>653</sup> G. Morrison, F. Quitely, I. Reis, *Multiwersum...*, s. 300.

<sup>654</sup> A. Grygorczuk, K. Dzierżanowski, T. Kiluk, *Mechanizmy psychologiczne występujące w relacji ofiara – sprawca przemocy*, „Psychiatria”, 2009, t. 6, nr 2, s. 61–65.

co widać na przykładzie Overmana i jego stopniowej zmiany polityki na bardziej pacyfistyczną<sup>655</sup>.



Ilustracja 49: Wizja nazistowskich superbohaterów DC według Granta Morrisona.

Wśród historii uchronicznych można wyróżnić także tytuł *East of West*<sup>656</sup>. Jest to seria komiksowa autorstwa Johnathana Hickmana, która doczekała się w ciągu siedmiu lat czterdziestu pięciu zeszytów, wydanych w dziesięciu tomach, tworząc wielotomową powieść graficzną. Historia w niej opisana, interpretująca temat istotny dla dziejów USA (wojna secesyjna), a także strukturalna złożoność tej narracji, dają podstawy do zakwalifikowania tego tytułu jako powieść graficzna. O ile wraz z rozwojem serii, opowieść nabiera czysto fantastyczno-naukowego charakteru przedstawiającego obecne ziemie USA jako miejsce dystopijne, o tyle początkowe zeszyty ukazują wydarzenia z bardzo prawdopodobnej perspektywy.

Zamysłem samego autora jest zadawanie uchronicznych pytań, ukazujących nam zmieniony bieg wojny secesyjnej, trwającej dłużej niż rzeczywiste cztery lata (1861–1865). Choć fragmentów o przeszłości jest niewiele, a główna akcja dzieje się w roku 2064, to obecny tutaj ekstradiegetyczny narrator heterodiegetyczny, który, co prawda, nie doświadczył tej przeszłości, ale zna całość, stara się wprowadzić czytelnika w nowy świat, oparty na

<sup>655</sup> Podobnie jak miało to miejsce z Klausem von Stauffenbergiem i jego grupą spiskowców przeciwko Hitlerowi, chcących osiągnąć pewne cele, ale kosztem zatrzymania działań zbrojnych. Jak się okazało, przygotowywany spisek oraz inna działalność niemieckiego ruchu oporu spowodowały, że pomiędzy dostojnikami III Rzeszy doszło do wyniszczających się nawzajem walk, które osłabiły wewnętrznie kraj i w pewien sposób przechyliły wygraną wojny na korzyść aliantów. Zob. G. Morrison, F. Quitely, I. Reis, *Multiwersum...*, s. 208–213; A. Krzemiński, *Gdyby Stauffenberg zabił Hitlera. Jak wówczas potoczyłaby się historia Niemiec i Europy?*, [w:] *1933-1945. Trzecia Rzesza. Jak Hitler uwiódł Niemców*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 31.08.2015, cyt. za: <https://histmag.org/Gdyby-Stauffenberg-zabil-Hitlera-11741> [dostęp: 3.01.2019].

<sup>656</sup> J. Hickman, N. Dragotta, *East of West*, t. 1 *The Promise*, Portland OR 2017.

zmienionych momentach w przeszłości. Czyni to przez dołączenie do czasu aktualnego retrospekcji, które zdecydowały o innym rozwoju wypadków, mieszając plany czasowe, używając przy tym wskazań werbalnych i datacyjnych, aby czytelnik mógł zorientować się co do miejsca na linii czasu. Dzięki komiksowej wizualizacji otrzymujemy alternatywę, w której rdzenni Amerykanie zdobyli znaczną część kraju, a Luizjana stała się królestwem dla uwolnionych czarnoskórych niewolników, dążących do stworzenia zrębów swojej państwowości. To właśnie w tym komiksie w roku 1862 plemiona rdzennych Amerykanów jednoczą się, wykorzystując zamęt między białymi, zamieszkującymi walczącą Północ i Południe, przez co konflikt się przedłuża<sup>657</sup>. W tym tyglu kulturowym również azjatyccy imigranci z Kalifornii mają spore znaczenie. Z czasem wygnany chiński Mao Zedong<sup>658</sup> staje na czele swoich współpracowników, by na początku XX wieku podbić jedną trzecią kontynentu amerykańskiego, tworząc Republikę Ludu Azji. Zatrzymując się przy Mao Zedongu, warto dodać, że obok niego, również Czerwona Chmura<sup>659</sup> – wódz Indian Teton Dakotów-Oglalów, Elijah Longstreet Daughtridge<sup>660</sup> – 12. wicegubernator Karoliny Północnej, Standing Bear<sup>661</sup> – wódz Ponca, oraz Thomas Jackson<sup>662</sup> – konfederacki generał, są postaciami rzeczywistymi, poddanymi fabularyzacji. Są to bohaterowie, którzy albo mieli wpływ na losy wojny secesyjnej, albo też pojawili się w okresie 1861–1908, kształtując tę rzeczywistość historyczną, pełną niepokoju i separatyzmu. Pozostałe postaci to głównie ludzie nigdy niewystępujący w dziejach i postaci fantastyczne.

W komiksie odzywa się też separatyzm teksański. Mieszkańcy Houston wracają myślami do Republiki Samotnej Gwiazdy z 1836 roku i postanawiają stworzyć swoje państwo.

---

<sup>657</sup> Ibid., s.10.

<sup>658</sup> Realnie Mao Zedong w 1908 r. miałby 15 lat i wydaje się, że jego byt w komiksie jest poddany dużej metamorfozie, ale w rzeczywistości jego zdolności przywódcze pozwoliły mu razem ze Zhu De założyć Armię Ludowo-Wyzwoleńczą oraz wygrać w wojnie domowej i 1949 rok na placu Tian'anmen ogłosić powstanie Chińskiej Republiki Ludowej, do której nawiązuje Republika Ludu Azji. Zob. A. Czubiński, W. Olszewski, *Historia powszechna 1939–1997*, op. cit., s. 502–504.

<sup>659</sup> Jeden z przywódców plemienia, który przez działania zbrojne uniemożliwiał budowanie fortów wzdłuż szlaków kolejowych, które prowadziły przez równiny na złote pola zachodniej Montany. Dzięki taktyce porwania robotników i żołnierzy osłabiał morale armii amerykańskiej. Zob. N. Cawthorne, *Dowódcy i generałowie. Prawdziwe historie*, Warszawa, 2014, s. 134–135.

<sup>660</sup> Doutridge Eliah J., „Our Campaigns”, <https://www.ourcampaigns.com/CandidateDetail.html?CandidateID=71220> [dostęp: 8.02.2022].

<sup>661</sup> Jeden z indiańskich przywódców i orędowników walki o prawa Indian. Jako pierwszy obronił tezę, że rdzennych Amerykanów należy traktować jak ludzi. Z powodzeniem argumentował w Sądzie Okręgowym Stanów Zjednoczonych w 1879 r. w Omaha, że Indianie są „osobami w rozumieniu prawa”. Zob. B. Tennant, „*Excluding Indians Not Taxed*”: *Dred Scott, Standing Bear, Elk and the Legal Status of Native Americans in the Latter Half of the Nineteenth Century*, „International Social Science Review”, 2011, t. 86, s. 24–43.

<sup>662</sup> M.A. Jones, op. cit., s. 259–260.



Wszystkie walki ustają w 1908 roku, gdy na Armistice spada deszcz meteorytów, który tak naprawdę miał uderzyć po drugiej stronie globu i doprowadzić do katastrofy tunguskiej<sup>663</sup>. Zmieniony bieg wojny przez Indian, katastrofa przyrodnicza oraz rozmowy na temat pokoju i przyszłej ochrony przed kolejnymi katastrofami naturalnymi sprawiają, że powstaje siedem amerykańskich stanów, niepodległych i wzajemnie niezależnych od siebie jak na przykład: Unia, Konfederacja, Królestwo Nowego Orleanu, Ludowa Republika Ameryki (dawniejsza Kalifornia). Jak widać, mamy do czynienia z realnym miejscami, poddanymi przekształceniu na potrzeby fabuły.

Początek tej historii zarysowanej w *East of West* jest wielce prawdopodobny, gdyż Stany Zjednoczone po dziś dzień to jeden wielki tygiel kulturowy, gdzie ludzie świętują Saint Patrick Day, Cinco De Mayo, Chiński Nowy Rok oraz wiele innych dni ważnych dla różnych grup etnicznych. W świecie Hickmana ta różnorodność została wyparta z kształtującego się amerykańskiego społeczeństwa, gdzie separatystyczne ruchy wygrały. Uchroniczość – dzięki wojnie secesyjnej oraz wydarzeniom z drugiej połowy XIX i początku XX wieku, które stanowią inspirację i punkt do dalszego prowadzenia fabuły – ukazuje, że podzielonym Stanom Zjednoczonym zagrażają dążenia separatystyczne nie tylko ze strony ludzi białych, ale i innych nacji. Stany Zjednoczone nie osiągnęłyby nigdy pozycji mocarstwowej, gdyby były wewnętrznie podzielone. Jednak wraz z rozwojem fabuły autor pokazuje, że wszyscy są jakoś ze sobą połączeni, i właśnie ta jedność pozwoli im pokonać wszelkie zewnętrzne zagrożenia. Ta jedność, do której biali musieli dorosnąć po wojnie secesyjnej i tak by zaistniała na osi czasu dzięki wcześniejszym doświadczeniom, jakie doprowadziły do powstania narodu amerykańskiego, wpisując się na stałe w historię USA i stając się gwarantem istnienia mocarstwa w dzisiejszych czasach<sup>664</sup>.

---

<sup>663</sup> J. Hickman, N. Dragotta, op. cit., s. 11.

<sup>664</sup> B. Stuła, *Uchronia – fałsz...*, s. 115.



Ilustracja 50: Mapa prezentująca podział USA w 2064 r., według wizji Hickmana, w komiksie *East of West*

Inną powieścią graficzną, którą warto tu wspomnieć, jest *Roswell, Texas*<sup>665</sup>. Początkowo była to internetowa, ukazująca się cyklicznie w odcinkach od 2006 do 2008 roku powieść graficzna. Została napisana przez powieściopisarza science fiction L. Neila Smitha i Rexa F. Maya oraz zilustrowana przez artystę Scotta Biesera. Ukazuje alternatywę: Wszystko zaczyna się od bitwy pod Alamo. Dowiadujemy się, że Davy Crocket przeżył bitwę pod Alamo, a Santa Anna – nie. (Inaczej niż w rzeczywistości). W związku z tym Teksas, dzięki znaczącym sukcesom stał się osobnym bytem państwowym, niezależnym i niewchodzącym już w skład USA, co dało początek zmianom na całym świecie. W powieści poza miejscami w Ameryce Północnej pojawiają się też te z Europy, a także innych części świata, które podobnie jak w przypadku *East of West* istnieją w realnym świecie, tylko na potrzeby fabuły uległy transformacji politycznej. Co ciekawe, każda zmiana historyczna jest zaznaczana graficznie, na przykład na ilustracji 51. można zauważyć terytorium Federacyjnych Stanów Teksasu, lub w tekście narratora. W powieść wprowadza nas ekstradiegetyczny narrator homodiegetyczny, zdradzający swoją obecność tylko w tekstach odnoszących się do dokreślenia lokalizacji i miejsca. Jednak przez większość fabuły narratorem jest główny bohater. Obydwaj narratorzy posługują się werbalnymi określeniami czasowymi, jak i datami, do tego, aby umiejscowić akcję na osi czasu. W dialogu głównego bohatera z fikcyjnym prezydentem USA,

<sup>665</sup> L.N. Smith, S. Bieser et al., *Roswell, Texas*, Round Rock TX 2016.

prowadzonym na początku lat 60. XX wieku, główny bohater, będący zarazem narratorem, cofa się wydarzeniami o siedemnaście lat, tworząc jedną, dużą retrospekcję. Dzięki temu wie wszystko o tych wydarzeniach, przedstawiając czytelnikowi bieg wydarzeń zgodny z chronologią oraz według tego, co poznał zarówno przez informacje dostępne w tym okresie, jak i własne doświadczenie. Scena spalenia raportu, który dotyczył ówczesnych wydarzeń, może wywołać u czytelnika pewną konsternację, budząc wątpliwości co do tego, czy świadek jest wiarygodny. Przecież może on, świadomie lub nie, konfabulować, podobnie jak miało to miejsce w przypadku Sknerusa<sup>666</sup>. W czwartym rozdziale następuje pewna nielinearność temporalna, swoisty anachronizm, kiedy narrator wspomina młodego artystę Adolfa Hitlera i jego spotkanie z meksykańskim malarzem Diego Rivera<sup>667</sup>, które odcisnęły piętno na sztuce Meksyku. Zatem retrospekcja w retrospekcji sprawia, że mamy do czynienia z przenikaniem się planów czasowych, a tym samym z podwójnym zwolnieniem akcji, która pozwala zrozumieć następstwa wydarzeń lub odnaleźć się w zastanej rzeczywistości.

Opowieść snuje Bill Bear, który na polecenie prezydenta współpracuje z Rengersami. Na ich czele stoi Audie Murphy – postać historyczna, Tekszańczyk, najbardziej uhonorowany żołnierz II wojny światowej w USA<sup>668</sup>. Jak się okazuje, II wojna światowa (znana w tym wszechświecie jako wojna europejska) wciąż się toczy, choć jest już koniec lat 40. XX wieku, ale bez udziału Japonii i Ameryki. Na południe od Teksasu rozciąga się nieistniejące w rzeczywistości historycznej imperium francusko-meksykańskie. Wielka Brytania natomiast sprzymierzyła się z nazistowskimi Niemcami, a król Edward VIII został władcą marionetkowym. Wielu Europejczyków wyemigrowało do Teksasu, który stał się państwem prosperującym<sup>669</sup>. Powieść przez stworzenie osobnej państwowości w Teksasie wskazuje, że Teksas jest jednym z bardziej znaczących stanów USA, w którym co jakiś czas dochodzi do tendencji separatystycznych<sup>670</sup>, oraz że podzielone Stany Zjednoczone nie byłyby w stanie przeciwstawić się III Rzeszy, bo byłyby zbyt słabe.

---

<sup>666</sup> Ibid., s. 4.

<sup>667</sup> Ibid., s. 49–54; W przypadku odniesienia do Sknerusa chodzi o wydarzenie jakim był wybuch Krakatau opisywany w rozdziale 3.3.

<sup>668</sup> Ibid., s. 4; Zob. A.L. Murphy, <https://audiemurphy.com/biography.htm> [dostęp: 23.12.2022].

<sup>669</sup> L. N. Smith, S. Bieser et al., *Roswell, Texas*, „Big Head Press” [online], <https://www.bigheadpress.com/roswell> [dostęp: 17.11.2019].

<sup>670</sup> K. McDaniel, *Inside the movement for Texas independence*, „Courthouse News Service”, 18.09.2021, <https://www.courthousenews.com/inside-the-movement-for-texas-independence/> [dostęp: 10.12.2021].

W powieści, na kartach dwunastu rozdziałów, występują nie tylko bohaterowie fikcyjni, prawdziwi ludzie czy fantastyczni kosmici, ale także rzeczywiste postaci, dopasowane do konkretnego opowiadania. Obok Hitlera, Diego Rivery czy Audie Murphy’ego jest też Charles de Gaulle – przywódca francuskiego rządu na uchodźstwie<sup>671</sup>, Walt Disney – amerykański potentat filmowy, kolaborujący z nazistami, którego głównym zadaniem jako rysownika jest tworzenie sztuki na użytek propagandy<sup>672</sup>, papież Pius XIII – przywódca Watykanu na uchodźstwie, którego tajnym agentem jest ksiądz Wojtyła<sup>673</sup>, Albert Einstein jako wykładowca akademicki<sup>674</sup> czy brytyjski agent Thomas Edward Lawrence, który z czasem porzuca swoją pracę na rzecz poszukiwania przygód<sup>675</sup>. Zostaje także wspomniany Czang Kaj-szek, jako jeden ze wschodnich przywódców, który faktycznie był przywódcą Republiki Chińskiej<sup>676</sup>. Pojawia się też nawiązanie do bomby atomowej, zdetonowanej na Pacyfiku w 1947 roku, która również w powieści powstrzymała Japonię, jednak dwa lata później niż faktycznie miało to miejsce<sup>677</sup>.

---

<sup>671</sup> L.N. Smith, S. Bieser et al., op. cit., s. 25.

<sup>672</sup> Ibid., s. 35.

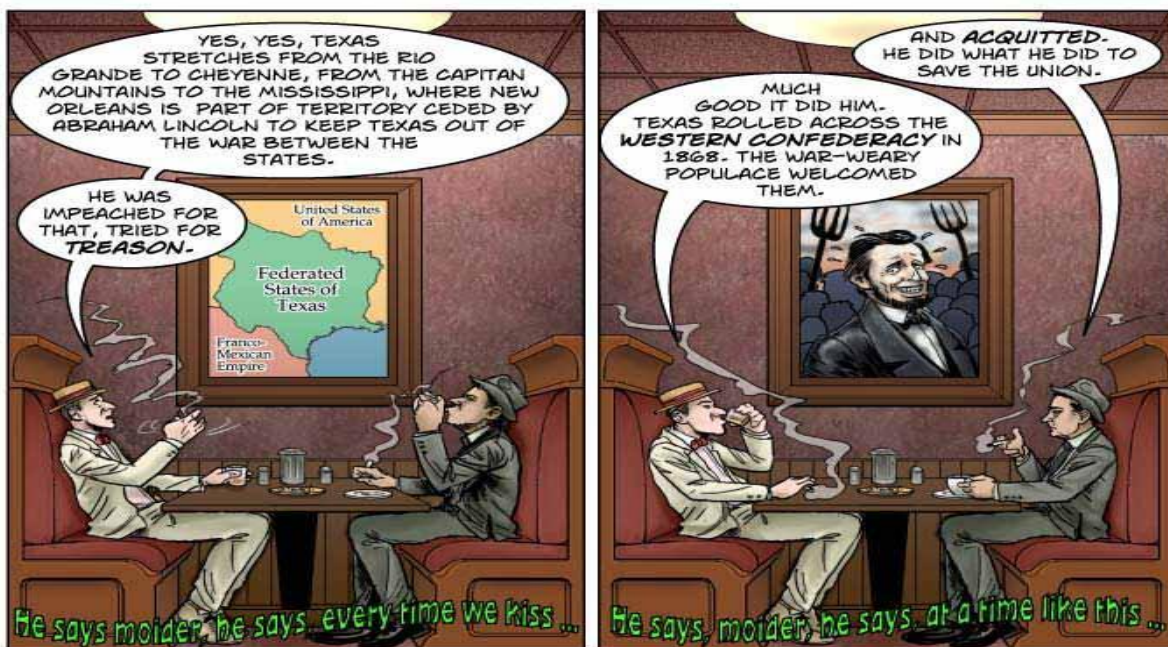
<sup>673</sup> Ibid., s. 258.

<sup>674</sup> Ibid., s. 261.

<sup>675</sup> Ibid., s. 128. Tutaj następuje pewna abberacja historyczna, gdyż postać ta w 1947 r. już nie żyła, zginęła w wypadku drogowym w 1935 r. Zob. M. Korda, *Hero: The Life and Legend of Lawrence of Arabia*, London 2010, s. 676–681.

<sup>676</sup> L.N. Smith, S. Bieser et al., op. cit., s. 98.

<sup>677</sup> Ibid., s. 64.



Ilustracja 51: Fragment komiksu ukazujący przyczyny powstania Federacyjnych Stanów Teksas, jako osobnego organizmu państwowego w komiksie *Roswell, Texas*

Wspomniany wcześniej stopień prawdopodobieństwa jest kluczowy dla znaczenia uchronicznego dzieła, a także powieści graficznej, bo to on kształtuje znaczenie symulacji, pozwalając na analizę czynników, jakie wpłynęły na taki, a nie inny, stan rzeczy. Jak widać, każdy tytuł jest obarczony pewną dozą i realizmu, i fikcyjności. W przypadku świata zaprezentowanego w *Roswell, Texas* inspiracją do stworzenia takiego świata okazała się bitwa o Alamo, która zdecydowała o dalszych losach USA i pokazała, jakie mogłoby to mieć konsekwencje dla całego globu, gdyby Stany Zjednoczone nie były jednym silnym organizmem, mogącym powstrzymać silne dyktatury. W tym kontekście warto zastanowić się jaką funkcję pełni uchronia. Definicja stworzona przez RAE (Królewską Akademię Hiszpańską) w języku hiszpańskim mówi, że uchronia to „logiczna rekonstrukcja stosowana w historii, przyjmowana za rzekome zdarzenie, które nie miało miejsca, ale mogło się stać”. Ponadto jeden z hiszpańskich twórców uchronicznych Juan Pascal Diez w swoim dziele pt. *Franco, una historia alternativa* stwierdza, że uchronia to „narracja, w której zmienił się bieg wydarzeń historycznych w celu stworzenia świata innego od naszego, często lepszego, dość wiarygodnego”. A wiarygodność ma istotne znaczenie dla podkreślenia przyczyn procesów

historycznych<sup>678</sup>. Świat ten jednak nie pozostaje lepszy. W konsekwencji ukazuje, że tylko silny Teksas, zjednoczony z innymi krajami globu jest w stanie nie tylko rozwiązać problem kosmicznych najeźdźców, ale też położyć kres nazistom. Sam nie podołałby rady zmierzyć się z problemami i zwyciężyć.

Rzeczywistość alternatywna ukazana w dziełach kultury, w przypadku tej pracy w wyżej wymienionych powieściach graficznych, ograniczona tylko wyobraźnią, pozwala lepiej poznać zagrożenia, zrozumieć wiele kwestii związanych z przeszłością i społeczeństwem, często podkreślając, że konkretne działanie było konieczne, by nie nastąpiła większa katastrofa, a przede wszystkim pozwala uczyć się na błędach.

---

<sup>678</sup> A. Murcia Carbonell, *La ucronía intencional como relato moral*, [w:] *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, red. T. López Pellisa y F. Á. Moreno Serrano. Madrid 2009, s. 690.

# Rozdział 4: Komiks latynoamerykański

---

## 4.1. Walka o tożsamość – wydarzenia wojny amerykańsko-hispańskiej w komunistycznym komiksie kubańskim

Zrealizowana dotąd analiza narracji historycznych w komiksach amerykańskich XX i XXI wieku tworzy interesującą przestrzeń porównania dla podobnych inicjatyw ujawniających się w kulturze hiszpańskojęzycznych krajów Ameryki Łacińskiej. Przeprowadzenie uzasadnionej metodologicznie operacji komparatystycznej, odnoszącej się do ogromnej zbiorowości komiksów z obu kontynentów, przerasta możliwości tego studium<sup>679</sup>. Zwrócenie się ku Hispanoameryce ma przynajmniej sygnałnie zauważyć pewne tendencje, które występują w komiksie latynoskim oraz ustalić ich specyfikę w odniesieniu do przekazów już opisanych. Obie Ameryki, tak bliskie sobie jako jakości geograficzne Nowego Świata, podążyły wszak nieco innymi drogami rozwoju gospodarczego, politycznego i kulturalnego. Zostało to już wykazane w przedstawionej wyżej krótkiej prezentacji ich dziejów. Nawet jednak na tym polu zauważamy elementy zbliżające się do siebie: usilne poszukiwanie własnej tożsamości, walkę o suwerenność narodową i polityczną, wielką dynamikę zmian wśród kształtujących się społeczeństw, problem stosunku do dziedzictwa kultur przedkolumbijskich. Niestety, są też problemy, wynikające głównie z rosnącej dominacji polityczno-gospodarczej USA w Ameryce Łacińskiej i równie rosnącej tendencji do jej kwestionowania. Wszystkie te aspekty spłoty się ostatecznie w węzeł motywujący do prezentacji przedstawionej poniżej.

Analizę komiksu latynoskiego rozpoczyna tytuł *La emboscada*<sup>680</sup>. Dotyczy on epizodu wojny hiszpańsko-amerykańskiej, która ostatecznie zakończyła dominację Hiszpanii w Nowym Świecie<sup>681</sup>. To nietypowe, że w tym kubańskim komiksie podejmuje się temat walki

---

<sup>679</sup> O złożoności współczesnej komparatystyki kulturowej i literackiej Zob. A. Hejmej, *Komparatystyka kulturowa: interpretacja i egzystencja*, „Teksty Drugie”, 2010, nr 5, s. 53–64.

<sup>680</sup> E. Padrón Blanco, O. Suárez Lemus, *La emboscada*, La Habana 1997.

<sup>681</sup> Jest to jedna z historii wchodzących w skład cyklu *Historieta de Inés, Aldo y Beto*. Interesujące jest to, że przygody głównych bohaterów zostały wydane dwa razy (i nie są ze sobą powiązane). Drugi raz w czasopiśmie dla dzieci nauczania podstawowego, zatytułowanym *Zunzún*, wydawanym od 1980 r. Można więc powiedzieć, że jest to forma noweli graficznej, o krótkim formacie, ale dużym znaczeniu. Zob. *Zunzúb*, „Tebeosfera”, [https://www.tebeosfera.com/colecciones/zunzun\\_1980\\_abril.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/zunzun_1980_abril.html) [dostęp:21.08.2021]. Co prawda, wpływy na Kubie przeszły z rąk hiszpańskich w ręce amerykańskie, ale w opisywanym kontekście politycznego uwolnienia się od Hiszpanów, wypada nadmienić, że w traktacie paryskim z 10 grudnia 1898 r. Hiszpania straciła na rzecz USA Portoryko, Guam i Filipiny, a Kuba stała się amerykańskim protektoratem do czasu proklamacji

o niepodległość i formowania się wspólnoty narodowej. Wojna hiszpańsko-amerykańska była ukoronowaniem procesu samostanowienia Kuby. Proces rozpoczął się na początku XIX wieku i zakończył się całkowitym usunięciem wpływów hiszpańskich z zachodniej hemisfery w 1898 roku. Hegemonię Hiszpanów z czasem, podobnie jak Brytyjczyków na północy, przejęli Amerykanie<sup>682</sup>.

Temat tego komiksu może być istotny zarówno dla historyków zainteresowanych historią wizualną w komiksie, jak i dla dydaktyków historii, bowiem dydaktyka to jeden z czynników genezy tego utworu. Kiedy w 1970 roku, po nieudanych zbiorach trzciny cukrowej<sup>683</sup>, Kuba zacieśniła swoją relację z ZSRR, zaczęto publikować różnego rodzaju historie komiksowe dotyczące rozpowszechnienia innych form napędzania gospodarki, jak zintensyfikowanie hodowli bydła czy produkcji cukru bądź częściowa automatyzacja rolnictwa<sup>684</sup>. Omawiana powieść graficzna to dzieło Ernesta Padróna, słynnego filmowca, oraz Orestesa Suáreza – najpopularniejszego kubańskiego rysownika, który miał bogate doświadczenie, gdyż tworzył komiksy od fantastycznych po historyczne, wiernie oddając przy tym emocje, podkreślając je ruchem i mimiką twarzy<sup>685</sup>.



Ilustracja 52: Fotografia przedstawiająca mambisów

Komiks opowiada o trójce uczniów i ich nauczycielu historii, którzy cofają się do roku 1898 za pomocą wehikułu czasu. Tam dowiadują się o zasadzce planowanej na mambisów –

---

niepodległości w 1902 r. Zob. *Treaty of Peace between the United States and Spain; December 10, 1898*, „The Avalon Project”, Lillian Goldman Law Library, [https://avalon.law.yale.edu/19th\\_century/sp1898.asp](https://avalon.law.yale.edu/19th_century/sp1898.asp) [dostęp: 20.03.2021]; N. Podsiedlik, *Relacje USA – Kuba, czyli na czym polega amerykańskie zainteresowanie wyspą*, „Przegląd Prawniczy Ekonomiczny i Społeczny” 2014, nr 1, s. 45–47.

<sup>682</sup> T. Miłkowski, P. Machcewicz, *Historia Hiszpanii*, Wrocław 1998, s. 311–315.

<sup>683</sup> K. Tsokhas, *The Political Economy of Cuban Dependence on the Soviet Union*, „Theory and Society”, 1980, t. 9, nr 2, s. 319–362.

<sup>684</sup> J.L. Catalá Carrasco, *Raising The Cuban Flag: Comics, Collective Memory, And The Spanish – Cuban – American War (1898)*, [w:] *Comics and memory ...*, s. 21

<sup>685</sup> *Ibid.*, s. 22.



kubańskich partyzantów walczących o niepodległość wyspy z Hiszpanami, a następnie stają po stronie Amerykanów, pomagając im w ataku na hiszpański fort. Narracja jest prowadzona w sposób linearny, opowiadając o wydarzeniach mających zdemaskować zasadzkę. Śledząc historię od początku do końca, można odnieść wrażenie, że zabawa z wehikułem czasu to forma retrospekcji, choć tak naprawdę wszystko rozgrywa się na bieżąco, przy użyciu czasu aktualnego. Ze względu na charakter dydaktyczny tego komiksu, skierowanego do młodszego czytelnika, miejsce i czas akcji pozostają osadzone w rzeczywistości historycznej, bez większych zmian, poddane są jedynie drobnej fabularyzacji. Tak samo jak wydarzenia wojny amerykańsko-hiszpańskiej z 1898 roku, podstawa akcji fabularnej, w obrębie której dzieją się przedstawione wydarzenia. Warto zauważyć, że dzieci wspominają ten czas jako wojnę z 1895 roku<sup>686</sup> – gdyż według historiografii kubańskiej wojna między Hiszpanią a Stanami Zjednoczonymi Ameryki Północnej stanowiła jedynie epizod finalny całego konfliktu, dzięki któremu Kuba miała stać się niepodległa<sup>687</sup>. Również narrator, niebędący bohaterem, ujawniający się w specjalnych ramkach, odnoszących się do określeń czasowych, jak: *mientras* – podczas gdy... czy *enseguida* – następnie...<sup>688</sup>, rozwija historię zgodnie z porządkiem chronologicznym.

Cały komiks jest w tonacji czarno-białej, jednak nie sprawia to problemu, że pomimo braku kolorowego świata, mamy do czynienia z immersją historyczną. Rzeczywistość zostaje zobrazowana przez wyraźnie nakreślone charakterystyczne mundury, akcesoria i ogólną scenerię walk na Kubie, w tym także obozów żołnierskich<sup>689</sup>. Ponadto autorzy obrazują też życie codzienne, dlatego często na jednym kadrze jest przedstawiony zarówno strój stosowany w walce, jak i mundur reprezentacyjny. To samo dotyczy kadru ukazującego partyzanta mambisa<sup>690</sup>. Niektórzy mogą podzielać opinię McClouda, że to kolor sprawia, iż komiks wydaje się bardziej prawdziwy, bo żyjemy w realnym, kolorowym świecie, jednak prawdą jest, że nie tylko barwy ułatwiają identyfikowanie się z historią, bo równie dobrze mogą oddawać świat fikcyjny, superbohaterski<sup>691</sup>. Z kolei czerń i biel mogą w przypadku historii graficznej

---

<sup>686</sup> E. Padrón Blanco, O. Suárez Lemus, op. cit., s. 2.

<sup>687</sup> M. Valle Canudo, *La guerra de Cuba (1895–1898)*, Barcelona 2018, s. 11–36.

<sup>688</sup> E. Padrón Blanco, O., Suárez Lemus, *La emboscada*, op. cit., s. 4–6.

<sup>689</sup> Ibid., s. 2.

<sup>690</sup> Ibid., s. 2.

<sup>691</sup> S. McCloud, op. cit., s. 34.

dotyczącej XIX wieku sprawiać wrażenie immersji zdjęcia wywoływanego w sepii<sup>692</sup>. Warstwa wizualna ukazuje historyczność realiów wizualnych, które tylko zostają dookreślone przez główną bohaterkę wspomnieniem datacyjnym. Chodzi o to, aby czytelnik komiksu, który po raz pierwszy został wydany w 1982 roku, wiedział, że chodzi o wydarzenia sprzed prawie stu lat, czyli o wojnę o niepodległość Kuby, która rozpoczęła się w 1895.



Ilustracja 53: Hiszpańskie mundur oraz hiszpański strój używany podczas akcji

W tej historii rysunkowej ważną rolę w prezentowaniu fabuły spełniają główni bohaterowie – dzieci w wieku szkolnym z końca wieku XX, które są postaciami fikcyjnymi, podobnie jak cała reszta bohaterów wojennych. W komiksie dydaktycznym dla młodszych dzieci nie jest istotne ukazanie konkretnych postaci ani obciążanie czytelnika zbyt wieloma faktami i detalami, a raczej nakreślenie całego procesu historycznego. Poznający historie młodzi bohaterowie stają się kanałem pozwalającym zanurzyć się w dziejowym wydarzeniu, bowiem w zamyśle autorów komiksu mają być oni reprezentantami masowej świadomości młodych Kubańczyków – potencjalnych czytelników komiksu. Ci młodzi ludzie stają się nie tylko przykładem do naśladowania w ocenie historii, ale również konstruktorami wspomnienia wydarzenia danej epoki w jaźni społecznej. Stąd też dzieci popierają kubańską wojnę o

<sup>692</sup> W masowym użyciu była głównie fotografia czarno-biała, dopiero wraz z wynalazkiem autochromu przez braci Lumiere, pod koniec XIX w., kolorowa fotografia zaczęła stopniowo stawać się tak popularna jak czarno-biała. Zob. *A short history of colour photography*, „Science + Media Museum” 7.07.2020, <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/history-colour-photography> [dostęp: 17.09.2020].

niepodległość, widząc w USA nie tyle sprzymierzeńca, ile środek do uzyskania pożądanego celu i obalenia raz na zawsze hiszpańskiego imperializmu. Poparcie Stanów Zjednoczonych może wydawać się dziwne w kontekście obecnego od 1959 roku antagonizmu kubańsko-amerykańskiego, zwłaszcza że komiks ten został wydany po rewolucji Fidela Castro. Najistotniejsze jest jednak tutaj ukazanie Kuby jako kraju walczącego z imperializmem hiszpańskim, który w dyskursie komunistycznym musiał w drugiej połowie XX wieku stawić czoła swojemu byłemu sojusznikowi. Przy tym dyskurs wraca do tradycji wspomnień z 1898 roku, a konkretnie do Santiago de Cuba. Rok ten okazał się być przełomowy w walce o niepodległość, kończąc zbrojną obecność Hiszpanii w Ameryce Środkowej<sup>693</sup>.

Inną ważną cechą stylistyczną, którą należy uwzględnić przy analizie, aby lepiej zrozumieć komiks, jest forma wypowiedzi. Suárez łączy różne konwencje dymkowe, na przykład przerywane linie w dymku przedstawiają szept, aby przeciwna strona konfliktu nie mogła zrozumieć planów wroga, a zębaty balon – krzyk. Pojawiają się też charakterystyczne zwroty: jak *bloody hell*<sup>694</sup> mające rozróżnić stronę amerykańską od kubańskiej lub hiszpańskiej posługującej się językiem kastylijskim. Część z nich zostaje przetłumaczona przez samego narratora, potwierdzając tym samym jego wszechobecność i wszechwiedzę. Podobnie jest z ułożeniem kadrów – jeden z ostatnich kadrów na stronie, w którym zostaje odkryty zdrajca kolaborujący z Hiszpanami, ma kształt litery „L”, bez obramowania, co pozwala czytelnikowi zatrzymać wzrok na trochę dłużej nad tą nieregularnością<sup>695</sup>, przyciągnąć jego uwagę.

W komiksie *mambisi* i *pioneros* –mali harcerze kubańscy –połączyli siły w walce o suwerenność narodu, a alegorycznie – we wspólnej pamięci zbiorowej. Tutaj styka się moment teraźniejszości i moment rzeczywistości historycznej i ukazuje nam metaforyczny wpływ wydarzeń na kształtowanie młodych ludzi na Kubie w duchu historii. Idąc tym śladem, możemy odnieść się do słów Amosa Funkensteina, że świadomość historyczna jest nie tylko przypomnieniem przeszłości w celu stworzenia zbiorowej tożsamości i spójności, ale jest też próbą zrozumienia przeszłości i nadania jej znaczenia<sup>696</sup>. W związku z tym przez tego typu obrazy tożsamość, walka i pamięć zbiorowa zostają w komiksie wzmocnione.

---

<sup>693</sup> *The Spanish-American War, 1898*, „Office of the Historian”, <https://history.state.gov/milestones/1866-1898/spanish-american-war> [dostęp: 27.08.2021].

<sup>694</sup> E. Padrón Blanco, O. Suárez Lemus, op. cit., s. 9.

<sup>695</sup> Ibid., s. 8.

<sup>696</sup> A. Funkenstein, *Collective Memory and Historical Consciousness*, „History and Memory”, 1989, nr 1, s.26.



Ilustracja 54: Kadr w kształcie odwróconej litery L, po prawej stronie

W ostatniej części komiksu Amerykanie uciekają, przegrywając bitwę. Jednak pojawienie się frontu kubańskiego całkowicie zmienia sytuację dzięki zastosowaniu elementu fikcyjnego. Oto jeden z bohaterów – Beto, postanawia wesprzeć atak, wyobrażając sobie moździerz z lat 70. XX wieku, będąc świadomy, że to anachronizm historyczny, co zostaje zauważone przez kolejną bohaterkę – Ines, która stwierdza: *¡Qué anacronismo histórico!*<sup>697</sup>. Kiedy hiszpański fort upada, podnosi się amerykańska flaga, co wywołuje gniew u głównych bohaterów, chociaż są świadomi, że jest to zgodne z historią. Jednak aby nie oddalić się zbyt od kwestii patriotycznych, Beto wymyśla kubańską flagę, która również zostaje podniesiona i zmienia całą scenę w radosne wydarzenie uwolnienia Kuby spod jarzma hiszpańskiego. To zaimplementowanie flagi istnieje dzięki zabiegowi stworzenia miejsc pamięci. Miejsca te jako wytwór mentalny istnieją tylko w świadomości społecznej dzięki zdolności do metamorfozy oraz niekończących się transformacji ich znaczenia i rozprzestrzeniania się w tejże świadomości<sup>698</sup>. Tego typu zmienne, jak anachronizm, gdzie materia dostosowywana jest do z góry założonej narracji, w tym przypadku dydaktycznej, mogą osłabiać wiarygodność przedstawionej sytuacji.

Historyk Marial Iglesias Utset zwraca uwagę na istotny fakt, że na Kubie, w twierdzy „El Morro”, po obaleniu Hiszpanów zawisła flaga amerykańska. Nie spodobało się to

<sup>697</sup> E. Padrón Blanco, O. Suárez Lemus, op. cit., s. 11.

<sup>698</sup> J.L. Catalá Carrasco, *Raising The Cuban Flag...*, s. 24.

większości Kubańczyków, którzy uważali to za kolejny atak na ich suwerenność<sup>699</sup>. Dlatego też ten historyczny moment został wykorzystany w komiksie przez kubańskich komunistów, aby pokazać, że było to zwycięstwo kubańskie. Od tamtego czasu wielu uczonych i komentatorów podkreśla znaczenie budowania świadomości na ideach rewolucyjnej Kuby przez dyskurs polityczny prowadzony przez partię, dostosowujący fakty do własnej propagandy. Analizując pamięć kulturową, jeden z badaczy tego zjawiska Jan Assmann stwierdził, że konkretyzacja tożsamości i jej zdolność do rekonstrukcji są pewnymi cechami pamięci kulturowej, czyli takiej, jaką możemy odnaleźć w komiksie<sup>700</sup>. W tym komiksie wartości takie, jak walka i niepodległość narodowa oraz poświęcenie stanowią horyzont dla identyfikacji tożsamościowej. Wydarzenia z roku 1898 w Santiago de Cuba to tylko pewna stała historyczna, która zostaje rozszerzona w komiksie na całą narrację literacką, ukazując, że Kuba ciągle musi walczyć o swoje miejsce w Ameryce i na świecie i bronić swojej suwerenności.

Historia przedstawiona w komiksie nie jest do końca zgodna z prawdą, gdyż została nieco zmanipulowana. Faktem jest, że jest pewną stałą, ale autor może ją wykorzystać do swoich celów. Artyści *La emboscada* używają fikcji do modyfikacji historii, by pokazać, że niepodległość nie została im dana, tylko osiągnięta wspólnym wysiłkiem wszystkich Kubańczyków – taka uchronia powoduje tylko wzmocnienie świadomości zbiorowej i narodowej. Gorzki smak wyzwolenia Kuby spod jarzma hiszpańskiego zostaje ukazany jako moment przełomowy w procesie niepodległościowym tej karaibskiej wyspy. To z kolei pozwala na stworzenie nowego dyskursu dydaktycznego, który – według badaczki Any Merino – umożliwia rewolucyjnej władzy umieścić dzieci w przestrzeni kulturowej, kierowanej przez organy dyktatury komunistycznej<sup>701</sup>. Zatem miesza się tu propaganda z odtwarzaniem przeszłych wydarzeń, wspomnieniami narodowymi i poczuciem zagrożenia zależności od innych państw.

Ważna w kontekście analizowania *La emboscada* jest też pewna cecha pamięci zbiorowej formowanej przez kulturę, którą tworzy się przez rekonstrukcję wydarzenia, które konfrontuje się z wiedzą współczesną, a następnie zachowuje. Ale nie zawsze tak jest. Można je też zachowywać, zawłaszczać, krytykować lub transformować. Na powstanie *La emboscady* najprawdopodobniej duży wpływ miał II Zjazd Komunistycznej Partii Kuby w 1980 roku, na

---

<sup>699</sup> Ibid., s. 24.

<sup>700</sup> Ibid., s. 25.

<sup>701</sup> Ibid., s. 26.

którym padło stwierdzenie, że kubańska historia i pamięć to najcenniejsze skarby tejże wyspy<sup>702</sup>. Odnosi się to do fundamentalnego tekstu *Nuestra América* z końca XIX wieku, w którym José Martí postulował, aby rozpocząć kampanię przeciwko zinstytucjonalizowanym działaniom zmierzającym do tego, aby Latynosi zapomnieli o własnej historii, między innymi przez zastępowanie jej historią europejską. Drugim istotnym wydarzeniem, które przyczyniło się do zaprezentowania w omawianym komiksie takiej historii w 1981 roku, było dojście do władzy Ronalda Reagana oraz ustanowienie przez USA najbardziej wrogiej polityki w stosunku do Kuby od czasów inwazji na Zatokę Świń. Zaostrzała ona istniejące już embargo na różne towary oraz przywracała zakaz podróży na Kubę, co skutkowało tym, że Amerykanie nie wydawali swoich pieniędzy na komunistycznej ziemi<sup>703</sup>.

Wykorzystanie wojny hiszpańsko-amerykańskiej oraz sprawy kubańskiej z końca XIX wieku w rewolucyjnym dyskursie kubańskim z lat 80. XX wieku ukazuje, jak pewne wydarzenia zapisały się na trwałe w zbiorowej pamięci oraz jaką symboliczną wartość prezentują. Komiks *La emboscada* pozwala wizualnie, a tym samym bardzo wyraźnie zaprezentować pamięć zbiorową, dzięki czemu może być wykorzystany w celach dydaktycznych, by krzewić odpowiednie postawy społeczne zgodne z dyskursem państwowym.

## **4.2. Rewolucyjne początki XX wieku w Meksyku – przejęcie Zacatecas**

*Pancho Villa toma Zacatecas* to powieść graficzna stworzona przez hiszpańskiego pisarza – naturalizowanego Meksykanina, Francisca Taiba Mahoja, szerzej znanego jako Paco Ignacio Taibo II – przy współpracy z meksykańskim ilustratorem-rytownikiem Héctorem de la Garza Batorzkim<sup>704</sup>. Opowieść graficzna została przedstawiona w postaci czarno-białych ilustracji, które powstały na podstawie rycin na żelaznych płytach, dodatkowo wypalanych przez kwas w celu wzmocnienia ekspresji bohaterów i intensywności scen wojennych<sup>705</sup> i miesza w sobie warstwę faktograficzną z fabularyzacją historii akademickiej, ukazując jedną bitwę dłużej trwającej rewolucji, która miała miejsce 23 czerwca 1914 roku, znaną jako *Toma de Zacatecas*, w której oddziały zwane la División del Norte, dowodzone przez Francisca

---

<sup>702</sup> *II Congreso 4 may 1980*, „PCC”, <https://www.pcc.cu/ii-congreso> [dostęp: 23.08.2021].

<sup>703</sup> Antonio R. de la Cova, *U.S. – Cuba Relations during the Reagan Administration*, [w:] *President Reagan and the World*, red. E.J. Schmertz, N. Datlof, A. Ugrinsky, Connecticut–London 1997, s. 381–387.

<sup>704</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, *Pancho Villa toma Zacatecas*, Mexico La Ciudad 2013.

<sup>705</sup> J.V. Irribarren Ortiz, *Materialidades, géneros y muerte: De cómo representar un episodio de la Revolución Mexicana en Pancho Villa Toma Zacatecas*, „Mitologías Hoy”, 2019, t. 20, s. 96

„Pancho” Villa ogłosiły zwycięstwo nad siłami federalnymi Meksyku, dowodzonymi przez prezydenta Victoriana Huerta. To była jedna z najkrwawszych bitew w rewolucji meksykańskiej ze względu na dużą liczbę poległych. Oddziały la División del Norte zdobyły wówczas strategiczną pozycję, która otworzyła drogę do stolicy i zapewniła panowanie nad istotnymi przejazdami kolejowymi. To było bardzo ważne, bo kolej była kluczowym środkiem transportu. Bitwa ta zmieniła historię Meksyku, ukazując, że w wolnym od wpływów hiszpańskich państwie nie wszystko zależy od elit<sup>706</sup>.

Tytuł *Pancho Villa toma Zacatecas* przedstawia materiał tekstowo-obrazowy, oparty na ważnych wydarzeniach, będących tłem oraz osią fabularną i stanowiących punkt zwrotny w rewolucji meksykańskiej, dlatego został zakwalifikowany jako powieść graficzna. Oprócz ilustracji mających przedstawić pożogę rewolucyjno-wojenną, również forma narracji jest tutaj bardzo istotna, gdyż prezentuje historię z perspektywy pierwszoosobowego świadectwa pułkownika Montejo, który jest też bohaterem prezentowanej fabuły – a więc jest intradiegetycznym narratorem homodiegetycznym. Posługuje się często czasem przeszłym, mieszając z czasem aktualnym opowiada o wydarzeniach, które sam przeżył a jednocześnie rozwija całe opowiadanie zgodnie z chronologią. Jego przemyślenia jako pułkownika i narracja w ramach fabularnego dyskursu ukazują nie tylko ogromne znaczenie wydarzeń zbrojnych, ale zwracają też uwagę, że historia jest czasami dopasowana do fabuły lub przerysowana.

---

<sup>706</sup> Rewolucja Meksykańska rozpoczęła się 20.11.1910 r. Kiedy w Meksyku rządził dyktator Porfirio Díaz (1876–1911) państwo to doświadczyło znacznego wzrostu gospodarczego i stabilności politycznej, ale wszystko to kosztem społeczeństwa, zwłaszcza mniej uprzywilejowanych warstw ludności. Kiedy Díaz zapowiedział, że przejdzie na emeryturę bez ubiegania się o reelekcję, wówczas sytuacja polityczna zmieniła się. Wzrósł sprzeciw wobec rządu. W tym kontekście polityk Francisco Madero podróżował po kraju z zamiarem utworzenia partii politycznej, która wybierałaby swoich kandydatów w zgromadzeniu narodowym i startowała w wyborach. Díaz jednak, wbrew zapewnieniom, zgłosił swoją kandydaturę na prezydenta, a Madero został aresztowany. Díaz ponownie wygrał wybory. Madero zdołał uciec z więzienia stanowego i udał się do Stanów Zjednoczonych. Z San Antonio w Teksasie 5.10.1910 r. ogłosił plan San Luis, w którym wzywał do sięgnięcia za broń przeciwko rządowi Díaz w dniu 20.11.1910 r. Konflikt zbrojny rozpoczął się na północy kraju, a później rozszerzył się na inne jego części. Gdy rebelianci zajęli Ciudad Juárez w stanie Chihuahua, Porfirio Díaz złożył rezygnację i udał się na wygnanie do Francji. Jego następcą został Francisco León de la Barra jako tymczasowy prezydent. W 1911 r. odbyły się nowe wybory, w których wybrano Madero. Od początku swojej kadencji nie mógł porozumieć się z innymi przywódcami rewolucyjnymi, w wyniku czego wybuchło powstanie Emiliano Zapaty i Pascuala Orozco przeciwko władzy Madery. W 1913 r. ruch kontrrewolucyjny, kierowany przez Félix Díaz, Bernardo Reyesa i Victoriano Huertę, zorganizował zamach stanu. Powstanie wojskowe, znane jako Tragiczna Dekada, zakończyło się zabójstwem Madera, jego brata Gustava i wiceprezydenta Pina Suareza. Następnie Huerta objął prezydenturę, co wywołało reakcję kilku rewolucyjnych przywódców, takich jak Venustiano Carranza i Francisco Pancho Villa. Po ponad roku walk i zajęciu Veracruz przez Stany Zjednoczone Huerta zrezygnował z prezydentury i uciekł z kraju. Nie położyło to jednak kresu działaniom rewolucyjnym. Trudno dokładnie określić, kiedy zakończyła się rewolucja. Można wymienić trzy daty: 1917 r. – proklamacja konstytucji Meksyku, 1924 r. – objęcie prezydentury przez Plutarca Elíasa Callesa lub 1928 r. – zabójstwo ponownie wybranego prezydenta Álvaro Obregóna. Zob. *Nowa Historia Meksyku...*, s. 528–556.

Wszystko po to, aby nadać spójność akcji narracyjnej i ukazać majestat strony zwycięskiej. Co ważne, na ostatnich stronach tekstu narrator oświadcza, że jego wyznanie odpowiada raczej fikcji historycznej niż rozumianej powszechnie historii akademickiej, co może budzić nieufność co do wiarygodności narratora<sup>707</sup>. Jest to zabieg niezbyt popularny w tego typu dziełach, bo często zmusza czytelnika do ponownej, skrupulatnej lektury, mającej na celu weryfikację faktów. Sam narrator wskazuje też na pewne odstępstwa od prawdy historycznej jeśli chodzi o postaci, a nawet swoje dzieje. Jednym z nich jest moment postrzelenia Montejo w wyniku niesubordynacji wobec Pancho Villi (nadmierne spożywanie alkoholu)<sup>708</sup>. Rozmieszczenie światła i cienia w komiksie przypomina ekspresjonistyczny styl rycin o tematyce makabrycznej „Dier Krieg” Niemca Otto Dix’a, co ma podkreślać dramatyzm sytuacji, której narrator jest świadkiem. Istotny jest też w tej powieści graficzny obraz śmierci, ukazany w sposób satyryczny, co pomaga pokonać politykę terroru państwowego. W tytule jest wykorzystany też meksykański element folkloru *calveras* – czaszki – do krytykowania władzy, portretowania ludzi, wychwalania przyjaciół i współpracowników, świętowania nieuchronnego triumfu śmierci nad żywymi. Autor podejmuje uniwersalny temat śmierci w odświętnej, współczesnej wersji *Danse Macabre*<sup>709</sup>.

Kolejnym istotnym elementem narracyjnym w warstwie wizualnej jest postać powracającej czaszki, która ma zwrócić uwagę, że śmierć jest nieodłącznym elementem bitwy i całej rewolucji.<sup>710</sup> Podobnie śmierć krystalizuje się w estetyce fotografii post mortem, za pomocą której reprezentowane są różne ikoniczne postaci tego okresu. Dlatego też portrety zmarłych są ważne, aby zrozumieć „śmierć” jako symboliczny motyw mówiący o rychłym zakończeniu działań rewolucyjnych przez uśmiercanie osób wpływowych i jako element kultury Meksyku. Zatem idee związane ze śmiercią mogą zostać sprowadzone do symbolu „czaszki” jako narzędzia krytyki politycznej i rewolucyjnej dyfuzji<sup>711</sup>. Tak jak w przypadku innych tekstów kultury, tak i tutaj trzeba skupić się nie tylko na tym co ogólnie można zobaczyć i przeczytać, ale i na całokształcie sekwencji form wizualnych i ich ukrytym znaczeniu.

---

<sup>707</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 163.

<sup>708</sup> Narrator zdradza też wszystkie szczegóły – między innymi drugie nazwisko Fuentes i fakt, że był rekrutowany przez Ville do Dorados w Saltillo. Czytając ostatnie kadry, można odnieść wrażenie, że warstwa fikcyjna jest elementem stworzonym w wyniku nadmiernego spożywania alkoholu (gdyż bohater jest alkoholikiem), który mógł zaburzać mu odbiór rzeczywistości. Zob. *ibid.* s. 163.

<sup>709</sup> J. Guadalupe Posada, *José Guadalupe Posada, grabador continental*, Bogota 2003, s. 49.

<sup>710</sup> I. Kossowska, *Artystyczna rekonkwista. Sztuka w międzywojennej Polsce i Europie*, Toruń 2018, s. 41.

<sup>711</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 96.





Ilustracja 55: List gończy wystawiony za Panchem Villa. Symbol będący elementem historii i pozwalający na jeszcze większą immersję historyczną w komiksie

Istotną rolę w *Pancho Villa toma Zacatecas* odgrywa warstwa wizualna, w szczególności forma kadrów i swoista estetyka historyczna realiów wizualnych. Mamy tu do czynienia z tak zwanym zabiegiem malarstwa wielokrotnego – w całej historii graficznej powtarzają się elementy, które można określić jako ramę narracyjną. Małe ukosy z motywami ozdobnymi, które imitują wawrzyn, taśma filmowa lub afisze westernowe nakładają się lub podkreślają fragmenty ogólnej płaszczyzny rozciągającej się na szerokim formacie. Ma to na celu zintegrowanie centralnej formy oddziałującej na sferę percepcyjną odbiorcy, czyli jej fabuły historycznej – którą stanowi oś, bitwa pod Zacatecas, oraz małe opowiadki przeplatane czasem retrospektywnym, odnoszące się do historycznych postaci rewolucji lub ofensywy federalnej, jaka miała miejsce cztery lata wcześniej<sup>712</sup> – oraz antycypacji, gdzie podkreśla się doniosłość bitwy w historii Meksyku oraz charyzmę samego Pancha Villi, którym to zainteresowało się nawet Hollywood<sup>713</sup>. Głównie jednak narracja jest prowadzona w formie czasu linearnego, ukazującego proces historyczny, jakim było starcie pod Zacatecas w 1914 roku.

Narrator, płk. Montejo, opowiada o wydarzeniach, które miały miejsce przed, w trakcie i częściowo po legendarnym zdobyciu Zacatecas<sup>714</sup>. Należy podkreślić, że działania opisane we wspomnianym świadectwie mogą, ale nie muszą być wpisane w ramy wspomnianego wydarzenia historycznego, co może wynikać z problemów z pamięcią i subiektywnego patrzenia świadka historii na pewne wydarzenia<sup>715</sup>.

<sup>712</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 26.

<sup>713</sup> Ibid, s. 90.

<sup>714</sup> Ibid., s. 164.

<sup>715</sup> Było to już omówione szerzej w rozdziale 3.3.

Fikcja w komiksie mieści się w granicach wyznań bohaterów dotyczących bitwy o Zacatecas, wydarzeniu historycznym stanowiącym podstawę akcji fabularnej. Właśnie to najkrwawsze starcie zbrojne (1914 rok) rewolucji meksykańskiej stało się istotne w walce przeciwko dyktatorowi Huercie. Sojusz trzech ugrupowań, którym przewodzili Pancho Villa, Emiliano Zapata i gen. Venustiano Carranza Garza, w kwietniu tego samego roku, po zdobyciu miasta Torreón, skierował swe siły na ważny węzeł komunikacyjny – Zacatecas. Dwa miesiące później rewolucjoniści rozpoczęli szturm na miasto, wypierając wojska przeciwnika na południe. Wielkie zwycięstwo zniechęciło zwolenników Huerty do dalszych działań, co w konsekwencji doprowadziło do jego rezygnacji. Toma de Zacatecas oznaczało również koniec poparcia dla Villy ze strony konstytucjonalistów Venustiano Carranza i prezydenta USA Woodrowa Wilsona<sup>716</sup>. Związane z wydarzeniem miejsce – czyli rewolucyjny Meksyk wraz z głównym miejscem Zacatecas – jest prawdziwe, bez niego nie zaistniałyby opisywane fakty, o prawdziwości tego miejsca zaświadcza też znajdująca się na kilku kadrach mapa, ukazująca nam tamtejsze tereny<sup>717</sup>.

Relacje pułkownika Monteja koncentrują się na bitwie pod Zacatecas, tyle że bohater przedstawia swoją wersję jako świadek, na przykład opowiada o korespondencji wojennym Johnie Reedzie: „Powiedział, że nazywa się John Reed i Villa go kochał. Kochał go tak bardzo, że pozwolił mu wspinać się lub chodzić w górę i w dół po pociągu. Villa zawsze lubił dziennikarzy. No, kilku. Innych posyłał po wodę dla straży tylnej”<sup>718</sup>. Warto wspomnieć, że John Reed – korespondent nowojorskiego magazynu *Metropolitan Magazine* – kilka lat później zasłynie jako autor relacji z przebiegu rewolucji październikowej, którą opíše w książce *Dziesięć dni, które wstrząsnęły światem*, wydanej w roku 1919<sup>719</sup>. W rewolucji meksykańskiej Reed inspirował Taibo II do skonfigurowania postaci historycznych, tak aby po raz kolejny wykorzystać odniesienia historyczne w opowieści graficznej. To z kolei pozwala na ustalenie intertekstualnych punktów styku fabularyzacji z elementami historycznymi, które mają bezpośredni wpływ na ich wierność dziejową<sup>720</sup>.

Wraz z rozwojem fabuły stworzonej wokół historycznej bitwy, fakty aktualizują się i czytelnik dostaje porcje nowych informacji. Fikcja historyczna jako ogólne przedstawienie

---

<sup>716</sup> F. Katz, *The Life and Times of Pancho Villa*, Stanford 1998, s. 348–349.

<sup>717</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 39–41.

<sup>718</sup> Ibid., s. 14.

<sup>719</sup> J. Reed, *Ten Days That Shook the World*, New York NY 1919.

<sup>720</sup> E. Homberger, *John Reed*, Manchester 1990, s. 55.

tamtych wydarzeń jest również aktualizowana. Poboczni bohaterowie to postaci dodatkowe, stanowiące tło, natomiast główni bohaterowie to zbeletryzowane osoby prawdziwe lub postaci wzorowane na osobach rzeczywistych. Świadek tej historii, pułk. Montejo, jako taki nie istniał. W ostatniej części okazuje się, że postać ta jest wzorowana na rewolucjonście oficerze Dorados, znanym jako pułkownik lub major Fuentes, który faktycznie uczestniczył w rewolucji i został zastrzelony z rozkazu Villi. Zarówno fikcyjna postać, jak i historyczny wymiar narracji są potwierdzane przez zwrot akcji w ostatnim fragmencie powieści: Montejo nie może dokończyć opowiadania o rewolucji, ponieważ po nieporozumieniu z Villą zostaje zastrzelony. Chociaż powyższe wydarzenie jest częścią fikcji, ponieważ to nie Montejo został zastrzelony, tylko Fuentes, co jest zgodne z historią, bo osoba została zastrzelona naprawdę<sup>721</sup>. Wreszcie postać Johna Reeda działa jako element legitymizacji historycznej, uwiarygodnia wydarzenia z różnych perspektyw. Jest to szczególnie istotne dla scharakteryzowania Villi jako bohatera historycznego, ponieważ Reed był jednym z nielicznych korespondentów, któremu Villa udzielił wywiadu. Dzięki temu dziennikarz mógł z pierwszej ręki poznać jego poglądy na rewolucję. Villa pozwolił też Reedowi wsiąść do pociągu rewolucyjnego wraz z Dywizją Północną, z tej racji dziennikarz był świadkiem kluczowych wydarzeń i mógł utrzymywać bezpośrednie relacje z rewolucjonistami. W wyniku tych zdarzeń Reed przekazywał te informacje, pisząc kroniki jako korespondent wojenny w roku 1913<sup>722</sup>. Wykorzystanie postaci Reeda w komiksie służy też do podniesienia wartości historycznej *Pancho Villa toma Zacatecas*. We wspomnianym już wyżej ostatnim rozdziale opowieści graficznej wyjaśniono, że Reed też nie był świadkiem bitwy pod Zacatecas, ponieważ w tym czasie przebywał w Nowym Jorku, zajmując się redagowaniem książki *Insurgent Mexico*, w której zebrał kroniki z czterech miesięcy, w których towarzyszył siłom Północy<sup>723</sup>.

---

<sup>721</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 100.

<sup>722</sup> E. Homberger, *John Reed*, op. cit., s. 69.

<sup>723</sup> J. Reed, *Insurgent Mexico*, New York NY 2007, s. 292.



Ilustracja 56: John Reed w komiksie

Komiks przedstawia też, jak patrzono na legendarnego meksykańskiego bohatera, zbiór mitów i prawd o nim. Na stronie 112 pierwszy raz widzimy Villę jako odległą sylwetkę ludzką na koniu i bez eskorty, która wyłania się z rozległych wrzosowisk. Podążając wzdłuż tej ramy wizualnej, odbiorca widzi standardowe graficzne ujęcie, które charakteryzuje bohatera rewolucji: kapelusz z szerokim rondem, amunicja karabinu maszynowego przerzucona przez klatkę piersiową, prosta koszula w kolorze złamanej bieli i jego charakterystyczny wąs. A na pierwszym planie widać zegar, który w powieści graficznej strategicznie powinien wskazywać przejście Zacatecas, ale zgodnie z logiką fikcyjną mógł również nawiązywać do mitycznego zegara, nastawionego 30 stycznia 1915 roku na Plaza de Armas w Guadalajarze, który w naszych czasach mógłby być świadkiem podjętych działań rewolucyjnych<sup>724</sup>.

W *Pancho Villa toma Zacatecas* można też poznać stereotypy związane z rewolucją meksykańską. Na przykład ogólnie uważano, że rewolucjoniści mówiący dialektem są niepiśmienni. Mimo że dialekt utrwał ten stereotyp, w tekście można zauważyć troskę o zachowanie tej mowy. Ale przed gringo Reedem Montejo namawia Juanita, aby dobrze mówił po hiszpańsku. W komiksie są też momenty, w których popkultura jest w kontrapunkcie do literatury. Otóż mówi się na przykład, że Villa jest tak uparty, że zmusiłby porwanego pianistę do grania *corrido* – narracji śpiewanej<sup>725</sup> *Las tres Palomas* przez trzy godziny z

<sup>724</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 101.

<sup>725</sup> Jest to popularna narracja przeznaczona do śpiewania, recytowania lub tańczenia, którą można znaleźć w formie piosenki, poezji lub ballady. *Corridos* znane są również jako tragedie, relacje itd. W piosenkach znanych jako *corridos* poruszają one głównie takie tematy, jak wydarzenia polityczne, historia, zemsta i relacje

rzędu<sup>726</sup>. Utrwalił się też stereotyp że ani Villa, ani jego poplecznicy nie znali się na sztuce wojennej na tyle, by precyzyjnie kierować działami: „armaty nie są jak nauczyciele szkolni, kiedy liczą na tablicy, armaty czasami trafiają tam, gdzie chcesz, a czasami nie”<sup>727</sup>. Interesujące jest, że w tym fragmencie analogia odnosi się do nauczycieli. Otóż chodzi o to, że są oni ucieleśnieniem społecznego awansu, historycznie uprawomocnionego chłopską i robotniczą kulturą rewolucjonisty.<sup>728</sup> Użycie różnych stereotypów i analogii dziejowych w *Pancho Villa toma Zacatecas* jest zatem uzupełnione ingerencją wyobrażenia przekazywanego ustnie, które nie tylko lokalizuje konkretną kulturę, ale pozwala także na historyczną konstrukcję rewolucji przez jej popularne przejawy, takie jak legendy lub *corridos* ówczesnego momentu dziejowego. W tej logice warto podkreślić sekcję obejmującą różne *corridos* i filmy zrealizowane na cześć Villi, ponieważ te dzieła kultury masowej były kluczem do budowania i utrwalania jego legendy, co widać na jednym z kadrów w postaci plakatów filmowych<sup>729</sup>. Tak więc korzystanie ze źródeł cząstkowych, jak folklor i relacje, podtrzymuje historyczną postać Villi i pozwala prześledzić rewolucję na podstawie licznych fragmentów, pochodzących z różnych źródeł, powtarzanych stereotypów, *corridos*, kronik, filmów. Powyższe stwierdzenie jest również zgodne z ingerencją tradycji ustnej ściśle związanej z kręgiem ludowym, która przekazywała legendę Pancho Villi<sup>730</sup>.

Podobną kwestię porusza wykładowczyni z Clark University – Carol D’Lugo – podkreśla ona, że zastosowanie fragmentacji przez prezentację różnych urywków dziejowych w powieściach o rewolucji jest sposobem na opowiedzenie jej przebiegu, często skomplikowanego. W komiksie obrazuje to brak formalnego podziału między każdą z sekwencji grawerunków, które składają się na *Pancho Villa toma Zacatecas*. Widać wprost, że czytelnik ma do czynienia wizualnie z opowieścią, przez którą filtrowane są różne historie, które przeplatają się we wspomnianej fabule<sup>731</sup>. D’Lugo wskazuje też, że użycie fragmentacji służy przeciwstawieniu się fałszywemu wyobrażeniu meksykańskiej jedności, rozpowszechnianemu przez Porfiria Díaza i zerwaniu z dziewiętnastowieczną tradycją

---

sentymalne. W czasach swojej świetności, podczas rewolucji meksykańskiej, miały wartość informacyjną, „opowiadając bitwy, wyczyny, tragiczne zgony, historie bandytów i łobuzów, morderstwa i egzekucje, klęski żywiołowe, wypadki itp. Zob. A. González, *México tradicional. Literatura y costumbres*, Ciudad de México 2016, s. 387.

<sup>726</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 149.

<sup>727</sup> Ibid., s. 200–203.

<sup>728</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 102.

<sup>729</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 170–171.

<sup>730</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 104.

<sup>731</sup> C.C. D’Lugo, *The Fragmented Novel in Mexico. The Politics of Form*, Austin TX 1997, s. 10.

literacką. Podzielone społeczeństwo jest reprezentowane przez fragmentaryczne teksty. Intencją autora nie jest zjednoczenie formy i treści, ale naleganie na stosowanie fragmentarycznych struktur, które charakteryzują podzielone społeczeństwo w powieściach. Dlatego też napięcie polityczne jest również widoczne w podziale opowieści, na poziomie materialnym<sup>732</sup>.

Powtarzający się element śmierci sprawia, że staje się ona jednym z bohaterów – postacią rewolucyjną, która da początek nowoczesnemu państwu meksykańskiemu, podtrzymywanemu na podstawie polityki kontroli nad śmiercią. Śmierć stanowi tutaj odpowiedź na proces kulturowej hybrydyzacji<sup>733</sup>, dotyczącej azteckiego dziedzictwa wokół idei śmierci i ofiary, przemocy stosowanej w ramach podboju hiszpańskiego, wpływu idei transcendencji duchowej, chrześcijańskiej religijności, a także historycznego przywłaszczenia śmierci jako narzędzia usprawiedliwiającego państwowy terrorizm w Meksyku<sup>734</sup>. W *Pancho Villa toma Zacatecas* figura śmierci, na poziomie narracji, jest obecna w tekście w różnych miejscach, jako zwierciadło jej prymatu w bitwie pod Zacatecas oraz w odniesieniu do dużej liczby ofiar, na co wskazują słowa w komiksie: „Za dużo śmierci”<sup>735</sup>. Jednocześnie czarne tło, które dominuje na większości stron powieści graficznej, jest odpowiedzialne za utrwalanie tego motywu śmierci. Należy jednak zauważyć, że w czasie kształtowania się rewolucyjnego snu Villi, czarne tło przeplata się z białym. Jest to również powtórzone w obrazie honorowej śmierci Trini Rodrígueza i w sekwencji egzekucji pułk. Montejo, tak że biel przedstawia śmierć wiernych rewolucjonistów z nutą godności dzięki ich oddaniu sprawie<sup>736</sup>.



Ilustracja 57: Śmierć jako kościotrup. Symbol meksykańskiej kultury i rewolucji

<sup>732</sup> J.V. Iribarren Ortiz, op. cit., s. 104.

<sup>733</sup> Idea hybrydyzacji kulturowej jest kluczem do zrozumienia, co reprezentuje idea śmierci, ponieważ przez nią tradycja kolonizatora i skolonizowanego ustanawiają dynamikę relacji, która oddziałuje w obie strony: rozumiane jako szczególnie silne przykłady kulturowej hybrydyzacji lub metysaż, obszar życia, w którym kultura tubylcza i popularna ogarnęła i przekształciła kulturę kolonizatora. Pod tym względem śmierć zajmuje szczególną, jeśli nie wyjątkową pozycję. Zob. ibid, s. 97.

<sup>734</sup> J.V. Iribarren Ortiz, op. cit., s. 105.

<sup>735</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 273.

<sup>736</sup> Ibid., s. 132–133; J. V. Iribarren Ortiz, op. cit., s. 106.

Warto zaznaczyć jeszcze jeden aspekt, a mianowicie ryciny tworzące komiks *Pancho Villa toma Zacatecas* przywołują dawną technikę dagerotypu, która po wynalezieniu w 1836 roku spopularyzowała fotografię<sup>737</sup>. Ta historyczność realiów wizualnych pozwala zorientować się na linii czasu. Nawet jednoczesne zastosowanie fotografii z kadrami – na przykład tworząc tło do przedstawienia Pancho Villi na motorze lub dodając zdjęcia plakatów filmów o Pancho Villi z przyszłości – pozwala zbliżyć się odbiorcy tekstu do historii dziejowej, jaką rozwija powieść graficzna<sup>738</sup>. Ponadto werbalne formy wyrażania czasu, jak okoliczniki czasu czy wskazania datacyjne, dotyczące wydarzenia sprzed czterech lat lub podania terminu<sup>739</sup> decydujących starć o Zacatecas także pozwalają odnaleźć się w konkretnym momencie dziejowym.

Jednak najciekawszym związkiem techniki stosowanej w tworzeniu rycin z ideą śmierci jako motywu powracającego w opowieściach o rewolucji jest to, że ta powieść graficzna korzysta z estetyki fotografii nagrobkowej. W portretach charakteryzujących postaci federalne lub przeciwników Villi, takich jak Luis Medina Barrón, Benjamín Argumedo, Antonio G. Olea czy Pascual Orozco<sup>740</sup>, widać wprost pierwsze tego typu fotografie, gdzie akcentowano zawsze twarz. Co wpływało na bezpośrednią konfrontację wizualną z elementem ciała zmarłego<sup>741</sup>. W ten sposób przeciwnicy Villi i jego popleczników są skazywani na śmierć przez swoją reprezentację w komiksie za pomocą tego typu przerysowanych fotografii, a tego typu wizualizacja również mocno zakotwicza powieść w dziejowej rzeczywistości Meksyku<sup>742</sup>.

Przedstawienie szkieletów reprezentujących pojęcie śmierci kontrastuje jednak z heroicznymi pozami, jakimi charakteryzują się główni rewolucyjni sojusznicy biorący udział w bitwie, tacy jak Raúl Madero, Felipe Ángeles, Tomás Urbina, Aguirre Benavides, Rosalío Hernández, Trini Rodríguez, Maclovio Herrera, Pánfilo Natera<sup>743</sup>. Również występują w ramach wielu scen batalistycznych, w których wyróżniają się dynamiką i żywotnością ruchów na tle rewolucyjnej masy anonimowych bohaterów<sup>744</sup>.

---

<sup>737</sup> A. Cuarterolo, *Fotografiar la muerte. La imagen en el ritual póstumo*, „Todo es Historia”, 2002, nr 424, s. 24.

<sup>738</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 22, 90.

<sup>739</sup> Ibid., s. 26, 44, 56.

<sup>740</sup> Ibid., s. 54, 56–57, 59.

<sup>741</sup> A. Cuarterolo, op. cit., s. 29.

<sup>742</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 111.

<sup>743</sup> P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, op. cit., s. 184, 189.

<sup>744</sup> J.V. Irribarren Ortiz, op. cit., s. 112.

Autorzy opowiadają wokół bitwy pod Zacatecas wydarzenia fikcyjne, w celu usprawiedliwienia, przez ryciny narracyjne, powszechnego występku, który identyfikują w gatunku historycznym i sposobie, w jaki sama historia opowiada o rewolucji meksykańskiej. Zamiast narastających wydarzeń, następuje ich redukcja i uproszczenie, co nadaje fabule istotne historyczne znaczenie oraz ludzki ciężar. Wojna to tragedia. Nieważne, czy walczą dwa państwa czy trwa rewolucja, tu nie ma nigdy do końca wygranej strony. Konflikt zbrojny zawsze jest straszny i niesie ze sobą ofiary, dlatego oprócz posługiwania się różnymi gatunkami i sztuką – tradycje kulturowe, odzyskiwanie śmierci jako motywu estetycznego rewolucji w *Pancho Villa toma Zacatecas* ukazują jej znaczenie jako procesu krwawego. Jednocześnie motyw ten ilustruje państwo, którego polityka śmierci pozycjonowała go jako jedyne zwycięzcę i decydowała o systematycznym niepowodzeniu historycznego zadania rewolucji, która przez śmierć pożerała swoje dzieci.

### **4.3. Chile i jego problemy polityczne w XX wieku jako temat dla rodzimych twórców komiksowych**

Chile to największy komiksowy rynek wydawniczy Ameryki Południowej<sup>745</sup>. Według badania przeprowadzonego przez Hugo Alexisa Hinojosa Lobosa, na przestrzeni dziesięciu lat w okresie od 2008 do 2018 roku liczba opublikowanych powieści graficznych stopniowo wzrastała, podkreślając zainteresowanie chilijskiego społeczeństwa tym rodzajem komiksu. Z kolei rok 2013 to wzrost liczby tego typu wydawanych prac, co można tłumaczyć „wybuchem pamięci” – swoistym trendem do przyglądania się własnym dziejom i upamiętniania traumatycznych wydarzeń w postaci historycznych komiksów z domieszkami fikcji, istotnych dla tożsamości narodowej, jak choćby wydarzenia z 1973 roku<sup>746</sup>. Tamtejsi autorzy chętnie sięgają do często dość skomplikowanej historii swojej ojczyzny. Z gorliwością podejmują tematy, zwłaszcza z okresu zimnej wojny, przewrotów politycznych w latach 70. i 80. XX wieku spowodowane balansowaniem w systemie dwubiegunowym. Często zdarza się,

---

<sup>745</sup> Od 2017 r. Chile jest liderem latynoamerykańskim na targach europejskich *Bande Dessinée d'Angoulême*, które rokrocznie odbywają się we Francji na przełomie stycznia i lutego. W 2018 r. chilijskim wydawcom i artystom udało się zawrzeć korzystne umowy sprzedaży praw do komiksów w przedziale 6000–10000 dolarów, a w 2019 Agencja Puentes zdołała sprzedać prawa do dwóch chilijskich utworów. Graficzna narracja zyskuje coraz więcej miejsca na światowej scenie, dlatego stała się priorytetowym obszarem, zwłaszcza że generuje w Chile od 2 do 3% PKB. Zob. *Por cuarto año consecutivo Chile lidera presencia latinoamericana en el Festival del Cómic de Angouleme*, „Pro Chile” 3.02.2020, <https://acceso.prochile.cl/noticia/por-tercer-ano-consecutivo-chile-lidera-presencia-latinoamericana-en-el-festival-del-comic-de-angouleme/> [dostęp: 13.05.2020].

<sup>746</sup> H.A. Hinojosa Lobos, *De la utopia de la Dictaduramilitar. Una lectura desde la novelagráfica con temática histórica en Chile (2008–2018)*, Santiago de Chile 2022, s.150–157.



że ta sama historia zostaje opowiedziana przez kilku autorów, ale zupełnie z różnych perspektyw.

Wśród komiksowych tytułów poświęconych historii w Chile i prezentujących wydarzenia z tego kraju, znajdziemy między innymi takie tytuły, jak: *El Golpe. El pueblo 1970–1973*<sup>747</sup>, *La Senda del Errante: Confesor*<sup>748</sup> czy *Lota 1960*<sup>749</sup>. Pierwszy z nich jest w zasadzie krótkim przedstawieniem trzech lat życia dwóch rodzin związanych z rządami lewicowego prezydenta Salvadore Allende. Jednak tak krótkie przedstawienie nie może w pełni ukazać problematyki wdrażania socjalizmu ani nawet wybranego aspektu życia. Wydaje się stanowić jedynie część pewnej zbiorowości, gdyż w założeniach autorów komiks miał przedstawiać dwadzieścia lat kształtowania się świadomości politycznej Chilijczyków, jednak póki co wydano jedną krótką opowieść graficzną<sup>750</sup>. Drugi komiks jest podobnie skonstruowany i ukazuje reperkusje pewnego lokalnego wydarzenia – masakrę w szkole Santa María de Iquique<sup>751</sup>. I w tym przypadku, mimo że punktem wyjścia fabularnego dzieła jest jedno z najkrwawszych wydarzeń w kraju, to sama historia rozgrywa się prawie pół wieku później i opowiada o człowieku szukającym zemsty na osobach odpowiedzialnych za tę masakrę<sup>752</sup>. Wśród wymienionych tytułów warto wspomnieć dwa: *Lota 1960* i *La isla de los*

---

<sup>747</sup> N. Cruz, Q. Palomo, *El golpe: El Pueblo 1970-1973*, Santiago de Chile 2014.

<sup>748</sup> G. Alenzuela, *La Senda del Errante: Confesor*, Santiago de Chile 2015.

<sup>749</sup> A. Figueroa Aracena, *Lota, 1960: la Helga larga del carbón*, Talcahuano 2014.

<sup>750</sup> Dotychczas nie zostały jeszcze wydane wszystkie tomy, aby przeprowadzić analizę całościową. Zob. D. García-Reyes, S. Ruiz García, *Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea*, „Universum”, 2021, t. 36, nr 2, s. 512–513.

<sup>751</sup> Masakra w szkole Santa María de Iquique to tragedia, która wydarzyła się w czasie boomu produkcji azotanów w solniskach Antofagasta i Tarapacá w Chile 21.12.1907 r. W tym dniu dokonano pacyfikacji robotników, którzy strajkowali z powodu złych warunków pracy i wyzysku. Strajk został stłumiony na polecenie prezydenta Pedro Montta. Żołnierze zabijali robotników wraz z rodzinami, a ocalałych traktowali szczególnie surowo. Zginęły wówczas tysiące robotników. D. Vásquez, *La masacre de Santa María de Iquique: contextos y debate político en la Cámara de Diputados*, [w:] *La Masacre de la Escuela Santa María de Iquique. Mirada Histórica desde la Cámara de Diputados*, red. D. Vásquez, [b.m.w.], 2007, s. 13–37.

<sup>752</sup> *Historieta Chilena Contemporánea*, red. C. Reyes G., C. Aguilera A., [b.m.w.], 2016, s. 178; Z czasem zostały wydane kolejne części, przez to mamy do czynienia z kolejną serią, a nie zamkniętą powieścią graficzną. Tak więc po krwawej pacyfikacji z czasem w kolejnych częściach pokazane są inne zabójstwa, co tworzy swoisty serial komiksowy bardziej o charakterze thrilleru historycznego niż powieści czy noweli graficznej. Podobnie serializowanym komiksem wydaje się być dzieło *Operación Chile* Juana Vásqueza, zawierające liczne prace z lat 80. XX w., komentujące zastaną rzeczywistość. Nie ma tu jednak motywu przewodniego. Z czasem wydano też kontynuację opartą na latach 90., co sugeruje cykliczność tego tytułu. Zob. *La senda del Errante, un cómic de venganza histórica*, „Comiqueros”, <https://comiqueros.cl/la-senda-del-errante-un-comic-de-venganza-historica/> [dostęp: 21.06.2022]; *Operación Chile. Nuevo Cómic de Juan Vásquez y Biblioteca de Chileña retratan dictadura fascista de Pinochet*, „El Pueblo”, 13.08.2017, <https://elpueblo.cl/2017/08/13/operacion-chile-nuevo-comic-de-juan-vasquez-y-biblioteca-de-chilenia-retratan-dictadura-fascista-de-pinochet/> [dostęp: 23.08.2019]; *Operación Chile, Historia Secreta De la transición en cómic*, „El Rey Del Comic.com”, <https://www.elreydelcomic.com/operacion-chile-la-muerte-de-pinochet-en-comic> [dostęp: 13.08.2022].

*muertos. Dos versiones para una historia*<sup>753</sup>. Historie te odnoszą się jednak głównie do wydarzeń lokalnych, a konkretnie do historii robotników i ich problemów. Również dystrybucja tych tytułów w Chile ma raczej charakter peryferyjny<sup>754</sup>. Z kolei tytuły takie, jak *Ella entró por la ventana de baño*<sup>755</sup>, czy *Santa María, 1907 (la marcha ha comenzado)*<sup>756</sup> czy to adaptacje powieści historycznych. W związku z tym oryginalnie nie są one powieściami graficznymi, a komiks nie był docelowym medium prezentacji, dlatego pominięto je w tej dysertacji<sup>757</sup>.

Najczęściej omawiane w chilijskich komiksach są jednak wydarzenia z lat 70. XX wieku, głównie dotyczące zamachu stanu, dlatego że wzbudzał on silne emocje w społeczeństwie. Komiksy odnoszą się do jednego z najważniejszych procesów historii Ameryki Łacińskiej, ukazując działania Waszyngtonu zmierzające do przejęcia kontroli nad całą Iberoameryką i próbę obalenia legalnie wybranej lewicowej władzy w orbicie wpływów USA w systemie dwubiegunowym. To wszystko wydaje się kuriozalne w kontekście haseł obrony demokracji przez Amerykanów.

Można oczekiwać, że analizy chilijskiej powieści graficznej dopełni dzieło Ricardo Fuentealba Rivera pod tytułem *Fuentealba 1973*<sup>758</sup> – zawierające trzy narracje graficzne: *El Yanacona, 1973. La Tormenta* i *El muchacho héroe del puente Pío Nono* – ale niestety jest to

---

<sup>753</sup> R. Aedo, C. Florín, *La isla de los muertos. Dos versiones para una historia*, Santiago de Chile 2013.

<sup>754</sup> *Dos versiones para una historia* koncentruje się bardziej na pracownikach zatoczki Tortel, gdzie w 1906 r. zginęło 120 osób pracujących dla firmy drzewnej, której zaniedbania spowodowały śmierć tylu osób. Z kolei wszystkie historie zawarte w *Lota 1960* mają wspólny wątek: strajk węglowy w Lota w 1960 r. Lota to miasto w środkowo-południowym Chile, jeden z ważniejszych ośrodków wydobywania węgla w kraju. Z powodu ciężkich warunków pracy górnicy wysunęli żądania poprawy warunków, co spotkało się z ostrym sprzeciwem rządu Jorge Alessandriego, dlatego organizacje związkowe ogłosiły trwający ponad trzy miesiące strajk, między innymi dzięki koordynacji kobiecych Komisji Obrony Strajku. Jednakże w wyniku małego znaczenia narodowego i lokalnego, wydarzenia te, mimo że opisane w postaci powieści bądź noweli graficznych, nie miały aż tak dużego znaczenia dla historii kraju i regionu. Zob. D. García-Reyes, S. Ruiz García, op. cit., s. 511.

<sup>755</sup> P. Lemebel, M. Boyarski, R. Molina, *Ella entró por la ventana de baño*, Santiago de Chile 2019.

<sup>756</sup> P. Prado, *Santa María, 1907 (la marcha ha comenzado)*, Santiago de Chile 2014.

<sup>757</sup> *Ella entró por la ventana de baño* to komiks oparty na opowiadaniu pisarza Pedro Lembela o młodzieńcu imieniem Toño, reprezentującym margines społeczny Santiago w okresie dyktatury Pinocheta. *La Pampa salitrera en Santa María* natomiast to adaptacja powieści *Santa María de las flores negras* Hernána Rivery Leteliera. Obie narracje dotyczą strajku robotników Pampy azotanowej w 1907 r. oraz wcześniej opisywanej masakry w szkole Santa María w Iquique. Również *El Húsar de la Muerte* bazuje na innym dziele – chilijskim niemym filmie z 1925 r. i opowiada o Manuelu Rodríguezie, który po bitwie pod Rancaguą w 1814 r. zbiera siły, aby pokonać rojalistów w Ameryce Łacińskiej. Zob. *Historieta Chilena...*, op. cit., s. 70; D. García-Reyes, S. Ruiz García, op. cit., s. 504–505, 511; F. Kramer, *The Hussar of Death (1925). A silent film review*, „Movies Silently”, 10.09.2017, <https://moviessilently.com/2017/09/10/the-hussar-of-death-1925-a-silent-film-review/> [dostęp: 10.11.2022].

<sup>758</sup> R. Fuentealba Rivera, *Fuentealba 1973*, Santiago de Chile 2018.

forma autobiografii, która nie podlega tematowi pracy, a na jej kartach tworzona jest narracja ze wspomnień autora<sup>759</sup>.

Zatem pierwszym z analizowanych dzieł jest *Los años de Allende*<sup>760</sup>, następnie *¡Maldito Allende!*<sup>761</sup>. *Los años de Allende* to historia zamknięta, oparta na oryginalnym pomysśle, nieodnosząca się do wspomnień autobiograficznych, gdzie wydarzenia historyczne zarówno budują tło, jak i są podstawą akcji fabularnej. Otóż tytuł ten porusza temat rządów Allende i przedstawia próby zmiany Chile w państwo socjalistyczne, ukazując reperkusje tych poczynań, obejmujące Chile i Amerykę Łacińską w ogóle. To, co jest interesujące, to fakt, że projekt tego komiksu został sfinansowany ze środków Narodowego Funduszu Promocji Książki i Czytelnictwa (rok 2014), choć nie jest *stricte* dydaktyczny.

Autorzy wybrali na narratora postać spoza Chile, co pozwoliło na dystans w spojrzeniu na dzieje, jaki mają zwykle przybysze z zagranicy<sup>762</sup>. Jak się okazuje, tą osobą jest John Nitsch. Postać wzorowana na amerykańskim przyjacielu i mentorze, którego znał jeden z twórców<sup>763</sup>. Zastosowano tu tę samą technikę co w przypadku *Pancho Villa toma Zacatecas* – narracji fikcyjnego bohatera, który potencjalnie mógłby być bohaterem danych wydarzeń. Narrator relacjonuje fakty z przeszłości, których doświadczył, rozwijając fabułę linearnie zgodnie z chronologią przy użyciu czasu aktualnego, dzięki czemu wydaje się wiarygodny, zwłaszcza jeśli jest dziennikarzem, korespondentem prasowym i naocznym świadkiem dojścia, w sposób legalny, do władzy Allende i sprawowania przez niego władzy zgodnie z prawem<sup>764</sup>. Co istotne, w powieści pojawiają się również dwa poziomy narracje, podobnie jak w *Pancho Villa toma Zacatecas* czy poprzednich analizowanych komiksach amerykańskich. W ramach przeznaczonych na narrację występują trzy różne wypowiedzi: narracja Nitscha i miejscami jego dialogi z innymi postaciami, a także ich wtrącenia oraz głos drugiego narratora. Drugi narrator ma tylko dwie funkcje, albo przybliży tekst gazet czytelnikowi<sup>765</sup>, albo werbalnie

---

<sup>759</sup> „Fuentaalba 1973”. *Maestro del cómic vuelve con episodios personales del Golpe de Estado*, „El Mostrador” 15.05.2018,

<https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/05/15/fuentaalba-1973-maestro-del-comic-vuelve-con-episodios-personales-del-golpe-de-estado/> [dostęp: 21.04.2020].

<sup>760</sup> C. Reyes, R. Elegueta, *Los años de Allende*, Santiago de Chile 2015.

<sup>761</sup> O. Bras, J. González, *¡Maldito Allende!*, Barcelona 2017.

<sup>762</sup> M. Fajardo, „*Los años de Allende*”, *la novela que revive la revolución de la Unidad Popular en clave gráfica*, <https://www.elmostrador.cl/cultura/2015/05/13/los-anos-de-allende-la-novela-que-revive-la-revolucion-de-la-unidad-popular-en-clave-grafica/> [dostęp: 13.05.2015].

<sup>763</sup> Ibid.

<sup>764</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 19.

<sup>765</sup> Ibid., s. 53.

określa miejsce i czas. Wtedy taki tekst widoczny jest w specjalnych ramkach z mocno zarysowanym konturem. Z kolei kiedy wypowiada się inny bohater – jak niezwiualizowany na kadrach Harry (kolega z pracy Johna) – wtedy kadr jest tylko szary<sup>766</sup>. W pozostałych przypadkach wypowiada się jedynie John jako intradiegetyczny narrator homodiegetyczny. Postać amerykańskiego dziennikarza prezentuje poglądy wolnomysliciela, który jest głęboko zainteresowany tym, co dzieje się w Chile i zamierza to przedstawić w możliwie najdokładniejszy sposób, przy tym ideologicznie się dystansując do chilijskiej rzeczywistości tamtych lat. Jego postać pozwala też stworzyć narrację umożliwiającą pokazanie, że miał on do wszystkiego dostęp i wszystkiego był świadom z racji swojej pracy zawodowej<sup>767</sup>. Nitsch stara się zrozumieć to, co obserwuje, i wyjaśnić to bezwarunkowym przywiązaniem do prawdy oraz celem, który – w filozofii Alberta Camusa – nie przeszkadza nam w dostosowaniu się do stanowiska partii. Jest to zadanie szczególnie złożone, gdyż pracuje w ramach amerykańskiej instytucji dziennikarskiej lat 70. i pośród politycznych ograniczeń narzucanych tej działalności przez doktrynę bezpieczeństwa narodowego<sup>768</sup>. Obok niego występują też fabularyzowana prawdziwa postać Allende czy epizodycznie Fidel Castro<sup>769</sup> oraz jeszcze dwójka znajomych głównego bohatera – sceptyczny do zachodzących zmian taksówkarz Marcelo González i entuzjastyczna aktywistka Claudia. Wydaje się jednak, że oboje żywią nadzieję wobec zachodzących zmian, zwłaszcza że są one przeprowadzane na drodze demokratycznej<sup>770</sup>.

Praktycznie cała fabuła jest opowiadana chronologicznie. Właściwa akcja zaczyna się na krótko przed wyborami, które miały miejsce 4 września 1970 roku, choć cała powieść graficzna zaczyna się w 1973 roku cytatem Juana Sasturaina oraz telegramem do głównego bohatera Nitscha, ostrzegającym go o tym, co ma nadejść. Dzięki temu czytelnikowi zostaje zasygnalizowane, że wydarzenia potoczą się przyspieszonym torem, rozpoczynając się nieco chaotycznie, ale później wszystkie elementy zostaną ze sobą połączone i będą miały sens. Ten sam główny bohater w dalszej części historii stwierdzi, że podołał z ułożeniem chronologii wydarzeń.

---

<sup>766</sup> Ibid., s. 19.

<sup>767</sup> M. Fajardo, op. cit.

<sup>768</sup> C. Zeller Orellana, *Años de esperanza en Chile de 1970*, „Anuario del Conflicto Social” 2016, nr 6, cyt. za <https://revistes.ub.edu/index.php/ACS/article/view/19155/21608> [dostęp: 25.05.2017].

<sup>769</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 70.

<sup>770</sup> Ibid., s. 2, 29.

Wybory z 1970 roku wygrał Salvador Allende i został prezydentem republiki. Wtedy rozpoczęło się najintensywniejsze tysiąc dni w historii Chile<sup>771</sup>. Kraj był bezprecedensowym przykładem ludowego socjalizmu demokratycznego z rewolucyjnymi planami równości, a jednocześnie budzącą postrach enklawą marksistowską, zagrażającą przywilejom kapitalistycznym, prywatnym biznesom i wielkiemu kapitałowi amerykańskiemu. Narracja została podzielona na cztery części, każda opisuje inny rok działania, plus prolog, który zapowiada tragedię upadku demokracji w Chile i bestialską dyktaturę<sup>772</sup>. Każda część – główny rozdział pracy został zaopatrzony w tytuł reprezentujący rok danej sekwencji czasowej, w której miały miejsce wydarzenia, których bohaterem był sam Nitsch<sup>773</sup> oraz cytat odnoszący się do polityki czy społeczeństwa, zaczerpnięty od pisarza Juana Saturaina lub poety José Ángela Cuevas<sup>774</sup>, a także samego Pinocheta, a nawet z odtajnionego zapisku CIA, odnośnie do poparcia Pinocheta<sup>775</sup>. Z drugiej strony, praca nie kończy się wraz z zamachem stanu, ale na jej ostatnich stronach użyto przeskoczenia do przodu, aby ustawić się czterdzieści jeden lat później, w 2014 roku<sup>776</sup>. Istotne jest jak zauważa Lobos, że historia opowiedziana przez dziennikarza tworzy opowieść zgodnie z warsztatem charakterystycznym dla zawodu Nitscha, przybiera formę kroniki wydarzeń relacjonowanych po kolei. Z początku wydarzenia następują po sobie bez przerwy, ukazane przez obfitość cytatów i odniesień historycznych, przeplatanych drobnymi fikcyjnymi epizodami, które starają się nadać temu biegowi fabuły bardziej ludzkie przeżycia. Dopiero w chwili zbliżania się do zamachu stanu następuje spowolnienie i skupienie się na narracji i dokładnym ukazywaniu „w czasie rzeczywistym” tego, co się dzieje. Czytelnik czuje, że wszystko dzieje się szybko, ale komentarze narratora wszechwiedzącego prowadzi odbiorcę minuta po minucie historii<sup>777</sup>.

Powieść graficzna zawiera ogromną różnorodność epizodów i jest przy tym jedną z najbardziej wiernych realiom historycznym powieścią graficzną. Jest tu wspomniane o zabójstwach gen. René Schneidera i byłego ministra Edmunda Péreza Zujovica, o próbie zamachu stanu „Tanquetazo”, skandalu CIA – International Telephone & Telegraphy, dotyczącym dofinansowania w wyborach w 1970 roku kandydata prawicy Alessandriego. Obok

---

<sup>771</sup> J. Spyra, *Smak czerwonego wina*, „Polityka” 2009, nr 36, s. 94–95.

<sup>772</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 14–15.

<sup>773</sup> H. A. Hinijosa Lobos, op. cit., s. 182.

<sup>774</sup> Ibid, s. 17, 47, 105.

<sup>775</sup> Ibid., s. 79.

<sup>776</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 122.

<sup>777</sup> H. A. Hinijosa Lobos, op. cit., s. 183.

tego są informacje o nacjonalizacji przemysłu miedzianego, budowie centrum kulturalnego Gabriel Mistral, strajku kierowców ciężarówek oraz terroryzmie zarówno prawicy, jak i lewicy<sup>778</sup>. W celu zaprezentowania tej panoramy początków lat 70. XX wieku autorzy przez ponad dwa lata zagłębili się w książki, czasopisma, filmy, raporty, kroniki, świadectwa i strony internetowe oraz korzystali z pomocy historyka Manuela Vicuña i pisarza Marcelo Mellado, aby jak najdokładniej „zrekonstruować historię”, chilijskie społeczeństwo tamtych czasów, a przy okazji opowiedzieć interesującą fabularnie historię<sup>779</sup>. Problem obiektywizmu oczywiście jest obecny również i tutaj, jednak praca kilku autorów i korzystanie z wielu źródeł zbliża do rdzenia wydarzeń i ukazania ich w pełni<sup>780</sup>.

Tytuł ten powstał w czarno-białej estetyce, co zbliża całe dzieło do swoistego fotoreportażu. Warstwa wizualna została dobitnie podkreślona przez formę plastyczną, która nie tylko dzięki przedstawieniom historyczności realiów wizualnych ukazuje tamte czasy, ale próbuje nawiązać też do czarno-białej fotografii dziennikarskiej. Rysownik Elgueta zdradza, że przez taką stonowaną gamę barw chciał oddać uczucie nostalgii i „pochmurnego dnia”, całej niepewności, jaka panowała w tamtym czasie<sup>781</sup>. Warto podkreślić, że Elegueta stworzył różnorodne portrety postaci historycznych, podobne do oryginału, dzięki obserwacji licznych fotografii z tamtych lat. Szukał też dzielnic miasta<sup>782</sup>, które zachowały architekturę z tamtych lat. A wszystko po to, aby znaleźć miejsca, w których rozgrywała się ta historia. Dlatego też z całą pewnością można stwierdzić, że miejsca pojawiające się w tej powieści graficznej są wyłącznie prawdziwe. Ich celem jest jak największa immersja czytelnika w opisywany obraz dziejów. Elegueta miał największy problem z uwidocznieniem na rysunku fundamentalnych sytuacji historycznych, których nigdy wcześniej nie przedstawiano, jak choćby chwila złości Allende, gdy rzuca telefonem lub gdy strzela z balkonu biura Coin w momencie zamachu stanu<sup>783</sup>.

---

<sup>778</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 110, 112.

<sup>779</sup> P. Espinosa, D. Muñoz, *Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta: „Hay que faltarle el respeto a la historia”*, „La Fuente”, 15.07.2015, <https://www.fundacionlafuente.cl/entrevistas/carlos-reyes-y-rodrigo-elgueta-hay-que-faltarle-el-respeto-a-la-historia/> [dostęp 12.10.2019].

<sup>780</sup> M. Fajardo, op. cit.; „*Los años de Allende*”. *La premiada novela gráfica que revive una época crucial de la historia de Chile ya está disponible en portugués*, „Dirac”, 20.01.2022 <https://www.dirac.gob.cl/noticias/literatura/comics/los-anos-de-allende-la-premiada-novela-grafica-que-revive-un-a-epoca> [dostęp: 19.02. 2023].

<sup>781</sup> D. García-Reyes, S. Ruiz García, op. cit., s. 513–514.

<sup>782</sup> M. Fajardo, op. cit.

<sup>783</sup> C. Reyes, R. Elegueta, op. cit., s. 118.



Ilustracja 58: Strona z *Los años de Allende*. Wszystko utrzymane w stylistyce biało-szaro-czarnej, aby pokazać trudne lata dojścia do władzy i panowania Allende

W komiksie znajdują się też pewne personalne analogie, o których nie zawsze mówią jego twórcy. Dowiadujemy się o nich często z komentarzy lub wywiadów. Dzięki temu wiadomo na przykład, że dla Reyesa temat *Unidad Popular* – koalicji lewicowej „Jedność Ludowa” wcale nie był obcy: jego ojciec pracował w państwowej firmie wydawniczej Quimantú<sup>784</sup>, jednym z symboli rządów ludowych, który zresztą również ma swoje miejsce w książce. Sam Allende i jego czas jest wciąż obecny w codziennym dialogu Chile. Jest on postacią, która dzieli ten kraj na jego zwolenników i przeciwników, a także prowokuje do dyskusji na całym świecie<sup>785</sup>. Podsumowując, można stwierdzić, że sztuka tego komiksu odzwierciedla klimat zimnej wojny, który naznaczył politykę i procesy w Ameryce Łacińskiej

<sup>784</sup> Ibid., s. 51.

<sup>785</sup> M. Fajardo, op. cit; W swojej pracy wydarzenia związane z przewrotem stanu najlepiej puentuje Fábian Pavez Cruces, cytując Carlosa Marqueza García: *Esta historia ocurrió en Chile para mal de los chilenos, pero pertenece a todos los hombres de este tiempo y se quedó en nuestras vidas para siempre* – ‘Ta historia pojawiła się w Chile, ze szkodą dla Chilczyków, ale należy do wszystkich ludzi tego czasu i pozostanie w naszym życiu na zawsze’. Zob. F. Pavez Cruces, „La historia es nuestra y lo hacen los pueblos”. *La figura de Salvador Allende en Los años de Allende, El Golpe e Historias clandestinas*, Santiago de Chile 2017, s. 41-54.

w latach 70. XX wieku<sup>786</sup>. Wykorzystanie czerni i bieli w rysunkach pomaga zlokalizować moment w realnej przeszłości i uwiarygodnić przyspieszoną akumulację wydarzeń i krytycznych momentów, które przekazują różne postaci w trudnych sytuacjach, unaoczniając okrucieństwo zmagania się z demokratycznie wybraną władzą. Dynamika konfliktu społecznego, który powstał wokół niektórych aspektów chilijskiego modelu gospodarczego, jak: modernizacja, akumulacja i intensywna centralizacja kapitału oraz jej społeczne konsekwencje, niesprawiedliwe warunki dostępu do pomocy medycznej czy nagłośniony prywatny system emerytalny przyczyniają się do zburzenia tezy o historii sukcesu, który zhegemonizował życie polityczne Chilijczyków na trzy dekady<sup>787</sup>. Sam komiks jest tak ważny dla Chilijczyków, że nie tylko otrzymał nagrodę dla najlepszego dzieła literackiego w kategorii powieści graficznej od chilijskiego ministerstwa kultury, ale także wydawnictwa zagraniczne otrzymały dofinansowanie od rządu w Santiago aby przetłumaczyć ten komiks na inne języki i rozpropagować go<sup>788</sup>. Co istotne, idąc za stwierdzeniem Lobosa, należy zaznaczyć, że czytanie tego tytułu może przywołać na myśl obcowanie z dziełem historiograficznym, gdyż szczegółowe wyjaśnienie tego, co wydarzyło się w określonym momencie historycznym, choćby przez komentarze narratora ekstradiegetycznego, niezależnie od występowania fikcyjnej postaci Nitscha stanowiącej nośnik pamięci, mamy do czynienia bardziej z relacją charakterystyczną dla książki historycznej niż świadectwem historii ustnej<sup>789</sup>.

Kolejnym analizowanym tytułem z tego okresu jest *¡Maldito Allende!* To dzieło międzynarodowe, gdyż scenarzystą jest Olivier Bras – francuski dziennikarz, który pracował jako korespondent w Chile, gdy Pinochet oskarżony o zamach stanu był przetrzymywany w Londynie<sup>790</sup>, oraz Latynosa – argentyńskiego rysownika Jorge Gonzáleza. Wspólnie opowiedzieli o tym epizodzie historii Chile już w pierwszym numerze magazynu „La Revue Dessinée”, przedstawiającego dziennikarskie śledztwa za pomocą komiksowych kadrów w artykule *Allende, le dernier combat* w którym wyjaśniają wydarzenia z 11 września 1973 roku przez pryzmat anonimowego ochroniarza<sup>791</sup>. W *¡Maldito Allende!*<sup>792</sup> idą o kilka kroków dalej i rekonstruują losy obu postaci historycznych, Allende i Pinocheta. Próbując ocalić

---

<sup>786</sup> C. Zeller Orellana, op. cit.

<sup>787</sup> Ibid.

<sup>788</sup> „Los años de Allende”: *La premiada novela...*

<sup>789</sup> H.A. Hinijosa Lobos, op. cit., s. 185–186.

<sup>790</sup> M. Pérez, F. Gerdtzen, *Augusto Pinochet: 503 días atrapado en Londres*, Santiago 2000, s. 9

<sup>791</sup> Ó. Gual, *¡Maldito Allende!*, „CuCo, Cuadernos de cómic”, 2017, nr 9, s. 144.

<sup>792</sup> Na potrzeby tej pracy była analizowana wersja oryginalna wydana po francusku, która była łatwiej dostępna – „Maudit Allende!”. Zob. O. Bras, J. González, *Maudit Allende!*, [b.m.w.] 2015.



pamięć o Allende i zamachu stanu Pinocheta, opierają się na wydarzeniach, które również w tym komiksie stanowią zarówno tło, jak i całą podstawę akcji fabularnej. Podkreślają przy tym, jak ważny był to moment dla całego regionu latynoskiego, gdy lewicowe rządy została obalona przez prawicowych wojskowych, wspieranych przez Waszyngton<sup>793</sup>. Kiedy główny bohater Leo, a zarazem narrator, wyrasta spod kontroli rodzicielskiej, zaczyna zdawać sobie sprawę, że jego wizja na temat zamachu stanu w Chile jest częściowa i bardzo stronnicza, dlatego stopniowo uzupełnia swoją wersję wydarzeń, daleką od tej, którą narzuciła mu rodzina. Przypomina to nieco *Rupay*, gdzie czytelnik sam musi odkryć zatuszowaną historię<sup>794</sup>.

Struktura komiksu jest złożona: Bras i González odtwarzają losy Salvadora Allende i Augusto Pinocheta, a równolegle rozwija się wątek fikcyjny. Oto młody Chilijczyk Leo (jedyna fikcyjna postać, nie licząc jego najbliższego otoczenia) – którego rodzice postanowili osiedlić się w Afryce Południowej na początku lat 70. z powodu pracy ojca – próbuje zweryfikować wydarzenia opowiadane mu w domu, że zamach stanu Pinocheta ochronił ich ojczyznę przed komunizmem<sup>795</sup>. Wiadomość o areszcie domowym byłego dyktatora w stolicy Wielkiej Brytanii w 1998 roku na mocy postanowienia hiszpańskiego sądu, w którym to mieście Leo pracował wówczas jako broker, skłania go do szukania prawdy. Postanawia przyjrzeć się bliżej zamachowi stanu z 1973 roku oraz postaciom Allende i Pinocheta w kontekście politycznym i historycznym – wydarzeń, jakie miały miejsce w jego ojczyźnie – w celu wyrobienia sobie własnego zdania na ten temat. To właśnie moment meczu piłkarskiego na stadionie Wembley, na którym kibicuje swoim krajanom, uświadamia mu, jak niewiele wie o swojej ojczyźnie, a tym bardziej o bieżących wydarzeniach dotyczących zatrzymania Pinocheta<sup>796</sup>.

Leo to intradiegetyczny narrator homodiegetyczny, który dzięki przeszłości, którą odkrywa, ale jej nie doświadczył, proponując miejscami retrospekcje, zarówno swoje, jak i innych<sup>797</sup>, próbuje przedstawiać fakty, odnosząc się zarówno do historii Allende, jak i Pinocheta. Ten podwójny aspekt działa bardzo skutecznie i pozwala autorom zagłębić się w fakty, które nam opowiadają nie tylko historię, ale i odkrywają motywacje tych dwóch

---

<sup>793</sup> R. Morán, *'Maldito Allende', un cómic sobre el Chile de los 70's*, „RFI”, 30.12.2015, <https://www.rfi.fr/es/cultura/20151230-maldito-allende-un-comic-sobre-el-chile-de-los-70s> [dostęp: 10.02.2023].

<sup>794</sup> Więcej o tym w rozdziale 4.4.

<sup>795</sup> O. Bras, J. González, *Mudit Allende...*, s. 6–7

<sup>796</sup> Ibid., s. 28–29.

<sup>797</sup> Narrator na początku odnosi się do tego, jaka atmosfera panowała u niego w domu, oraz w jaki sposób przedstawiano mu Pinocheta, zanim zapoznał się z całą prawdą historyczną. Zob. Ibid, s. 6–7.

bohaterów historycznych. Postaci te miejscami się spotykają i to już na początku historii, gdy Allende jako senator Chile przyjeżdża odwiedzić swoich komunistycznych przyjaciół do więzienia w Pisagua, gdzie strażnikiem jest sierżant Pinochet<sup>798</sup>. Narracja utrzymana jest w formie czasu nieliniowego, narracji synchronicznej, bowiem wydarzenia z życia Allende i Pinocheta mieszają się z planem narracyjnym Leo, który używa głównie czasu aktualnego. Każdy plan ma swój kolor. Kolory ciemnoszare i brązowe dominują w przypadku wydarzeń przeszłych, dotyczących dwóch postaci sceny politycznej Chile, a inne kolory pojawiają się w narracjach dotyczących historii Leo. Aby dookreślić, w jakim momencie na osi czasu znajduje się czytelnik, Leo jako narrator stosuje dopowiedzenia werbalne, jak i datację.

W trakcie analizy komiksu zwracają uwagę dwa zabiegi. Pierwszym jest zastosowanie tak zwanej stopklatki, czyli zatrzymanie akcji fabularnej. Momenty napięcia, zwłaszcza strony poświęcone rozwojowi osobowości Allende i Pinocheta oraz ich drogi polityczne w pierwszej części komiksu kontrastują z wprowadzonymi przez autorów przerwami, które skłaniają do pogłębionej refleksji nad stanem charakterologicznym głównych bohaterów historycznych – zazwyczaj mają one postać jednostronicowego kadru z wyjaśnieniem pewnej historii, którą poprzedza narracja komiksowa na wcześniejszej stronie – czego przykładem jest chociażby prezentacja dziadka Salvadora – chirurga, komunisty Ramóna Allende Padína, który założył pierwszą laicką szkołę w Chile, czy wspieranie Pinocheta przez matkę w jego zamiłowaniu do sił zbrojnych i kariery wojskowej<sup>799</sup>. Drugi zabieg tyczy się zastosowania narracji poza czasem, odnoszącej się do wyobrażeń Leo, ukazując jak mogła wyglądać ostania chwila Allende, sugerując walkę pozbawioną nadziei z bronią lub samobójstwo, ale to musi sobie dopowiedzieć sam czytelnik<sup>800</sup>.

Co istotne, odbiorca ma tutaj do czynienia z pewnym stylem graficznym, gdyż komiks próbuje przedstawić rzeczywistość za pomocą rysunkowej reprodukcji, dosłownie ją naśladować – zbliżając się do stylu mimetycznego przez odwzorowane wycinki gazet z wybrązowiałego papieru, okładki czasopism, plakaty wyborcze, broszury, które przełamują standardowy dyskurs komiksowy i służą jako przejście między różnymi scenariuszami, umożliwiając większe zanurzenie się w przeszłości. Pojawiają się też słowa jednego z radiowych speakerów

---

<sup>798</sup> Ibid., s. 4–5.

<sup>799</sup> Ibid., s. 13, 16.

<sup>800</sup> Ibid., s. 110.

wypowiedziane w dniu zamachu stanu – 11 września 1973, które zostają przytoczone dosłownie<sup>801</sup>.

Etyczne i moralne stanowisko wobec Allende i Pinocheta jest jasne i stanowcze, ale scenariusz nie oddaje uproszczonego mechanizmu pozwalającego skategoryzować bohaterów jednoznacznie, do którego jesteśmy dziś przyzwyczajeni. Allende był typową postacią z ludu, wspieraną przez innych związanych z lewicowymi ruchami i ich odmianami, jak na przykład komunizm reprezentowany przez Fidela Castro<sup>802</sup>. Allende został obalony w wyniku wojskowego zamachu stanu pod naciskiem chilijskiej burżuazji i Waszyngtonu – co jest również podkreślone w scenach z Białego Domu i obecność Richarda Nixona<sup>803</sup>. Allende jest też postacią mającą swoje wady i autorzy nie stronią od nich – ukazując na przykład pojedynek na pistolety z senatorem Raulem Rettigiem, do którego finalnie jednak nie doszło<sup>804</sup>. Pinochet natomiast jest znany jako dowódca wojskowy, który dowodził zamachem stanu z 11 września 1973 roku, i jako dyktator, który rządził Chile przez prawie siedemnaście lat, ale jego rozwijająca się kariera w chilijskich siłach zbrojnych jest mało znana. Podróż w czasie oferowana przez Oliviera Brasa i Jorge Gonzáleza pozwala nam poznać dwóch ludzi, ukrytych za postaciami publicznymi, a także ich wątpliwości, lęki i działania. Autorzy starają się w pewien sposób odnieść też do polaryzacji społeczeństwa. I choć powieść ta nie jest autobiograficzna, zawiera pewien element biograficzny. Główny bohater i narrator inspiruje się ludźmi, których spotkał, ale są też sceny prawdziwe, jak ta z taksówkarzem Eduardo. Taksówkarz wybucha płaczem, gdy po raz pierwszy opowiada nieznanemu, że podczas zamachu stanu pracował jako kierowca karetki i otrzymał polecenie wrzucenia kilku ciał do rzeki Mapocho, obecnie nie tyle boi się konsekwencji ile jest mu po prostu z tym źle<sup>805</sup>.

---

<sup>801</sup> Ó. Gual, op. cit., s. 146; O. Bras, J. González, *Mudit Allende...*, s. 82.

<sup>802</sup> Ibid., s. 52.

<sup>803</sup> Ibid., s. 50.

<sup>804</sup> Ibid., s. 24.

<sup>805</sup> Ibid. s. 120–121; ¡Maldito Allende!, „El Mostrador”, 25.11.2015, <https://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2015/11/25/maldito-allende/> [dostęp: 15.11.2021].



Ilustracja 59: Jeden z kadrów powieści *Maldito Allende!*. Widać wyraźnie Allende i nadchodzącego do niego Pinocheta w 1946 r., kiedy sprawował straż nad więźniami politycznymi

Graficznie praca Jorge Gonzáleza stara się ukazać postaci historyczne tak, aby były rozpoznawalne, chociaż González nie poszukuje najbardziej uderzającego podobieństwa, aby je przedstawić, stawiając głównie na element narracji fabularnej. Niemniej jednak zastosowana technika rysunkowa za pomocą węgla drzewnego pozwala stworzyć pewną iluzję kroniki filmowej, co ma wywoływać poczucie historyczności realiów wizualnych, jakby cała historia została nakręcona kamerą<sup>806</sup>. Co istotne, całość opiera się głównie na prawdziwej polityce Chile w wieku XX, więc zarówno czas, bohaterowie, jak i miejsca pojawiające się w tej historii opierają się wyłącznie na prawdziwym świecie, czy to w Ameryce Południowej, Europie czy Afryce, tak jak w poprzedniej powieści graficznej.

Jeszcze jednym dopełnieniem omawianego zagadnienia dziejowego w komiksie chilijskim jest tytuł *Historias Clandestinas*<sup>807</sup>. To powieść graficzna, w której narrator ukazuje się w polach tekstowych przeznaczonych dla opowiadającego – jest więc intradiegetycznym narratorem homodiegetycznym, który swoją fabułę opiera na wydarzeniach prawdziwych<sup>808</sup>. Cała opowiedziana historia, mimo że nie jest autobiografią, nie tylko odnosi się bezpośrednio do wydarzeń historycznych (będących jednocześnie podstawą budującą tło akcji oraz stanowiących niezbędny element dla akcji fabularnej), jakie doprowadziły do zamachu stanu, ale także oddaje w sposób zmodyfikowany autobiograficzną narrację o tym, co autorzy

<sup>806</sup> R. Morán, op. cit.

<sup>807</sup> S. Rojas Lizana, A. Rojas Lizana, *Historias clandestinas*, Santiago de Chile 2021.

<sup>808</sup> Ibid., s. 7.

przeżyli w dzieciństwie, będąc świadkami popychania społeczeństwa ku dyktaturze<sup>809</sup>. Czytelnik odkrywa wydarzenia opowiadane przez dwoje dzieci mieszkające w domu, którego mieszkańcy byli zaangażowani w ruch oporu przeciwko dyktaturze wojskowej w Chile, jaka nastąpiła wraz z obaleniem Allende. Ten dom jest domem autorów tego komiksu, czyli Sol Rojas Lizana – scenarzystki i jej brata Ariel – rysownika. W związku z tym pojawiające się w fabule miejsca są jak najbardziej prawdziwe, a bohaterowie zostali poddani beletryzacji w celu ochrony ich życia prywatnego<sup>810</sup>.

Powieść graficzna podzielona jest na cztery części: prolog, który kontekstualizuje czytelnika na temat Unidad Popular i dojścia tej partii do władzy; rozdział pierwszy: zamach stanu; rozdział drugi: nowy klan, oraz rozdział trzeci: opór. Narracja prowadzona jest w sposób nielinearny, bowiem mamy zastosowanie formy narracji synchronicznej, w której opowiadane są pewne całości – jak zamach stanu, życie rodzinne czy walka z dyktaturą – niemające ze sobą związku temporalnego. Każdy rozdział jest zamkniętą całością czasową. Wydarzenia obejmują jednak czas od wygrania wyborów przez Allende w 1970 roku i kończą się w bliżej nieokreślonej teraźniejszości, kiedy to zostają przedstawione współczesne sylwetki głównych bohaterów<sup>811</sup>. Całość to estetyczne szkice ołówkowe, przypominające sięganie do czegoś bardzo odległego w naszych myślach lub do bezbarwnych snów, które od 11 września 1973 zaczynają przypominać koszmar, jaki rujnuje plany Allende i jego partii, dotyczące stworzenia chilijskiej utopii, państwa o wielkim dobrobycie. Ponadto koszmar ten niesie ze sobą katastrofę w postaci dewastujących kraj oddziałów wojskowych i prześladowań politycznych<sup>812</sup>. Odniesienia czasowe do dziejów czytelnik może odnaleźć w formie pojawiających się określeń czasowych czy wskazań datacyjnych, jak choćby wygrana Allende w wyborach – 4 września 1970<sup>813</sup> czy początek zamachu stanu – 11 września 1973, a także warstwy wizualno-tekstowej zbliżającej nas do tego mrocznego okresu w historii Chile<sup>814</sup>.

---

<sup>809</sup> H.A. Hinijosa Lobos, op. cit., s.173.

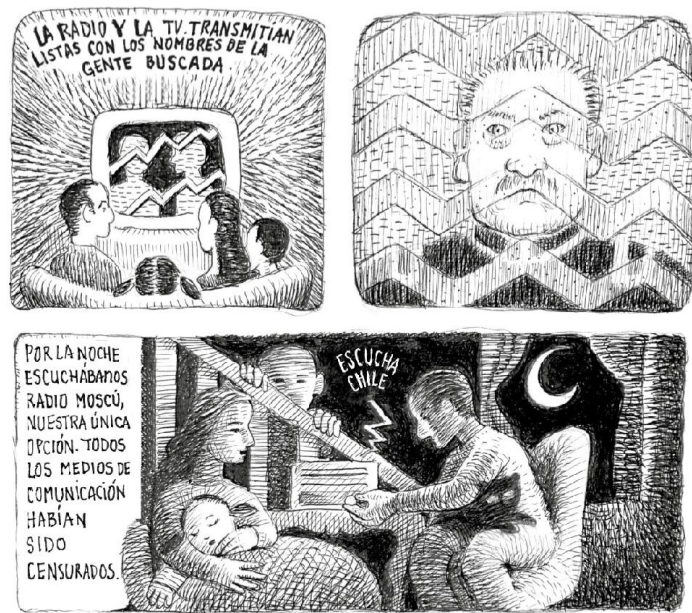
<sup>810</sup> S. Rojas Lizana, A. Rojas Lizano, op.cit., s.7.

<sup>811</sup> H.A. Hinijosa Lobos, op. cit., s.150.

<sup>812</sup> S. Rojas Lizana, A. Rojas Lizano, op. cit., s. 22.

<sup>813</sup> Ibid, s.10.

<sup>814</sup> Jednym z przykładów jest wspomnienie słuchania audycji Radia Moskwa czy ukazanie programów telewizyjnych na kineskopowych ekranach telewizorów. Zob. ibid, s.31.



Ilustracja 60: Kadr ukazujący rodzinę głównych bohaterów oglądających telewizję państwową oraz słuchających potajemnie rozgłośni Radio Moskwa

Całość fabuły w komiksie opowiadana jest przez narratora będącego głosem dwójki autorów. W związku z tym narrator pamięta o swojej przeszłości i używa czasu przeszłego, przedstawiając nam wydarzenia jako jedną wielką retrospekcję.

Jak zauważa w swojej pracy Hugo Alexis Hinojosa Lobos, historia Chile to nie tylko wielkie kroniki dziejowe, ale także historie rodzinne, dopełniające oficjalną wersję o przeszłości tego kraju. To one nadają kształt i znaczenie procesowi, którego jeszcze nie udało się zamknąć i wciąż pozostaje żywy w myślach społeczeństwa. Pokolenie, które w tamtym okresie było reprezentowane przez dzieci, również ma do opowiedzenia swoją wersję wydarzeń, widzianą oczami dziecka, zatroskanego o walczących o lepsze jutro rodziców. Mając wtedy dziesięć i czternaście lat, rodzeństwo konstruowało tę powieść graficzną w swojej głowie, przenosząc ją później na kadry komiksu, znajdując sposób na zmanifestowanie głosów tych, którzy wówczas mówili mało lub prawie wcale na temat bieżących problemów. I mimo dużej dozy subiektywności wynikającej z personalnej narracji, omawiana powieść graficzna na pewno ma znaczny stopień realizmu w obliczu tego, co się wydarzyło, i okazuje się prawdziwa w swojej roli przekazywania pamięci tych, którzy przeżyli to wydarzenie. Głosy te staną po

jednej ze stron, bo tu nie chodzi o zrozumienie przyczyn traumy, ale o umiejscowienie się w przestrzeni swoich poglądów<sup>815</sup>.

Co istotne, jak wskazuje Lobos, podobnie jak w *Mausie* Spiegelmana, tak samo chilijscy autorzy ukazują wizualnie różne metody ukrywania się przed wojskowymi i cywilnymi siłami rządu, wzbogacając w ten sposób materiał historyczny dokumentu o poszczególnych działaniach podejmowanych w celu przetrwania. Społeczeństwo wtłoczone w nową totalitarną rzeczywistość nadal się rozwija, a zmiany nowej władzy pogłębiają się, ale ta historia próbuje nam pokazać, że małe historie nadal są tworzone, niezależnie od zmiany politycznej. Konsekwencją tych tajnych historii będą protesty i marsze, demonstracje krewnych zatrzymanych lub zaginionych i wreszcie powrót do demokracji, która była celem tych rodzinnych mikrohistorii<sup>816</sup>.

#### 4.4. Problem pamięci w obliczu historii Świetlistego Szlaku

Od 1980 roku do połowy lat 90. Peru przeżywało wewnętrzny konflikt, w którym walczyli między sobą inspirowany maoistami<sup>817</sup> Świetlisty Szlak (*Sendero Luminoso*) i agenci państwowi podsycając napięcia w społeczeństwie. Dziesięć lat po schwytaniu lidera Świetlistego Szlaku Abimaela Guzmána (12 września 1992 roku)<sup>818</sup> i upadku rządu Alberta Fujimoriego powołano komisję do zbadania tego konfliktu w latach od 1980–2000. W 2003 roku komisja Comisión de la Verdad y Reconciliación (dalej CVR) opublikowała raport, w którym stwierdziła, że w konflikcie zginęło 69 tys. osób, z czego dwie trzecie stanowili ludzie niewykształceni, mieszkający w odległych częściach kraju, nieposługujący się językiem hiszpańskim<sup>819</sup>. Szczegółowo opisano tylko wybrane przypadki, w tym tragedię w Uchuraccay, w regionie Ayacucho, w wyniku której w 1983 roku śmierć poniosło ośmiu dziennikarzy i ich przewodnik<sup>820</sup>. Sprawa ta zwróciła uwagę społeczeństwa na problem narastającej przemocy w ich kraju. Niestety, trudności w poznaniu detali sprawiły, że niewiele można było ustalić w tej sprawie, a tajemnicze opuszczenie wnioski przez jej mieszkańców i zabójstwa w odwecie za tę

---

<sup>815</sup> H.A. Hinijosa Lobos, op. cit., s. 174.

<sup>816</sup> Ibid, s. 175–176.

<sup>817</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 301.

<sup>818</sup> P. Łaciński, *Peru między populizmem a liberalizmem*, Warszawa 2006, s. 180.

<sup>819</sup> *El Informe Final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación*, Lima 1983 [http://www.cverdad.org.pe/ifinal/pdf/TOMO%20V/SECCION%20TERCERA-Los%20Escenarios%20de%20la%20violencia%20\(continuacion\)/2.%20HISTORIAS%20REPRESENTATIVAS%20DE%20LA%20VIOLENCIA/2.4%20UCHURACCAY.pdf#search=%22uchuraccay%22](http://www.cverdad.org.pe/ifinal/pdf/TOMO%20V/SECCION%20TERCERA-Los%20Escenarios%20de%20la%20violencia%20(continuacion)/2.%20HISTORIAS%20REPRESENTATIVAS%20DE%20LA%20VIOLENCIA/2.4%20UCHURACCAY.pdf#search=%22uchuraccay%22) [dostęp: 9.12.2021].

<sup>820</sup> Ibid.

zbrodnię zaciemniały tylko obraz i utrudniały publiczną dyskusję o latach wojny w Peru. Ponadto problemem był fakt, że zwolennicy Fujimoriego, siły zbrojne i duchowieństwo nie akceptowali ustaleń komisji, gdyż najprawdopodobniej sami byli w to zamieszani<sup>821</sup>.

W związku z tym kilku autorów komiksowych postanowiło dotrzeć do mentalności społeczeństwa Peru i ukazać mu mroczne i skomplikowane wydarzenia. Luis Rossel, Alfredo Villar oraz Jesús Cossio stworzyli powieść graficzną *Rupay. Historias de la violencia politica en Peru, 1980–1984*<sup>822</sup>. Przez wizualizację tamtych wydarzeń starają się pobudzić Peruwiańczyków do debaty na temat niedawnej ich przeszłości, a tym samym wpłynąć na ich pamięć społeczną. Warto dodać, że komiks w Peru stał się formą, która dzięki prostocie wyrazu, przez obraz, przemawia nawet do jednostek zepchniętych na margines, często analfabetów. Należy dodać, że z powodu niewystarczającego materiału fotograficznego w latach 80. XX wieku gazety drukowały seryjne rysunki, które przedstawiały czytelnikom barbarzyństwo Świetlistego Szlaku. Rysunki wykorzystywali też w swojej propagandzie, na plakatach czy w broszurach, sami członkowie Szlaku. Oczywiście komiks nie jest tego typu pierwszą ani ostatnią inicjatywą, wcześniej popularyzowano ten temat przez piosenki, poezję czy inne formy aktywności kulturalnej<sup>823</sup>.

Tytuł *Rupay* w języku keczua oznacza ‘zapał, ogień’. I taka jest powieść graficzna, kryjąca się pod tym tytułem, oparta na zachowanych, opublikowanych i zdigitalizowanych źródłach, cytowanych w bibliografii tej powieści. Komiks stanowi połączenie elementów artystycznych i zapisów historycznych, a najważniejszy jest tu raport końcowy CVR<sup>824</sup>. Według autorów, powieść ta była reakcją na to, że ludzie z rządowej prawicy negowali wynik pracy CVR<sup>825</sup>. *Rupay* przedstawia trudną prawdę historyczną, zwłaszcza tę dotyczącą prawdziwego miejsca Uchuraccay i wydarzeń z nim związanych. Tak naprawdę ta historia jest rozpowszechniona zarówno w pamięci peruwiańskiej, jak i globalnej, niestety, nie ma jednej wspólnej wersji, gdyż panuje zmowa milczenia, rozpowszechniona przez samych członków tych wydarzeń.

---

<sup>821</sup> C.E. Milton, *Death in the Andes. Comics as Means to Broach Stories of Political Violence in Peru*, [w:] J.C. Carrasco, P. Drinot, J. Scorer, *Comics and memory ...*, s. 163.

<sup>822</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, *Rupay. Historias graficas de la violencia en el Peru 1980–1984*, Lima 2008.

<sup>823</sup> C.E. Milton, op. cit., s. 165–166.

<sup>824</sup> Ibid., s. 166.

<sup>825</sup> Ibid., s. 169.



Fabula komiksu opiera się na wydarzeniach związanych z terrorem Świetlistego Szlaku. Narracja prowadzona jest w sposób linearny, przy pomocy narracji diachronicznej, zaczynając od wydarzeń z 17 maja 1980 roku w Chuschi, gdzie dokonano ataku na lokal wyborczy w celu zdestabilizowania sytuacji w państwie przez opóźnienie elekcji<sup>826</sup>. Pomimo śledzenia całego tego krwawego procesu, fabuła w dużej mierze koncentruje się na pewnym zagadnieniu, które nie zostało do końca wyjaśnione. Jak podają różne źródła historyczne, w tym przede wszystkim CVR, pod koniec 1982 roku rząd Fernanda Belaúnde Terry przekazał kontrolę nad departamentem Ayacucho gen. Clementowi Noelowi, powierzając wojsku zadanie powstrzymania bojowników Świetlistego Szlaku. Niedługo po przybyciu wojska do tego regionu członkowie społeczności Huaychao zabili siedmiu domniemanych *senderistów*<sup>827</sup>. Wojsko wysunęło teorię, że było to zabójstwo w odwecie, z kolei lewicowi intelektualisci uważali, że to samo wojsko dokonało tego zabójstwa. W związku z tym ośmiu dziennikarzy z różnych periodyków postanowiło zbadać tę sprawę<sup>828</sup>. W drodze skorzystali z usług przewodnika Juana Argumedo. Nigdy nie dotarli jednak do Huaychao, gdyż zginęli w Uchuraccay 26 stycznia 1983 roku, co sprawiło, że miasteczko to stało się synonimem horroru. Zaginięcie to wywołało reakcję zarówno ze strony społeczeństwa Peru, jak i opinii światowej. Zażądano, aby Belaúnde powołał komisję, na czele z Mario Vargasem Llosą, do zbadania tej sprawy. Komisja wykazała, że za zbrodnie odpowiedzialni są miejscowi, a jako motyw podała różnice kulturowe, językowe i czasowe, gdyż społeczeństwo było bardzo tradycyjne i różne od reszty Peru. Winowajcy zostali skazani na więzienie, natomiast pytanie o udział wojska w tym zdarzeniu pozostało niewyjaśnione<sup>829</sup>. W tym momencie w komiksie jedyny raz użyta została antycypacja, podano, że sąd nad trzema oskarżonymi zakończył się w 1986 roku, wyprzedzając pozostałe prezentowane fakty<sup>830</sup>.

Przeniesienie takich wydarzeń na karty komiksu pod względem wizualnym jest raczej proste, trudniejsze natomiast jest nadanie odpowiedniej struktury treści, która ma wydzźwięk

---

<sup>826</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 3; S. Courtois, N. Werth, J.-L. Panné et al, *Czarna księga komunizmu*, Warszawa 1999, s. 631.

<sup>827</sup> Popularne określenie członków Świetlistego Szlaku, wywodzące się z hiszp. *sendero* – ‘ścieżka’.

<sup>828</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 36.

<sup>829</sup> M. Vargas Llosa, A. Guzmán Figueroa, M. Castro Arenas, *Informe sobre Uchuraccay*, [https://www.verdadyreconciliacionperu.com/admin/files/libros/376\\_digitalizacion.pdf](https://www.verdadyreconciliacionperu.com/admin/files/libros/376_digitalizacion.pdf) [dostęp: 17.09.2021].

<sup>830</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 41; Z czasem odnaleziono aparat jednego z dziennikarzy, zdjęcia ujawniły, że mieszkańcy nie byli aż tak „odmienni i konserwatywni”, nie mogli pomylić aparatu z bronią, a dziennikarze próbowali nawet w sposób pokojowy podjąć dialog, gdyż część z nich znała język keczua, a część lokalnych mieszkańców – hiszpański. Niestety, to nic nie dało, a samych mieszkańców napiętnowano i dokonywano nawet samosądów na nich. Zob. C.E. Milton, op. cit., s. 174.

negatywny, a zarazem poważny. Według Hydena White'a, w przedstawieniu jakiegokolwiek historii potencjalny problem stanowi struktura narracyjna i nadanie jej określonego charakteru od komicznego po tragiczny, dlatego też czytanie raportu CVR bardzo różni się od czytania komiksu, to dwie różne kwestie<sup>831</sup>. Raport z całą pewnością, łącząc fakty (wydedukowane na podstawie źródeł takich, jak raporty sądowe, zeznania itp.), przedstawia nam w sposób linearny to, co wydarzyło się w Uchuraccay i problem związany z tym miejscem. Jednak nie jest narracją w stylu figuratywizmu, traktującego świat realny jako punkt odniesienia do stworzenia czegoś nowego<sup>832</sup>. Chociaż raport to nie tylko przedstawienie chronologii, ale i narracja nadająca sens rozproszonym wydarzeniom.

Problem, który pojawia się w momencie, kiedy zaczniemy porównywać opisane wydarzenia w komiksie i raporcie, podlega interpretacji krytycznej: Czy tak ważne wydarzenia można w ogóle oceniać przez pryzmat narracyjno-graficzny, gdy są przedstawiane jako pewna „opowieść”? Otóż obydwa teksty przedstawiają haniebną kartę Peru, tylko w raporcie używa się stylu wysokiego, naukowego, a w komiksie – stylu komiksowego, czyli powszechnie zwanego niskim. Z tym, że raport nie jest aż tak przenikliwy, gdyż stanowi suchy tekst z kilkoma wykresami, natomiast komiks niesie ze sobą konsekwencję estetyzacji przemocy przez swoje rysunki<sup>833</sup>. Jest to zaprezentowane przez użycie trzech kolorów. Cała powieść została pokazana w barwach czarno-białych z odcieniami szarości, stając się tym samym podobna do prezentowanej gdzieś w powieści czarno-białej fotografii, ale w niektórych miejscach pojawia się kolor czerwony – bardzo istotny dla komiksu symbol rozlewu krwi, ale też „czerwonych” *senderistów*, nawiązujących w swej ideologii do komunizmu, i elementów flagi peruwiańskiej. Kolor ten jest dominującym symbolem prześladowania i walki politycznej<sup>834</sup>.

Warto zatrzymać się również nad wspomnieniami w powieści, gdyż to one stanowią oś narracji. Istotne jest, że wykorzystano też wspomnienia *comuneros* – członków lokalnej społeczności o autochtonicznym pochodzeniu, którzy byli marginalizowani lub uciszani. Nawet w procesie mieszkańców Uchuraccay podano tylko tłumaczenie z keczua na hiszpański, więc

---

<sup>831</sup> H. White, *Historical Emplotment and the Problem of Truth*, [w:] *Probing the Limits of Representation: Nazism and the "Final Solution"*, red. S. Friedlander, Cambridge MA 1992, s. 38.

<sup>832</sup> Ibid., s. 40.

<sup>833</sup> C.E. Milton, op. cit., s. 175.

<sup>834</sup> Kolor pojawia się wielokrotnie jako element krwi i cierpienia, również na samym początku historii, w przypadku flag komunistycznych, jak wtedy kiedy padają pytania, czemu *senderiści* zaczęli zabijać ludzi czy też gdy gen. Clemente Noel próbował przedstawić społeczeństwu swoją wersję wydarzeń odnośnie do zabójstwa dziennikarzy i tym samym oskarżyć ich o zabójstwo mieszkańców Uchuraccay, którzy mieli przez przypadek wziąć dziennikarzy za członków Świetlistego Szlaku. Zob. L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 10, 14, 39.

nie tłumaczono całego postępowania w drugą stronę, a oskarżeni nie mogli się bronić<sup>835</sup>. Tyle, a nawet więcej można zobaczyć w komiksie. W *Rupay* dzięki słowom zapisanym w dymkach „słyszymy” zarówno wypowiedzi strony rządowej, jak i zamordowanych dziennikarzy, a także samych milczących mieszkańców, co daje odbiorcy komiksu możliwość obcowania z relacją wielogłosową. Według Duni Gras, wielogłosowość w komiksie *Rupay* wynika z prostej przyczyny – a mianowicie wielu źródeł, które dostarczyły treści do powstania narracji komiksowej. Jak stwierdza, bazują one na raporcie CVR, zdjęciach prasowych czy serii obrazów *Piraa Causa*. Zatem w omawianym tytule możemy mówić o transtekstualności, a sam komiks jest rodzajem palimpsestu – swoistego rękopisu, spisane na wcześniej używanym już materiale piśmiennym, z którego usunięto poprzedni tekst<sup>836</sup>.

Należy podkreślić, że wartość zdjęć jest ogromna, jeśli chodzi o inspirację i fundament materiałowy dla fabuły *Rupay*. Zawartość rolki fotograficznej wykonanej przez Willy’ego Retto została przekazana przez jego syna Oscara zespołowi fotograficznemu CVR. Po ponad dwudziestu latach od tych makabrycznych wydarzeń temat ten pojawił się znów w przestrzeni publicznej, tworząc nowe narracje o tamtych wydarzeniach. Według Nancy Chapell, redaktorki i kuratorki wizualnej narracji CVR, Willy Reto znalazł ich kopie na kartach spraw w sądownictwie w Limie i potajemnie powielił już powiększone zdjęcia na papierze. Oczywiście, materiał ten to reprodukcje reprodukcji z odrobiną retuszu, którego trzeba było dokonać, aby oczyścić materiał z zanieczyszczeń biologicznych. Co prawda, na fotografiach Retto widać bardzo niewiele i nie mogą poświadczyć o przemoc. Nie ma broni ani aktów przemocy, ale za to są obecne przedmioty, takie jak teczki, a także mieszkańcy, którzy przybliżyli na rozmowy, fragmenty krajobrazu i ostatnie ujęcie, przedstawiające część twarzy osoby fotografującej. Obrazy fotograficzne wykonane przez Retto są jedynymi istniejącymi lub nawet znanymi zdjęciami z tego wydarzenia, a tym samym obiektywnymi dowodami. Stają się świadectwem śmierci, która sama w sobie jest efektem przemocy i materiałem rzeczowym dla rozprawy sądowej. Oba aspekty uzupełniają się w momencie publikacji, przekształcając się w materiał pamięciowy. Co istotne, fotografie stają się dokumentem historycznym o podwójnym znaczeniu ze względu na to, że ukazują przeszłość i jej wydarzenia oraz dostarczają informacji o autorze i o okolicznościach oraz uwarunkowaniach powstania zdjęć. Pozostają też materiałem obiektywnym, który utrwalony przez maszynę – aparat, rzekomo nie pozostawia miejsca na

---

<sup>835</sup> C.E. Milton, op. cit., s. 176.

<sup>836</sup> D. Gras, *Novela gráfica y posmemoria*, „Cahiers d’Etudes Romanes”, Revue du CAER, 2020, nr 41, s. 8, 14, 44–46.

subiektywną interwencję fotografa. W związku z tym ich odbiorcy odnoszą wrażenie, że zdjęcia te wiernie przedstawiają „wywołane” okropności, przez co postrzegane są jako prawdziwe dokumenty i stanowią mocną podbudowę faktograficzną do warstwy wizualnej komiksu<sup>837</sup>.

Wracając do polifonii komiksowej, warto zaznaczyć, że dzięki warstwie wizualnej bazującej na zdjęciach autorzy mogą mieszać obraz z tekstem, co umożliwia tworzenie nowych narracji, fabularyzowanie przeszłości. Twórcy pamiętają przy tym, że ukazują wydarzenia naprawdę trudne, które nie mogą ulec spłyceniu w formie komiksu, tylko powinny podnosić świadomość społeczną o problemach dziejów minionych, próbując odzwierciedlić przeszłość z materiału fotograficznego<sup>838</sup>. Bohaterowie są poddani zabiegowi beletryzacji, aby ukazać ładunek emocjonalny jaki wpłynął na to, że w Peru w dobie zimnej wojny miała miejsce tak krwawa walka, której ładunek emocjonalny wstrząsnął całym regionem latynoskim. Mamy tutaj wiele relacji, które są częścią przeszłości, ukazując z różnych perspektyw to samo wydarzenie, umożliwiające jednocześnie wgląd w złożoność prawdy historycznej, a przez wizualizację stawiające czytelnika w roli obserwatora, który doświadcza „naoczego kontaktu” z narodową traumą. Natomiast raport CVR stanowi tylko jednolity, urzędowy opis tamtych trudnych wydarzeń.

Samo „obserwowanie” jest jednak złożonym problemem. Otóż zbrodnie w Uchuraccay była obecna w peruwiańskich mediach przez długi czas, w związku z tym społeczeństwo tego kraju przywykło do roli widzów. *Rupay* natomiast stara się zaangażować czytelników w analizę zawartych relacji. Wśród rysunków mamy do czynienia z materiałami archiwalnymi – są to dowody do rozważania przez odbiorcę. Wśród nich znajdują się zdjęcia zrobione przez samych dziennikarzy z miejsca ich morderstwa czy zdjęcia z pierwszych stron gazet z tamtego okresu<sup>839</sup>, które sprawiają, że odbiorca wprost jest „katapultowany” na miejsce tamtych wydarzeń<sup>840</sup>. Ten swoisty kolaż złożony z dwóch poziomów komunikacji – tekstów umieszczonych w kwadratowych ramkach oraz dialogowych dymków – tworzy strukturę

---

<sup>837</sup> L. Arenas Fernández, *Memoria visual en el Perú: las fotografías del caso Uchuraccay*, „Crítica”, 2012, t. 2, nr 2, cyt. za: <https://journals.openedition.org/corpusarchivos/804> [dostęp 29.05.2023].

<sup>838</sup> B. Tullis, *Desde el cómic documental al Tallerismo: una entrevista con Jesús Cossío*, „Mitologías Hoy”, 2019, nr 20, s. 262–263, 265.

<sup>839</sup> W komiksie nie brakuje brutalnych scen. Jedną z nich jest scena z okładki gazety *La República* – zdjęcie zamordowanego dziennikarza, któremu przestrelono głowę w okolicach czoła. Zob. L. Rossell, A. Villar, J. Cossío, op. cit., s. 47.

<sup>840</sup> S. Pau, *Historieta y memoria del conflicto armado interno en Perú*, „Antares”, 2021, t. 13, nr 31, s. 296–297.

różnych rejestrów, gdzie nawet czcionka ukazuje, które przedstawienie jest bliższe historii. Czcionka związana z dowodami ma charakter bardziej pisma urzędniczego, w którym sporządzono raport. Oczywiście dialogi są pewną fikcją, stworzoną na potrzeby powieści. Jednak opierając się na dostarczonych informacjach i wyobraźni autora można skonstruować te wydarzenia na nowo i tym samym przybliżyć ich dramaturgię<sup>841</sup>. Istotna jest również rola narratora, który za pomocą werbalnych dookreśleń miejsca, zmian czasu i datacji umiejscawia poszczególne wydarzenia w przeszłości, a jednocześnie jako ekstradiagetyczny narrator heterodiegetyczny stoi obok tych emocjonalnych wydarzeń, których nie doświadczył, i tym samym umożliwia czytelnikowi indywidualną interpretację zaistniałych faktów. Służą temu również pewne prezentacje graficzne lub zdjęciowe opatrzone tekstem narratora na czarnym tle, których rolą jest zatrzymanie akcji, czy obrazy statyczne w rodzaju stopklatki, wspominające przełomowe momenty tego procesu, skłaniające czytelnika do chwili refleksji, jak na przykład proces nad oskarżonymi, pierwsze przedstawienie wersji wydarzeń przez mieszkańców Ayacucho czy represje wobec mieszkańców<sup>842</sup>.

Pojawiający się przykładowy dialog między dziennikarzami dotyczący trudów wędrówki po górzystych terenach Peru najprawdopodobniej nigdy nie miał miejsca w raporcie CVR, jednakże pojawia się opis trudów wyprawy<sup>843</sup>, a sam dialog ma na celu zbliżyć czytelnika do prezentowanych wydarzeń i nadać im pewną naturalność. Niektóre dialogi zostają pominięte i ukazane w postaci białych dymków bez tekstu, wskazując tym samym na brak materiału do możliwej interpretacji. Przez warstwę graficzną, wizualizując realia rzeczywistości historycznej tamtego okresu, ukazują jedynie, jak żywa dyskusja była na ten temat w społeczeństwie<sup>844</sup>.

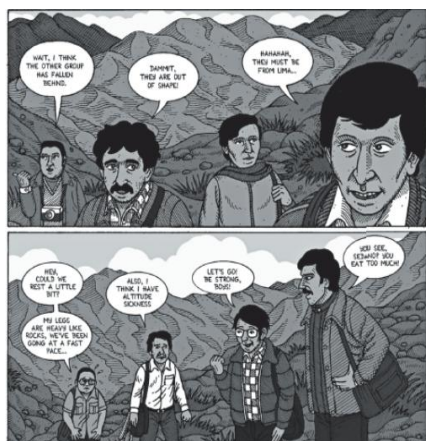
---

<sup>841</sup> C.E. Milton, op. cit, s. 176–177.

<sup>842</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 41–42.

<sup>843</sup> *El Informe Final de la Comisión ...*

<sup>844</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 41.



Ilustracja 61: Rozmowa dziennikarzy o trudach wędrówki w komiksie *Rupay*

W tym samym komiksie wspomniane jest także śledztwo prowadzone przez Mario Vargas Llosę, który wraz z Abrahamem Guzmánem Figueroa oraz Mario Castrem Arenasem wyruszyli do Uchuraccay, aby zbadać tę zbrodnię. W związku z tym w komiksie pojawiają się kadry przedstawiające wywiady, jakie przeprowadzał Llosa z lokalnymi mieszkańcami oraz reprodukcja okładki magazynu *Caretas*, który jeden ze swoich numerów poświęcił wydarzeniom z Uchuraccay. Przedstawienie prac w komisji w terenie ukazuje ją jako komórkę prowadzącą dochodzenie w sposób powierzchowny. Jedną z głównych postaci tego komiksu jest lokalny urzędnik – Fortunato Gavilán, o którym wspomina również raport CVR, wzmiankując o ujawnianiu nowych informacji dotyczących zbrodni. W komiksie zostaje mu poświęcone jednak nieco więcej uwagi, aby zastanowić się nad jego rolą w całym wydarzeniu. Zaskakujące jest to, że szybko ucieka się on do przemocy, a także że sam staje się ofiarą całego zamieszania. Niemniej jednak autorzy nie pozostawiają takiego zachowania bez głębszej analizy i ukazują życie Gavilána, zanim został liderem lokalnej społeczności. Okazuje się, że był szkolonym przez wojsko szeregowym. Informacje te wpłynęły na to, że twórcy komiksu dalej w swojej narracji, choć niebezpośrednio, próbują obarczyć winą za dokonaną zbrodnię wojskowych, gdyż to oni ukształtowali Gavilána jako człowieka, który podlegał do morderstwa dziennikarzy.

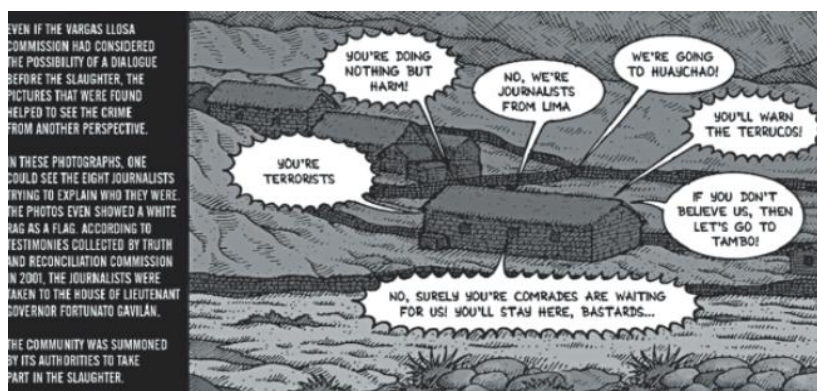


Ilustracja 62: Przedstawienie historii Gavilána

Uwaga autorów skupiona na mniejszych detalach, które odsłania nam narrator – aby rozjaśnić zagmatwany proces, pełen niejasności – daje czytelnikowi poznać całokształt problemu, zachowując przy tym ramy sekwencji chronologicznej z możliwymi retrospekcjami w drugiej części historii, gdzie mamy odniesienia i komentarze do zabójstwa dziennikarzy. Niemniej jednak każde wydarzenie ma inną wartość znaczeniową czy to w komiksie, czy raporcie. Na przykład można zanalizować dialog prowadzony pewnego popołudnia w domu Gavilána, kiedy dziennikarze – według raportu CVR – byli jeszcze w podróży i pozostawali nieznanymi społecznościami. W domu tym *comuneros* już dyskutowali o potencjalnym ataku Świetlistego Szlaku jako zemście za wcześniejsze zlinchowanie ich członków oraz o pozostałych członkach znajdujących się w ich społeczności. Podczas tego spotkania słyszano krzyki, że „terroryści nadchodzą” oraz spożywano wcześniej skonfiskowany alkohol, w związku z tym podjęto błędną decyzję o zabójstwie nadchodzących intruzów<sup>845</sup>. W komiksie kwestia ta wygląda zgoła inaczej. W *Rupay* po przybyciu dziennikarzy ma miejsce dyskusja w domu Gavilána między *comuneros* i intruzami. Sugeruje to, że społeczność góralska była świadoma swojej pozycji w walce między *senderistami* a wojskiem, a nie chcąc dopuścić do kolejnego rozlewu krwi, sama wzięła udział w konflikcie, broniąc swojego terytorium<sup>846</sup>.

<sup>845</sup> *El Informe Final de la Comisión...*

<sup>846</sup> L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, op. cit., s. 38–39.



Ilustracja 63: Rozmowa z dziennikarzami w domu Gavilána

Dzięki formie narracji powieściowej *Rupay* nie stawia tylko na jedną wersję wydarzeń opisanych przez raport Llosa czy CVR, ale stara się pobudzić czytelnika do myślenia i nakreślić inne możliwe wydarzenia, o których dokumenty milczą. W wersji tekstowej są tu trzy możliwe scenariusze śmierci dziennikarzy: pierwszy – dziennikarze i przewodnik zostali zabici przez wojsko; drugi – zostali zabici przez *comuneros*, którzy faktycznie obawiali się kolejnych członków Świetlistego Szlaku; trzeci – dziennikarze zginęli, bo wmieszali się przez przypadek w konflikt między lokalnymi społecznościami<sup>847</sup>.

Rola wojska w tym zdarzeniu jest niejednoznaczna, gdyż raporty różnią się od siebie. Vargas Llosa w swoim raporcie odrzucił możliwość stacjonowania wojska w Uchuraccay, gdyż niemożliwe było, aby wojsko w tym samym czasie znajdowało się we wszystkich częściach regionu. Natomiast CVR stwierdza, że były pogłoski o występowaniu wojska w tym samym czasie na terytorium Uchuraccay, lecz nie podaje żadnych wyjaśnień, poza jednym. Otóż mieszkańcy musieli otrzymać informację od wojska, że przyjaciele podążają powietrzem (wojsko poruszało się helikopterem), a nie lądem. Dlatego też miejscowi wzięli dziennikarzy za wroga. W związku z tym jest wysoce prawdopodobne, że jakiś wojskowy musiał być w wiosce, dlatego w komiksie pojawia się kadr prezentujący rozmowę mieszkańców z wojskowymi<sup>848</sup>.

Jak tłumaczy w jednym z wywiadów współautor *Rupay* – Alfredo Villar – komiks ma zdolność do opowiadania faktów i fikcji, dzięki czemu pozwala na prezentowanie wielu wersji jednocześnie, wywołując efekt prawdy<sup>849</sup>. Sam oparty na jakimś źródle jest tylko materiałem wyobrażeniowym, gdyż przerabia fakty na fabułę obarczoną subiektywizmem twórców,

<sup>847</sup> Ibid., s. 51.

<sup>848</sup> C.E. Milton, op. cit., s. 182–184.

<sup>849</sup> Ibid, s. 185.



stąd między innymi tak duże wskazanie na udział państwa i wojska w zbrodni dokonanej na dziennikarzach, którą starają się nakreślać autorzy, stwierdzając tym samym, że wersja państwowa nie zawsze musi oznaczać prawdziwą<sup>850</sup>.

*Rupay* zdobył uznanie w świecie komiksowym, choć pojawiały się też głosy krytyki, że tego typu wydarzenie nie powinno być prezentowane w sferze niskiej kultury. Warto jednak nadmienić, że właśnie dlatego, iż nie jest dokumentem, nie musi trzymać się sztywnej wersji raportów. A dzięki warstwie rysunkowej trafia do młodzieży, gdyż język komiksu jest łatwiejszy do zrozumienia niż suchy zapis, tym bardziej że składnia prawnicza nie budzi żadnych emocji grozy, zwłaszcza w pokoleniu, które nie pamięta czasów terroru<sup>851</sup>. Jedno jest pewne, łącząc wiele wersji na temat tej samej historii autorzy *Rupaya* sprowokowali społeczeństwo peruwiańskie oraz opinię światową do przyjrzenia się wydarzeniom z końca ubiegłego wieku, które nie do końca są oczywiste dla wszystkich, zresztą jak większość wydarzeń Ameryki Łacińskiej naznaczonych terrorem i walką władzę. Peruwiańczycy potrzebują „muzeum pamięci”, aby walczyć z takimi postawami, które wyzwały polityczną przemoc i doprowadziły do tragicznych wydarzeń w latach 80. XX wieku, w celu niedopuszczenia do tego, co było, a komiks z całą pewnością przez swoją powszechność i prosty odbiór może zastąpić takie „muzeum pamięci” i trafić do wielu ludzi z różnych warstw społecznych<sup>852</sup>.

#### 4.5. Kolumbijska zbrodnia w formie komiksowej baśni

Kolejny omawiany tytuł nawiązuje tematycznie do *Rupay*, przedstawiając jednak inną konwencję gatunkową historycznej powieści graficznej. Mogłoby się wydawać, że w XX wieku opowiadanie legend czy baśni, które mają charakter umoralniający, jest raczej reliktem, że ten zwyczaj odszedł w zapomnienie. Jednak nie. Został on chętnie wykorzystany przez latynoskich twórców komiksu do opowiedzenia o wydarzeniu z 1985 roku, a mianowicie o zajęciu Pałacu Sprawiedliwości w Bogocie które stanowi zarówno tło, jaki i główny wątek fabularny powieści graficznej *Los once como un cuento sin hadas*. Ten tragiczny moment w historii Ameryki Łacińskiej jest istotny z dwóch powodów. Pierwszym z całą pewnością jest pokazanie, jak została zerwana *convivencia* – układ między liberałami a konserwatystami, trwający od lat 50.

---

<sup>850</sup> Ibid., s. 185.

<sup>851</sup> Ibid., s. 188.

<sup>852</sup> G. T. Saxton-Ruiz, *Ambigüedades éticas y estéticas: La narrativa peruana contemporánea y la violencia política*, Knoxville (Tennessee), s. 230.

XX wieku, umożliwiającą pokojowe współistnienie tych dwóch sił. Genezą zerwania układu było niezadowolenie ludzi ubogich, którzy mieli dość kapitalistycznego wyzysku, dlatego w biednych, najczęściej wiejskich ośrodkach, zaczęli tworzyć lewicowe organizacje rewolucyjne, które rozpoczęły walkę. I tak w listopadzie 1985 roku w Pałacu Sprawiedliwości doszło do starcia partyzantów z Ruchu 19 Kwietnia (M-19) z policją i wojskiem. Bezpośrednim powodem zamachu był sprzeciw wobec rzekomo sfałszowanych wyborów w 1970 roku. W wyniku tego ataku śmierć poniosło wiele osób, wielu też zaginęło. Zniszczeniu uległy także akta procesowe, co przyniosło korzyść baronom narkotykowym<sup>853</sup>. Drugim powodem było ukazanie bezradności wobec zbrodni i nieporadności w identyfikacji ludzi, którzy ponieśli śmierć w jednym z najbardziej bestialskich zamachów. Ten napad na Pałac Sprawiedliwości wstrząsnął całą Ameryką Łacińską<sup>854</sup>.

Próba stworzenia dzieła pamięci o wydarzeniu, które naznaczyło naród kolumbijski, z artystycznej perspektywy, jest w pewien sposób związana z zamówieniem rządowym. Projekt powstał z inicjatywy Ministerstwa Kultury w 2011 roku. Jego celem było zachęcenie osób zainteresowanych do stworzenia kreatywnego dzieła o historii odnoszącej się do wydarzeń, jakie naznaczyły kolumbijskie społeczeństwo. Tego wyzwania podjął się kreatywny zespół o nazwie Sharpball, składający się z trzech młodych ilustratorów. Andrés Cruz, Jose Luis i Miguel Jiménez wybrali temat szturm na Pałac Sprawiedliwości jako mroczny rozdział w historii Kolumbii – wywołany nie tylko wewnętrznymi problemami, ale też kwestią odnajdywania się krajów latynoskich w systemie dwubiegunowym – i postanowili przybliżyć go społeczeństwu. W efekcie stworzyli *Los once*. Wspierani przez Laurę Ubaté, uzupełnili

<sup>853</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 346; M. Wesołowski, *Café Macondo. Reportaże z Kolumbii*, Warszawa 2019, s. 94–110.

<sup>854</sup> Był to atak dokonany w Bogocie w Kolumbii 6.11.1985 r. przez dowództwo partyzantów z Ruchu 19 Kwietnia (M-19) na Pałac Sprawiedliwości. M-19 była to marksistowska organizacja, która w imię „pokoju i sprawiedliwości społecznej” dokonała tego zamachu, nawiązując do idei Simona Bolívara, kradnąc jego szablę z narodowego muzeum w 1974. M-19 przetrzymywał prawie 350 zakładników, w tym sędziów, radnych stanowych, urzędników sądowych, pracowników i gości Pałacu Sprawiedliwości. Po tym wtargnięciu nastąpiła reakcja policji i armii, które otoczyły budynek i zainicjowały akcję odbicia zakładników, która trwała 27 godz. Zginęło wielu ludzi (według raportu IACHR – 94 osoby), w tym 11 sędziów, partyzanci i pracownicy lokalnej kafejki w Pałacu Sprawiedliwości, których nie można było zidentyfikować, gdyż ich ciała były spalane lub zmasakrowane. Poza tym strona rządowa opóźniała możliwość identyfikacji ciał W wyniku prowadzonych od 2005 r. przez Prokuraturę Generalną śledztw w sprawie cywilów, którzy zaginęli podczas odbicia pałacu przez wojsko lub wyszli z incydentu żywi i pozostali pod opieką la Fuerza Pública, aresztowano wysokich rangą wojskowych jako współwinnych masakry. Przejęcie i odzyskanie zostało opisane przez Międzyamerykańską Komisję Praw Człowieka (IACHR) jako masakra. *Caso Rodríguez Vera y Otros (Desaparecidos del Palacio de Justicia) vs. Colombia. Sentencia de 14 de Noviembre de 2014*, Corte Interamericana de Derechos Humanos, caso: 10738, [https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec\\_287\\_esp.pdf](https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec_287_esp.pdf), [dostęp: 19.02.2022]; *April 19 Movement*, „Stanford. Center for International Security and Cooperation”, [https://cisac.fsi.stanford.edu/mappingmilitants/profiles/april-19-movement#text\\_block\\_18967](https://cisac.fsi.stanford.edu/mappingmilitants/profiles/april-19-movement#text_block_18967) [dostęp: 19.02.2022]; L. Boudon, *Colombia's M-19 Democratic Alliance: A Case Study in New-Party Self-Destruction*, „Latin American Perspectives”, 2001, t. 28, nr 1, s. 73–92.

zespół i zaczęli tworzyć pierwszy wspólny projekt finansowany online przez crowdfunding na kolumbijskiej platformie „La Chèvre”<sup>855</sup>.

*Los once* to swoista metafora opowiadająca historię jedenastu myszy (ofiar), które zostały napadnięte przez wrony (M-19) i bestię, przypominającą wielkiego psa, a innym razem pawiana (siły rządowe). Myszy pragną uciec, przetrwać i pozostać zjednoczone wobec terroru, jaki zapanował w Pałacu Sprawiedliwości. Sama liczba nie jest przypadkowa, nawiązuje do jedenastu sędziów, którzy stracili życie w wyniku starcia armii z partyzantami. Z czasem liczba zmienia się. I tak mamy dwunastu bohaterów<sup>856</sup>. Myszy te szukają sposobu, aby uciec przed bestią, która na przestrzeni czasu będzie głównie symbolizować strach i zmieniać się wraz z rozwojem fabuły<sup>857</sup>. Fabuła opowiadająca o 27 godzinach „kolumbijskiego ludobójstwa” ma na celu ukazać nowy format bólu, udręki i niepewności, jakich doświadczają bliscy ofiar, którzy nie wiedzą, co się wydarzyło ani gdzie są ich domownicy. Z tego powodu powieść graficzna została osadzona w konwencji baśni, w sposób jednak specyficzny. Sami twórcy określili swoje dzieło jako antybajkę, w której można dostrzec wpływy z *Mausa* Arta Spiegelmana oraz z *Folwarku zwierzęcego*<sup>858</sup> George’a Orwella. Jak się okazuje, narracja tworzy zwierzęta, a nie zwierzęta tworzą narrację. Dobitym tego przykładem jest postać monstrualnej myszy o kruczonych skrzydłach i wojskowym stroju, która pojawia się w chwili zdławienia ostatnich ognisk oporu napastników. Figura ta staje się uosobieniem cech ofiar i sprawców w momencie, gdy załamują się podziały politycznego konfliktu<sup>859</sup>.

Tak więc ilustracje i tekst ukazują to, co można było zrekonstruować na podstawie wypowiedzi pogrążonych w bólu i niepewności krewnych zaginionych, wczuwających się również w to, co mogli czuć ich bliscy. Na podstawie ich relacji napisano prolog i epilog dzieła. Projekt można porównać do powieści graficznej *Maus, opowieść o ocalałym*. Jest to awangardowa publikacja, która wykorzystuje postmodernistyczne techniki do przedstawiania

---

<sup>855</sup> P. Páez, *Los once. La memoria de Colombia en cómic*, „Revista Diners”, [https://revistadiners.com.co/cultura/6917\\_los-once-la-memoria-de-colombia-en-comic/](https://revistadiners.com.co/cultura/6917_los-once-la-memoria-de-colombia-en-comic/) [dostęp: 6.11.2021].

<sup>856</sup> J. L. Jiménez, M. Jiménez, A. Cruz Barrera, *Los Once. Un cuento sin hadas*, Bogotá 2014, s. 45.

<sup>857</sup> Potwór ten przybiera różne postaci, raz jest ogniem, który trawi budynek wymiaru sprawiedliwości, innym razem istotą podobną do zwierzęcia z gwiazdami na ramionach, co stanowi aluzję do sił zbrojnych. W ostatnim kadrze ukazującym dwunastu bohaterów, stoją oni przed bestią, gdy ta atakuje, przytłaczając ich swoim rozmiarem. Po tej scenie dwunastu bohaterów znika z książki, tak jak zniknęło wielu ludzi po tym wydarzeniu. Zob. Á.V. Salamanca Martínez, *La novela gráfica y sus relaciones con los procesos históricos colombianos. El caso de Los Once y la toma del Palacio de Justicia*, Bogotá 2020, s. 113.

<sup>858</sup> G. Orwell, *Animal Farm*, London 1945.

<sup>859</sup> F. Martínez Pinzón, *Los once: novela gráfica sobre el Palacio de Justicia*, „Razón Pública”, 13.04.2014, <https://razonpublica.com/los-once-novela-grafica-sobre-el-palacio-de-justicia/> [dostęp 10.03.2021].

rasy ludzkiej jako zwierzęta<sup>860</sup>. Z tym że w *Maus* myszy są w pełni antropomorficzne, podkreślają antagonizmy w sferze ludzkiej między różnymi narodowościami. Żydzi to myszy, które stoją niżej w łańcuchu pokarmowym niż koty, czyli Niemcy. W *Los once* natomiast myszy są antropomorfizowane, i dodatkowo charakteryzowane na podstawie cech zwierzęcia jako takiego. W ten sposób historia stara się wykorzystać symbol zwierzęcy, utrwalony w literaturze do tworzenia analogii z cechami ludzkimi, i tak tworzy się prezentacja baśniowa, adresowana do szerszej publiczności – zarówno dzieci jak i dorosłych, co podkreśla Miguel Jiménez, ilustrator *Los once*<sup>861</sup>. Symbol myszy w literaturze odwołuje się do zachowań myszy i ich postrzegania przez ludzi jako zwierzęta bojaźliwe i niepozorne<sup>862</sup>. Tutaj główni bohaterowie (myszy), są mali wobec ciągle przeobrażającej się i atakującej bestii (sił rządowych) czy drapieżnych ptaków (partyzantów) i w wyniku zaistniałego ataku są niepewni swej przyszłości. Te postaci komiksowej baśni ukazują problem zwyczajnych ofiar konfliktów, które boją się tego, co nastąpi, eksponując tym samym narrację antywojenną. Warto dodać, że występujące myszy są białe, co oznacza, że są niewinne, są ofiarami, zostają uwięzione w potrzasku między antagonistami tej całej narracji – dwoma siłami walczącymi o władzę<sup>863</sup>.

*Los once, como un cuento sin hadas – Jedenastu*,<sup>864</sup> czyli *opowieść bez wróżek*<sup>865</sup> to dzieło, które ożywia wydarzenia z historii polityki przez *neo-noir* – stylistykę wykorzystującą wiele elementów filmu *noir*<sup>866</sup>, ale dotyczy to tematów żywo dyskutowanych obecnie w społeczeństwie i widać elementy, których nie było w filmach *noir* z lat 40. i 50. XX wieku. Odniesienie do stworzenia czarno-białego świata ma za zadanie odzwierciedlać ruchy społeczne, rozumiane jako dwubarwny świat. To z kolei ma odwoływać się do subiektywnych poglądów czytelników na obserwowaną prezentację wydarzeń. To ćwiczenie jest możliwe na

---

<sup>860</sup> Więcej o *Mausie* w rozdziale 3.6.

<sup>861</sup> P. Páez, op. cit.

<sup>862</sup> W. Kopaliński, *Mysz*, [w] *Słownik symboli*, Warszawa 1999, s. 248–249.

<sup>863</sup> J.P. Celeita Zambrano, *Novela Gráfica: La imagen hacha voz en el siglo: Los Once, la historia en imágenes*, Bogotá 2019, s. 107 J.L. Jiménez, M. Jiménez, A. Cruz Barrera, *Los Once. Un cuento sin hadas*, Bogotá 2014, s. 30

<sup>864</sup> Wracając do kwestii liczby, warto zwrócić uwagę na jej symbolikę, charakterystyczną też dla baśni. W tym przypadku „11” oznacza nie tylko wcześniej wspomnianą liczbę sędziów, ale też miesiąc w kalendarzu, podczas którego miało miejsce wydarzenie – listopad, a także liczbę pracowników stołówki czy okazjonalnych gości, którzy się w tamtym momencie pojawili w gmachu. Zob. J.P. Celeita Zambrano, op. cit., s. 103.

<sup>865</sup> *El cuento de hadas* (hiszp.) – ‘opowieść wróżek’, tu oznacza baśń. Tytuł ten nawiązuje do tego gatunku, jednakże podkreślając *sin hadas* – czyli ‘bez wróżek’, informuje, że jest to historia oparta na wydarzeniach prawdziwych.

<sup>866</sup> Nurt w kinie amerykańskim, który odnosił się głównie do filmów gangsterskich z lat 40. i 50. XX wieku, gdzie czarno-biała stylistyka nie tylko symbolizowała brak jasnego podziału na dobro i zło, ale i ukazywała niewyjaśnione przestępstwa czy oznaczała brak happy endu. Zob. S. Bobowski, *Film noir – repetytorium*, Wrocław 2010, s. 6–7.

poniższych obrazach, przez kontrastowanie białych i czarnych tonów, wyeksponowanych w powieści graficznej *Los once*, paraleli udręki i niepewności, w obliczu zbliżającego się wydarzenia i konfliktu społecznego między partyzantami i władzą oraz wmieszanych w to cywili<sup>867</sup>.

Pewien realizm, a zarazem tragizm wydarzenia historycznego można zauważyć też dzięki obecności wielu głosów: rozmowy telefoniczne, a nawet zewnętrzne głosy, zarówno dziennikarzy, jak i członków rodziny, są w *Los once* niezależne od siebie. Każdy z nich tworzy własną linię narracyjną, nakreślając dramaturgię wydarzeń, odtwarzając z tych rozproszonych części cały obraz w świetle komentarzy oraz relacji, które są punktem zaczepienia w rzeczywistości, próbującym tym samym utrzymać czytelnika w rzeczywistości historycznej, chroniąc go przed całkowitą immersją fantastyki, zbliżając tym samym powieść graficzną do typu mimetycznego – naśladowującego historię<sup>868</sup>. Głosy te najczęściej mają formę dialogów umieszczonych w dymkach. Tradycyjnych dialogów – zdańwymienianych między poszczególnymi bohaterami – praktycznie nie ma w powieści, gdyż spróbowano uniknąć rekonstruowania czegoś, o czym wie się najmniej. Wśród tekstów znajdziemy między innymi skrypty nagranych słownych komunikatów M-19, płk. Alfonso Plazasa Vegi, przewodniczącego Najwyższej Izby Sprawiedliwości – Alfonso Reyesa Echandía czy dziennikarza Juana Gossaina, który zapowiada złowieszcze wydarzenia w radiu, opowiadając o tym, jak Álvaro Almanza, dziennikarz Radia Colombia Nacional, zauważył strzały w piwnicach Pałacu Sprawiedliwości<sup>869</sup>. W tym sensie można mówić o reinterpretacjach ważnych kluczowych wydarzeń w historii. Dzięki nim, z artystycznego punktu widzenia, można wydobyć na powierzchnię nową wizję kluczowych zbiegów okoliczności, które dla raportów prawnych nie były znaczące<sup>870</sup>. Co istotne, słowa wypowiedziane w przeszłości są skomentowane w czarnym prostokącie, który jest przypisem informującym, kto je powiedział. Kolor czarny wskazuje, że przekazywane wiadomości są wypełnione rozpaczą i chaosem: Czarne tło symbolizuje cierpienie, sugerując znacznie trudniejszą lekturę. Generalnie kiedy w

---

<sup>867</sup> Według autorów, czarno-biała estetyka nie tylko miała zapewnić niskie koszty produkcji, ale być też odzwierciedleniem bardzo spolaryzowanego politycznie społeczeństwa Kolumbii, w którym nie ma miejsca na odcienie szarości. Zob. J. P. Celeita Zambrano, op. cit., s. 103.

<sup>868</sup> Á.V. Salamanca Martínez, op. cit., s. 53.

<sup>869</sup> J.L. Jiménez, M. Jiménez, A. Cruz Barrera, op. cit., s. 18.

<sup>870</sup> J. P. Celeita Zambrano, op. cit., s. 106.

komiksie pojawia się akcja opanowania pałacu przez partyzantów (ptaki), a następnie pokazane są walki z armią, dominuje czerń<sup>871</sup>.

Jeśli natomiast chodzi o formę narracji, to ogólnie jest ona eksponowana w różnych perspektywach i strukturach czasowych w sposób nieliniarny. Historia już w początkowym rozdziale, za pomocą wskazania datacyjnego, zostaje umieszczona na linii czasu. Otóż mamy określony pierwszy dzień gehenny – 6 listopada 1985 roku jako element planszy komiksowej. Wydaje się, że wraz z czarnymi panelami, w których znajduje się dookreślenie, czyje są to słowa, pojawia się wypowiedź narratora wszechwiedzącego, ale ekstradiegetycznego narratora wiarygodnego heterodiegetycznego, który ujawnia się tylko w tych miejscach i może być uważany za dodatkowego narratora<sup>872</sup>.

Wracając do wątku głównego, należy podkreślić, że *Los once* prezentuje nieliniową narrację, gdyż w całej historii możemy wyróżnić dwie, a nawet trzy historie, które opowiadane są równolegle, jedna wewnątrz Pałacu Sprawiedliwości, a druga na zewnątrz, w mieście Bogocie, oraz trzecia w pobliżu gmachu budynku Pałacu Sprawiedliwości. W pierwszym wymiarze narracyjnym dominuje biel. Widoczna jest babcia myszy i jej wnuczka, które prowadzą normalne, spokojne życie, dopóki nie usłyszą wiadomości o swoim synu i ojcu. Ta historia zostaje podana w sposób chronologiczny, z pierwszoosobową narracją babci, jest to zatem intradiegetyczny narrator homodiegetyczny, pamiętający własną przeszłość<sup>873</sup>. Babcia opowiada o codzienności do momentu otrzymania informacji o wydarzeniach z Pałacu Sprawiedliwości, później długie oczekiwanie na informację o zaginionym członku rodziny, które trwa trzydzieści lat. Następnie przez werbalne dopowiedzenie następuje skok w czasie tej narracji. I oto dziewczyna jest już dorosła, a prawda i miejsce pobytu jej zaginionego ojca wciąż pozostają nieznane. W tym przypadku ta pierwsza linia narracji przedstawia perspektywę rodzin osób zaginionych i oddaje całą gamę emocji i przeżyć, jakie mogły te osoby doświadczyć przez kontekstualizację niepokoju i niewielką ilość informacji w obliczu zastanej tragedii<sup>874</sup>. Przez samo odniesienie się do córki jednego z zaginionych dowiadujemy się, że omawiana powieść graficzna jest też skierowana bezpośrednio do najmłodszych pokoleń. Dziewczyna sama doświadczyła traumy, tak jak i babcia<sup>875</sup>. Oczywiście, brak rozwiązania sprawy zaginięcia jej

---

<sup>871</sup> J.L. Jiménez, M. Jiménez, A. Cruz Barrera, op. cit., s. 18–21.

<sup>872</sup> Ibid., s. 8, 19.

<sup>873</sup> Ibid., s. 14–17, 105.

<sup>874</sup> Á. V. Salamanca Martínez, op. cit., s. 47.

<sup>875</sup> J.L. Jiménez, M. Jiménez, A. Cruz Barrera, op. cit., s. 102.

ojca sprawił, że trauma ta przez lata rozwinęła się w niej, ale pozostaje nieznaną przez te pokolenia, które w dzieciństwie nie wiedziały lub nigdy nie rozumiały tego, co się stało, a także późniejszych generacji, które nigdy o tym wydarzeniu nie słyszały<sup>876</sup>. Wszystko to jest formułowane przy pomocy czasu aktualnego.

Druga linia narracyjna jest prowadzona wewnątrz Pałacu Sprawiedliwości. Przez pryzmat intradiegetycznego narratora homodiegetycznego poznajemy opowiadania dwunastu postaci. Tym razem narrator wypowiada się w liczbie pojedynczej jako „ja” i przybliża czytelnikowi ówczesną rzeczywistość za pomocą czasu aktualnego. Narracja nie jest umiejscowiona w głównym czasie, sprzężonym z historią, gdyż jest fikcją, a z kolei narrator wizualny w sposób chronologiczny przybliża nam to, co dzieje się na zewnątrz budynku. Obraz fotograficzny, nawet jeżeli odzwierciedlony za pomocą rysunku, sprawia, że fotografia uwierzytelnia istnienie portretowanej postaci, miejsca lub faktu. Narysowany obraz zapewnia przestrzeń i swobodę wyobraźni, ale jednocześnie obrazy fotograficzne tworzą związek z rzeczywistością. Zdjęcia mogą rekonstruować historię, ale mogą także skłonić do kwestionowania tego, co pamiętamy, co widzieliśmy i co zostało powiedziane przez innych. Taki jest sposób zapisu fabuły<sup>877</sup>. Jak widać, trzecia warstwa narracyjna dzięki naszkicowaniu wydarzeń sprawia, że czytelnik dowiaduje się, że ma do czynienia z miejscami prawdziwym. One są tłem i swoistym miejscem rozgrywania akcji poddanej fabularyzacji. Wydarzenia w środku gmachu opowiadane za pomocą tekstu, a jednocześnie warstwa wizualna prowadząca narrację symultanicznie do tej ze środka, tyle że na zewnątrz gmachu, precyzują historyczność realiów wizualnych. Wskazują przy tym, że to, co wewnątrz budynku, jest czystą fikcją, swoistym domniemaniem, a to, co na zewnątrz, odpowiada próbie zbliżenia się do potwierdzonych faktów historycznych.

---

<sup>876</sup> J. P. Celeita Zambrano, op. cit, s. 23.

<sup>877</sup> Ibid., s. 50–51.



Ilustracja 64: Zdjęcie płonącego Pałacu Sprawiedliwości w Bogocie w nocy z 6 na 7 listopada 1985 r.



Ilustracja 65: Okładka *Los once*, przedstawiająca palącą się pułapkę, z której próbują wydostać się myszy

Narracja koncentruje się na tych dwóch historiach, a nie na jednej z tych, którą rząd i prasa publicznie relacjonowały. W powieści graficznej jest miejsce na oddanie powagi i tragizmu wszystkich okoliczności śmierci ofiar bliskich, z którymi przeprowadzono wywiady. Oni mieli ważną rolę do odegrania w meandrach czasu Kolumbii, rok po roku walczyli o uznanie państwa, o restytucję ich praw, poszukiwanie prawdy oraz obronę prawa do pamięci o ich zaginionych krewnych w tych dwóch dniach w 1985 roku. *Los once* jest konstituowany jako utrwalenie pamięci o tym wydarzeniu. Autorzy sami budują i opowiadają historię, umiejscawiając w niej bohaterów – ludzi, którzy nie mają głosu (bo zaginęli), i tych, którzy chcą być wysłuchani (krewni). Z tego wynika, że pamięć transmitowana przez powieść graficzną problematyzuje hegemoniczne dyskursy historyczne, które w historii oficjalnej zignorowały przypadek tych, którzy zniknęli podczas szturm na Pałac Sprawiedliwości, pozbawiając ich rodzin prawa do prawdy. Rola państwa jako gwaranta podstawowych praw powinna zapewniać dostęp do prawdy o stanie faktycznym. Twórcy komiksu są świadomi znaczenia swego dzieła.



Zróznicowane obrazy i scenariusz służą wychowaniu obywatelskiemu dzieci i młodzieży, która do tej pory uczestniczyła praktycznie tylko w rozmowach na temat kolumbijskiego holokaustu lub działaniach rządowych, skoncentrowanych na budowaniu pamięci historycznej. Dzięki swojej pracy grupa Sharpball – przy pomocy elementów baśniowych, a więc uniwersalnych, i dzięki umiejętności czytelników odczytywania symbolicznych obrazów – pokazała sposób na uzyskanie dostępu do nieopowiedzianych czy nieodkrytych historii.

*Los once* jako powieść graficzna została zanurzona w procesie, który póki co nie kończy się, gdyż sprawa z 6 listopada 1985 roku wciąż jest żywa, jest przedmiotem dalszych poszukiwań, co z pewnością zaowocuje nowymi faktami, które ujrzą światło dzienne. Tym samym stała się ona obiektem ewolucyjnym przez interpretacje, krytykę i subiektywizm typowy dla każdego czytelnika, niezależnie od miejsca i czasu, podobnie jak czyni to baśń, która niesie ze sobą różnorodność stanowisk, interpretacji i uzasadnień. Mimo to obraz daje nam możliwość dokonania indywidualnej analizy bez utraty możliwości podążania za intencjami autorów przez dopasowane elementy, które ją tworzą<sup>878</sup>. Obecne w komiksie elementy baśniowe sprawiają, że mamy do czynienia z możliwością interpretacji krainy poza znanym nam czasem i przestrzenią – zwłaszcza jeśli chodzi o drugą linię narracyjną, gdzie granica między realizmem i fikcją w pewnym stopniu się zaciera. Elementy baśniowe mogą też wzmacniać tożsamość i kulturę oraz pamięć o zapomnianych osobach lub rodzinach pozostawionych w cieniu bólu – o czym świadczy zwłaszcza druga część, ukazująca strach myszy w obliczu ataku. Mamy tu czarno-białe spojrzenia, szare myśli, które przesłaniają wzrok tym, którzy chcą spojrzeć wstecz, kilkugodzinną historię uchwyconą na papierze, a w niej uczucie i doświadczenie obrazów, które ożywają w obliczu każdego konfliktu lub zamachu stanu<sup>879</sup>. Cała opowieść to tylko świadectwa, uczucia i słowa osób, których nie opuściły wątpliwości ani ból po wydarzeniach z końca 1985 roku.

*Los once* poświadczą, że drogi mrocznej latynoamerykańskiej historii zaczynają się krzyżować z popkulturą na rzecz prezentacji wiedzy o przeszłości, pozwalając tym samym na łączenie faktów z ich sferą emocjonalną i skierowanie myśli wszystkich pokoleń, które tworzą jeden kraj, na to, co było przemilczane wcześniej. Literatura to wehikuł czasu i propagator krytycznego myślenia dla wielu dzieci i młodych ludzi, którzy muszą zrozumieć historię swojego narodu. Powieść graficzna jako gatunek łączący tekst i obraz tworzy język strategiczny

---

<sup>878</sup> J.P. Celeita Zambrano, op. cit., s. 109.

<sup>879</sup> Ibid., s. 111.

i przekazuje nowym pokoleniom, w sposób dla nich charakterystyczny, zagadnienia dziejowe w formie wizualnej. Obrazy umożliwiają szybki dostęp do przeszłości i przekazu informacji, a obraz widziany z wielu perspektyw może wpływać też na różne sfery życia społecznego i wciąż być aktualny. „Z Pałacu Sprawiedliwości nigdy się nie dowiemy wszystkiego” – powiedziała wnuczka byłego sędziego Carlosa Medellín y Forera, opowiadając o niepewności swojej rodziny trzydzieści trzy lata po śmierci dziadka<sup>880</sup>. Ta wypowiedź dla „El Espectador” tylko podkreśla, jak istotne jest stworzenie uniwersalnych powieści graficznych, które swoją narracją nie zdeaktualizują się w przyptywie nowych badań. Analizowana powieść graficzna jest ważna również dlatego, że – według Oscara Giovanny Flantrmsky Cárdenas – pozwala czytelnikowi doświadczyć konfliktu i związanej z nim całej gamy uczuć i przeżyć, które zacierają abstrakcję, w jaką to zjawisko konfliktu jest ujmowane w oficjalnych komunikatach i pracach akademickich, nie pozwalających oddać całości zjawiska za pomocą słów. Dzięki nowym formom wypowiedzi uwypukla wspomnianą intensywność doświadczenia, umożliwiając odbiorcy poznanie okropności i złożoności, które niosła ze sobą wojna, bitwa czy inne formy starć związane z konfliktem. Tym samym umożliwia szersze zrozumienie problemu<sup>881</sup>. Nie możemy zatem powiedzieć, że komiks to medium, które deprecjonuje poważną treść czy infantylizuje fakty. On pozwala głębiej je przeżywać.

Dzięki swej popularności komiks staje się odpowiednim środkiem rozpowszechniania o charakterze historiograficznym wydarzeń nie tylko takich, które wzbudzają dumę, ale też tych trudnych. Dzięki tej wizji komiksy i powieści graficzne z Kolumbii, takie jak *Los once*, czy inne tytuły *El antagonista*<sup>882</sup> i *Yo, Libertador*<sup>883</sup>, zostają włączone w tę nową dynamikę i przekazują uzasadnioną historię, która wykorzystuje dostępne informacje historiograficzne i inne narzędzia profesjonalnego historyka łącząc ją z estetyką komiksową<sup>884</sup>. To z kolei pozwala na

---

<sup>880</sup> Jak mówi wnuczka Medellín Ferrero w sprawie śmierci jej dziadka wie bardzo mało. Według informacji, mało kto był w jego gabinecie na czwartym piętrze Pałacu Sprawiedliwości, kiedy M-19 siłą przejął budynek. Na pewno był zakładnikiem w swoim biurze, może zdołał porozmawiać z partyzantami o polityce i sytuacji kraju. Potem zadzwonił do domu, aby powiedzieć babci, że wszystko w porządku i poprosił, aby czekała na niego z obiadem. Zob. *ibid.*, s. 112.

<sup>881</sup> O.G. Flantrmsky Cárdenas, *Novela gráfica y conflicto armado colombiano: Los once como literatura menor*, „Revista Guillermo de Ockham”, 2023, t. 21, nr 1, s. 334.

<sup>882</sup> M. Laurent, R. Egea, A. Vega, *El antagonista. Una historia contrabando y color*, Bogotá 2013.

<sup>883</sup> C. L. Cataño Balseiro, J. C. Salazar G., *Yo, Libertador*, Medellín 2011.

<sup>884</sup> E. Y. Marulanda Duque, *Historia, Viñetas y Textos. El historiador frente al cómic. ¿Utopía o realidad?*, [https://www.researchgate.net/publication/315759246\\_HISTORIA\\_VINETAS\\_Y\\_TEXTOS\\_EL\\_HISTORIADO\\_R\\_FRENTE\\_AL\\_COMIC\\_UTOPIA\\_O\\_REALIDAD#fullTextFileContent](https://www.researchgate.net/publication/315759246_HISTORIA_VINETAS_Y_TEXTOS_EL_HISTORIADO_R_FRENTE_AL_COMIC_UTOPIA_O_REALIDAD#fullTextFileContent), s. 1, 4.

aangażowanie w narrację czytelnika, na jego interakcję z tematem, proponując miejsca i sytuacja, rodzące więź, która identyfikuje go z bohaterami<sup>885</sup>.

#### **4.6. Opowiadanie o terażniejszości przez pryzmat przeszłości – przypadek *Operación Bolívar***

Jednym z ważniejszych tytułów, który odbił się szerokim echem w świecie latynoamerykańskim, jest *Operación Bolívar*<sup>886</sup> – powieść graficzna, autorstwa Edgara Clémenta, pierwotnie, w latach 1993–1994, publikowana w odcinkach w czasopiśmie „GallitoCómix”. Przedsięwzięcie to zostało sfinansowane przez Narodowy Fundusz Kultury i Sztuki (FONCA). Swoją stylistyką komiks odwołuje się do elementów sztuki judeochrześcijańskiej, meksykańskiego manieryzmu i baroku oraz twórczości malarzy zarówno tamtego okresu, jak i XX wieku<sup>887</sup>.

Co najistotniejsze, autor w swoim zamyśle miesza fikcję z prawdą dziejową, umieszczając obok siebie policjantów, anioły czy na przykład azteckich bogów. Dzięki przeplataniu tych różnych elementów zarówno z lokalnego folkloru, jak i religii oraz społeczeństwa, udaje się ukazać kwestię „meksykańskości” – swoiste cechy tego wszystkiego, co ma meksykański charakter. Ta meksykańskość, niestety, jest narażona na pewne wypaczenia, a nawet zapomnienie. A wszystko to w wyniku postępującej globalizacji i problemów współczesnego Meksyku, które powodują erozję państwa i narodu meksykańskiego od środka,

---

<sup>885</sup> *El antagonista*, oraz *Yo, Libertador* również zostały pominięte w niniejszej dysertacji. Otóż pierwszy tytuł opowiada historię mulata, który został oskarżony o przemyt w Mompox w okresie, gdy Nowa Granada uzyskiwała niepodległość. Motywem przewodnim są uprzedzenia rasowe, jednakże omawiana historia dotyczy jeszcze momentu, gdy kwestia niepodległości była niepewna, a sam komiks ma charakter czysto edukacyjny i został wydany przez wydawnictwo uniwersyteckie, działające przy Uniwersytecie Andyjskim Kolumbii, a w niniejszej dysertacji komiks edukacyjne zostały pominięte. Zob. *La construcción de 'El antagonista. Una historia de contrabando y color'*, Universidad los Andes, <https://cienciassociales.uniandes.edu.co/en-accion/la-construccion-de-el-antagonista-una-historia-de-contrabando-y-color/> [dostęp 15.06.2023]; Z kolei drugi tytuł *Yo, Libertador* to również swoisty komiks edukacyjny, wydany przez wydawnictwo związane z Uniwersytetem Narodowym Kolumbii, traktujący o wydarzeniach sprzed około 200 lat na terytoriach między innymi dzisiejszej Kolumbii. Wojny o niepodległość, bitwa pod Boyacá, powstanie i upadek Wielkiej Kolumbii, napięcia polityczne oraz społeczne - to wszystko naznaczyło Kolumbię zaraz po odzyskaniu niepodległości. Autorka Carmen Lucia Cataño Balseiro przedstawia nam zawiłe początki państwa za pośrednictwem umierającego Simóna Bolívara. Jak zwraca uwagę wydawca, ze względu na swój charakter, komiks kierowany jest zwłaszcza do dzieci i młodzież, którą ma zachęcić do myślenia i analizy historyczne. Zob. *Yo, Libertador*, ASEUC, <https://unilibros.co/gpd-yo-libertador.html> [dostęp 15.06.2023].

<sup>886</sup> E. Clément, *Operación Bolívar*, México D. F. 1999.

<sup>887</sup> R. Acosta, *Operación Bolívar y la conspiración en la hiperabundancia de la información*, „Revista Iberoamericana”, 2011, nr 234, s. 149–162.

jak chociażby kartele narkotykowe<sup>888</sup>. W celu ratowania tej tożsamości Meksykanie powinni zdać sobie sprawę, kim są tak naprawdę i jak został ukształtowany ich współczesny kraj, naród, na którego wpływ miały zarówno era prekolumbijska, konkwista, jak i około dwustu lat niezależności państwowej.

Historia przedstawiona w komiksie wydaje się mocno skomplikowana. Jest to pewnego rodzaju fantastyka, gdzie wydarzenia historyczne stanowią jedynie inspirację. Fabuła jest osadzona w scenerii wielkowiejskiej, w której główny bohater Leonel – łowca aniołów, który je zabija, aby później ich ciała przetworzyć na narkotyki sprzedawane na czarnym rynku – zostaje zamieszany w spisek łączący w sobie wiele różnych grup. Wśród tych grup są: *nahuales*<sup>889</sup> – istoty ludzkie mające możliwość transformacji w formy zwierzęce, skorumpowani politycy, Drug Enforcement Administration<sup>890</sup> – amerykańska Agencja do Walki z Narkotykami, a nawet archanioły, które posiadają moc, aby odmienić polityczne, społeczne i gospodarcze oblicze całego kontynentu. Jak się okazuje, nie tylko Meksyk ma problemy z tożsamością, korupcją, przestępczością, ale cała Ziemia, która ociera się o apokalipsę. Również miejsce akcji jest mocno niedookreślone, poza tym, że wiemy, iż rozgrywa się w szeroko pojmowanym Meksyku<sup>891</sup>.

Głównym narratorem komiksu jest intradiegetyczny narrator homodiegetyczny w postaci Leonela<sup>892</sup>, chociaż miejscami akcja opowiadana jest bez jego udziału za pomocą zwykłych kadrów. Obrazki te miejscami przypominają przerysowane teksty kronik o podboju Nowego Świata. Już pierwsza strona komiksu przypomina wiekowy tekst, z pewnym inicjalnym zdobieniem, literą „v” zamiast „u”, jednakże lekko zmodyfikowanym ze względu na umieszczenie anioła, tak zwanego putta<sup>893</sup> ze współczesną bronią palną.

Główny bohater, a zarazem narrator rozwija akcję fabularną chronologicznie, opowiadając zarówno o terażniejszości, jak i o przeszłości, której nie doświadczył, używając czasu aktualnego. We wstępie czytelnik dowiadyuje się, jak hiszpańscy najeźdźcy przyjechali do

---

<sup>888</sup> K.C. Zeiter, *Un encuentro utópico: la historia contemporánea de México contada desde el futuro y el pasado*, [w:] *Historias e historietas: representaciones de la historia en el cómic latinoamericano actual*, red. K.C. Zeiter, Ch. Müller, Madrid – Frankfurt am Main 2018, s. 169.

<sup>889</sup> H.G. Nutini, J.M. Roberts, *Bloodsucking Witchcraft: An Epistemological Study of Anthropomorphic Supernaturalism in Rural Tlaxcala*, Tucson AZ 1993, s. 43.

<sup>890</sup> *About*, United States Drug Enforcement Administration, <https://www.dea.gov/who-we-are/about> [dostęp 17.06.2023].

<sup>891</sup> E. Clément, op. cit., s. 24.

<sup>892</sup> *Ibid*, s. 9.

<sup>893</sup> W. Szolginia, *Architektura. Encyklopedia*, Warszawa 1992, s. 133.

Ameryki i wraz z Kościołem Katolickim pokonali magię i kulturę autochtonów, choć potomkowie tubylczej ludności *nahuales*<sup>894</sup> opór stawiają temu do dziś. Historia ta stanowi swoistą metaforę walki o tożsamość rdzennej Ameryki, a w tym przypadku rdzennego Meksyku, która została zdeptana przez europejskich kolonizatorów wraz z konkwistą<sup>895</sup>. Dlatego historia nie pojawia się w komiksie tylko jako temat, czyli tło dla opowieści, ale przede wszystkim jako istotny element wizualny dzięki elementom typograficznym. Komiks nie ogranicza się do opowiedzenia innej wersji historii Meksyku, przyczyniając się w ten sposób do dyskusji na temat prawdziwej historii, raczej wykorzystuje historię, aby stworzyć odmienny świat, który jest jednocześnie krytyką sytuacji we współczesnym Meksyku<sup>896</sup>.



Ilustracja 66 Wprowadzenie wzorowane na starodruku ze znakiem incjalnym

To swoiste wprowadzenie, będące wyjaśnieniem dziejów przodków, jest motywem zaczerpniętym z tradycji kolonialnej i ma ogromne znaczenie dla meksykańskości, czyli charakteru, który zaczął się kształtować w wyniku zetknięcia się prekolumbijskiej

<sup>894</sup> E. Clément, op. cit., s. 9.

<sup>895</sup> M.C. Eakin, op. cit., s. 121–131.

<sup>896</sup> K.C. Zeiter, op. cit., s. 170.

rzeczywistości z cywilizacją zachodnioeuropejską<sup>897</sup>. Pod tym wprowadzeniem znajduje się inne nawiązanie wizualne do kultury i historii – dwa zjadające się psy i cytaty Ryszarda Kapuścińskiego, odnośnie do wojny futbolowej z 1969 roku między Salwadorem a Hondurasem<sup>898</sup>. Te dwa teksty – cytaty Kapuścińskiego oraz wstęp zawiązują pewien związek między przeszłością a teraźniejszością Meksyku<sup>899</sup>.

Przeplatanie się nowoczesnych elementów wizualnych ze starymi, w tym przypadku wywodzącymi się z zachodnich tradycji pisarskich, wywołuje pewien szok kulturowy, który nasila się, gdy tekst odwołuje się do dyskursu podkreślającego jego naukowe pochodzenie, wskazując czytelnikowi źródła w celu uzyskania dodatkowych wyjaśnień tego, co kadr przedstawia w wizualnej części komiksu – pewna forma konkretyzacji zamieszczonych elementów<sup>900</sup>. Główna akcja powieści graficznej dzieje się w bliżej nieokreślonym XX wieku, w którym cała narracja prowadzona jest linearnie. Z czasem dzięki dokumentom fikcyjnym wprowadzanym w powieści dokonuje się konkretyzacja, że jest to koniec XX wieku dzięki specjalnie zamieszczonym formom datacyjnym<sup>901</sup>. Upływ czasu umożliwiający odnalezienie się czytelnika zarówno w rozwoju fabuły, jak i konkretnym momencie dziejowym wyrażają nie tylko formy datacyjne, ale także werbalne określenia czasowe oraz sama forma stylizacji kadrów na wcześniej wspomniane dokumenty historyczne, a także wizualizacje okresu historycznego w komiksie na koniec XX wieku.

Zauważalny jest brak bohaterów historycznych, choć miejscami są pewne nawiązania do postaci z przeszłości. Wśród nich możemy wymienić Tomása Torquemada<sup>902</sup> – Generalnego Inkwizytora Świętego Oficjum, który tutaj jest patronem Meksykańskiego Instytutu Kryminologii, zwalczającego całe zło, mogące pochodzić zarówno od istot ludzkich, jak i

---

<sup>897</sup> Ibid., s. 170.

<sup>898</sup> Chodzi o cytaty: *Los latinoamericanos, queya de por sí están obsesionados con los espías, los servicios secretos, los complots y las conspiraciones, ahora, en circunstancias de guerra, en todo el mundo veían un confidente de la quinta columna* – ‘Mieszkańcy Ameryki Łacińskiej, którzy już wcześniej mieli obsesję na punkcie szpiegów, tajnych służb, spisków i konspiracji, teraz, w wojennych okolicznościach, na całym świecie widzieli informatorów piątej kolumny’. Zob. E. Clément, op. cit., s. 2; Zjadające się dwa psy symbolizują wzajemne pożeranie się dwóch kultur oraz samych Meksykanów, którzy w obliczu inwazji czy to europejskich, czy amerykańskich, zawsze byli w pewien sposób podzieleni, nie szukając wspólnego rozwiązania jako wspólnota. Zob. K.C. Zeiter, op. cit., s. 191.

<sup>899</sup> Ibid., s. 172.

<sup>900</sup> Ibid., s. 174.

<sup>901</sup> Ukazany zostaje ówczesny szkic statku bojowego Imperium Gringo – USA, datowany na 29 marca 1990. Zob. E. Clément, op. cit., s. 51.

<sup>902</sup> T. Miłkowski, P. Machcewicz, op. cit., s. 123–126.

falszywych boskich<sup>903</sup>. W omawianej powieści graficznej dominują przede wszystkim bohaterowie fikcyjni, którzy nigdy nie wystąpili w dziejach i często odznaczają się pewnymi umiejętnościami nadprzyrodzonymi.

Druga część komiksu stanowi swoiste zawiązanie paralelności meksykańskości z przeszłością i terażniejszością. Leonel jest nie tylko zabójcą aniołów, ale i człowiekiem walczącym z wpływami obcej kultury –w tym momencie dziejowym nie hiszpańskiej, tylko amerykańskiej, bo to USA ma coraz większe wpływy w Meksyku<sup>904</sup>. Odrębny problem stanowi handel anielskim pyłem, który jest symbolem narkotyków<sup>905</sup>, którego odbiorcami są nie tylko Meksykanie, ale też sąsiedzi zza Río Grande, co pozwala uświadomić Leonelowi, jak bardzo jego praca szkodzi jego ojczyźnie<sup>906</sup>. Przykładem symbiozy wpływów amerykańskich i hiszpańskich, które próbowały zniszczyć suwerenność ludów zamieszkujących tereny dzisiejszego Meksyku jest archanioł Michał. Jak pokazuje obrazek, archanioł Michał jest mieszanką superbohatera i postaci z chrześcijańskiej ikonografii<sup>907</sup>. Sam pozostaje przy tym nieoficjalnym dowódcą amerykańskich oddziałów i, jak widać, dołącza do CIA<sup>908</sup> oraz innych grup paramilitarnych. Staje się też symbolem połączenia Kościoła z władzą państwową, która za czasów konkwisty opresyjnie podchodziła do tematu zachowania zwyczajów autochtonów.

Wśród wielu elementów folklorystycznych pojawiają się *alebrijes*<sup>909</sup> – kolorowe figury, przedstawiające różnego rodzaju potwory, będące drogowskazem do świątyń azteckich<sup>910</sup>. W tym przypadku stanowią „dobrą” drogę do Nowego Tenochtitlán, do którego udaje się Leonel po starciu z archaniołem i siłami amerykańskimi. Nowy Tenochtitlán nie odnosi się ani do starożytnego miasta Azteków, ani do potencjalnego miasta futurystycznego, ale do kantyny,

---

<sup>903</sup> E. Clément, op. cit., s. 90.

<sup>904</sup> M.C. Eakin, op. cit., s.269–271.

<sup>905</sup> K.C. Zeiter, op. cit., s. 185; Handel narkotykami w Meksyku rozpoczął się już pod koniec XIX wieku, wraz z przybyciem Azjatów i masową dystrybucją opium. Sytuacja ta zmieniła się jednak w wieku XX, sprawiając, że mocno spauperyzowane społeczeństwo Meksyku samo zajęło się przemysłem narkotykowym, doprowadzając do powstania wielkich karteli, które zaczęły rozprowadzać środki odurzające nie tylko w kraju, ale i za granicą, zarówno na południu, jak i w USA. Ta forma nielegalnej produkcji i dystrybucji wymusiła przeorganizowanie się w mafijną działalność z własnymi armiami, które doprowadziły do wojen karteli w celu opanowania intratnych szlaków narkotykowych do USA. Zob. K. Kiepura, *Wojna z kartelami narkotykowymi w Meksyku*, „Przegląd Geopolityczny”, 2018, nr 25, s. 151–161.

<sup>906</sup> K.C. Zeiter, op. cit., s. 186.

<sup>907</sup> E. Clément, op. cit., s. 35.

<sup>908</sup> Ibid., s. 41–46.

<sup>909</sup> Ibid., s. 48.

<sup>910</sup> M. Zavala y Alonso, *El Museo de Arte Popular hace desfilar fantásticos alebrijes gigantes por la Ciudad de México*, El Museo de Arte Popular, 21.08.2013, [https://web.archive.org/web/20091028052803/http://www.arts-history.mx/semanario/index.php?id\\_notas=21102009130752](https://web.archive.org/web/20091028052803/http://www.arts-history.mx/semanario/index.php?id_notas=21102009130752) [dostęp: 15.06.2023].

która wydaje się być miejscem spotkań łowców aniołów. Zderzenie dwóch kultur prekolumbijskiej z chrześcijańską następuje przez zetknięcie się łowców aniołów z archaniołem Michałem i wydarzeniami, które po nim nastąpiły. *Operación Bolívar* to powieść w konwencji komiksów o superbohaterach, a więc w tradycji związanej z zachodnią kulturą chrześcijańską, w której zaimplementowano elementy lokalnego folkloru prekolumbijskiego. Wizualna panorama obejmuje też autochtonów, Azteków, ale dopiero po zejściu do świata podziemnego<sup>911</sup>. Dla fabuły *Operación Bolívar* ważne jest, aby pojawienie się wizualnych elementów rdzennej tradycji osiągnęło punkt kulminacyjny właśnie w momencie, gdy Leonel i jego kompan Román stają twarzą w twarz z postacią zwaną *el Gringo* – symbolem ekspansywnego północnego sąsiada, USA. To nie przypadek, że ta konfrontacja ma miejsce w obcym kraju, po tym jak Leonel i Román zostali zmuszeni do przekroczenia granicy prowadzącej do raj, czyli Stanów Zjednoczonych<sup>912</sup>.



Ilustracja 67 Archanioł Michał jako punkt synkretyzmu kulturalnego w komiksie

<sup>911</sup> K.C.Zeiter, op. cit., s. 179.

<sup>912</sup> Ibid., s. 179.



Bohater, aby pokonać Michała i złowrogich najeźdźców, znajduje wsparcie postaci innego anioła Zofiela, który ostrzega ich przed masakrą aniołów, jak może zaburzyć względny porządek w kraju. Kiedy wraz z towarzyszem broni Leonel odpoczywa, podczas snu doznaje pewnej wizji odbywającej się poza czasem. Oniryczny obraz, ukazany na jednej ze stron, zwraca uwagę przede wszystkim na pewną krawędź jednego z kadrów<sup>913</sup>, która przypominając węże, otacza kadr przedstawiający dwóch rdzennych wojowników. W krawędzi tej widnieje informacja, że oficjalnym rozkazem z 1731 roku zabroniono używania masek, tłumacząc, że ich użycie wywołało powstania i zagroziło rodzinom. Maski symbolizują zatem formę obywatelskiego protestu, zagrożenie dla władz, a ich zakaz przez władze kolonialne świadczy o ich woli dominacji. Maski jednak nabierają głębszego sensu, gdyż przez ich użycie, Leonel i jego towarzysz Román przekształcają się w silniejszych nahuales – w tym przypadku Meksykanów z magicznym mocami, stanowiącymi część oryginalnej wizji meksykańskości<sup>914</sup>.

Wspomniany wcześniej *el Gringo* to John Smith, który symbolizuje cały świat anglosaski i nawiązuje do postaci kapitana, w którym – jak ukazuje popkultura – była zakochana Pocahontas, zwana Motoaką. Postać Smitha to symbol nawiązania bliższych relacji między światem anglojęzycznym a rdzenną Ameryką<sup>915</sup>. Kapitan opowiada Leonelowi o przyczynach wydarzeń, których był świadkiem. Świat, zdaniem Smitha, wkrótce się zmieni, a kontynent amerykański, jeśli chce przetrwać, musi dostosować się do nowego ładu gospodarczego, w którym dominującą rolę przejmą USA i ich drapieżny kapitalizm<sup>916</sup>.

Tytułowa operacja Bolívar<sup>917</sup> w tej powieści graficznej polega zatem na zabijaniu aniołów w celu osiągnięcia dominacji nad światem przez handel anielskim pyłem. W tym kontekście tytuł komiksu otwiera przed czytelnikiem wiele aluzji do różnych zbrojnych operacji państw

---

<sup>913</sup> E. Clément, op. cit., s. 82.

<sup>914</sup> K. Zeiter, op. cit., s. 181; Figura literacka jaką jest nahual – prezentuje kontrast do tradycyjnego rozumianego bohatera, ale także tradycyjnego zbrojcy, odrzucając wszelkie wyobrażenia o Inności, wskazując, że o osobie i jej czynach świadczą tylko jej przekonania. Zob. S. Potter, *Of Monsters and Malinches: Signifying Violence in Edgar Clément's Operación Bolívar and Tony Sandoval's El cadáver y el sofá*, „Revista de Estudios Hispánicos”, 2019, t. 53, nr 1, s. 154.

<sup>915</sup> Ibid., s. 188.

<sup>916</sup> E. Clément, op. cit., s. 88.

<sup>917</sup> W historii „Operacja Bolívar” była kryptonimem niemieckiego programu szpiegowskiego w Ameryce Łacińskiej podczas II wojny światowej, kontrolowanym przez departament Sicherheitsdienst des Reichführers-SS (SD). Polegał on przede wszystkim na wszystkim gromadzeniu i przekazywaniu tajnych informacji z Ameryki Łacińskiej do Europy. Niemcom udało się stworzyć tajną sieć łączności radiowej ze swojej stacji kontrolnej w Argentynie, a także system kurierski obejmujący wykorzystanie hiszpańskich statków handlowych do przesyłania informacji wywiadowczych w formie papierowej. Zob. D. P. Mowry, *Cryptologic Aspects of German Intelligence Activities in South America Turing World War II*, b.m.w. 2011, s. 5-10. W przypadku analizowanego tytułu, użycie nazwy operacji jako tytułu komiksu, może być także nawiązaniem do obcych wpływów w Meksyku.

w Ameryce Łacińskiej. Jedną z nich jest *Operacja Kondor*<sup>918</sup> czy walka z handlem narkotykami w Kolumbii oraz związana z nią dwustronna umowa *Plan Kolumbia*, między Stanami Zjednoczonymi a Kolumbią<sup>919</sup>. Ponadto zarówno użycie nazwiska Bolívar, jak i wzmianka Johna Smitha o zjednoczonej Ameryce niewątpliwie nawiązują do postaci Simóna Bolívara i jego prób zjednoczenia przynajmniej części subkontynentu amerykańskiego.

Biorąc pod uwagę te konteksty, użycie tych nazw pokazuje nie tylko wypaczenie planu Smitha, ale także artykułuje ostrą krytykę rzekomego nowego ładu, mającego łączyć USA z Ameryką po drugiej stronie Ríó Grande. Wykorzystanie idei zjednoczonej Ameryki Łacińskiej przez reprezentanta amerykańskiej potęgi jakim są Stany Zjednoczone ukazuje również słabość Ameryki Łacińskiej, która uniemożliwia realizację tej właśnie idei, bo zawsze któryś jej członek będzie dominował nad pozostałymi<sup>920</sup>. Odniesienie jest oczywiste, a kilka stron dalej również obrazy nawiązują do oporu dziesiątek aniołów wobec wojny, co stanowi nawiązanie do wydarzeń, które miały miejsce w Mexico City w 1968 roku i których kulminacją była masakra protestujących na Plaza de las Tres Culturas w Tlatelolco – stanowiąca symbol oporu wobec monopartyjności Partii Rewolucyjno-Instytucjonalnej i niechcianym projektem władzy<sup>921</sup>: To wszystko sprowadza się do wniosku, że aby zachodnia hemisfera mogła istnieć jako konglomerat równych członków, potrzebne są równe prawa, a nie dyktat jednego przedstawiciela.

*Operación Bolívar* z różnych perspektyw, tematycznie ukazuje reperkusje zglobalizowanego świata, takie jak dominacja zagranicznej kultury, w tym przypadku amerykańskiej, a wcześniej hiszpańskiej czy szerzący się rynek narkotykowy, który wpływa na brak stabilności społeczno-ekonomicznej w całym regionie zachodniej hemisfery. Powieść graficzna Clémenta nie unika możliwych stereotypów ukazujących wielką pobożność narodu meksykańskiego czy ukazując zwykłych Meksykanów jako handlarzy narkotyków, włączając zarówno tekstowe, jak i wizualne elementy pochodzące od europejskich judeochrześcijan oraz rdzennych mieszkańców Azteków i Majów. Clément otwiera narrację w kierunku podróży

---

<sup>918</sup> Operacja przeprowadzona pod koniec lat 70. XX wieku, a zainicjowana przez Pinocheta (w 1975) i wspierana przez USA, mająca na celu wymianę informacji między reżimami prawych skrzydeł militarnych dyktatur, o swoich przeciwnikach politycznych, a następnie ich eliminowanie. Zob. A. Good, *American Exception: Empire and the Deep*, New York NY 2022, s. 231–237.

<sup>919</sup> *Clinton Announces \$1.3B in Aid to Colombia*, oryginalny news z 31.08.2000, „ABC News”, 6.01.2006, <https://abcnews.go.com/International/story?id=82756&page=1> [dostęp: 16.06.2023].

<sup>920</sup> K.C. Zeiter, op. cit., s. 190.

<sup>921</sup> E. Clément, op. cit., s. 112; *Nowa Historia Meksyku...*, s. 673–673.

przez historię nie tylko po to, by ją opowiedzieć na nowo, ale także nadać jej nowe znaczenie, zmierzając w kierunku narracji o odwiecznym konflikcie, jaki trawi społeczeństwo Meksyku.

*Operación Bolívar* to tytuł, który ma ukazać nie tylko Meksykanom, że nie wyciągnęli wniosków z przeszłości i wciąż tkwią w obliczu ważnych spraw w starych przyzwyczajeniach, nadal pozostając podzieleni, oraz jak bardzo ulegają obcym wpływom, zamiast sami budować swą tożsamość.

#### **4.7. Latynoamerykańska historia alternatywna wobec problemu wykorzystania technologii i dziedzictwa postkolonialnego**

Gatunek „historia alternatywna”, który został opisany w poprzednim rozdziale, zajmuje szczególne miejsce w chilijskiej powieści science fiction i fantasy, również w jej odmianie – powieści graficznej. Francisco Ortega – jeden z autorów powieści omawianej w tym rozdziale – to kluczowa postać w krajowej *nueva narrativa fantástica* nowej narracji fantastycznej. Kierunek ten często prezentuje światy zagnieżdżone w fałdach czasu i opowiada o nieodkrytych zbrodniach i spiskach, które zmieniają bieg historii, jaką znamy. I powieść graficzna *1899. Cuando los tiempos chocan*<sup>922</sup> reprezentuje właśnie ten kierunek. Sięga do decydującego momentu z przeszłości Chile, aby go sobie wyobrazić inaczej, często w celu dekonstrukcji, zaprezentowania problemów współczesności i związanej z nią technologii<sup>923</sup>. Powstanie cyberprzestrzeni oraz coraz szybszy rozwój technologii przyniosły wiele udogodnień w życiu codziennym i obudziły marzenia na łatwiejsze życie Według dr Stefanii Forlini z Uniwersytetu Calgary, coraz częściej możemy odnaleźć w różnych formach kultury odwołania do relacji człowieka z wytwarzanymi przez ludzi przedmiotami i relacji z materialnym środowiskiem. A także odwołania do odtworzenia „afektywnej wartości materialnego świata”, częściej kojarzonego z XIX wiekiem, ze względu na szybki rozwój technologiczny, wiele różnych wynalazków, niż z czasem obecnym<sup>924</sup>.

---

<sup>922</sup> Tytuł ten wraz z wydaniem kontynuacji tej powieści graficznej i po reedycji zyskał nową nazwę: *1899. Metahulla 1*. Zob. F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1*, Santiago de Chile 2018, s. 171.

<sup>923</sup> E. King, J. Page, op. cit., s. 110.

<sup>924</sup> Ibid., s. 109.

1899. *Cuando los tiempos chocan* powraca do wojny o Pacyfik<sup>925</sup>, w której Chile w latach 1879–1883 walczyło przeciwko Boliwii i Peru. Wojna ta jest filarem akcji fabularnej, punktem wyjścia, od którego zaczyna się cała opowieść. Jako komiks historii alternatywnej odwołuje się do latynoamerykańskiej historii i kulturalnej spuścizny, dotykając jednego z najważniejszych wydarzeń, które ukształtowało część kontynentu<sup>926</sup>. W analizowanej historii komiksowej punktem zwrotnym staje się odkrycie nowego minerału o nazwie *metahulla*<sup>927</sup>, co sprawia, że Chile dwadzieścia lat po wygranej wojnie o Pacyfik staje w gronie światowych mocarstw. Jeden z bohaterów prezentowanej fabuły – inspektor Uribe musi rozwiązać zagadkę, gdyż nasilają się ataki na futurystyczną infrastrukturę nowych gałęzi przemysłu Chile. Podczas spotkania z dwoma bohaterami wojennymi, kpt. Arturo Pratem i adm. Peru Miguelem Grau – osobami, które istniały w rzeczywistości historycznej i zginęły w 1879 roku, a ich historia na potrzeby komiksu została sfabularyzowana – Uribe dowiadyuje się, że odkrycie tego nowego surowca stworzyło równoległy świat, który ostatecznie zapadnie się z powrotem w stary. To objawia mu się też w snach, jednak nie zostaje zwizualizowane na kadrach komiksu, a wspomniane przez bohatera<sup>928</sup>. W tej powieści graficznej czytelnik spotyka zarówno bohaterów historycznych, sfabularyzowanych, jak i fikcyjnych – w tym głównego bohatera i narratora Uribe. On – zdradzając swoją obecność w postaci ekstradiegetycznego narratora

---

<sup>925</sup> To inna nazwa „wojny o saletrę”. Druga nazwa wzięła się od sporu, jaki wynikł pomiędzy Chile a Boliwią o część pustyni Atakama na wybrzeżu największego naturalnego zbiornika wodnego, jakim jest Ocean Spokojny. Obszar ten bogaty jest w cenne złoża guano i saletrę. Zob. P. Olender, *Wojny morskie 1860–1883...*, s.431–432.

<sup>926</sup> Była to wojna o saletrę. Po niepodległościowym zrywie Latynosów rozluźnieniu uległy kontakty Chile z innymi częściami Ameryki Południowej, co wywołało kryzys w dobrze prosperującym rolnictwie chilijskim. Praktycznie główna dźwignia ekonomii została przerwana na wydobycie i eksport saletry służącej do produkcji nawozów. Problem stanowił jednak podział granic. Chodziło o część pustyni Atakama, znajdującą się między 23. a 25. równoleżnikiem. Granice spornego terytorium zostały ustalone w 1866 r. na 24. równoleżniku, na podstawie porozumienia Chile i Boliwii. To doprowadziło do zwiększenia podatków przez Boliwię firmom wydobywczym, głównie brytyjskim i chilijskim, co przerodziło się początkowo tylko w dyplomatyczny spór. W 1874 r. podpisano kolejny traktat upoważniający Boliwię do pobierania wszystkich podatków z obszaru pomiędzy 23. i 24. równoleżnikiem. Ustalono stałe kwoty podatku dla chilijskich firm wydobywczych na 25 lat. Gdy rząd Boliwii chciał jeszcze bardziej się wzbogacić, podnosząc podatki, towarzystwo kolejowe Antofagasta Nitrate z Chile nie zgodziło się, a w 1879 r. Santiago wypowiedziało wojnę zarówno Boliwii, jak i jej sojusznikowi – Peru. W ciągu pięcioletniej wojny udało się przejąć część terytorium obydwu krajów i całkowitą kontrolę nad boliwijskim wybrzeżem oraz cennymi złożami miedzi i innych minerałów. Wojna ta stała się czynnikiem narodotwórczym dla Chile, który jeszcze bardziej wzmocnił poczucie patriotyzmu zamieszkującej ją ludności. Zob. P. Olender, *Wojna chilijsko-peruwiańsko-boliwijska 1879–1883*, [w:] Id., *Wojny morskie...*, s. 431–438; P. Łaciński, *Libertadorzy i caudillos*, [w:] *Dzieje Ameryki Łacińskiej. 500 lat po konkwisie. 200 lat niepodległości* „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2019, nr 9, s. 48–49.

<sup>927</sup> *Hulla* (hiszp.) to ‘węgiel kamienny’, z kolei *meta* oznacza w geologii skały zmetamorfizowane. Oznacza to, że *metahulla* to rodzaj węgla kamiennego, o zmienionych w stosunku do pierwowzoru właściwościach, ale zachowujący też cechy skały pierwotnej i tym samym dający w opowiadanej historii zupełnie nowe możliwości. Zob. *Skały metamorficzne*, Uniwersytet Opolski, <http://kopz.wpt.uni.opole.pl/skały-metamorficzne/> [dostęp: 19.03.2022].

<sup>928</sup> F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1...*, s. 49.

homodiegetycznego – w ramach opisowych ujawnia wszystko, co wie o historii *metahulli*. Wspomina wydarzenia, których sam nie doświadczył, oraz opowiada historię na bieżąco, linearnie, posługując się czasem aktualnym, według chronologii, wtrącając czasami retrospekcje. Wizualizuje i opowiada o pierwszym zastosowaniu *metahulli* w 1879 roku<sup>929</sup> czy o eksperymentach Prata<sup>930</sup>. Wspomina pierwszy przypadek wybuchu i kontaktu *metahulla* z powietrzem w 1869 roku<sup>931</sup> czy odwołuje się – tylko w tekście – do ostatnich dni wojny i zbombardowania Limy<sup>932</sup>. W celu pewnego podkreślenia niektórych form narrator stosuje też focalizację, która zmienia układ kadrów, tworząc pewną stopklatkę – zatrzymując uwagę czytelnika na dłużej. Ukazuje głównie wnętrza pewnych maszyn, podkreślając tym samym znaczenie postępu technologicznego<sup>933</sup>.

Całość kompozycyjna komiksu opiera się na tak zwanej estetyce steampunkowej<sup>934</sup>. Mechanika napędowa epoki pary jest widoczna w technologiach futurystycznych. Stanowi to jakby połączenie wieku XIX i XX<sup>935</sup>. Energia uwolniona z *metahulla* napędza niewyobrażalny postęp w transporcie i sztucznej inteligencji. Tu ukłon w stronę słynnych japońskich pociągów

---

<sup>929</sup> Ibid., s. 4–10.

<sup>930</sup> Ibid., s. 41–46.

<sup>931</sup> Ibid., s. 81–83.

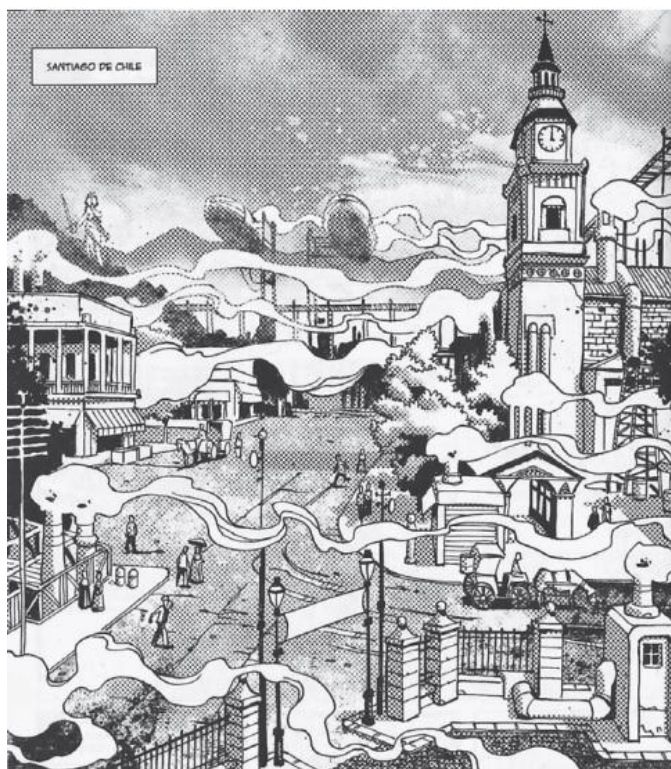
<sup>932</sup> *Metahulla* może rozwarstwiać czasoprzestrzeń, tworząc świat alternatywny, który jest wspomniany na końcu powieści graficznej, więc mimo podanych informacji – jak miejsce: Lima i czas: 22.05.1879 r. – mamy do czynienia z przenikaniem się planów narracyjnych: głównej linii czasu i tego, co znajduje się poza nią, symultanicznie, ale w innej rzeczywistości i pewnie w innym położeniu na osi czasu. Ibid., s. 25, 111–112.

<sup>933</sup> Ibid., s. 23.

<sup>934</sup> *Steampunk* to retrofuturystyczny podgatunek literatury *science fiction*, który pochodzi od cyberpunku. O ile ten drugi ukazuje przyszłościowe wizje światów zawansowanych w technologii informatyczne i rozważa ich wpływ na człowieka, o tyle *steampunk* odnosi się głównie do przeszłości, najczęściej do XIX w. lub początków XX w., poruszając zagadnienia rewolucji przemysłowej, opartej na parze i mechanice, hiperbolizowanej w stosunku do normalnego, dziejowego jej przebiegu. Zob. N. Lemann, *Steampunk*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, 2014, t. 57, z. 1, s. 344.

<sup>935</sup> Podobne zabiegi są stosowane w innych kręgach kulturowych, w tym w Polsce. Wiosna Ludów w *Czterdzieści i cztery* autorstwa Krzysztofa Piskorskiego to utwór ukazujący uwielbienie rewolucji, wynikające z tego, że rewolucja dzierży w sobie pierwiastek wolności, doprowadzając do walki z absolutyzmem i przy tym z uciskiem społeczeństwa w erze wiktoriańskiej. Punkt wspólny stanowi kontestacja zastanej rzeczywistości. Tak jak w przypadku polityki kolonialnej, mamy pokazane ograniczanie prawa słabszych i ich zniewolenie, utrwalające przy tym władzę silniejszych. U Piskorskiego Rosja niewoli Polskę. Autorzy z Chile, podobnie jak Piskorski, wybierają najbardziej nośne motywy, postaci i wydarzenia ze swojej historii, poddając je steampunkowemu zabiegowi alternatywizacji, ukazując problemy zniewolenia i walki o wyzwolenie w zupełnie innym znaczeniu. W jednym jest to walka o wyzwolenie spod wpływów zaborcy, w drugim – walka o wyjście z cienia kraju będącego na marginesie, który staje się ważnym globalnym graczem, a potem za cenę szybkiego postępu sam stawia czoła nowym problemom, które powodują jego wewnętrzne rozwarstwienie. Walka, która może przerodzić się w kolejną walkę o dominację. Zob. D. Zubik, *Steampunk i romantyzm. Czterdzieści i cztery Krzysztofa Piskorskiego*, „Acta Humana” 2017, nr 8, s. 115–116.

typu bulle. Bulle to pociąg, który powstał ponad sześćdziesiąt lat później<sup>936</sup>. Otóż Uribe podróżuje z Concepción do Santiago pociągiem *con su morro en forma de bala* (z nosem w kształcie kuli). Jednak te maszyny nie są znakomitym rozwiązaniem inżynieryjnym, tylko urządzeniami trującymi. W powieści występują też napędzane tajemniczym minerałem specjalnie skonstruowane humanoidy, które wspierają chilijską policję<sup>937</sup>. Pierwszy kadr ukazujący Santiago zestawia futurystyczną kolejkę jednoszynową z końmi i wozami, lampami gazowymi i krzątaniną w stylu wiktoriańskim, a wszystko to spowite jest gęstymi kłębami dymu, wydobywającego się z niezliczonych kominów miasta<sup>938</sup>.



Ilustracja 68: Dymy kłębiące się nad Santiago de Chile w komiksie 1899. *Cuando los tiempos chocan*

Całą tę steampunkową estetykę wspiera kompozycja kadrów, nawiązując do techniki półtonów używanej w drukowaniu fotografii w gazetach pod koniec XIX wieku<sup>939</sup>. Stosowanie

<sup>936</sup> Why Japan leads the world in high-speed trains, „The Economist Explains” 10.06.2014, <https://www.economist.com/the-economist-explains/2014/06/09/why-japan-leads-the-world-in-high-speed-trains?fsrc=scn%2Ftw%2Fte%2Fbl%2Fed%2Fwhyjapanshighspeedtrainsaresogood> [dostęp: 27.09.2021].

<sup>937</sup> F. Ortega, N. Dániel, 1899. *Metahulla 1...*, s. 50.

<sup>938</sup> Podobnie, jak w największych zurbanizowanych ośrodkach miejskich, które są zatrufane przez smog. Zob. M. Fronczak, *Kształtowanie struktur urbanistycznych na terenach zagrożonych smogiem i zanieczyszczeniem powietrza*, „Przestrzeń, Urbanistyka, Architektura”, 2018, nr 1, s. 256–262.

<sup>939</sup> Pomysł druku półtonowego przypisuje się Williamowi Foxowi Talbotowi. Na początku lat 30. XIX wieku proponował stosowanie ekranów fotograficznych lub zasłon połączonych z procesem fotograficznym grawerowania reliefowego. Zob. M. Twyman, *Printing 1770–1970. An Illustrated History of Its Development and Uses in England*, Londyn 1998, s. 43.

ciągle nakładających się lub wstawianych kadrów tworzy pewnego rodzaju kolaż, przypominający efekt tradycyjnego „wklejania” w produkcji komiksowej, który poprzedzał wykonanie kliszy drukarskiej. Silnie rozpixselowany efekt dający odcienie szarości przypomina reprodukcje obrazów z gazet; piksele wyglądają nawet na niejednolicie namalowane tuszem i miejscami rozmazane palcami, przypominając pospiesznie drukowane gazety lub magazyny będące w powszechnym obiegu<sup>940</sup>. I mimo że mamy do czynienia z czymś, co nigdy nie istniało, to jednak każda forma chroniczna odwołuje się do wizualizacji czegoś, co było, i wzoruje swój świat na konkretnym momencie zastanej historii. W taki oto sposób forma wyrażania czasu, jaki jest obecny na linii temporalnej w postaci historyczności realiów wizualnych – przez elementy zawarte w rysunkach i samą formę prezentacji obok wskazań datacyjnych i werbalnych określeń realiów czasowych, jak druga środa listopada 1879 roku<sup>941</sup> – pozwala odbiorcy odnaleźć się w narracji 1899.



Ilustracja 69: Przedstawiciel robotów napędzanych *metahulla* – Ygriega

Ważnym punktem narracji jest ukazanie dziejowego spojrzenia na rozwój technologiczny i jego konsekwencje. Technologie, które zostają zwizualizowane w 1899, są niedopracowane i wręcz partackie, uwalniają gazy, które zanieczyszczają środowisko, wyrządzając niepoliczalne szkody ludziom i środowisku. Oto, jaka jest cena pospiesznego wprowadzania nowych wynalazków, bez wcześniejszych testów. Autorzy wykorzystują całą tę steampunkową warstwę, aby potępić ekspansjonistyczne cele z przeszłości Chile, które są

<sup>940</sup> E. King, J. Page, op. cit., s. 109.

<sup>941</sup> F. Ortega, N. Daniel, *1899. Metahulla 1...*, s. 22.

raczej charakterystyczne dla wielkiego sąsiada z północy – USA, ale także ukazać, że modernizacja kraju odbywa się kosztem wyzysku i ucisku niższych warstw<sup>942</sup>. Steampunk ukazuje tylko, że ontologicznie ludzie są nieodłączni od technologii, jaką sami stworzyli i którą sami kształtują. Wykorzystanie trybu retrofuturystycznego steampunka Ortegi i Daniela zakrzywia linię czasu, ukazując wynalazki doby pary jako elementy zupełnie różne od tych, które były w realnej historii, wyprzedzając normalny rozwój technologii. U progu XX wieku autorzy ukazują cybernetyczne przełomy, takie jak bioniczne dłonie i humanoidy AI – czyli sztuczną inteligencją (po ang. artificial intelligence). A wszystko w tej samej historycznej przestrzeni, co statki parowe i koleje, choć powinny zaistnieć o wiele później. Pozwala to autorom osadzić futurystyczne technologie w materialnym świecie zanieczyszczenia i wyzysku człowieka, dzięki czemu nie propagują kłamstwa o „czystej” technologii, w które łatwo uwierzyć, gdy kontempluje się gładkie i lśniące powierzchnie współczesnych urządzeń, nierzadko niosące ze sobą też pewne ryzyko dla środowiska<sup>943</sup>. Jeśli wiele maszyn z 1899, jak choćby sterowiec, jest już przestarzałych, to dlatego, że kojarzą się z historycznymi katastrofami. Przykładem jest także miejsce Concepción, niegdyś skromna wioska rybacka, a teraz futurystyczna metropolia, powstała na popiołach straszliwej eksplozji, przypominającej wybuch bomby wodorowej, która miała miejsce w pobliskiej kopalni. Ta metropolia po raz pierwszy ukazuje Chile potęgę *metahulli*. Uribe twierdzi, że była to niezbędna cena: poświęcić ludzi, aby przeskoczyć technologicznie o kilka lat<sup>944</sup>. Oczywiście, nie zapewniło to bezpieczeństwa, gdyż *metahulla* w stanie naturalnym często zachowuje się jak samozapłon, przez co niszczy infrastrukturę państwa. Niebezpieczne, ciężkie, zanieczyszczające steampunkowe maszyny nieustannie przypominają o szkodach wyrządzanych ludziom i środowisku przez szybki i niezwerifikowany postęp technologiczny.

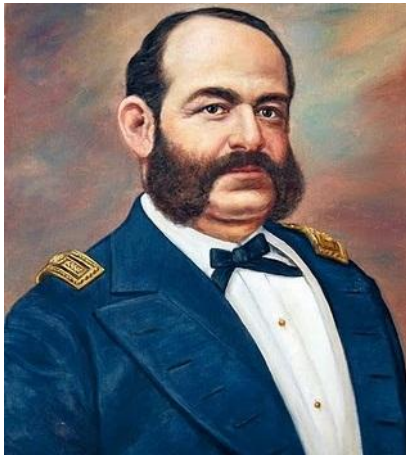
---

<sup>942</sup> E. King, J. Page, op. cit., s. 113.

<sup>943</sup> Ibid., s. 113.

<sup>944</sup> F. Ortega, N. Dániel, 1899. *Metahulla 1...*, s. 26.





Ilustracja 70 i 71: Komiksowe przedstawienie konradmirała Miguela Graua. Na dole obraz przedstawiający rzeczywisty wygląd postaci historycznej

Forlini czerpie przykłady ze sztuki i literatury, aby pokazać, jak steampunk – który określa jako „ruch rzemieślniczy i styl życia”, a także „podgatunek science fiction”<sup>945</sup> – konsekwentnie podejmuje kwestię etyki naszego związku z rzeczami, który polega na tym, że tworzymy rzeczy, ale również sami przez nie jesteśmy kreowani. Analizuje serię steampunkowych dzieł sztuki, zaprezentowanych na wystawie Anachrotechnofetyszizm w 2008 roku w Seattle, zwracając uwagę na wartości recyklingu, zrównoważony rozwój oraz tworzenie w pewnym nawiązaniu do ekonomii i sytuacji społecznej<sup>946</sup>. Podobnie jest w 1899. Tu używa się sterowców i cyborgi w procesie wydobywania, co jest groźne, bo niszczy środowisko na ogromną skalę. To nie jest zgrabna, nowoczesna utopia, ale technologiczny przewrót zrodzony w katastrofie i podtrzymywany przez polityczne intrygi i społeczne wykluczenie w celu utrzymania pewnej pozycji finansowej i społecznej. Przykładem użycie broni w wojnie saletrowej, napędzanej nowym minerałem, która podczas wybuchu tworzy istny

<sup>945</sup> S. Forlini, *Technology and Morality. The Stuff of Steampunk*, „Neo-Victorian Studies”, 2010, nr 3, s. 72.

<sup>946</sup> *Ibid.*, s. 74–80.

grzyb atomowy, dając tym samym przewagę Chile i niszcząc kompletnie Limę, stolicę Peru<sup>947</sup>. Cudowne odkrycie *metahulla* niestety nie pomaga w zażegnaniu pogłębiającego się procesu rozwarstwienia społecznego Chile i nierówności ekonomicznej. Co prawda, Prat mieszka w pokazowej rezydencji w Providencia. Jest to miejsce przeznaczone dla bogatej społeczności Santiago, dla ludzi mających duże pieniądze i ogrom wolnego czasu. Nowy wschłaniał świat Chile nie jest jednak dla każdego obywatela. Nie wszyscy skorzystali na szybkiej modernizacji. Weterani na przykład koczują na ulicach, żebrząc o pieniądze, a niepełnosprawni, którzy ucierpieli w wypadkach spowodowanych niestabilną *metahullą*, są pozostawieni sami sobie, bo kraj jest oślepiiony sukcesem i zyskiem<sup>948</sup>.

Jak było to opisane w podrozdziale dotyczącym uchronii komiksowej z USA – tutaj miejsca prawdziwe również zostają poddane przekształceniu fabularnemu. To sprawia, że część z nich przez tę zmianę staje się nawet pewną fikcją geografii politycznej, jak na przykład Andyjska Konfederacja Patagońska, która daje rolę przewodnią Chile w południowej i środkowej części hiszpańskojęzycznych krajów Ameryki Łacińskiej, włącznie z Peru i Argentyną<sup>949</sup>. Często fikcyjne utwory z Ameryki Łacińskiej mają tendencję do odwracania (neo)kolonialnej hierarchii w opisie technologii, odwracania ładu światowego, w którym tak naprawdę kraje najmniej zmodernizowane są przedstawiane w awangardzie globalnego rozwoju<sup>950</sup>. 1899 do nich nie należy, gdyż potępia europejski i północnoamerykański imperializm. Tytuł skupia się na krytyce XIX-wiecznego ekspansjonizmu Chile, aby przez historię kontrfaktyczną<sup>951</sup> ukazać, że proces tego typu raczej nie wydarzyłby się, ale niósłby ze sobą wiele zgubnych konsekwencji dla regionu. Region ten nie jest przygotowany, by dzierżyć schedę kolejnego imperium po Hiszpanach. Naładowane *metahullą* wojenne przedsięwzięcia narodu pozostawiły jego oficerów i poborowych z wieloma traumami. Na przykład udręczony kapitan Carlos Condell, bohater wojny o Pacyfik, kilka lat później popełnił samobójstwo (w przeciwieństwie do prawdziwej postaci historycznej)<sup>952</sup>. Kara wymierzona Peru za konflikt z

---

<sup>947</sup> F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1...*, s. 25.

<sup>948</sup> *Ibid.*, s. 35, 41–45, 54.

<sup>949</sup> *Ibid.*, s. 27.

<sup>950</sup> E. King, J. Page, *op. cit.*, s. 115.

<sup>951</sup> Więcej o historii kontrfaktycznej w rozdziale 3.9.

<sup>952</sup> Carlos Arnaldo Condell de la Haza był chilijskim żeglarzem i żołnierzem – pierwszym, który został skatalogowany jako bohater narodowy, jeszcze za swojego życia. Służył w marynarce chilijskiej w latach 1858–1887, brał udział w wojnach z Hiszpanią (1865–1866) oraz na Pacyfiku (1879–1883). Dowodził szkunerem Covadonga w bitwie morskiej pod Punta Gruesa, kanonierką Magallanes w lądowaniu i bitwie pod Pisagua. Na krótko przed śmiercią 4.04. 1887 r. został mianowany dowódcą fregaty panczernej Blanco Encalada, jednak z powodu pogarszającego się stanu zdrowia, wrócił do Valparaiso. Do stopnia kontradmirała awansował 17.08.1887 r.

Chile jest rażąco nieproporcjonalna, a jej kulminacją jest unicestwienie Limy za pomocą bomby *metahulla*. Jej wybuch przypomina grzyb atomowy, który można było zobaczyć już na początku komiksu w wyniku prowadzenia prób z tą bronią<sup>953</sup>. Wydarzenie jest oczywiście fikcyjne, ale Ortega upiera się, że nie różniłoby się to tak bardzo od tego, co wydarzyłoby się naprawdę. Mogłoby natomiast spowodować tylko więcej katastrof, nawiązując do brutalnej historii okupacji Limy przez Chile w czasie wojny<sup>954</sup>.

Atak Chile na Limę w 1899 kojarzy się z szerszym pojęciem dominacji, wywodzącej się z humanistycznej wiary w potęgę i prawo człowieka do podporządkowania sobie natury. W swojej analizie relacji, jaką nawiązuje steampunk z rzeczami, Forlini zaznacza niepokojącą ambiwalencję. Otóż badanie bliskiego związku między ludźmi a światem materialnym otwiera drogę do radykalnie nowego spojrzenia na technologię, ale może objawiać się również powrotem do marzeń o mistrzostwie technologicznym związanym z epoką wiktoriańską<sup>955</sup>. Idealizując dawną kulturę naukowca-amatora, w tym przypadku Prata, który sam potrafił konstruować własne wynalazki, steampunk nie kwestionuje pojęcia mistrzostwa człowieka, jednak nie potrafi się odnieść do alternatywnych relacji między ludźmi a rzeczami. W ten sposób Forlini sugeruje, że „idealizacja mistrzostwa grozi ponownym wpisaniem wartości

---

Zmarł w Quilpué 24.10. tego samego roku. Jego szczątki zostały pochowane 26.11. w krypcie Bohaterów Marynarki Wojennej w Valparaíso. Zob. *Historia de Chile. Biografías: Carlos Arnaldo Condell de la Haza: 1843–1887*, „Biografía de Chile. El portal de la historia de Chile. El héroe del Combate Naval de Angamos”, <http://www.biografiadechile.cl/detalle.php?IdContenido=203&IdCategoria=8&IdArea=31&status=&TituloPagina=Historia%20de%20Chile> [dostęp: 19.02.2022].

<sup>953</sup> F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1...*, s. 25.

<sup>954</sup> E. King, J. Page, op. cit., s. 115; Okupacja trwała od 17.01.1881 r. do 23.10.-1883 r. W tym czasie w Peru (w 1882 r.) prezydentem został Miguel Iglesias. 10.03. 1881 r. wojska chilijskie zaczęły okupować kilka placówek kulturalnych, takich jak Biblioteka Narodowa, która miała wówczas szacunkową liczbę 35 000 do 50 000 woluminów, Uniwersytet San Marcos, Colegio de Guadalupe, Colegio de San Carlos, Szkołę Inżynierów, Szkołę Sztuki i Rzemiosła, Szkołę Wojskową, Państwową Drukarnię, Pałac Wystawowy, Ogród Botaniczny, Szkołę Górniczą i Szkołę Medyczną. Wtedy skonfiskowano tysiące książek, wiele dokumentów z Archiwum Państwowego, dzieła sztuki, instrumenty naukowe i dydaktyczne, maszyny i inne rzeczy uznane za łupy wojenne. W trakcie okupacji zginęło też kilkaset osób, zwłaszcza wśród chińskich emigrantów, których domy i firmy zostały zrównane z ziemią. Zob. L. Guzmán Palomino, *Lima, enero de 1881: saqueo, matanza, guerra de razas y Comuna*, „Desde el Sur”, 2020, t. 12, nr 1, cyt. za: SciELO Perú, czerwiec 2020, [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000100097&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000100097&script=sci_arttext) [dostęp: 19.02.2022]; *The Humiliation of Peru. The Battles which Preceded the Occupation of Lima*, „The New York Times”, 15.02.1881, s. 2; P. Denegri, *Memoria recuperada. Los limeños también saquearon libros tras la Guerra del Pacífico*, „Perú 21”, aktualizacja 3.06.2018, <https://peru21.pe/cultura/memoria-recuperada-limenos-saquearon-libros-guerra-pacifico-409084-noticia/> [dostęp: 10.10.2022].

<sup>955</sup> E. King, J. Page, op. cit., s. 116.

liberalnego humanizmu w posthumanizm, albo zamiast tego może utrwalić fantazję o kontroli i dominacji człowieka, tak starej jak sama technologia”<sup>956</sup>.

Jednak *1899* pozbawiony jest nostalgii, opowiada się za tragicznym kluczem w narracji pychy bohaterów wojennych Chile. Powojenne ekspedycje naukowe i wynalazki Prata kończą się często katastrofą. Podczas pierwszej w historii próby dotarcia na Biegun Południowy w 1891 roku – na całą dekadę przed pierwszą historyczną ekspedycją podjętą przez Roberta Scotta – Prata zostaje w sposób okrutny powstrzymany przez batalion pasożytniczych wampirów w kształcie rozgwiazdy, które atakują umysły jego oficerów i doprowadzają ich do szaleństwa<sup>957</sup>. Także wszelkie plany Chile związane z zawłaszczeniem dziewiczego terytorium Antarktydy, zanim przybyli tam Europejczycy, obróciły się wniwecz z powodu odkrycia przez Prata ruin przedludzkiej cywilizacji, która obudziła niebezpieczny dla ludzi gatunek pasożytów<sup>958</sup>.

Jeszcze bardziej wyraziście w perspektywie posthumanistycznej, *1899* przedstawia świat, w którym ludzka sprawczość jest daleka od pierwotnej siły kształtującej, jaką jest natura. Ciągłe ataki na infrastrukturę Chile, będące przedmiotem śledztwa Uribe, pozostają bez pełnego wyjaśnienia. Wiemy, że nie są one dziełem peruwiańskich terrorystów, jak sugerowałaby powszechna wyobraźnia, ani żadną zemstą za przegraną w wojnie u boku Boliwii. W rzeczywistości eksplozje są po prostu dziełem samej *metahulli*, a nie przeprowadzane pod ludzkim kierownictwem. W *1899* za dramatyczne zmiany – rozwoju i zniszczenia – które ukształtowały materialny i społeczny krajobraz Chile są odpowiedzialni zarówno ludzie, jak i inne czynniki dziejowe.

Ani natury, ani technologii w *1899* nie da się zredukować do środków, które można wykorzystać w dążeniu do zamierzonych przez człowieka celów: nigdy nie są one jedynie instrumentem ludzkich pragnień lub rozszerzeniem ludzkich uprawnień. Powieść graficzna daje nam zatem wgląd w posthumanistyczną koncepcję świata, w której technologie zdradzają nasze pierwotne pragnienia ludzi<sup>959</sup>. W *1899* lekkomyślna eksploatacja *metahulli* nie tylko ujawnia

---

<sup>956</sup> S. Forlini, op. cit., s. 73–74, 81.

<sup>957</sup> F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1...*, s. 45.

<sup>958</sup> Oczywiście, jest to tylko podbicie narracji uchronicznej, która ma ukazać, że słabo rozwinięte państwo nie byłoby gotowe na tego typu wydarzenia, nawet jeśli natychmiast uzyskałoby supertechnologię. Potrzebny jest do tego proces ewolucyjny, pozwalający na zrównoważenie sił w rozwoju. Zob. Ibid., s. 152.

<sup>959</sup> B. Latour, *Morality and Technology. The End of the Means*, „Theory, Culture & Society”, 2002, t. 19, nr 5–6, s. 252, 255.

lekceważenie środowiska naturalnego, ale także rozszerza tę logikę pogardy na jego ludzkich uczestników. Ludzie stają się zbędnymi pionkami mrocznego spisku, porzucanymi, gdy nie są już potrzebni. Przykładem takiego potraktowania jest postać Uribe, który został wykorzystany jedynie do dostarczenia *metahulli* (za pośrednictwem robota Ygriegi – policjanta chilijskiego, androida) do Prata i Graua, aby mogli oni zaspokoić swoje pragnienie nieśmiertelności przez przeniesienie ich wiedzy o minerale do paraleli – innego wszechświata<sup>960</sup>. Rzeczy z 1889 ujawniają, że ich ludzcy użytkownicy kierują się niewłaściwie umiejscowioną nacjonalistyczną pychą, która czyni ich ślepych na cierpienie współobywateli, traktowanych jako narzędzia do wydobywania minerałów lub podlegania wojennego, a następnie porzucanych, jakby byli przedmiotami jednorazowego użytku. Ukazuje, że taki nacjonalizm XIX wieku mógł osiągać rangę szowinizmu, który pod przykrywką nacjonalizmu walczył o interesy tylko jednej grupy<sup>961</sup>.

Troska o etyczną niesprawiedliwość wiązania ludzi z maszyną, asamblaże i naruszenie naturalnego krajobrazu przenoszą nas oczywiście z powrotem do epoki wiktoriańskiej, która stanowi inspirację dla steampunku. Tym, co przyciąga czytelników w postludzki wszechświat, to kwestia zobrazowania tego, w jaki sposób my, ludzie, używamy lub nadużywamy naszej mocy. Technologie ujawniają nam to, co zawsze miało miejsce: że ludzie są nierozdzielnie związani z nieludzkimi przedmiotami i że nie istnieją one tylko dla naszego użytku, ale odgrywają swoją własną, silną rolę w kształtowaniu biegu ludzkiej historii. Technologie napędzane przez *metahulla* tworzą nowe relacje i nowe moralne wszechświaty, łącząc rzeczy i ludzi w sposób nieprzewidywalny. Efektem intensywnego stosowania estetyki steampunk jest zwrócenie uwagi na ludzkie koszty modernizacji Chile, przez odsłonięcie rzeczywistej, materialnej dynamiki ucisku i wykluczenia, z której rodzi się nowoczesny, cybernetyczny naród<sup>962</sup>.

---

<sup>960</sup> F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1...*, 140–152.

<sup>961</sup> Podobnie jak miało to miejsce w Katalonii u progu XX wieku, gdzie problem nacjonalizmu i separatyzmu Hiszpanii posłużył tylko jako pretekst do realizowania interesów pewnej grupy. W grupie tej znajdował się między innymi Valentin Amirall z redakcji *La Renaixença*, który pod przykrywką ruchu kulturalnego chciał rozszerzyć w Katalonii ruch niepodległościowy, aby uniknąć opłacania składek do wspólnej kasy państwowej w Madrycie z pieniędzy uzyskanych z działalności przemysłu. Zob. B. Stuła, *Historia w komiksie jako strategia obronna ...*, s.106.

<sup>962</sup> E. King, J. Page, op. cit., s.120–121.

Historia ta doczekała się kontynuacji, mimo że 1889 można potraktować jako zamkniętą całość<sup>963</sup>. Kontynuacja nosi tytuł *Metahulla 1959*. Narratorem powieści jest dr Salvador Allende, który zdradza swoją obecność – podobnie jak Uribe – pod postacią intradiegetycznego narratora homodiegetycznego. W ramach opisowych ujawnia cały splot wydarzeń, zgodny chronologią – prezentując, że Pearl Harbor 7 grudnia 1941 zostało zaatakowane przez kosmitów. Badania nad rozwiązaniami technologicznymi prowadzi Allende i Ernesto Che Guevara<sup>964</sup>. W fabule pojawiają się też inne postaci historyczne, jak Fidel Castro<sup>965</sup> – naczelną dowódca z okresu wielkiej wojny, gen. Augusto Pinochet – dowódca wywiadu latynoskich sił zbrojnych<sup>966</sup> czy pilot John F. Kennedy<sup>967</sup>. Wydaje się, że jest to kontynuacja, w której doszło tylko do wprowadzenia pewnych zmiennych w historii, jednakże brak konkretnego wydarzenia historycznego, czysta fikcja bazująca na świecie zbudowanym w poprzednim tomie uniemożliwia traktowanie tego dzieła jako formę narracji historycznej<sup>968</sup>.

Zmiany dokonane w historii i dodane elementy fikcji naukowej pomagają czytelnikom odnaleźć się w świecie z „nową historią”. Jest to ważne, ponieważ czyni to czytelników bardziej wrażliwymi na idee dotyczące szpiegostwa i klimatów politycznych obecnych w latach 50. XX wieku. Brakuje jednak możliwości dalszej interpretacji, tak jak miało to miejsce w pierwszej części. Zarówno Che Guevara, jak i pozostali bohaterowie dokonują znaczących zmian w swojej ideologii, zmuszając czytelnika do odrzucenia dotychczasowej wiedzy o świecie i zaakceptowania nowej rzeczywistości w oparciu o niewielkie nawiązanie do pewnego wydarzenia dziejowego, w której ujawnia on czytelnikom naturę szpiegostwa w czasach zimnej wojny<sup>969</sup>. Odkrycie, że wojna jest tylko małym krokiem do ostatecznego zniszczenia ludzkości, pomaga ujawnić ograniczone możliwości, jakie dawało szpiegostwo, które przecież było dość intensywne w tym okresie<sup>970</sup>.

Całość serii *Metahulla* reprezentuje latynoską historyczną powieść graficzną, która w sposób kompleksowy odzwierciedla tendencje uchroniczne panujące w dzisiejszej Ameryce Łacińskiej. W centrum debaty znajdują się pojęcia postępu, utopii, lepszego świata,

---

<sup>963</sup> F. Ortega, N. Dániel, 1899. *Metahulla 1...*, s. 115.

<sup>964</sup> Id., 1959. *Metahulla 2*, Santiago de Chile 2018, s. 10–13.

<sup>965</sup> Ibid., s. 24.

<sup>966</sup> Ibid., s. 19.

<sup>967</sup> Ibid., s. 30.

<sup>968</sup> Ibid., s. 168.

<sup>969</sup> Ibid., s. 41.

<sup>970</sup> Więcej o temacie szpiegostwa w podrozdziale 3.7.

ponieważ pytanie o tożsamość latynoskoamerykańską ukazuje obawy reformatorskie, jakie mają miejsce w Iberoameryce od momentu uzyskania niepodległości. W obliczu europejskiego centryzmu elit kreolskich – przekazników kolonialnego systemu kastowego, później przywiązanych do liberalnej globalizacji i zwolenników ewolucyjnych i postępowych doktryn – niektóre grupy intelektualne szukały alternatywy w odbudowie rdzennej ludności lub sposobu na znalezienie się w dominującej czołówce państw, które kiedyś posiadały kolonie<sup>971</sup>. Poruszonym problemem nie jest już nierówność ekonomiczna między Indianami a białymi, ale zniszczenie duchowe i środowiskowe spowodowane materialistyczną ekspansją kolonialną. Wiele historii ma albo pocieszyć, albo ukazać, że obecność w czołówce państw imperialnych mogłaby mieć destrukcyjne skutki dla środowiska. Jak wskazuje José García-Romeu, w społeczeństwach amerykańskich, gdzie demograficznie zniknęła możliwość stworzenia społeczeństwa o rdzennych korzeniach, historyczne alternatywy są traktowane jako forma tęsknoty do tego. W opozycji do poprzednich nurtów związanych z rzeczywistością polityczną: antyimperializmem, indygenizmem, studiami postkolonialnymi, intelektualnym paradygmatem tej nowej wrażliwości – produktu kultury industrialnej ujarzmionej przez rozrywkę – jest uchronia. Uchronia będąca formą utopii odnoszącej się do czasu, a więc mająca cechy fikcyjne, przedkłada skorygowaną historię, przy tym pocieszając i wychowując<sup>972</sup>.

Sukces uchronii odnawia dawną debatę o politycznym zaangażowaniu w wypowiedzi kulturowe: kwestionuje niektóre destrukcyjne aspekty i metody zachodniego społeczeństwa, a proponuje przede wszystkim ucieczkę w wyidealizowany świat, w którym pewne skutki dziejowe są zupełnie inne. Wszystko to zatem manifestuje ideologiczne wykorzenienie u większości młodych odbiorców i chęć przetasowania nowych wyobrażeń politycznych, skupionych na ekologii, rozwoju technicznym czy wieloetniczności<sup>973</sup>. Bez wątplenia dzieła Ortegi i Dániela uzmysławiają, jakie zagrożenie niósłby ze sobą imperializm i związana z nim rewolucja technologiczna przy nieodpowiednim wykorzystaniu.

---

<sup>971</sup> J. García-Romeu, *Rupturas en las visiones de América: de la utopía a la uchronia*, „Babel. Littératures plurielles”, 2012, nr 26, „Open Edition Journals”, <https://journals.openedition.org/babel/2555>.

<sup>972</sup> Ibid., s. 214.

<sup>973</sup> Ibid., s. 213–214.

# Rozdział 5: Komiksowe narracje historyczne. Propozycje finalne

---

## 5.1. Komiks historyczny. Propozycja definicji i systematyki

Przeprowadzona analiza amerykańskich i latynoskich powieści graficznych ujawniła ich właściwości narracyjne. W tradycyjnej narracji historycznej pojmowanej jako pisany tekst o statusie historiograficznym, znajdujemy elementy, które powodują, że jest ona statyczna, linearna i niema. Statyka takiej narracji określana jest przez sztywność tworzących tekst pisany rygorów językowych, składniowych, kompozycyjnych logicznych i typograficznych<sup>974</sup>. W przypadku narracji komiksowej, nawet jeśli nie jest ona wolna od takiej statyki, to jednak tworzące ją przekazy werbalne, naruszają wspomniany pakiet rygorów w każdej z podanych kategorii. Język – jego właściwości gramatyczne, składniowe i ortograficzne – często jest tutaj przedmiotem improwizacji oddającej skojarzenia, emocje, dźwięki, a przy tym jest skorelowany z obrazem. W opisie *stricte* werbalnym narracji historiograficznej sekwencje zdań są rozwijane stopniowo i logicznie ze sobą splecione – muszą tworzyć ciągi czytelne dla odbiorcy i adekwatne do znaczeń przypisanych im przez autora, albowiem tylko one te znaczenia przenoszą. W narracji komiksowej obok narracji werbalnej prowadzona jest jednocześnie narracja wizualna. To dwie nici komunikacji z odbiorcą, które raz zgodnie splatają się ze sobą, innym razem konkurują co daje przewagę jednej z nich, jeszcze innym razem prowadzą rodzaj gry o funkcjach ludycznych. Jeśli „statyczny charakter pisanej narracji historycznej przejawia się brakiem jakiegokolwiek plastyczności ruchu w tekście, która zostaje tylko przedstawiona słowami, a nie obrazem”<sup>975</sup>, to w komiksie historycznym doświadczenia z takim ruchem są częste. Jednak nie jest to ruch, jaki znamy z akcji filmowej, tylko bardzo przemyślane sugestie ruchu.

Jeśli chodzi o standard linearności, to „wyznaczany jest (...) między innymi przez logikę połączeń przyczynowo-skutkowych oraz koherencję historycznego świata przedstawionego”<sup>976</sup>. Opowieści komiksowe, jak już zostało wykazane w analizach poszczególnych powieści graficznych, chętnie ów standard podejmują. Wynika to być może z

---

<sup>974</sup> P. Witek, op. cit., s. 162

<sup>975</sup> Ibid., s. 164.

<sup>976</sup> Ibid., s. 163.



dążności ich autorów do wywołania u odbiorców wrażenia, że ich narracje tworzą także spójną całość na podobieństwo przekazów historiografii wysokiej.

W pisanych tekstach historycznych statykę i linearność pogłębia swoista konturowość opisu, w którym stosuje się zasadę hierarchicznej selekcji, koncentrując się głównie na elementach, które według autora są ważne dla opowiadanej historii<sup>977</sup>. Pomijane są w takim opisie szczegóły uznane za drugorzędne, związane np. z rozlicznymi elementami wizualności świata w którym działa bohater historyczny. W komiksie, co jest jego wielką zaletą, właśnie te elementy są przedstawiane. W jednym komiksowym kadrze zobaczyć możemy bohatera w kontekście unaocznionych plastycznie elementów otaczającej go rzeczywistości kulturowej, przyrodniczej, społecznej i geograficznej.

To prawda, że narracje komiksowe, podobnie jak pisane (drukowane) narracje historyczne, są nieme. Jednak w odróżnieniu od tych drugich w komiksie niemal od jego początków podejmowane są wysiłki, aby przy pomocy komunikatów typu onomatopeicznego, oddziałujących na wyobraźnię, odbiorca szybko i skutecznie przyswoił sobie elementy świata dźwięków. Na wyobraźnię czytelnika komiksu oddziałują również ilustracje przedstawiające przedmioty kultury materialnej, świat przyrody, krajobraz oraz ich forma, użycie odpowiedniej kreski, koloru, kształtu kadru. Dzięki temu odbiorca może się wręcz zanurzyć w świecie przedstawianym, wchodzi z nim w interakcję.

Pamiętając o specyfice narracyjnej komiksu historycznego<sup>978</sup>, warto w tym miejscu jeszcze raz przyrzeć się jego definicji i typologii, który to temat został już zasygnalizowany we wstępie prezentowanej pracy<sup>979</sup>. Obietnica ta wynikała z przekonania, że proces indukcyjnej analizy źródeł dostarczy informacji pozwalających na nowelizację dotychczasowych prób definicyjno-klasyfikacyjnych. Dodatkowym zaś impulsem, który skłania do takiego działania, jest opublikowana ostatnio propozycja Hugo Lobosa zawarta w jego dysertacji doktorskiej: *De*

---

<sup>977</sup> Ibid, s. 163.

<sup>978</sup> Należy pamiętać, że komiks nie jest dokumentem historycznym, a jedynie uzupełnieniem historycznego opracowania dziejów przez klasyczną historiografię i dlatego jego głównym celem nie będzie przekazywanie jak najdokładniejszych informacji odnośnie przeszłości, a poruszenie czytelnika, wywołanie w nim doznań estetycznych. Dzięki temu można udramatyzować pewne wydarzenia i wprowadzić czytelnika w pewną sferę emocji, czego nie robią klasyczne prace historyczne. Zob. S. Zajączkowski, *Atrakcyjność komiksu historycznego na tle wymagań stawianych twórcom komiksowym przez historię i sztukę*, „Pamięć i Sprawiedliwość”, 2013, nr 2, s. 127–128; A. Meskin, *The Aesthetics of Comics*, [https://www.academia.edu/1478107/The\\_Aesthetics\\_of\\_Comics?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pl&\\_x\\_tr\\_hl=pl&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www.academia.edu/1478107/The_Aesthetics_of_Comics?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pl&_x_tr_hl=pl&_x_tr_pto=sc), [dostęp 17.06.2023].

<sup>979</sup> Więcej o tym we wstępie.

*la utopia de la Dictadura militar. Una lectura desde la novelagráfica con temática histórica en Chile (2008–2018) – Z utopii dyktatury wojskowej. Czytanie powieści graficznej o tematyce historycznej w Chile (2008–2018)*<sup>980</sup>.

Lobos w swoich rozważaniach wyraźnie odróżnia to, co w chilijskich powieściach graficznych powzięte zostało z dyskursu historiograficznego, od tego, co pobrane jest z tak zwanego dyskursu pamięci. To drugie pojęcie nawiązuje do przestrzeni mentalnej, którą u nas zwykle nazywa się potoczną świadomością historyczną. Odpowiadając na pytanie czym jest powieść graficzna o tematyce historycznej wskazuje, że „z pewnego punktu widzenia wszystkie dzieła beletrystyki i literatury faktu, o ile nie konstruują świata całkowicie niezależnego od naszego (co może się zdarzyć w gatunkach fantasy lub, w niektórych przypadkach, science fiction), muszą być zakotwiczone w rzeczywistości i dlatego bezpośrednio lub pośrednio stają się częścią historii”<sup>981</sup>. Istotnie, tak jest i nie ułatwia to wyrazistego poboru materiału badawczego dla prac poświęconych komiksowi historycznemu. A przecież dla ich realizacji niezbędny jest również zabieg wytrącenia pewnych kategorii tego komiksu. Lobos decyduje się na ten zabieg proponując w odniesieniu do badanych narracji oprzeć się na kryteriach obecności w nich faktu historycznego oraz zakresu użycia fikcji. Zastosowanie tych kryteriów pozwoliło chilijskiemu badaczowi stworzyć kolejną typologię komiksowych narracji historycznych opartą na trzech kategoriach:

- **historii przekazywanej jako źródło.** „W ten sposób rozpatrywane są te prace, w których fakt historyczny jest absolutnym centrum opowieści i dlatego skupiają się na jego rekonstrukcji, zarówno z dyskursu bliskiego historiografii, jak i tego wyartykułowanego z pamięci”. W kategorii tej, nie wykluczającej użycia elementów fikcji, znajdujemy graficzne wspomnienia, świadectwa, biografie i autobiografie, kroniki historyczne, graficzne reportaże itp.<sup>982</sup>.
- **historii potraktowanej jako rama.** Kategoria ta obejmuje prace „w których historia stanowi ramy dla narracji, a czasem może działać jako korektor pamięci w momencie, w którym autorzy i autorzy poddają zrekonstruowane wspomnienia i same historie krytycznej analizie. Fikcja zyskuje większą przewagę i opiera się na fakcie historycznym (...). Jednak bez wspomnianego

---

<sup>980</sup> H.A. Hinijosa Lobos, op. cit., s. 1.

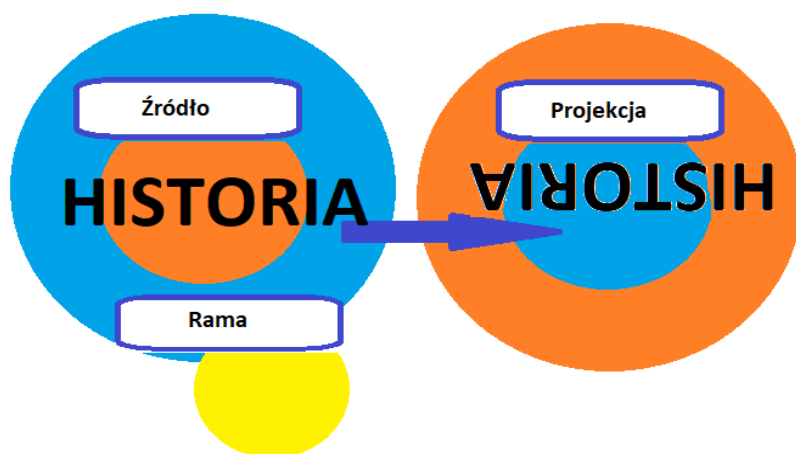
<sup>981</sup> Ibid., s. 143.

<sup>982</sup> Ibid., s. 144–145.

fikcyjnego wydarzenia nie ma fabuły. Fakt historyczny funkcjonuje jako wyzwalacz wydarzeń, a następnie funkcjonuje się jako „scenografia”<sup>983</sup>.

- **historii przekazanej jako projekcja.** Powieści graficzne zaliczone do tej kategorii „przyjmują historię jako projekcję na przyszłość przeszłych i teraźniejszych wydarzeń, zbliżając je do opowieści *science fiction*, a także jako spekulacje historyczne. Projekcja jest rozumiana jako te historie fikcyjne, które są raczej możliwymi odczytaniem historii, zwłaszcza uchroniami i dystopiami, w których źródło historyczne jest zmieniane w wyraźny i radykalny sposób”<sup>984</sup>.

Jak przystało na badacza przekazów kulturowych opartych na piśmie i obrazie, Lobos przekłada tę kategoryzację także na język graficzny oferując schematy jej rozumienia. Oto one:

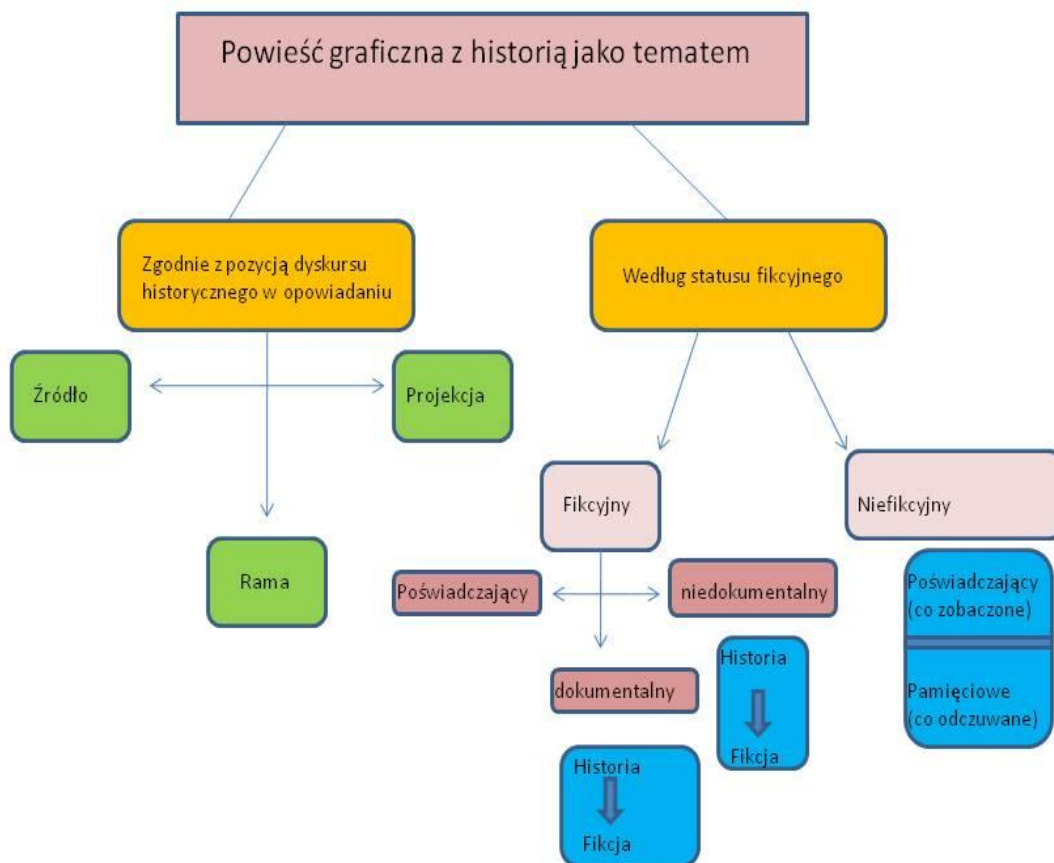


Ilustracja 72: Schemat rozumienia klasyfikacji według pozycji w stosunku do dyskursu historiograficznego – wersja polska będąca tłumaczeniem struktury opracowanej przez Lobosa<sup>985</sup>

<sup>983</sup> Ibid, s. 146.

<sup>984</sup> Ibid., s. 148.

<sup>985</sup> Oryginalny graf występuje w dysertacji H.A. Hiniyosa Lobosa. Zob. *ibid.*, s. 149.



Ilustracja 73: Schemat klasyfikacji dzieł o tematyce historycznej według Lobosa<sup>986</sup>

Klasyfikacja Lobosa przy całej umowności nazw dla poszczególnych kategorii jest czytelna i całkiem bliska znanej w polskiej literaturze historycznej klasyfikacji Bieniek i Suchońskiego<sup>987</sup>. Klasyfikacje te łączy przede wszystkim pogląd, że sposób potraktowania przeszłości może być podstawowym kryterium warunkującym przypisanie danej narracji komiksowej statusu narracji historycznej. Podzielając to przekonanie, można zaryzykować wyznaczenie wyraźniejszych granic między komiksami historycznymi przez bardziej czytelne powiązanie poszczególnych definicji i klasyfikacji z historią historiografii. Po dokonaniu tego działania zostaje zaproponowana następująca definicja komiksu historycznego:

<sup>986</sup> Oryginalny graf występuje w dysertacji H.A. Hinijosa Lobosa. Zob. *ibid.*, s. 150.

<sup>987</sup> A. Suchoński, *op. cit.*, s. 147; M. Bieniek, *Dydaktyka historii...*, s. 63.

**Komiksy historyczne to takie przekazy wizualno-werbalne, których podstawową przesłanką do powstania jest intencja historiograficzna respektująca elementarne zasady narracji historiograficznej lub improwizacja narracyjna na kanwie historii.**

Intencja historiograficzna to świadomie podjęty zamiar stworzenia narracji traktującej o przeszłości w wybranym zakresie chronologicznym, przestrzennym, społecznym i tematycznym. Jeśli uznaje ona zasady narracji historiograficznej wówczas otrzymujemy narracje komiksowe oddające elementy rzeczywistości historycznej na poziomie związanym ze stopniem tego uznania. Na jednym biegunie będziemy wówczas mieli prace odznaczające się dużą rzetelnością w podejściu do historii, na drugim zaś takie, dla których historia jest kontekstową ramą. Nawet jednak, jeśli ów poziom uznania byłby bardzo wysoki i związany z wielkim zaangażowaniem dokumentacyjnym czy nawet badawczym autora opowieści (co autorzy niektórych komiksów historycznych często podkreślają), to przecież opowieść ta nie będzie przekazem historiografii wysokiej, a więc związanej z dogmatycznie pojmowaną nauką historyczną, która zawiera swoją metodologię i metodykę krytyki źródła historycznego, egzemplifikację źródłową, wraz z rygorami warsztatu naukowego historyka. W najlepszym razie tego typu nararacjom komiksowym przypisać wypada przypisać status popularyzacji historii, a zatem takich przekazów w których z woli ich autorów dokonana się realizacja tzw. transpozycji popularyzatorskiej. Polega ona na przekształceniu wiedzy historycznej w przedmiot popularyzacji za pośrednictwem jej desynkretyzacji i dekontekstualizacji. Pierwszy z tych zabiegów polega na wyborze z przebiegu dziejów określonych jego fragmentów, uwarunkowanym potrzebami narracyjnymi sprawcy wyboru. Dekontekstualizację zaś określa funkcjonalny dla owej narracji dobór faktów szczegółowych, tworzących dla niej konteksty znaczeniowe<sup>988</sup>. Z kolei improwizacja narracyjna na kanwie historii będzie w narracjach komiksowych owocowała właśnie takimi realizacjami jak te, które Lobos lokuje w kategorii projekcji. Historia jest tutaj jedynie pretekstem, inspiracją do gry narracyjnej swobodnie operującej intuicją, wizją, transformacją czasów i elementów rzeczywistości.

---

<sup>988</sup> Pojęcie transpozycji popularyzatorskiej wprowadza do badań nad historiografią popularną Maciej Janik wykorzystując znane w dydaktyce pojęcie transpozycji dydaktycznej Yvesa Chevillarda. Zob. M. Janik, *Specyfika formy i treści historiografii popularnej wybranych gmin jurajskich. The Specificity of the Form and Content of Popular Historiography of Selected Communes in the Polish Jurassic Highland*, [w:] *Miejsca pamięci i miejsca zapomnienia w krajobrazach kulturowych Jury Krakowsko-Częstochowskiej. Nawiązania i poszerzenia. Places of Memory and Oblivion in the Cultural Landscapes of the Polish Jurassic Highland. Reference and Extensions*, [tekst w jęz. polskim i angielskim], Łódź 2019, s. 103.

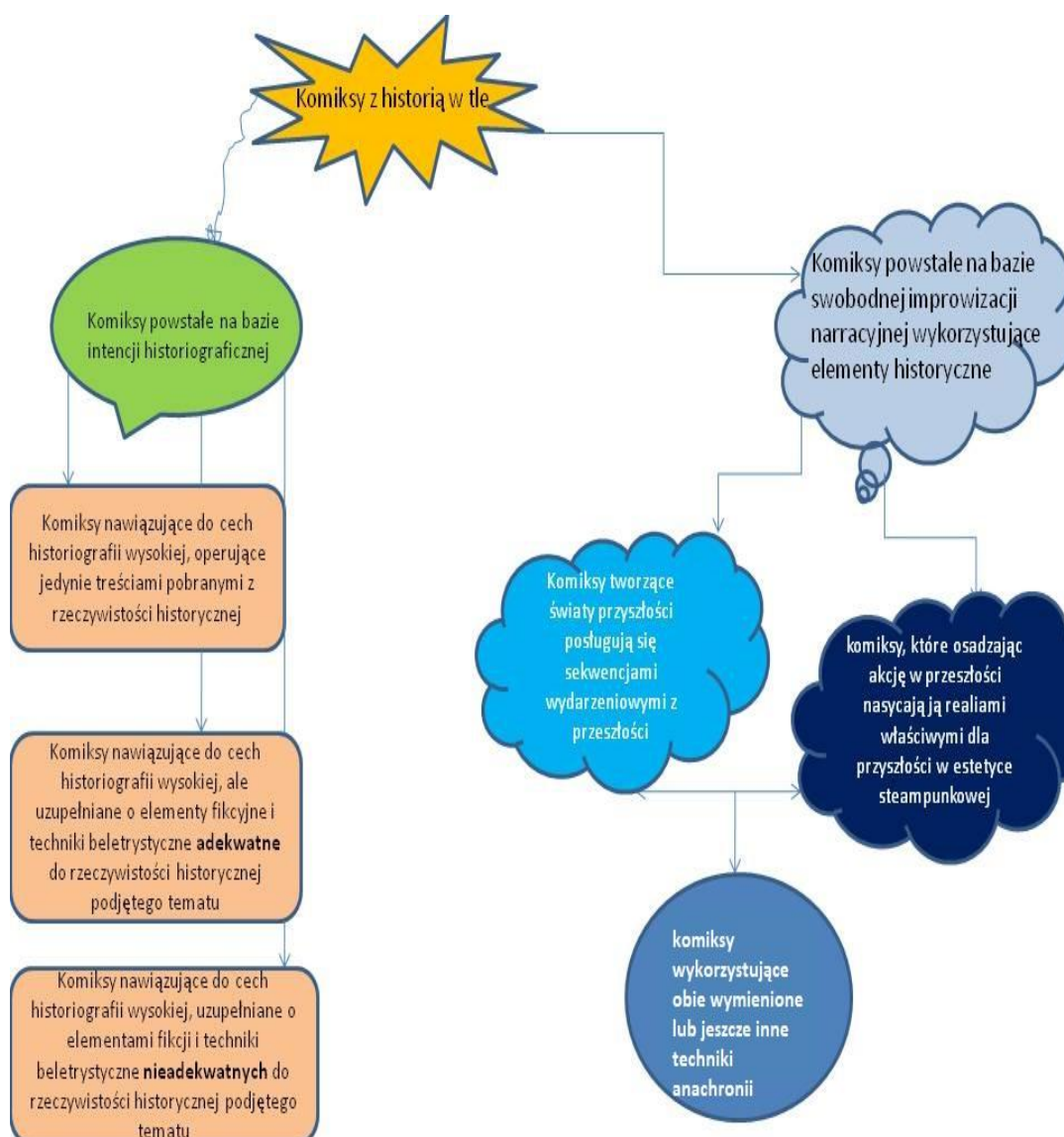
W podanej wyżej definicji zawarte są oczywiste sugestie klasyfikacyjne. Biorąc to wszystko pod uwagę, autor dysertacji proponuje podział komiksów historycznych na dwie podstawowe kategorie:

**1. Komiksy, do których realizacji doszło pod wpływem przyjętej przez autora lub autorów intencji historiograficznej:**

- a. Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej oraz operują jedynie treściami pobranymi z rzeczywistości historycznej;
- b. Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej, ale uzupełniają ją elementami fikcji i technik beletrystycznych adekwatnych jednak do rzeczywistości historycznej podjętego tematu;
- c. Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej, ale uzupełniają ją elementami fikcji i technik beletrystycznych nieadekwatnych do rzeczywistości historycznej podjętego tematu.

**2. Komiksy, których podstawową przesłanką powstania jest swobodna improwizacja narracyjna na kanwie historii pomijająca wzory poprawnej historiografii:**

- a. Komiksy, które tworząc światy przyszłości posługują się sekwencjami wydarzeń z przeszłości;
- b. Komiksy, które osadzając akcję w przeszłości nasycają ją realiami właściwymi dla przyszłości w konwencji estetyki steampunkowej;
- c. Komiksy będące improwizacją narracyjną wykorzystującą obie wymienione lub inne jeszcze techniki anachronii.



Ilustracja 74: Schemat klasyfikacji dzieł o tematyce historycznej ustalony według badania niniejszej dysertacji

We wszystkich tego typu narracjach znajdujemy daleko posuniętą dekonstrukcję rzeczywistości historycznej, bardzo swobodne odwołania do faktów i postaci historycznych, mieszanie planów czasowych i biegu dziejów. Wszystko to w celu ukazania znaczenia pewnych przyczyn i skutków procesów historycznych oraz ich wagi etycznej. Według autora tej klasyfikacji, oddaje ona dobrze właściwości typologiczne narracji historycznych charakteryzowanych w tej pracy. Jeśli nałoży się ją na ich konkretne realizacje, to otrzymamy następujące zestawienia<sup>989</sup>:

<sup>989</sup> W poniższych tabelkach następuję takie oznaczenie, którym przypisane są konkretne typologie zawarte na stronie 271:

1. Komiksy, do których realizacji doszło pod wpływem przyjętej przez autora lub autorów intencji historiograficznej:

Przynależność typologiczna analizowanych powieści graficznych (USA)						
	1			2		
Tytuł	a	b	c	a	b	c
1. <i>What if...Captain America fought in Civil War?</i>			✓			
2. <i>Justice Riders</i>			✓			
3. <i>Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>			✓			
4. <i>Umowa z Bogiem</i>	✓					
5. <i>The Harlem Hellfighters</i>		✓				
6. <i>Czarny Młot'45</i>			✓			
7. <i>Maus. Opowieść Ocalałego</i>	✓					
8. <i>Kapitan Ameryka: Biały</i>			✓			
9. <i>Nowa granica</i>			✓			
10. <i>Spider-Man. Historia życia</i>			✓			
11. <i>Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>			✓			
12. <i>Wojna domowa</i>			✓			
13. <i>Superman. Czerwony Syn</i>				✓		
14. <i>Masterman</i>						✓
15. <i>East of West</i>				✓		
16. <i>Roswell, Texas</i>				✓		
<b>RAZEM</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

1a: Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej oraz operują jedynie treściami pobranymi z rzeczywistości historycznej;

1b: Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej, ale uzupełniają ją elementami fikcji i technik beletrystycznych, adekwatnych jednak do rzeczywistości historycznej podjętego tematu;

1c: Komiksy, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej, ale uzupełniają ją elementami fikcji i technik beletrystycznych nieadekwatnych do rzeczywistości historycznej podjętego tematu.

2. Komiksy, których podstawową przesłanką powstania jest swobodna improwizacja narracyjna na kanwie historii pomijająca wzory poprawnej historiografii:

2a: Komiksy, które tworząc światy przyszłości posługują się sekwencjami wydarzeniowymi z przeszłości;

2b: Komiksy, które osadzając akcję w przeszłości nasycają ją realiami właściwymi dla przyszłości w konwencji estetyki steampunkowej;

2c: Komiksy będące improwizacją narracyjną wykorzystującą obie wymienione lub inne jeszcze techniki anachronii.



Przynależność typologiczna analizowanych powieści graficznych (Hispanoameryka)						
Tytuł	1			2		
	a	b	c	a	b	c
1. <i>La emboscada</i>			✓			
2. <i>Pancho Villa toma Zacatecas</i>		✓				
3. <i>Los años de Allende</i>		✓				
4. <i>Maldito Allende!</i>		✓				
5. <i>Historias Clandestinas</i>	✓					
6. <i>Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>	✓					
7. <i>Los once como un cuento sin hadas</i>			✓			
8. <i>Operación Bolívar</i>			✓			
9. <i>1899. Metahulla</i>					✓	
<b>Razem</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

Jak widać, po analizie wybranych tytułów można zauważyć dwie tendencje, charakterystyczne odpowiednio dla kręgu amerykańskich, jak i hispanoamerykańskich powieści graficznych. W USA dominują tytuły, które w swojej narracji nawiązują do cech historiografii wysokiej, ale uzupełniają ją elementami fikcji i technik beletrystycznych nieadekwatnych do rzeczywistości historycznej podjętego tematu, nawiązując do fantastyki. Następuje swoiste mieszanie fikcji z prawdą, czego najlepszym przykładem może być tytuł *Nowa Granica*, która w dużej mierze odpowiada temu dopasowaniu przez implementację słów dawnych amerykańskich polityków, ich wizerunku, oraz odwoływanie się do najważniejszych wydarzeń lat 40., 50. I początku lat 60., w które to był zaangażowany Waszyngton, przy jednoczesnym istnieniu superbohaterów. Z kolei w Ameryce Łacińskiej rozkład komiksów w ramach kategorii tytułów, do których realizacji doszło pod wpływem przyjętej przez autora lub autorów intencji historiograficznej jest praktycznie równomierny dla każdej subkategorii, z małą nieznaczną przewagą. Jest nią kategoria, która prezentuje narracje nawiązujące do cech

historiografii wysokiej, ale uzupełnia ją elementami fikcji i technik beletrystycznych adekwatnych jednak do rzeczywistości historycznej podjętego tematu.

Również kwestia uchronii pozostaje ciekawa, gdyż to one całkowicie wpasowują się w drugą wyabstrahowaną kategorię. Interesujący może być przypadek *Mastermana*, który swoimi wizualnymi przedstawieniami nawiązuje do stylistyki steampunkowej z XIX wieku, charakterystycznej dla nurtu neowiktorianizmu. Można by jednak stwierdzić, że jest mu bliżej do tzw. *dieselpunku*, który podobnie jak *steampunku*, jest pochodną *cyberpunku*, z tym że jego akcja lub stylistyka zostaje osadzona w latach 20., 30. i 40. XX wieku. Częścią tej rzeczywistości są chociażby samoloty bardzo podobne do zepelinów, początkowa analogowa telewizja czy formy innych wynalazków zbliżonych mocno koncepcyjnie do tych z okresu po wielkiej wojnie oraz początku II wojny światowej<sup>990</sup>.

## **5.2. Struktura świata przedstawionego w komiksach amerykańskich i latynoamerykańskich XX i XXI wieku**

Komiks, a konkretnie omawiana historyczna powieść graficzna dwóch dominujących w Nowym Świecie kultur – amerykańskiej i hispanoamerykańskiej – jest znaczącym kanałem transmitującym wiedzę o przeszłości i budującym tożsamość dziejową.

W kontekście postawionych problemów badawczych – takich jak weryfikacja składników narracji komiksowej w odniesieniu do sposobu przedstawienia historii oraz zestawienia tychże elementów z powieści graficznych amerykańskich i hispanoamerykańskich – zauważamy, że mamy do czynienia nie tylko z różnymi sposobami prezentacji, zależnymi od kręgów kulturowych, ale także z różnorodnością tych tytułów. Zatem narracja komiksowa powieści graficznej jest zagadnieniem złożonym. W komiksie narracja stanowi element wizualizacji historycznej ze względu na formę hybrydową odnoszącą się zarówno do literatury, rozumianej jako tekst pisany, jak i do sztuk plastycznych, ilustrujących pewne historie i związane z nią dziejowe problemy. Każdy tytuł to umowa dwustronna między autorami (nadawcami) i odbiorcami (czytelnikami). Zawiera wyznaczniki ikonolingwistyczne, tak aby dzieło było skonstruowane w sposób czytelny i odbiorca je zrozumiał<sup>991</sup>.

---

<sup>990</sup> Piecraft, N. Ottems, *Discovering Dieselpunk*, „Gatehouse Gazette”, 2008, nr 1, s. 3-10.

<sup>991</sup> K. Tuszyńska, *Polskie komiksy...*, s. 49-51.

Dlatego też, zgodnie z podjętym problemem poznawczym dotyczącym tworzenia narracji w powieściach graficznych, zostanie dokonana analiza poszczególnych elementów składowych narracji, które wyszczególniono w pierwszym rozdziale. W celu podsumowania konstrukcji narracyjnych powstało zestawienia tabelaryczne, prezentujące wybrane składniki narracji komiksowej, takie jak: stopień realności, problem implementacji wydarzeń historycznych, zagadnienie prezentacji bohatera oraz miejsca, formy wyrażania i rodzaje czasu, a także forma wypowiedzi narratora.

Pierwszym badanym elementem jest stopień realności prezentowanych treści.

<b>Ad. 1. Realizm i fikcja w badanych narracjach komiksowych (USA)</b>			
<b>Tytuł</b>	<b>Przewaga treści fikcyjnych</b>	<b>Przewaga treści realistycznych</b>	<b>Forma mieszana</b>
1. <i>What if...Captain America fought in Civil War?</i>			✓
2. <i>Justice Riders</i>			✓
3. <i>Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>			✓
4. <i>Umowa z Bogiem</i>		✓	
5. <i>TheHarlem Hellfighters</i>		✓	
6. <i>Czarny Młot'45</i>		✓	
7. <i>Maus. Opowieść Ocalałego</i>		✓	
8. <i>Kapitan Ameryka: Biały</i>			✓
9. <i>Nowa Granica</i>			✓
10. <i>Spider-Man. Historia życia</i>			✓
11. <i>Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>			✓
12. <i>Wojna domowa</i>	✓		
13. <i>Superman. Czerwony Syn</i>			✓
14. <i>Masterman</i>			✓
15. <i>East of West</i>			✓
16. <i>Roswell, Texas</i>			✓
<b>RAZEM</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>11</b>

<b>Ad. 1.1. Realizm i fikcja w badanych narracjach komiksowych (Hispanoameryka)</b>			
<b>Tytuł</b>	<b>Przewaga treści fikcyjnych</b>	<b>Przewaga treści realistycznych</b>	<b>Forma mieszana</b>
<i>1. La Emboscada</i>			✓
<i>2. Pancho Villa toma Zacatecas</i>		✓	
<i>3. Los años de Allende</i>		✓	
<i>4. Maldito Allende!</i>		✓	
<i>5. Historias Clandestinas</i>		✓	
<i>6. Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>		✓	
<i>7. Los once como un cuento sin hadas</i>			✓
<i>8. Operación Bolívar</i>			✓
<i>9. 1899. Metahulla</i>			✓
<b>Razem</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>4</b>

Zatem, jak widać powyżej, w komiksie amerykańskim zdecydowanie prym wiodzie forma mieszana, na drugim miejscu jest przewaga treści realistycznych, a w komiksie hispanoamerykańskim – odwrotnie. Przewaga elementów fikcyjnych w obydwu analizowanych kręgach kulturowych jest prawie nieobecna<sup>992</sup>. Wynika to zapewne z faktu, że aby potraktować rzeczywistość dziejową jako główny składnik świata przedstawionego powieści graficznej, nie można osadzić jej w fikcji, gdyż zostanie niezrozumiana. Potrzeba umiejscowienia sporej liczby elementów prawdziwych jest wymuszona faktem przedstawienia przeszłości. Skomplikowany jest model uchronii, gdyż teoretycznie jest to czysta fikcja – mrzonka o niezaistniałych realiach. Jednakże, aby zaistniała wizualizacja uchroniczna – potrzeba z całą pewnością podstawy historycznej, na której następuje symulacja.

Przeprowadzona analiza dotyczy tylko wybranych komiksów, o czym było już wspomniane wcześniej. Oczywiście na obu kontynentach tych komiksów jest mnóstwo, ale przeprowadzenie ich badań przekracza możliwości tej dysertacji. Zatem wniosków nie można

<sup>992</sup> To, a także wiele następujących stwierdzeń tego typu formułowanych w tym rozdziale, zdaje się mieć formę generalizacji bardzo szerokiej, bo odnoszącej się do pewnych obszarów kulturowych. Autor prezentowanej pracy świadomy jest jednak tego, iż proponowane przez niego operacje porównawcze realizowane są, po pierwsze, na relatywnie niewielkiej zbiorowości komiksów, po drugie zaś, kategorie porównywane nie posiadają jednakowego zakresu ilościowego. W tej sytuacji to, co ma pozory dalekosiężnej generalizacji, należy każdorazowo odnosić do materiału źródłowego pracy i interpretować jako sygnał (podkreślenie – autora Bartosz Stuła) wystąpienia jakiegoś zjawiska, prawidłowości lub formy. Dalsze badania mogą te spostrzeżenia potwierdzić lub skorygować.

generalizować. Na przykładzie badanych tytułów można jednak powiedzieć, że kryterium ilości treści fikcyjnej w komiksie jest niezwykle istotne. Od niego zależy, jak bardzo narracja jest wierna rzeczywistości historycznej. Amerykanie w tym przypadku częściej niż Latynosi stawiają na fikcję (co widać także w tabeli) – z całą pewnością dzięki pewnym historiom i konkretnym ikonom, w tym przede wszystkim superbohaterom, którzy weszli obecnie do *mainstreamu* popkulturowego<sup>993</sup>. Implementacja realiów historycznych do tworzenia fikcji i wykreowanej narracji ma na celu zbliżenie czytelnika do świata przedstawionego, który w pewien sposób już zna. Często też otoczka historyczna jest wykorzystywana do tworzenia innego świata, fantastycznego, który zaspokajałby pragnienia wyobraźni odbiorcy. Stąd struktura alternatywnych ziem w przypadku superbohaterskich komiksów osadzonych w przeszłości, gdzie mieszanie faktografii z fikcją pozwala na uzyskanie tzw. historiograficznej metafikcji<sup>994</sup>. Umożliwia to dyskusję i polemikę z repesyjnością historii akademickiej, tym samym poszerzając grono odbiorców oraz zakres poruszanych zagadnień. Taka narracja niekoniecznie musi się odnosić jedynie do tekstu pisanego, jak historia konwencjonalna, ale może przybrać inną formę, na przykład gry komputerowej, filmu czy komiksu. Z kolei Latynosi z Hispanoameryki bardziej dogmatycznie traktują dzieje, często bardzo skomplikowane i naznaczone cierpieniem. Przedstawiają te trudne wydarzenia w całości, nie stronią od przewagi elementów realistycznych, co powoduje przeniesienie fragmentów historii na język komiksowy; tworząc z niego swoisty film dokumentalny, który prezentuje wybrany fragment rzeczywistości, podlegający jak najmniejszej ingerencji twórcy, tak aby odzwierciedlić to, co jest lub było<sup>995</sup>.

Kolejnym istotnym składnikiem każdej narracji, jak i dziejów są bohaterowie.

---

<sup>993</sup> B. Stuła, *Popkultura komiksowa...*, s. 4.

<sup>994</sup> Termin utworzony przez Lindę Hutcheon w celu nazwania dzieła, w którego skład wchodzi fikcyjne elementy historyczne, dzieła pełnego także autotematyzmu, intertekstualności i metafikcji – zwanej też autorefleksyjnością, dzieła dającego odpowiedź na pytania, skąd poznajemy przeszłość i w jaki sposób ją postrzegamy. Zob. K. Tuszyńska, *Narracja w powieści ...*, s. 292.

<sup>995</sup> M. Przyłipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk 2004, s. 49–50.

## Ad. 2. Bohater w badanych narracjach komiksowych (USA)

Tytuł	Bohaterowie fikcyjni			Bohaterowie realistyczni	
	Bohaterowie nigdy niewystępujący w dziejach	Bohaterowie fantastyczni	Bohaterowie fikcyjni, wzorowani na rzeczywistych	Postaci w wysokim stopniu realistyczne	Postaci prawdziwe, poddane beletryzacji
<i>1. What if... Captain America fought in Civil War?</i>	✓	✓			
<i>2. Justice Riders</i>	✓	✓			
<i>3. Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>	✓	✓	✓		✓
<i>4. Umowa z Bogiem</i>	✓		✓		
<i>5. The Harlem Hellfighters</i>	✓		✓		✓
<i>6. Czarny Młot '45</i>	✓	✓			
<i>7. Maus. Opowieść Ocalałego</i>				✓	
<i>8. Kapitan Ameryka: Biały</i>	✓	✓			
<i>9. Nowa granica</i>	✓	✓		✓	✓
<i>10. Spider-Man. Historia życia</i>	✓	✓			
<i>11. Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>	✓	✓			
<i>12. Wojna domowa</i>	✓	✓			
<i>13. Superman. Czerwony Syn</i>	✓	✓			✓
<i>14. Masterman</i>	✓	✓			✓
<i>15. East of West</i>	✓	✓			✓
<i>16. Roswell, Texas</i>	✓	✓			✓
<b>RAZEM</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>7</b>

<b>Ad. 2.1. Bohater w badanych narracjach komiksowych (Hispanoameryka)</b>					
<b>Tytuł</b>	Bohaterowie fikcyjni			Bohaterowie realistyczni	
	Bohaterowie nigdy niewystępujący w dziejach	Bohaterowie fantastyczni	Bohaterowie fikcyjni, wzorowani na rzeczywistych	Postaci w wysokim stopniu realistyczne	Postaci prawdziwe, poddane beletryzacji
<i>1. La emboscada</i>	✓				
<i>2. Pancho Villa toma Zacatecas</i>	✓		✓		✓
<i>3. Los años de Allende</i>	✓				✓
<i>4. Maldito Allende!</i>	✓				
<i>5. Historias Clandestinas</i>					✓
<i>6. Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>					✓
<i>7. Los once como un cuento sin hadas</i>	✓	✓	✓		
<i>8. Operación Bolívar</i>	✓	✓			
<i>9. 1899. Metahulla</i>	✓				
<b>Razem</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>5</b>

Jak widać w podsumowaniu tabelarycznym, najwięcej bohaterów jest po prostu wytworem fikcji, nigdy nie zaistnieli w dziejach. Co prawda, w tym kontekście występują pewne różnice między twórcami hispanoamerykańskimi i amerykańskimi, co jest związane ze stopniem fikcyjności. Ci pierwsi raczej nie stawiają na kreacje postaci fantastycznych, z kolei w komiksach z USA jest to zabieg dość powszechny. Co ciekawe, w komiksach z Nowego Świata znikomy jest także element bohaterów w wysokim stopniu realistycznych lub bohaterów wzorowanych na postaciach prawdziwych. Twórcy skłaniają się najczęściej ku zabiegowi pośredniemu. Jeśli pojawia się postać prawdziwa, to jest ona zazwyczaj poddana procesowi beletryzacji, w ten sposób dopasowuje się daną postać do tworzonej narracji, najczęściej pozbawiając ją charakterystycznych słów i zachowań, które zostały w jakikolwiek sposób zarejestrowane, formując ją jakby na nowo.

Zagadnienie bohaterów w wysokim stopniu realistycznych jest w tych komiksach bardziej złożone. O ile *Maus* jako jedyny tytuł prezentuje bohaterów w pełni realistycznych, bo odwzorowuje historię autora i jego ojca – rozmowy, które przeprowadzili na żywo, o tyle

w komiksach takich, jak *Nowa granica*, *¡Maldito Allende!* czy *Los once*, pojawiający się zapis prawdziwych słów postaci ma dwojakie znaczenie. W przypadku tytułów latynoskich stanowią one tło kreowanej fabuły, zakotwicząc ją w rzeczywistości historycznej. Z kolei w przypadku *Nowej granicy* słowa wypowiedane przez Kennedy'ego również zakotwiczą fabułę w rzeczywistości dziejowej powojennego USA, z tym, że sam kandydat na prezydenta staje się bohaterem niezwiualizowanym, który przez swoje rzeczywiste słowa komentuje swoje otoczenie i odnosi się do aktualnych wydarzeń.

Zarówno bohaterowie fikcyjni, jak i realistyczni przyjmują w analizowanych narracjach formę postaci historycznych według koncepcji Topolskiego. Mianowicie bohaterami historycznymi w tych komiksach są postaci, które swoimi dokonaniem zapisały się w świadomości społeczeństwa i uwiecznione zostały na kartach historii. Także ci fikcyjni bohaterowie, o ile w kreowanym świecie dokonali czegoś doniosłego i zapisali się na kartach historii konkretnego świata mogą ulegać umiędzynarodowieniu lub być ważni tylko dla jednej społeczności. Częściej jednak występuje bohater tzw. historiograficzny – bohater historyczny, jednakże opisany przez autora, który tworzy narrację i przedstawia historię subiektywnie, według własnego przyjętego systemu moralnego<sup>996</sup>.

Kolejny istotny składnik narracji to wydarzenia historyczne.

---

<sup>996</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 309–313.



### Ad. 3. Wydarzenia historyczne w badanych narracjach komiksowych (USA)

Tytuł	Wydarzenia stanowiące epizod w tle akcji	Wydarzenia historyczne budujące tło i niezbędne dla akcji fabularnej	Wydarzenia historyczne będące podstawą akcji fabularnej	Wydarzenia historyczne stanowiące jedynie inspiracje dla akcji fabularnej
1. <i>What if...Captain America fought in Civil War?</i>		✓		
2. <i>Justice Riders</i>		✓		✓
3. <i>Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>	✓	✓		✓
4. <i>Umowa z Bogiem</i>		✓		✓
5. <i>The Harlem Hellfighters</i>		✓	✓	
6. <i>Czarny Młot '45</i>		✓		✓
7. <i>Maus. Opowieść Ocalałego</i>		✓	✓	
8. <i>Kapitan Ameryka. Biały</i>		✓		✓
9. <i>Nowa granica</i>		✓	✓	
10. <i>Spider-Man. Historia życia</i>		✓	✓	
11. <i>Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>		✓	✓	
12. <i>Wojna domowa</i>				✓
13. <i>Superman. Czerwony Syn</i>		✓		✓
14. <i>Masterman</i>		✓		✓
15. <i>East of West</i>		✓		✓
16. <i>Roswell, Texas</i>		✓		✓
<b>RAZEM</b>	<b>1</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

<b>Ad. 3.1. Wydarzenia historyczne w badanych narracjach komiksowych (Hispanoameryka)</b>				
<b>Tytuł</b>	Wydarzenia stanowiące epizod w tle akcji	Wydarzenia historyczne budujące tło i niezbędne dla akcji fabularnej	Wydarzenia historyczne będące podstawą akcji fabularnej	Wydarzenia historyczne stanowiące jedynie inspirację dla akcji fabularnej
<i>1. La emboscada</i>		✓	✓	
<i>2. Pancho Villa toma Zacatecas</i>		✓	✓	
<i>3. Los años de Allende</i>		✓	✓	
<i>4. Maldito Allende!</i>		✓	✓	
<i>5. Historias Clandestinas</i>		✓	✓	
<i>6. Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984.</i>		✓	✓	
<i>7. Los once como un cuento sin hadas.</i>		✓	✓	
<i>8. Operación Bolívar</i>		✓		✓
<i>9. 1899: Metahulla</i>		✓		✓
<b>RAZEM</b>		<b>9</b>	<b>7</b>	<b>2</b>

Dzieje USA i Hispanoameryki ukazywane w sposób komiksowy wyraźnie wskazują na tendencję do prezentowania wydarzeń historycznych jako tworzywa budującego tło epoki, w której rozgrywa się akcja. Od tych wydarzeń zależy umiejscowienie na osi czasu fabuły i dostosowanie całego świata przedstawionego, począwszy od kostiumów, charakterystycznych rzeczy, a skończywszy na ówczesnej kulturze i zwyczajach. Wydarzenia historyczne stanowią też podstawę akcji fabularnej, jednakże jest to cecha dominująca powieści graficznej z Hispanoameryki, która jak wcześniej zostało wspomniane, traktuje swoją trudną historię w sposób dogmatyczny, unikając nadmiernego mieszania jej z fikcją. W przypadku komiksu amerykańskiego to zjawisko występuje rzadziej, gdyż amerykańscy twórcy chętniej tworzą swoje historie poza tłem epoki, sporadycznie sięgając do wydarzeń jako podstawy akcji, czerpiąc raczej z nich inspirację. Zagadnienie inspiracji jest bardziej złożone w przypadku komiksu uchronicznego. Tutaj w sytuacji całej zachodniej hemisfery zarówno wydarzenia budujące tło, jak i te będące podstawą akcji fabularnej zawsze stanowią inspirację, bowiem ta

nowa rzeczywistość dziejowa zostaje wykreowana przez pewne zmienione skutki wydarzenia, które w zamyśle twórcy stają się tą inspiracją.

Warunkiem koniecznym do zaistnienia jakiegoś wydarzenia historycznego są także czas i przestrzeń, dlatego miejsce akcji jest kolejnym elementem podlegającym analizie.

<b>Ad. 4. Miejsce akcji w badanych narracjach komiksowych (USA)</b>					
<b>Tytuł</b>	Miejsca fikcyjne w świecie realnym	Miejsca prawdziwe poddane fabularyzacji	Narracje z miejscami prawdziwymi i fikcyjnymi	Miejsca wyłącznie prawdziwe	Miejsca fikcyjne w świecie fantastycznym
<i>1. What if...Captain America fought in Civil War?</i>				✓	
<i>2. Justice Riders</i>	✓	✓	✓		
<i>3. Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>	✓	✓	✓		
<i>4. Umowa z Bogiem</i>	✓	✓	✓		
<i>5. The Harlem Hellfighters</i>				✓	
<i>6. Czarny Młot '45</i>	✓	✓	✓		
<i>7. Maus. Opowieść Ocalałego</i>				✓	
<i>8. Kapitan Ameryka. Biały</i>		✓			
<i>9. Nowa granica</i>	✓	✓	✓		
<i>10. Spider-Man. Historia życia</i>	✓	✓	✓		
<i>11. Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>		✓		✓	
<i>12. Wojna domowa</i>	✓	✓	✓		
<i>13. Superman. Czerwony Syn</i>	✓	✓	✓		
<i>14. Masterman</i>	✓	✓	✓		
<i>15. East of West</i>	✓	✓	✓		
<i>16. Roswell, Texas</i>	✓	✓	✓		
<b>RAZEM</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

<b>Ad. 4.1. Miejsce akcji w badanych narracjach komiksowych (Hispanoameryka)</b>					
<b>Tytuł</b>	Miejsca fikcyjne w świecie realnym	Miejsca prawdziwe poddane fabularyzacji	Narracje z miejscami prawdziwymi i fikcyjnymi	Miejsca wyłącznie prawdziwe	Miejsca fikcyjne w świecie fantastycznym
<i>1. La emboscada</i>				✓	
<i>2. Pancho Villa toma Zacatecas</i>				✓	
<i>3. Los años de Allende</i>				✓	
<i>4. Maldito Allende!</i>				✓	
<i>5. Historias Clandestinas</i>				✓	
<i>6. Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>				✓	
<i>7. Los once como un cuento sin hadas</i>		✓		✓	
<i>8. Operación Bolívar</i>		✓		✓	
<i>9. 1899. Metahulla</i>	✓	✓	✓		
<b>RAZEM</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>0</b>

Chociaż liczby w tabeli dają nam jednoznaczne wyniki, to analiza miejsca w narracjach historycznych jest kolejnym złożonym zagadnieniem. Badając je, można zauważyć, że twórcy z Nowego Świata raczej nie umiejscawiają swoich fabuł w światach fantastycznych – co wynika z faktu trzymania się przeszłości rozumianej akademicko jako autentyczna rzeczywistość dziejowa ludzkiej cywilizacji. Zatem skoro autentyczna, to musi trzymać się świata realnego. Miejsca wyłącznie prawdziwe, ze względu na specyfikę mocno realistycznej powieści graficznej z Hispanoameryki, stanowią dominujący element. Co istotne, w *Los once* autorzy – próbując przedstawić wnętrze Pałacu Sprawiedliwości – ukazują każdemu nieznaną rzeczywistość, kreują fikcyjny świat, jednakże nie można do końca stwierdzić, czy jest to miejsce fikcyjne w prawdziwym świecie, czy miejsce prawdziwe poddane fabularyzacji.

Warto zauważyć, że powieści graficzne z USA, które dotyczą największych globalnych konfliktów zbrojnych, nie mają przedstawić żadnych fikcyjnych miejsc w świecie realnym poza *Czarnym Młotem*'45. W tytule tym występuje jedno fikcyjne miejsce, jest nim

amerykańskie miasto Spiral City, ale i ono jest wzorowane na jednej z prawdziwych amerykańskich metropolii.

Problem dotyczący określenia miejsca występuje również w komiksach z historią alternatywną. Otóż jeśli mamy zmieniony bieg rzeczywistości i na podstawie starego porządku tworzy się nowy, w tym także nowe miejsce, to w pewien sposób mamy do czynienia z fikcyjnymi miejscami w naszym świecie. Co prawda, nie dotyczy to przekształceń na mapie fizycznej, a raczej politycznej. W ten sposób pojawiają się prawie na całym świecie twory państwowe, które nigdy w historii nie zaistniały. Wśród nich możemy wyróżnić państwa demokracji ludowej zaburzające ład dwubiegunowy w *Superman. Czerwony Syn*, nazistowskie Stany Zjednoczone Ameryki Północnej – w *Mastermanie*, Republika Ludu Azji na terenie Ameryki Północnej – w *East of West*, Federacyjne Stany Teksasu – w *Roswell, Texas* czy Andyjska Konfederacja Patagońska – w *1899. Cuando los tiempos chocan*.

Następnym elementem niezbędnym do prowadzenia narracji i zaistnienia danego wydarzenia historycznego jest czas.

### Ad. 5. Formy wyrażania czasu w badanych narracjach komiksowych (USA)

Tytuł	Warstwa wizualna					Warstwa werbalna	
	Rozmiar kadru	Historyczność realiów wizualnych	Poziomy szumów	Linie ruchu	Forma kadrów	Wskazania datacyjne	Werbalne określenia relacji czasowych
1. <i>What if... Captain America fought in Civil War?</i>		✓				✓	
2. <i>Justice Riders</i>		✓					
3. <i>Życie i Czasy Sknerusa McKwacza</i>		✓				✓	✓
4. <i>Umowa z Bogiem</i>		✓			✓	✓	✓
5. <i>The Harlem Hellfighters</i>		✓				✓	
6. <i>Czarny Młot '45</i>		✓			✓	✓	
7. <i>Maus. Opowieść Ocalałego</i>		✓				✓	✓
8. <i>Kapitan Ameryka. Biały</i>		✓				✓	
9. <i>Nowa granica</i>		✓					
10. <i>Spider-Man. Historia życia</i>		✓				✓	
11. <i>Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>		✓					✓
12. <i>Wojna domowa</i>		✓					
13. <i>Superman. Czerwony Syn</i>		✓				✓	✓
14. <i>Masterman</i>		✓				✓	✓
15. <i>East of West</i>						✓	✓
16. <i>Roswell, Texas</i>						✓	✓
<b>RAZEM</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>8</b>

**Ad. 5.1. Formy wyrażania czasu w badanych narracjach komiksowych  
(Hispanoameryka)**

Tytuł	Warstwa wizualna					Warstwa werbalna	
	Rozmiar kadru	Historyczność realiów wizualnych	Poziomy szumów	Linie ruchu	Forma kadrów	Wskazania datacyjne	Werbalne określenia relacji czasowych
1. <i>La emboscada</i>	✓	✓			✓	✓	
2. <i>Pancho Villa toma Zacatecas</i>		✓			✓	✓	✓
3. <i>Los años de Allende</i>		✓				✓	✓
4. <i>Maldito Allende!</i>		✓				✓	✓
5. <i>Historias Clandestinas</i>		✓				✓	✓
6. <i>Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>		✓				✓	✓
7. <i>Los once como un cuento sin hadas</i>		✓					
8. <i>Operación Bolívar</i>		✓				✓	✓
9. <i>1899: Metahulla</i>		✓			✓	✓	✓
<b>RAZEM</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>7</b>

Forma wyrażania czasu stanowi niezbędny element definiujący narrację, szczególnie tę opowiadającą o historii, gdzie treść oparta jest na osi czasu. Istotną rolę odgrywa tu kadr traktowany całościowo (tekst i obraz) jako elementarny budulec narracji podobnie jak w tradycyjnej narracji tekstowej – zdanie. W warstwie wizualnej epoka przedstawiona ze wszystkimi historycznymi realiami pozwala umiejscowić akcję w konkretnym momencie dziejowym. Niekiedy istotne znaczenie ma też forma kadru – który przez swój kształt może wyrażać zatrzymanie akcji w celu przemyślenia przedstawionych treści. Ponadto kształt kadru, a więc to, czy jest on rozciągnięty, czy nie, oraz jego wielkość mogą wywołać u czytelnika iluzję wydłużenia lub skrócenia trwania jakiegoś momentu. W komiksie jako sztuce sekwencyjnej czas traktuje się jako wartość przestrzenną, dlatego istotne czasami mogą być formy kadru oraz odstęp między kadrami, gdzie odległość może odpowiadać zarówno

sekundzie, jak i dziesięcioleciom<sup>997</sup>. Poziom szumów i linie ruchu nie mają wcale znaczenia, choć w *Pancho Villa toma Zacatecas* linie ruchów wykonywanych przez postaci pojawiają się, jednakże nie wyrażają czasu, tylko podkreślają dynamizm akcji.

Jeśli chodzi o warstwę werbalną, to właśnie określenia werbalne, stwarzające iluzję upływu czasu, prowadzą odbiorcę przez czas z biegiem narracji. Jak wynika z analizy, to słowa najczęściej wskazują na upływ czasu, przez okoliczniki pozwalające na śledzenie fabuły lub datację, która konkretyzuje miejsce na osi czasu. Podsumowując, formy wyrażania czasu w obydwu kulturach są podobne – stawiają na historyczność realiów wizualnych i warstwę werbalną.

Oprócz form wyrażenia czasu istotny jest też jego rodzaj.

---

<sup>997</sup> B. Stuła, *Popkultura komiksowa...*, s. 35.



## Ad. 6. Rodzaje czasu w badanych narracjach komiksowych (USA)

Tytuł	Czas linearny lub czas nielinearny <sup>998</sup>	Narracja prowadzona poza czasem	Przenikanie się czasów	Użycie zatrzymania czasu – stopklatki	Użycie czasu retrospektywnego	Użycie czasu aktualnego	Użycie antycypacji
1. <i>What if...Captain America fought in Civil War?</i>	✓		✓		✓	✓	
2. <i>Justice Riders</i>	✓					✓	
3. <i>Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>	✓		✓		✓	✓	✓
4. <i>Umowa z Bogiem</i>	✓			✓		✓	
5. <i>The Harlem Hellfighters</i>	✓		✓		✓	✓	
6. <i>Czarny Młot'45</i>	✓		✓		✓	✓	
7. <i>Maus. Opowieść Ocalałego</i>	✓		✓		✓	✓	
8. <i>Kapitan Ameryka. Biały</i>	✓		✓		✓	✓	
9. <i>Nowa granica</i>	✓		✓		✓	✓	
10. <i>Spider-Man. Historia życia</i>	✓	✓				✓	
11. <i>Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>	✓			✓		✓	
12. <i>Wojna domowa</i>	✓					✓	
13. <i>Superman. Czerwony Syn</i>	✓				✓	✓	
14. <i>Masterman</i>	✓	✓	✓		✓	✓	✓
15. <i>East of West</i>	✓		✓		✓	✓	
16. <i>Roswell, Texas</i>	✓		✓		✓	✓	
<b>RAZEM</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>2</b>

<sup>998</sup> W tabeli zostało zaproponowane umieszczenie czasu linearnego i nielinearnego razem jako przeciwieństwo do narracji prowadzonej poza czasem, która najczęściej występuje w snach bohaterów lub ich myślach.

**Ad. 6.1. Rodzaje czasu w badanych narracjach komiksowych  
(Hispanoameryka)**

Tytuł	Czas linearny lub czas nielinearny	Narracja prowadzona poza czasem	Przenikanie się czasów	Użycie zatrzymania czasu – stopklatki	Użycie czasu retrospektywnego	Użycie czasu aktualnego	Użycie antycypacji
1. <i>La emboscada</i>	✓					✓	
2. <i>Pancho Villa toma Zacatecas</i>	✓		✓		✓	✓	✓
3. <i>Los años de Allende</i>	✓					✓	
4. <i>Maldito Allende!</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5. <i>Historias Clandestinas</i>	✓				✓	✓	
6. <i>Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>	✓		✓	✓	✓	✓	✓
7. <i>Los once como un cuento sin hadas</i>	✓					✓	
8. <i>Operación Bolívar</i>	✓	✓				✓	
9. <i>1899. Metahulla</i>	✓		✓	✓	✓	✓	
<b>RAZEM</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>2</b>

Jak wskazuje tabela, podobne rodzaje czasu z podobną częstotliwością są używane zarówno w analizowanych komiksach hispanoamerykańskich, jak i amerykańskich. Czas jest zbliżony do kwestii narracyjnych w tradycyjnie rozumianej historiografii. Twórcy komiksowi podobnie jak historycy mogą prowadzić narracje od początku do końca – linearnie w formie kronikarskiej lub zwiększyć wymiary czasowe narracyjnych konstrukcji i wyjść poza zawartość opisywanych w nich faktów, co nie da linearnego ciągu temporalnego i zmieni formę narracji, gdyż będziemy mieć więcej niż jedną historię lub jedną historię uzupełnioną przez wątki

poboczne, niezwiązane z czasem głównym. Nie występują w omawianych komiksach jednak inne rodzaje czasu, jak na przykład czas cykliczny oparty na powtarzaniu cykli<sup>999</sup>.

Praktycznie każda narracja opiera się na czasie aktualnym, rozumianym też jako czas główny z narracji historycznych, czyli taki który nie wykracza poza okres trwania opisywanego zdarzenia – czyli „tu i teraz”. W narracji dochodzi też stosunkowo często do przenikania się czasów, co może tworzyć narracje komiksowe wielowymiarowe temporalnie. Najczęściej pojawia się korelacja z retrospekcją i czasem retrospektywnym informującym o tym, co było „przed”. Bardzo rzadko, ale również jest stosowana antycypacja z czasem prospektywnym, prezentującym to, co następuje „po” opisanym wydarzeniu. Kiedy występuje jednak antycypacja, pojawiają się też odniesienia do przeszłości i czytelnik ma do czynienia z trójwymiarową narracją temporalną<sup>1000</sup>.

Pojawiają się też narracje występujące poza czasem, które zazwyczaj przedstawiają akcję w formie onirycznej. Taka narracja pojawia się wtedy, gdy bohater jako narrator przedstawia tylko swoje myśli, marzenia senne lub znajduje się bezpośrednio w swojej jaźni. Wtedy tego typu wydarzenia wizualizowane nie mają wpływu na czas całej powieści graficznej. Warto także zauważyć, że jeśli mamy do czynienia z tytułami uchronicznymi, to można stwierdzić, że dzieją się one jakby poza czasem, gdyż zawierają wizualizacje tego, co nigdy nie zaistniało, jednakże w tym przypadku uznaje się, że te narracje mają swój czas, odrębny od głównej linii temporalnej.

Nie byłoby narracji bez narratora. Zatem czas na przedstawienie jego postaci.

---

<sup>999</sup> W przypadku cykliczności każde wydarzenie byłoby zarazem „już” i „jeszcze nie”, bo zdarzyło się, zdarza się i zdarzy się jeszcze wiele razy, co w historii nie ma miejsca. W narracji historycznej, czy to w tradycyjnie rozumianej historiografii, czy wizualnych prezentacjach historii w postaci komiksu jest miejsce tylko na linearne bądź nielinearne przedstawienie. Zob. T. Węclawski, *Czas jako teoria – perspektywa teologiczna*, [w:] *Pojęcie czasu w nauce, sztuce i religii*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2001, s. 72.

<sup>1000</sup> J. Topolski, *Jak się pisze...*, s. 117–122.

### Ad. 7. Forma narratora (USA)

Tytuł	Narrator pamiętający swoją przeszłość	Narrator opowiadający o przeszłości, której nie doświadczył	Narrator rozwijający opowieść zgodnie z chronologią	Narrator proponujący retrospekcje własne	Istnienie retrospekcji innych narratorów	Kwestia niewiarygodności narratora – świadomego lub nie
<i>1. What if... Captain America fought in Civil War?</i>		✓	✓			
<i>2. Justice Riders</i>			✓			
<i>3. Życie i czasy Sknerusa McKwacza</i>	✓	✓	✓	✓		✓
<i>4. Umowa z Bogiem</i>		✓				
<i>5. The Harlem Hellfighters</i>	✓		✓	✓		
<i>6. Czarny Młot '45</i>	✓		✓	✓		
<i>7. Maus. Opowieść Ocalałego</i>	✓		✓		✓	
<i>8. Kapitan Ameryka. Biały</i>	✓		✓	✓		
<i>9. Nowa granica</i>			✓		✓	
<i>10. Spider-Man. Historia życia</i>	✓		✓			
<i>11. Kapitan Ameryka. Nowy porządek</i>			✓	✓		
<i>12. Wojna domowa</i>			✓			
<i>13. Superman. Czerwony Syn</i>	✓		✓		✓	
<i>14. Masterman</i>	✓		✓		✓	
<i>15. East of West</i>		✓	✓	✓		
<i>16. Roswell, Texas</i>	✓		✓	✓		✓
<b>RAZEM</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>

<b>Ad. 7.1. Forma narratora (Hispanoameryka)</b>						
<b>Tytuł</b>	Narrator pamiętający swoją przeszłość	Narrator opowiadający o przeszłości, której nie doświadczył	Narrator rozwijający opowieść zgodnie z chronologią	Narrator proponujący retrospekcje własne	Istnienie retrospekcji innych narratorów	Kwestia niewiarygodności narratora – świadomego lub nie
<i>1. La emboscada</i>			✓			
<i>2. Pancho Villa Toma Zacatecas</i>	✓		✓	✓		✓
<i>3. Los años de Allende</i>	✓		✓			
<i>4. Maldito Allende!</i>		✓		✓	✓	
<i>5. Historias Clandestinas</i>	✓			✓		
<i>6. Rupay. Historias de la violencia política en Peru, 1980–1984</i>		✓	✓	✓		
<i>7. Los once como un cuento sin hadas</i>	✓	✓			✓	
<i>8. Operación Bolívar</i>		✓	✓			
<i>9. 1899. Metahulla</i>		✓	✓	✓		
<b>RAZEM</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

Analiza narratora pozwala dopełnić całość analizy badanego tematu. Praktycznie każdy narrator, zarówno w komiksach amerykańskich, jak i hispanoamerykańskich prowadzi swoją narrację w sposób chronologiczny, zbliżając się tym samym do znanej z historiografii narracji diachronicznej, gdzie przy ustalonych ramach czasowych przedstawia się bieg wydarzeń, wywołujący iluzję szybkiego biegu<sup>1001</sup>. Zdarza się też, jak w *Nowej granicy*, że narratorów jest kilku i każdy zostaje wprowadzony w odpowiednim momencie, by potem, w punkcie kulminacyjnym, połączyć wszystkie wątki w jedno.

W komiksie amerykańskim najczęściej występuje narrator, który pamięta swoją przeszłość i przedstawia swoje retrospekcje. Pewnym odstępstwem od tego jest tytuł *East of West*, gdzie narrator opowiada o przeszłości, której nie doświadczył, ale jednocześnie proponuje

<sup>1001</sup> Ibid., s. 112–117.

swoje retrospekcje, zbliżając się tym samym do zjawiska *postpamięci*<sup>1002</sup>, mimo że nie opowiada wcale o trudnych i traumatycznych wydarzeniach. W podobnych reprezentatywnych komiksach latynoskich *postpamięć* jest bardziej popularna, co wynika z faktu poruszanych problemów dziejowych. Co istotne, retrospekcje w prezentowanych tytułach występują dość często, są to głównie retrospekcje własne narratora, choć niekoniecznie przedstawiają to, czego doświadczył czasami przekazują to, co pamięta z relacji i przekazów dziejowych w ówczesnym momencie zaistnienia danego wydarzenia, jak na przykład Mr Fantastic w *Wojnie domowej* czy narrator w *Rupay*.

Występowanie w komiksach hispanoamerykańskich retrospekcji innych narratorów nie jest zbyt popularne ze względu na fakt, że może podważyć to wiarygodność głównego narratora. Brak wiarygodności praktycznie nie występuje przez przedstawianie przez narratora swoich dowodów w oparciu o materiały z przeszłości, dzięki czemu czytelnik nie czuje się przynaglony do szczegółowej analizy tekstu, co pozbawia go głębszej eksploracji treściowej, gdyż nadawca nie wchodzi w grę z odbiorcą przy poszukiwaniu prawdy. Pojawienie się retrospekcji innego narratora sprawiłoby, że trzeba byłoby ocenić, kto ma rację lub czy dana retrospekcja w ogóle przedstawia prawdę, czy może jest formą celowej konfabulacji, w opozycji do głównej linii narracyjnej. Trzeba byłoby wówczas dać odbiorcy możliwość zweryfikowania, która wersja jest właściwsza. W *Los once* występuje kilku narratorów prowadzących narrację z różnej perspektywy, zarówno intradiegetycznej – babcia mysz, jak i ektradiegetycznie – główny narrator wszechwiedzący. Co więcej, główny narrator nie przedstawia własnych retrospekcji, tylko ten dodatkowy – starsza mysz. Zatem retrospekcje wprowadza tylko jeden narrator.

Analiza form narracji ujawnia specyfikę historycznej powieści graficznej i sposób traktowania historii przez jej hispanoamerykańskich oraz amerykańskich autorów. Dzięki analizie strukturalnej narracji poznajemy też inne kwestie związane z prezentowaniem dziejów. Otóż na przykładzie omawianych tytułów zostało pokazane, że adaptacje komiksowe zespolone z dziejami wpisują się we współczesne trendy literackie i spełniają oczekiwania czytelników. Na przykładzie analiz w trzecim i czwartym rozdziale zostało ukazane, że sekwencyjne historie obrazkowe dawno przestały być tylko i wyłącznie masową rozrywką, a stały się również lekturą

---

<sup>1002</sup> Więcej o postpamięci w rozdziale 1.

podejmującą trudne i ważne tematy dotyczące zastanej rzeczywistości, w tym również przeszłości.

Wraz z komiksami pojawia się możliwość wykorzystania historii wizualnej i historiograficznej metafikcji. Komiksy stanowią źródła historyczne, dzięki którym możemy poznawać świadomość historyczną ich twórców i odbiorców, świadomość estetyczną społeczeństwa i jego mentalność oraz propagandę polityczną i kulturalną. Dochodzi tu do pewnego przeorientowania form badania dziejów. Jednakże przy głębszej analizie takiego wytworu można znaleźć odpowiedź na bardzo ważne pytania: Czy dzięki powieści graficznej możemy poznać jakiś dotąd ukryty aspekt przeszłości, przemilczany przez historię oficjalną (kreowaną najczęściej przez struktury państwowe)? Czy taka propozycja przedstawiania dziejów mocniej oddziałuje na odbiorcę i dzięki temu bardziej zapada w pamięć oraz inspiruje do dalszych poszukiwań? Czy bardziej popularyzuje historię niż tradycyjne formy upowszechniania?<sup>1003</sup> . Nietzsche twierdził, że praca historyka nie polega na trafnej rekonstrukcji wydarzeń historycznych, ale na próbach przywracania ich do „życia”, co rozumiane jest jako przedstawienie pewnych wydarzeń, jakie miały miejsce w historii, i pokazanie, że obecnie również mamy do czynienia z podobnymi zdarzeniami, ukazując je za pomocą wszelkich możliwych środków<sup>1004</sup>. Co ważne, narracja w historii wizualnej jest wypełniona subiektywizmem, co skłania do myślenia i stawiania pewnych tez w celu odnalezienia prawdy. Poza tym prezentuje punkt widzenia autora, który odbiorca może zaakceptować lub nie albo przyjąć jako głos reprezentanta pewnej społeczności. Dzięki takiemu przedstawieniu historii komiks staje się potencjalnym źródłem wiedzy o dziejach minionych.

Historiografia akademicka w swoich założeniach konstruuje argumenty dotyczące wydarzeń historycznych przez omówienie źródeł (najczęściej pisanych), w dialogu i odniesieniu do innych istotnych stanowisk, które do tej pory zaistniały w myśli historycznej. Naprzeciwko niej stoi historia wizualna, która próbuje w podobnym odniesieniu umieścić te nowe formy uprawiania historii, wywodzące się z historiografii i pozostając na jej styku z formami wizualizacji, jak film czy komiks. Historia wizualna wskazuje, jaką rolę odgrywają dane materiały w wyobrażeniach o przeszłości i dostarcza nowych rozwiązań, jak badać konkretny przekaz wizualny stanowiący w tym rozumieniu źródło historyczne<sup>1005</sup>. W

---

<sup>1003</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 368.

<sup>1004</sup> B. Ślosarski, op. cit.

<sup>1005</sup> D. Skotarczak, op. cit., s. 127.

niniejszej dysertacji zostało to potwierdzone przez przebadanie strukturalnych elementów narracyjnych komiksów pochodzących z dominujących kręgów kulturalnych Nowego Świata<sup>1006</sup>.

Chociaż komiksowa narracja i obrazki kadrów nie są zgodne z konwencjami akademickiej historiografii, to zdarza się, że wykorzystuje się dyskurs komiksowy do omówienia pewnych zjawisk, jakie zachodzą także w akademickim dyskursie historycznym. W takim przypadku niezbędne jest, aby zbadać, jak autorzy komiksowi wykorzystują źródła i wyjaśniają aspekty rzeczywistości historycznej w komiksie historycznym, głównie w powieści graficznej. Istotne jest, w jaki sposób informują czytelników o metodach zastosowanych do przygotowania opowiadania oraz o pochodzeniu materiałów archiwalnych, które były bezpośrednio lub pośrednio cytowane w komiksie i wykorzystane do stworzenia fabuły. Cała ta analiza umożliwi zrozumienie rzeczywistości historycznej i sposobu jej komunikowania odbiorcom.

Sposób, w jaki źródło jest czytane i cytowane, ma kluczowe znaczenie dla postrzegania jego zdolności do dobrego zrozumienia rzeczywistości historycznej, do której się odnosi. Niektóre gatunki komiksów, takie jak komiksy dziennikarskie i dokumentalne, osiągnęły wiarygodność dzięki formie narracji zbliżonej do reportażu, czym może w tym zestawieniu poszczycić się taki tytuł jak *Rupay*. Opowiada on o mrocznych okresach związanych z czasem Świetlistego Szlaku, dotykając historii najnowszej Ameryki Łacińskiej. Jednak ten typ komiksu w prezentowaniu przeszłości obu Ameryk nie jest wcale dominujący, występują też innego rodzaju komiksy, które mogą i zapewne aspirują do udziału w dyskursie historyków o przedstawianej przez nich rzeczywistości. Zasadnicze jest kodowanie argumentów historycznych w warstwie tekstowej i wizualnej komiksu. Dzięki charakterystycznemu kodowaniu informacji historycznej – połączeniu ikonografii obrazkowej, tekstów pisanych i wyrafinowanych technik narracyjnych – autorzy komiksów mogą zamieszczać unikalne obserwacje historyczne, które mają potencjał do poszerzenia wiedzy i zrozumienia przeszłości poza granice ustalonego pisarstwa akademickiego.

Co istotne, historia rozumiana jako literatura faktu i historie z literatury fikcji są, wbrew pozorom, sobie bliskie. Można bowiem powiedzieć, że obydwie narracje są symboliczne –

---

<sup>1006</sup> O. Ashkenazi, J. Dittmar, *Comics as historiography*, <https://imagetextjournal.com/comics-as-historiography/>, „Image TxT” [dostęp: 14.05.2022].



reprezentują jakieś wartości, a ta fikcyjna stanowi suplement historycznych danych – wiedzę alternatywną wobec braków w oficjalnym przekazie. To swoista maska, pod którą zostaje przemyczona niewygodna dla oficjalnej historii prawda – fikcyjna subwersja prawdy konfrontowana z zaakceptowaną w przekazie historii akademickiej prawdą dziejową. Świetnym reprezentantem są gatunki pograniczne, jak na przykład powieść historyczna i jej odmiana – historyczna opowieść graficzna<sup>1007</sup>. Gatunek taki pozwala na zapełnianie luk pomiędzy prezentowanymi wydarzeniami historycznymi i budowanie faktograficznej i psychologicznej spójności dzieła, w którym trzon pomysłu zawsze stanowi konkretna wiedza historyczna<sup>1008</sup>. Zabiegi te są bardziej charakterystyczne dla krajów Hispanoameryki z trudną i często zatuszowaną historią narodową – co jest widoczne w tytułach takich, jak *Rupay* czy *Los once* – niż w przypadku USA.

Ponadto dzięki wizualizacji gestów, mimiki twarzy postaci autorzy mogą oddać emocje, których brakuje w tradycyjnej historiografii. Nacechowanie emocjonalne sprawia, że możemy widzieć wydarzenie z zupełnie innej perspektywy, pogłębić swoją analizę o niewidoczną sferę uczuć. Autorzy w takim przypadku przedstawiają wydarzenia w sposób subiektywny, stając się reprezentantami narodu. Prezentowanie dziejów w sposób subiektywny dopełnia źródło historyczne i tradycyjną historiografię, która buduje narrację na źródle. Sprzężenie tych elementów wywołuje u czytelnika myślenie historyczne, sprawiając, że zaczyna on rozumieć powagę takich procesów, jak: wojna secesyjna, zimna wojna, działania Świetlistego Szlaku czy zamach stanu w Chile<sup>1009</sup>. Pewnych kwestii interpretacyjnych bądź pozostających w kręgu niedopowiedzeń nie ma w tradycyjnej historiografii ani komiksach dydaktycznych. Natomiast autorzy komiksów niedydaktycznych mogą pozwolić sobie na większą swobodę interpretacyjną i przez fikcyjne dodatki odnieść się do innych ważnych wątków. Przykładem może być sama uchronia komiksowa, która z powodu zmienionego biegu czasu pozwala na spojrzenie na niektóre przyczyny procesów historycznych z zupełnie innej strony, zachowując przy tym swój fikcyjny charakter.

Patrząc na to z innej strony, możemy powiedzieć, że wizualizacja historii w powieści graficznej może nie tylko opowiedzieć to, co przemilczane, ale też pomóc zrozumieć historię narodową i przyczynić się do jej upowszechnienia. Można zatem stwierdzić, że komiksy

---

<sup>1007</sup> M. Rucińska, op. cit., s. 40.

<sup>1008</sup> W. Birek, *Historia i opowieść – osobiste uwagi o komiksie historycznym*, ibid., s. 70.

<sup>1009</sup> B. Stuła, *Historia w komiksie...*, s. 107.

historyczne przede wszystkim popularyzują historię, co widać w wyżej omówionych tytułach amerykańskich i latynoamerykańskich. Latynosi ponadto za pomocą komiksu walczą z narodowymi traumami. Inaczej jest w USA. Tam autorzy jako mieszkańcy hipermocarstwa, którego sytuacja geopolityczna jest w miarę stabilna (nie tak jak hiszpańskojęzycznych krajów Ameryki Łacińskiej) i dominująca w globalnym ujęciu, częściej odnoszą się do historii powszechnej, w której mieli swój udział, oraz częściej wchodzi w interakcję z elementami fantastycznymi. Społeczeństwo lepiej pozycjonowanego kraju oczekuje raczej przedstawiania zagadnień dominacji, poczucia dumy z udziału swojej ojczyzny w wydarzeniach globalnych, mogąc pozwolić sobie na mieszanie fikcji i prezentowanie historii zespolonej z fikcją, gdzie historia jest tylko elementem budującym tożsamość, ale traktowana też jako istotny element fikcji. Sami bohaterowie historycznych powieści graficznych to nie są z reguły bohaterowie lokalni, jak ma to miejsce u Latynosów, ale najczęściej są to postaci znane na arenie międzynarodowej.

Twórców amerykańskich od latynoskich odróżnia też stosowanie retconów<sup>1010</sup> (środków literackich, polegający na tym, że fakty z konkretnego dzieła są korygowane, ignorowane czy też uzupełniane lub zaprzeczane przez kolejne dzieło prezentujący ten sam świat), aby przez fikcję i alternatywę podkreślić dominującą pozycję swojego kraju. Co istotne, należy podkreślić, że uczestnictwo Amerykanów w dwóch globalnych konfliktach XX wieku jakimi były dwie wojny światowe, a także wybuch wojny domowej na terytorium USA – wojny secesyjnej sprawiło, że zainteresowanie komiksem wojennym jest w Stanach Zjednoczonych duże, o czym świadczą warstwy fabularne analizowanych tytułów. Fakt ten odzwierciedla specyfikę polityki Waszyngtonu dążącego do zachowania statusu istotnego gracza zarówno w wymiarze lokalnym, jak i międzynarodowym. Stąd też umiejscowiona w pracy pośrednia analiza wyłącznie komiksu historycznego typu wojennego, gdzie konflikt zawsze jest realistycznym odniesieniem do heroicznych czynów bohaterów konkretnych narracji lub ukazuje dramat rzeczywistości wojennej, stanowi istotną część dysertacji

---

<sup>1010</sup> Retcony – środki literackie, polegające na tym, że fakty z konkretnego dzieła są korygowane, ignorowane czy też uzupełniane lub zaprzeczane przez kolejne dzieło prezentujące ten sam świat.

# Zakończenie

---

Podjęta przez autora próba analizy komiksu historycznego zachodniej hemisfery to tylko pewna koncepcja, spojrzenie europocentryczne, które rozszerza się na tak zwane euroamerykańskie, gdyż współczesne kultury Ameryki Północnej, Hispanoameryki i Europy nawzajem się przenikają i dopełniają. Wynika to z faktu, że kultury amerykańska i hispanoamerykańska zostały zbudowane na kulturze europejskiej, a przy tym kultura hispanoamerykańska przez proces globalizacji pozostaje pod ciągłym wpływem dominującej kultury sąsiadów z północy, implementując niektóre wzorce.

Powieść graficzna – rozumiana jako szersze opowiadanie komiksowe – zdaniem Haydena White’a jest jednym z gatunków najbardziej odpowiednich do przedstawiania wydarzeń związanych z postępem cywilizacyjnym, takich jak eksperymenty genetyczne, ataki terrorystyczne, próby jądrowe czy podróże w kosmos. Ich skala przekracza dotychczasowe wyobrażenia ludzkie, więc trudno oddać ich rozmiar za pomocą tradycyjnego stylu historycznego czy powieści realistycznej. Tutaj sprawdzają się tylko gatunki modernistyczne, które znoszą „tabu mieszania faktu z fikcją”, albo gatunki postmodernistyczne, jak film, komiks, doku-drama, fikcja czy metafikcja historiograficzna – powątpiewanie w rzeczywistość historyczną, konstruowanie innych wersji rzeczywistości<sup>1011</sup>. Z czego to wynika? Z faktu, że historia sama się nie opowie, gdyż jest czyjąś narracją, w której dokonuje się selekcji faktów i przedstawia je w subiektywnym świetle<sup>1012</sup>. W ten sposób w nowych „rzeczywistościach” dochodzi do metaforyzacji historycznej za pomocą wizualizacji. Określone składniki narracji narysowane przez autorów, takie jak: bohaterowie, wydarzenia czy miejsca, stają się formami metafor odnoszących się do przeszłej rzeczywistości dziejowej. Powstaje tak zwana metahistoria, która stawia w napięciu sposoby, w jakie rozwija się dyskurs historiograficzny i sprawia, że staje się on bliższy poetyce literatury, a tym samym językowi komiksowemu i transmituje w sposób prostszy zagadnienia związane z historią<sup>1013</sup>.

W przypadku badanych komiksów można zauważyć – podobnie jak w innych kręgach kulturowych, że zawsze dominuje pewna konwencja, modus narracyjny, który jest z góry

---

<sup>1011</sup> K. Tuszyńska, *Narracja w powieści...*, s. 353.

<sup>1012</sup> *Ibid.*, s. 366.

<sup>1013</sup> H.A. Hinojosa Lobos, *op. cit.*, s. 218.

narzucany twórcom bądź wychodzi bezpośrednio od nich<sup>1014</sup>. Nadrzędnym celem prezentowanej pracy uczyniono ukazanie sposobów postrzegania dziejów własnych w narracjach komiksowych pobranych z dwóch wielkich kręgów kulturowych Nowego Świata – amerykańskiego i latynoskiego. Sposoby te, uzewnętrznione wydawniczo przez twórców komiksowych, spotykały się z żywym odbiorem czytelniczym kształtując ten odbiór, ale jednocześnie pośrednio wskazując, jak obywatele USA oraz hiszpańskojęzyczni Latinoamerykanie patrzą na swoją przeszłość. Przeprowadzona analiza przekonuje, że popularnością cieszą się głównie tematy z tak zwanej historii najnowszej, obejmującej XX oraz XXI wiek. W dużej mierze są to tytuły, które na północy Nowego Świata prezentują pseudohistoryczną lub historyczną fikcję, często mieszając elementy fantastyczne z faktografią, jak ma to miejsce w komiksach z superbohaterami. Z kolei na południe od Río Grande czytelnik otrzymuje głównie fabuły komiksowe próbujące dokonać rekonstrukcji faktów na podstawie źródeł historycznych lub ograniczające fikcję do minimum, aby mogły pozostać wierne założeniom historiograficznym, wytrącając przy tym funkcję popularyzatorską. Wśród analizowanych tytułów są także takie, które próbują uatrakcyjnić bądź wręcz uwiarygodnić komiksową fikcję, zachowując przy tym charakter ludyczny lub jak i symboliczno-metaforyczną, o której wspomina Justyna Czaja. Należą tu przede wszystkim wszelkie tytuły uchroniczne, analizowane w niniejszej pracy<sup>1015</sup>.

Ponadto większość komiksów zarówno amerykańskich, jak i hispanoamerykańskich odnosi się do różnego rodzaju konfliktów zbrojnych czy to w skali lokalnej, czy międzynarodowej. Wynika to z faktu, że twórcy darzą wojnę pewnego rodzaju „uwielbieniem”. Prawdą jest, że żywioł ten dostarcza wielu negatywnych emocji, jednakże pozwala także ustanowić granicę pomiędzy „nami” a „obcymi”, a przy tym „wychwalać siłę naszych i ich spektakularne sukcesy”, co umożliwia budowanie tożsamości narodowej<sup>1016</sup>, istotnej dla krajów Nowego Świata, gdzie obok siebie żyją wieloetniczne zbiorowości. Poza tym komiksy wojenne, ze względu na swoją specyfikę, wypełnione są ruchem, akcją, dzięki czemu budzą żywe zainteresowanie treścią, gdzie czytelnik ma tak zwane przejście międzykadrowe

---

<sup>1014</sup> Zauważa to J. Czaja przy okazji analizy polskich, historycznych narracji komiksowych. Zob. J. Czaja, op. cit., s. 241.

<sup>1015</sup> Ibid., s. 241.

<sup>1016</sup> P. Ciołkiewicz, *Komiksowe oblicza wojny. Przyczynek do analizy biograficznych narracji wojennych*, [w:] *Kulturowe oblicza wojny*, „Kultura Współczesna”, 2017, nr 2, s. 209.

„wydarzenie do wydarzenia”, które dotyczą tej samej osoby lub tego samego obiektu, ukazując „żywy” ruch postaci i pozwalając logicznie śledzić kolejne poczynania bohaterów<sup>1017</sup>.

W rodzącej się kulturze USA i Hispanoameryki trzeba było odnieść się do wydarzeń przełomowych. Na potrzebę tę odpowiadają właśnie powieści graficzne, w których autorzy starają się odkłamywać, pokazywać z innej perspektywy historię lub legitymizować poczynania swoich władz, jak i całego narodu. Pierwsza tendencja jest zauważalna przede wszystkim wśród Latynosów. Analizowane chilijskie tytuły, *Rupay. Historias de violencia política en Peru, 1980–1984* czy *Los once. Un cuento sin hadas* starają się poruszać temat z perspektywy ofiar, czyli tych, którzy przez lata byli pomijani, nie mieli głosu lub byli niewygodni dla władz. Z kolei komiksy amerykańskie starają się ukazać ważną dziejową rolę swojego kraju jako wielkiego imperium, które wpływało na losy świata, ale także losy wewnętrzne republik latynoamerykańskich i USA. Superbohaterowie występujący w większości tych narracji podkreślają tylko ten zabieg, emanując swoją „cudownością” i poczynaniami na terytorium USA lub współpracując z władzami z Waszyngtonu podczas misji zagranicznych<sup>1018</sup>.

Głównym przedmiotem badań w tej dysertacji są powieści graficzne, które odnoszą się do historii Nowego Świata. Istotne przy porównywaniu wspomnianych wyżej dwóch stref kulturowych było wyodrębnienie nowej kategoryzacji komiksu historycznego oraz to, czy dany komiks traktuje przeszłość dogmatycznie, czy też w sposób ludyczny. Przyjęta analiza na podstawie wybranych tytułów wykazuje, że stopień odnoszenia się do źródeł przy powstawaniu konkretnych narracji był dużo wyższy u Latynosów, niż Amerykanów, na co mogła mieć wpływ ich traumatyczna historia, którą potraktowano w sposób dogmatyczny, unikając większych lub mniejszych powiązań z fikcją spekulatywną.

Tak naprawdę dzięki komiksom przekaz historyczny uzyskuje większy zasięg, trafiając do szerszego grona odbiorców, w związku z tym bardziej propaguje historię. Występująca

---

<sup>1017</sup> Przejścia te są charakterystyczne dla wszystkich komiksów amerykańskich, gdyż dotyczą często zmagania ponadprzeciętnych postaci, w tym superbohaterów. Wojna w tym przypadku staje się polem do zintensyfikowania akcji. Zob. S. McCloud, op. cit., s. 70, 74 – 77.

<sup>1018</sup> Praktycznie do lat 80. XX wieku superbohaterowie w komiksach amerykańskich propagowali wiele różnych idei od patriotyzmu po emancypację kobiet, tak by zaszczepiać pewne postawy w młodych umysłach, jednakże ich historie pozbawione brutalności realnego świata nie przystawały do oczekiwań czytelników. Jak mogłoby się wydawać, z czasem regularne komiksy o superherosach zarzuciły swoją początkową misję. Dopiero seria „Watchmen” pozwoliła na postmodernistyczną dekonstrukcję motywu superbohatera, a tym samym implementowanie tych postaci w szeroko pojętych powieściach graficznych, poruszających złożone problemy, w tym te, które dotyczyły dziejów i szeroko rozumianej historii. Zob. K. Pełowski, *Wzory (Pop)kultury – amerykańskie komiksy w wymiarze społeczno-historycznym*, „Psychologia Wychowawcza”, 2016, nr 10, s. 253.

różnorodność konwencji narracyjnych poddane swobodnej transformacji pozwala zauważyć, że odbiorca zostaje poddany formie intertekstualnej gry. Zatem aby zrozumieć przeszłość, musi się najpierw skonfrontować z warstwą narracyjną, co często jest bardzo doceniane, zwłaszcza przez odbiorcę dojrzałego. Musi on przejść przez symboliczno-metaforyczny język oraz wczytać się w formę narratora i prowadzenia czasu. Czasu tak mocno zależnego w komiksie nie tylko od przyjętej konwencji ukazania dziejów, ale i interpretacji fizycznej tego zjawiska, gdyż wszystkie opowiadania istnieją w czasie i tylko akcydentalnie w linearnej przestrzeni słów, jakie tworzą punkty przestrzenne umożliwiającą rozwój fabuły<sup>1019</sup>.

Obecni narratorzy mogą być hetero- lub homodiegetyczni, intra- albo ekstradiegetyczni, jednakże w obu kulturach, latynoskiej i amerykańskiej, przeważa forma takich narratorów, którzy prowadzą fabułę w sposób chronologiczny, co ułatwia czytelnikowi jej zrozumienie. Narracje wykorzystują też zabieg opowiadania za pomocą narratora, który pamięta o własnej przeszłości, aby zwiększyć immersję prezentowanej rzeczywistości dziejowej.

W ostatnim, piątym rozdziale niniejszej dysertacji następuje syntetyczne porównanie elementów najbardziej charakterystycznych dla historycznych powieści graficznych z USA oraz Hispanoameryki, w tym także składników narracyjnych. Dzięki temu można zauważyć, podobnie jak twierdzi Lobos, że komiks jako intermedialny i transmedialny twór kulturowy pozwala na destrukuryzację tradycyjnie pojmowanej kategorii czasowości i przestrzenności, tym samym bardziej angażując czytelnika w uważne śledzenie narracji<sup>1020</sup>. Moda na wtłaczanie elementów historycznych, takich jak postaci i wydarzenia z narodowej przeszłości, pozostaje zagadnieniem znacznie szerszym, niż mogłoby się wydawać. Współczesna tożsamość narodowa jest obecnie kształtowana głównie przez kulturę popularną, a nie tę wysoką, akademicką. Wynika to choćby z zestawienia tabelarycznego, które ukazuje, jak istotnym składnikiem narracji są te dwa elementy – bohaterowie i wydarzenia z przeszłości. Czytelnik powieści graficznych może, jednak nie tylko spotkać się z prostym podziałem na komiksy fikcyjne, ale także takie, które w wysokim stopniu są prawdziwe czy tytuły o formie mieszanej, a ponadto doszukać się także pewnych synkretyzmów między wymienionymi formami. Oczywiście występuje przewaga bohaterów fikcyjnych, którzy nigdy nie wystąpili w dziejach, jednakże wysoki stopień ich fantastyczności widać bardziej w kulturze amerykańskiej niż latynoamerykańskiej, która jest bardziej stonowana, jeśli chodzi o dodawanie elementów „nie z

<sup>1019</sup> J. Barth, *Opowiadać dalej*, Warszawa 1999, s. 122.

<sup>1020</sup> H.A. Hinojosa Lobos, op. cit., s. 224.

tego świata”. Jeśli natomiast chodzi o wydarzenia historyczne, to w obu kulturach są one ważnym elementem, gdyż stanowią trzon fabularny, podobnie jak miejsca w prawdziwym świecie.

Jak można zauważyć, wizualizacja historyczna, zwłaszcza w odniesieniu do metafikcji historiograficznej, pozwala spojrzeć na współczesne dzieje z zupełnie innej perspektywy. Ukazuje, że to wszystko, co jest obecne w kulturze popularnej, nie jest wcale oddalone od rzeczywistości, a każda figura retoryczna ma swoje zakorzenienie w dziejach. Obecna wizualizacja w komiksie to nic innego jak swoista metaforyzacja zjawisk społeczno-polityczno-ekonomiczno-kulturalnych, będących składnikami historii. Jednak sposób ich konstruowania zależy od autorów, ich poglądów, upodobań czy innych cech osobowości, bo to oni nadają odpowiedni charakter swoim dziełom. Reasumując, przebadanie tematyki historycznych powieści graficznych dwóch dominujących kręgów kulturowych Nowego Świata jest istotne, gdyż pokazuje, że powieść ta ma znaczący wpływ jako głos tożsamości historycznej Amerykanów i mieszkańców Hispanoameryki, a przy tym może być źródłem historycznym, może popularyzować w świecie obrazkowym historię, zachęcając do jej poznawania.

## Bibliografia

### Źródła komiksowe użyte w pracy (w tym polskie przedruki)

1. Bedard T., Di Giandomenico C., *What if? Captain America fought in Civil War*, New York NY 2015.
2. Bras O., González J., *Maudit Allende!*, [b.m.] 2015.
3. Brooks M., White C., *The Harlem Hellfighters*, New York NY 2014.
4. Cassaday J., Rieber J.N., *Kapitan Ameryka. Nowy porządek*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2013.
5. E. Clément, *Operación Bolívar*, México D. F. 1999.
6. Cooke D., Stewart D., *Nowa granica*, Warszawa 2015.
7. Dixon Ch., Williams J.H., *Justice Riders*, New York NY 1997.
8. Eisner W., *Trylogia. Umowa z Bogiem. Życie na Dropsie Avenue*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2014.
9. Hickman J., Dragotta N., *East of West*, t. 1, *The Promise*, Portland OR 2017.
10. Jiménez J. L., Jiménez M., Cruz Barrera A., *Los once. Un cuento sin hadas*, Bogotá 2014.
11. Lemire J., Kindt M., *Czarny Młot '45*, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2020.
12. Loeb J., Sale T., *Kapitan Ameryka. Biały*, tłum. M. Starosta, Warszawa 2017.
13. McNiven S., Millar M., *Wojna domowa*, tłum. M. Sidorkiewicz, Warszawa 2013.
14. Millar M., Plunkett K., Johnson D., *Superman. Czerwony Syn*, tłum. J. Syty, Warszawa 2015.
15. Morrison G., Quitely F., Reis I., *Multiwersum*, „DC Deluxe”, tłum. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2020.
16. Ortega F., Dániel N., *1899. Metahulla 1*, Santiago de Chile 2018.
17. Padrón Blanco E., Suárez Lemus O., *La emboscada*, La Habana 1997.
18. Reyes C., Elegueta R., *Los años de Allende*, Santiago de Chile 2015.
19. Rojas Lizana S., Rojas Lizana A., *Historias clandestinas*, Santiago de Chile 2021.
20. Rosa D., *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2017.
21. Rossell L., Villar A., Cossio J., *Rupay. Historias graficas de la violencia en el Peru 1980–1984*, Lima 2008.
22. Smith L.N., Bieser S. et al., *Roswell, Texas*, Round Rock TX 2016.



23. Spiegelman A., *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 1, *Mój ojciec krwawi historią*, tłum. P. Bikont, Kraków 2001.
24. Spiegelman A., *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 2, *I tu się zaczęły moje kłopoty*, tłum. P. Bikont, Kraków 2001.
25. Taibo II P.I., De Lail Garza H., *Pancho Villa toma Zacatecas*, Mexico La Ciudad 2013.
26. Zdarsky Ch., Bagley M., *Spider-Man. Historia życia*, tłum. B. Czartoryski, Warszawa 2021.

## Literatura

1. Aedo R., Florín C., *La isla de los muertos. Dos versiones para una historia*, Santiago de Chile 2013.
2. Agnew J., *The Old West in Fact and Film. History Versus Hollywood*, Jefferson NC 2012.
3. Alenzuela G., *La senda del errante. Confesor*, Santiago de Chile 2015.
4. Amazonki, [w:] *Słownik mitów*, red. M. Szymańska, Warszawa 2005.
5. Anderson B., *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, Kraków 1997.
6. Baechlin P., Muller-Strauss M., *Newsreels across the World*, Paris 1952.
7. Baluch J., Gierowski P., *Czesko-polski słownik terminów literackich*, Kraków 2016.
8. Bankowicz M., *Ameryka Północna i Łacińska: „era progresywna” w USA, upadek porfiriatu w Meksyku*, [w:] *Historia polityczna świata XX wieku: 1901–1945*, red. M. Bankowicz, Kraków 2004.
9. Barrett S.M., *Geronima żywot własny spisany przez S.M. Baretta*, Warszawa 1975.
10. Barks C., *Siedem miast Ciboli*, „Kaczogród”, t. 3, Warszawa 2019.
11. Barth J., *Opowiadać dalej*, Warszawa 1999.
12. Bartnicki A., Ostaszewski P., *Dyplomacja w okresie II wojny światowej*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4, 1917–1945, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995.
13. Batchelor B., *Stan Lee. Człowiek-Marvel*, Kraków 2018.
14. Beck U., Szneider N., Winter R., *Global America? The Cultural Consequences of Globalization*, Liverpool 2003.
15. Benjamin W., *Eduard Fuchs – zbieracz i historyk*, [w:] idem, *Twórca jako wytwórca*, Poznań 1975.

16. Bieniek M., *Dydaktyka historii. Wybrane zagadnienia*, Olsztyn 2007.
17. Bobińska H., *Wstęp* [w:] *Jak hartowała się stal*, Warszawa 1968.
18. Bobowski S., *Film noir – repetytorium*, Wrocław 2010.
19. Borodziej W.W., Cegielski T., Chwalba A. et al., *Gdyby... Całkiem inna historia Polski. Historia kontrfaktyczna*. Warszawa 2008.
20. Boyer P., *Amerykańska kultura masowa po 1945 r.*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5, 1945–1990, red. D.T. Critchlow, Warszawa 1995.
21. Bras O., González J., *¡Maldito Allende!*, Barcelona 2017.
22. Breitweiser M., Morrell D., *Kapitan Ameryka. Wybraniec*, Warszawa 2014.
23. Busiek K., A. Ross, *Marvels*, Warszawa 2013.
24. Buscema S., Englehart S. et al., *Kapitan Ameryka i Falcon. Tajne Imperium*, Warszawa 2016.
25. *Carl Barks. Conversations (Conversations with Comic Artists Series)*, red. D. Ault, Jackson MS, 2003.
26. Cassaday J., Finch D. et al., *Poległy Syn. Śmierć Kapitana Ameryki*, Warszawa 2014.
27. Cassaday J., Rieber J. N., *Captain America Volume 1: New Deal*, New York NY 2003.
28. Catalá Carrasco J.L., *Raising The Cuban Flag: Comics, Collective Memory, And The Spanish – Cuban – American War (1898)*, [w:] *Comics and memory in Latin America*, red. J.L. Catalá Carrasco, P. Drinot, J. Scorer, Pittsburgh PA 2017.
29. Cataño Balseiro C.L., Salazar J.C. G., *Yo, Libertador*, Medellín 2011.
30. Cawthorne N., *Dowódcy i generalowie. Prawdziwe historie*, Warszawa, 2014.
31. Celeita Zambrano J.P., *Novela gráfica. La imagen hacha voz en el siglo: Los once, la historia en imágenes*, Bogotá 2019.
32. Chasteen J., *Born Into Blood and Fire. A Concise History of Latin America*, New York NY 2011.
33. Chen T., *Black Lives Matter: Power, Perception, and Press*, Cambridge MA 2021.
34. Cichoń A., *Historia komiksu*, Rzeszawa 2006.
35. *Comics and memory in Latin America*, red. J.L. Catalá Carrasco, P. Drinot, J. Scorer, Pittsburgh PA 2017.
36. Cooke D., Stewart D., *The New Frontier*, Burbank CA 2004.
37. Courtois S., Werth N., Panné J.-L. et al., *Czarna księga komunizmu*, Warszawa 1999.

38. Critchlow D.T., *Lata Nixona, Forda i Cartera*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5, 1945–1990, red. D.T. Critchlow, Warszawa 1995.
39. Critchlow D.T., *Wielki Kryzys i Nowy Ład*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4, 1917–1945, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995.
40. Cruz N., Palomo Q., *El golpe. El pueblo 1970–1973*, Santiago de Chile 2014.
41. Czaja J., *Historia Polski w komiksowych kadrach*, Poznań 2010.
42. Cziomer E., *Przesłanki i istota kształtowania się konfliktu Wschód – Zachód*, [w:] *Międzynarodowe stosunki polityczne*, red. E. Cziomer, Kraków 2008.
43. Czubiński A., *Historia XX wieku*, Poznań 2009.
44. Czubiński A., Olszewski W., *Historia powszechna 1939–1997*, Poznań 1998.
45. Dauber J., *Comic Books, Tragic Stories. Will Eisner's American Jewish History*, [w:] *The Jewish Graphic Novel. Critical Approaches*, red. S. Baskind, R. Omer-Sherman, New Brunswick NJ 2008.
46. DC Comics. *Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014.
47. De Conde A., *W. Wilson i amerykańska polityka zagraniczna w latach 1917–1920*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4, 1917–1945, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995.
48. De la Cova Antonio R., *U.S. – Cuba Relations during the Reagan Administration*, [w:] *President Reagan and the World*, red. E.J. Schmertz, N. Datlof, A. Ugrinsky, Connecticut–London 1997.
49. Demandt A., *Historia niebyła. Co by było, gdyby...?*, Warszawa 1999.
50. Derwich K., *Instrumenty polityki zagranicznej USA wobec państw Ameryki Łacińskiej 1945–2000*, Kraków 2010.
51. *Detective Marciano*, [w:] DC Comics. *Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014.
52. D'Lugo C.C., *The Fragmented Novel in Mexico. The Politics of Form*, Austin TX 1997.
53. Domańska E., *Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce*, Poznań 2006.
54. Dubowik H., *Fantastyka w literaturze polskiej. Dzieje motywów fantastycznych w zarysie*, Bydgoszcz 2017.
55. Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics: History, Form and Culture*, London 2009.

56. Dycus D., *Chris Ware's Jimmy Corrigan: Honing the Hybridity of the Graphic Novel*, Newcastle 2012.
57. Eakin M.C., *Historia Ameryki Łacińskiej. Zderzenie kultur*, Kraków 2009.
58. Eisner W., *A contract with God and other tenement stories*, New York NY 1978.
59. Eisner W., *Życie w obrazkach. Opowieści autobiograficzne*, Warszawa 2007.
60. *El Encontronazo del Siglo*, [w:] *DC Comics. Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014.
61. Ellis W., Keith J., McKone M., *Avengers. Wojna bez końca*, Warszawa 2015.
62. *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, red. M. Keith Booker, Santa Barbara CA 2010.
63. Figueroa Aracena A., *Lota 1960. La Huelga larga del carbón*, Talcahuano 2014.
64. Flayderman N., *Flayderman's Guide to Antique American Firearms and Their Values*, Iola WI 2001.
65. Fuentealba Rivera R., *Fuentealba 1973*, Santiago de Chile 2018.
66. García S., *La novela gráfica*, Bilbao 2010.
67. García-Reyes D., Ruiz García S., *Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea*, „Universum”, 2021, t. 36, nr 2.
68. Gero A.F., *Black Soldiers of New York State. A Proud Legacy*, New York NY 2009.
69. González A., *México tradicional. Literatura y costumbres*, Ciudad de México 2016.
70. Good A., *American Exception: Empire and the Deep*, New York NY 2022.
71. Gramsci A., *Zeszyty filozoficzne*, Warszawa 1991.
72. Grinnel G.B., *The Cheyenne Indians. Their History and Lifeways*, Bloomingtown IN 2008.
73. Grygajtis K., *Józef Stalin oraz sowiecka geopolityka i geostrategia lat 1924–1953*, Nysa 2011.
74. Guadalupe Posada J., *José Guadalupe Posada, grabador continental*, Bogota 2003.
75. Halperin Donghi T., *Historia contemporánea de América Latina*, Madrid 2005.
76. Harvey R.C., *How Comics Came to Be*, [w:] *A Comics Study Reader*, red. W. Heer, K. Worcester, Jackson MS 2009.
77. Hawley E.W., *Era Trumana – Eisenhowera*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5, 1945–1990, red. D.T. Critchlow, Warszawa 1995.

78. Hinijsosa Lobos H.A., *De la utopia de la Dictaduramilitar. Una lectura desde la novelagráfica con temática histórica en Chile (2008–2018)*, Santiago de Chile 2022, kpk.
79. *Historieta chilena contemporánea*, red. C. Reyes G., C. Aguilera A., [b.m.], 2016.
80. Hitler A., *Mein Kampf. Edycja krytyczna*, opr. E. C. Król, Warszawa 2020.
81. Homberger E., *John Reed*, Manchester 1990.
82. Howe S., *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013.
83. Holtz A., *American Newspaper Comics. An Encyclopedic Reference Guide*, Ann Arbor MI 2012.
84. *Icons of the American Comic Book. From Captain America to Wonder Woman*, red. R. Duncan, M.J. Smith, Santa Barbara CA 2013.
85. Jacobs B., *The Dentist of Auschwitz. A memoir*, Lexington KY 2001.
86. Janicki B., *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*, Opole–Poznań 2016.
87. Janik M., *Specyfika formy i treści historiografii popularnej wybranych gmin jurajskich. The Specificity of the Form and Content of Popular Historiography of Selected Communes in the Polish Jurassic Highland*, [w:] *Miejsca pamięci i miejsca zapomnienia w krajobrazach kulturowych Jury Krakowsko-Częstochowskiej. Nawiązania i poszerzenia. Places of Memory and Oblivion in the Cultural Landscapes of the Polish Jurassic Highland. Reference and Extensions*, [tekst w jęz. polskim i angielskim], Łódź 2019.
88. Johnson P., *Historia świata od roku 1917 do lat 90.*, London–Warszawa 1992.
89. Jones M.A., *Historia USA*, Gdańsk 2002.
90. Kamecka M., *Pamięć i tożsamość w postkolonialnym kinie francuskim*, Białystok 2018.
91. Karnow S., *Vietnam. A History*, New York NY 1983.
92. Katz F., *The Life and Times of Pancho Villa*, Stanford CA 1998.
93. Keene J.D., *French and American Racial Stereotypes during the First World War*, [w:] *National Stereotypes in Perspective. Americans in France, Frenchmen in America*, red. W.L. Chew, Amsterdam 2001.
94. King E., Page J., *Posthumanism and the graphic novel in Latin America*, London 2017.
95. *Kontekstowy miks. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011.
96. Korda M., *Hero. The Life and Legend of Lawrence of Arabia*, London 2010.

97. Korusiewicz L., *Wojna secesyjna*, Warszawa 1985.
98. Kossowska I., *Artystyczna rekonkwista. Sztuka w międzywojennej Polsce i Europie*, Toruń 2018.
99. Laidler P., *Sąd Najwyższy Stanów Zjednoczonych Ameryki: od prawa do polityki*, Kraków 2011.
100. Laurent M., Egea R., Vega A., *El antagonista. Una historia contrabando y color*, Bogotá 2013.
101. Le Goff J., *Historia i pamięć*, Warszawa 2007.
102. *Leksykon polityki gospodarczej*, red. U. Kalina-Prasznic, Kraków 2005.
103. Lemebel P., Boyarski M., Molina R., *Ella entró por la ventana de baño*, Santiago de Chile 2019.
104. Lemire J., Fiumara M., *Doktor Star i Królestwo straconej przyszłości*, Warszawa 2019.
105. Lemire J., Kindt M., *Black Hammer '45*, Milwaukie OR 2019.
106. Lemiere J., Ormston D., Steward D., *Black Hammer*, z. 1, *Secret Origins*, Milwaukie OR 2016.
107. Lewandowski W., *Od faszystowskiej dystonii do anarchistycznej utopii. Idee polityczne w powieści graficznej V jak Vendetta Alan Moore'a i Davida Lloyd'a*, Toruń 2019, kpk.
108. Loeb J., Sale T., *Captain America. White*, New York NY 2008.
109. Lucas J., *Pikujące orły. Niemieckie wojska powietrznodesantowe w II wojnie światowej*, Warszawa 2002.
110. Łaciński P., *Peru między populizmem a liberalizmem*, Warszawa 2006.
111. Łosiewicz M., *Rola obrazu w komunikacji społecznej*, [w:] *Komunikacja wizualna w przestrzeni społecznej*, red. A. Obrębska, Łódź 2009.
112. Manning M.K., Irvine A., *The DC Comics Encyclopedia. The Definitive Guide to The Characters of the DC Universe*, London 2016.
113. Marciniak T., *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, Poznań 2014.
114. McCloud S., *Zrozumieć komiks*, Warszawa 2015.
115. McNiven S., Millar M., *Civil War*, New York NY 2006.

116. Michałek K., *Na drodze ku potęgze. Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki 1861–1945*, Warszawa 1991.
117. Michałek K., *Stany Zjednoczone a polityka światowa 1889–1917*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3, 1848–1917, red. H. Parafinowicz, Warszawa 1995.
118. Michałek K., *Stany Zjednoczone w latach dwudziestych XX w.* [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 4, 1917–1945, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995.
119. Michera W., *Piękna jako bestia. Przyczynek do teorii obrazu*, Warszawa 2010.
120. Middlekauff R., *Rewolucja amerykańska*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 1, 1607–1763, red. A. Bartnicki et al., Warszawa 1995.
121. Miettinen M., *Superhero Comics and the Popular Geopolitics of American Identity*, Tampere 2011.
122. Mignolo W., *The Idea of Latin America*, Oxford 2005.
123. Millar M., Plunkett K., Johnson D., *Superman. Red Son*, New York NY 2003.
124. Milton C.E., *Death in the Andes. Comics as Means to Broach Stories of Political Violence in Peru*, [w:] J.C. Carrasco, P. Drinot, J. Scorer, *Comics and Memory in Latin America*, Pittsburgh PA, 2017.
125. Miłkowski T., Machcewicz P., *Historia Hiszpanii*, Wrocław 1998.
126. Miscamble W.D., *Stany Zjednoczone podczas zimnej wojny*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 5, 1945–1990, red. D.T. Critchlow, Warszawa 1995.
127. Morin E., *Restricted Complexity, General Complexity*, [w:] *Worldviews, Science and Us. Philosophy and Complexity*, red. C. Gershenson, D. Aerts, B. Edmonds, Singapore 2007.
128. Morrison G., Quitely F., Reis I., *The Multiversity*, „Deluxe Edition”, New York NY 2016.
129. Mowry D.P., *Cryptologic Aspects of German Intelligence Activities in South America Turing World War II*, b.m.w. 2011.
130. Murcia A. Carbonell, *La ucronía intencional como relato moral*, [w:] *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, red. T. López Pellisa y F. Á. Moreno Serrano. Madrid 2009.
131. Mysz, [w] W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1999.

132. Neely M.E. Jr., *Konflikt regionalny*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3, 1848–1917, red. H. Parafinowicz, Warszawa 1995.
133. Novotny J., Najman J., *Psy rasowe*, Warszawa 1976.
134. *Nowa historia Meksyku*, red. E. Velásquez García, Warszawa 2016.
135. Nutini G., Roberts J.M., *Bloodsucking Witchcraft: An Epistemological Study of Anthropomorphic Supernaturalism in Rural Tlaxcala*, Tucson AZ 1993.
136. Olender P., *Wojna chilijsko-peruwiańsko-boliwijska 1879–1883* [w:] Olender P., *Wojny morskie 1860–1883*, Warszawa 2005.
137. Olender P., *Wojny morskie 1860–1883*, Warszawa 2005.
138. Ortega F., Dániel N., 1959. *Metahulla 2*, Santiago de Chile 2018.
139. Orwell G., *Animal Farm*, London 1945.
140. Opióła W., *Studia nad granicami i pograniczami w Ameryce Łacińskiej*, [w:] *Od Ameryki Łacińskiej do Gwinei Równikowej: tożsamość, granice, naród*, red. M. Biernacka, Warszawa 2017.
141. Palmer A., *Kto jest kim w polityce. Świat od roku 1860*, Warszawa 1998.
142. Pastusiak L., *Prezydenci*, t. 2, Warszawa 1987.
143. Pastusiak L., *Prezydenci Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej*, t. 1, Warszawa 2002.
144. Pastusiak L., *Prezydenci Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej*, t. 2, Warszawa 2002.
145. Pavez Cruces F., „*La historia es nuestra y lo hacen los pueblos*”. *La figura de Salvador Allende en Los años de Allende, El Golpe e Historias clandestinas*, Santiago de Chile 2017.
146. Pérez G., *Kryzys na Nieskończonych Ziemiach*, Warszawa 2016.
147. Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 1982.
148. Prado P., *Santa María 1907 (la marcha ha comenzado)*, Santiago de Chile 2014.
149. Przyłipiak M., *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk 2004.
150. Radziwinowiczówna A., *Mówimy tym samym językiem, ale się nie rozumiemy. Latinoamerykańskość i jej granice w warunkach imigracji do Madrytu*, Warszawa 2011.
151. Ramos J.A., *Historia de la Nación Latinoamericana*, Buenos Aires 2012.



152. Rayo de plata, [w:] *DC Comics. Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014.
153. Reed J., *Insurgent Mexico*, New York NY 2007.
154. Reed J., *Ten Days that Shook the World*, New York NY 1919.
155. Remini R.V., *Nacjonalizm, partykularyzm i rozwój demokracji*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 2, 1763–1848, red. I. Wawrzyczek, Warszawa 1995.
156. Rhoades S., *A Complete History of American Comic Books*, New York–Bern–Berlin–Bruxelles–Frankfurt am Main–Oxford–Wien 2008.
157. Rosa D., *Jego wysokość McKwacz*, „Kaczogród”, t. 3, Warszawa 2011.
158. Rosa D., *Przedmowa*, [w:] id., *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, Warszawa 2017.
159. Rosa D., *Skarb Holendra*, „Komiks z Kaczogrodu: Sknerus”, t. 1, 2001.
160. Rosa D., *The Life and Times of Scrooge McDuck*, Prescott AZ 1996.
161. Rosa D., *Znajdź litery „D.U.C.K.”*, „Kaczogród”, t. 4, Warszawa 2006.
162. Roth L., *Drawing Contacts. Will Eisner’s Legacy*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books & Graphic Novels*, red. A. David Lewis, Ch. Hoff Kraemer et al., New York NY 2010.
163. Rubenstein A., *Bad Language, Naked Ladies, and Other Threats to the Nation. A Political History of Comic Books in Mexico*, Durham NC 1998.
164. Rusinowa I., *Z dziejów amerykańskich partii politycznych*, Warszawa 1994.
165. Ruszczak J., *Niemcy. Mundury 1939–45*, Warszawa 1992.
166. Sabin R., *Adult Comics*, Abingdon-on-Thames 2013.
167. Saffel S., *Spider-Man the Icon. The Life and Times of a Pop Culture Phenomenon*, London 2007.
168. Salamanca Martínez Á.V., *La novela gráfica y sus relaciones con los procesos históricos colombianos. El caso de Los Once y la toma del Palacio de Justicia*, Bogotá 2020.
169. Sanderson P., *Marvel Universe*, [w:] *The Complete Encyclopedia of Marvel’s Greatest Characters*, New York NY 1998.
170. Sandler M.W., *Atlantic Ocean*, New York NY 2008.
171. Sax B., *Animals in the Third Reich*, Pittsburgh PA 2013.

172. Saxton-Ruiz G.T., *Ambigüedades éticas y estéticas: La narrativa peruana contemporánea y la violencia política*, Knoxville TN 2010.
173. Shaw L., Dennison S., *Pop culture Latin America!: media, arts, and lifestyle*, Santa Barbara CA 2005.
174. Słupecki L.P., *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2003.
175. *S.O.S. Green Lantern*, [w:] *DC Comics. Crónica Visual Definitiva*, red. L. Gilbert, Londres 2014.
176. Spiegelman A., *Maus: A Survivor's Tale*, New York NY 1992.
177. Spurgeon I.M., *Man of Douglas, Man of Lincoln. The Political Odyssey of James Henry Lane*, Columbia MO 2008.
178. Stasiak Ł., *Obraz i słowo w Holocauście w komiksie „Maus” Arta Spiegelmana*, Uniwersytet im. Mikołaja Kopernika w Toruniu 2007, kps.
179. Stuła B., *Historia w komiksie jako strategia obronna w obliczu katalońskiego separatyzmu*, [w:] *Wyzwania współczesnego świata*, red. J. Kawa, Łódź 2020.
180. Stuła B., *Popkultura komiksowa XX i XXI wieku jako wizualna forma upowszechniania historii na przykładzie wybranych komiksów amerykańskich typu superbohaterskiego*, Akademia im. J. Długosza w Częstochowie, 2017, kps.
181. Stuła B., *Uchronia – fałsz, prawda czy zabawa w amerykańskim komiksie przełomu XX i XXI wieku?*, [w:] *Między prawdą a zwątpieniem. W poszukiwaniu obrazu przeszłości*, red. K. Chmielewska, N. Bociński, t. 6, Częstochowa 2021.
182. Stuła B., *Znaczenie i wpływów komiksów na tworzenie seriali*, [w:] *Seriale i ich fani. Sezon I*, red. M. Lisowska-Magdziarz, A. Całek, A. Oborska-Sroka, Kraków 2018.
183. Suchoński A., *Komiksy*, [w:] *Współczesna dydaktyka historii*, Warszawa 2004.
184. Szczerbowski T., *Kultura hawajska. Ka Mo'omeheu Hawai'i*, Kraków 2014.
185. Szolginia W., *Architektura. Encyklopedia*, Warszawa 1992.
186. Szrejter A., *Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Gdańsk 2006.
187. Szyłak J., *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2016*, Poznań 2016.
188. Szyłak J., *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011.
189. Szyłak J., *Zrozumieć Scotta McClouda*, [w:] *S. McCloud, Zrozumie komiks*, warszawa 2015.

190. Śmiałkowski K., *Posłowie* [w:] Millar M., Plunkett K., Johnson D., *Superman. Czerwony Syn*, Warszawa 2015.
191. Śmiałkowski K., *Posłowie* [w:] Wagner M., *Trójca. Batman – Superman – Wonder Women*, Warszawa 2015.
192. Thornton I.W.B., *Krakatau the destruction and reassembly of an Island Ekosystem*, Cambridge MA 1997.
193. Tindall G.B., Shi D.E., *Historia Stanów Zjednoczonych*, Warszawa 2002.
194. Toeplitz K.T., *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.
195. Topolski J., *Jak się pisze i rozumie historię*, Warszawa 1996.
196. Topolski J., *Metodologia historii*, Warszawa 1968.
197. Tuszyńska K., *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2015.
198. Twyman M., *Printing 1770–1970. An Illustrated History of Its Development and Uses in England*, London 1998.
199. *Union Flag or Union Jack*, [b.m.], 2014.
200. *U.S.A. History in brief*, red. J. Margolis, [b.m.] 2010.
201. Valle Canudo M., *La guerra de Cuba (1895–1898)*, Barcelona 2018.
202. Vallejo V., *Kochając Pabla, nienawidząc Escobara*, Warszawa 2017.
203. Vansant W., *Gettysburg. The Graphic History of America's Most Famous Battle and the Turning Point of the Civil War*, New York NY 2013.
204. Vansant W., *Grant vs. Lee. The Graphic History of the Civil War's Greatest Rivals the Last Year of the War*, New York NY 2013.
205. Vansant W., *Stonewall in the Shenandoah*, Wayne Country MI 2015.
206. Vásquez D., *La masarce de Santa María de Iquique: contextos y debate político en la Cámara de Diputados*, [w:] *La Masacre de la Escuela Santa María de Iquique. Mirada Histórica desde la Cámara de Diputados*, red. D. Vásquez, [b.m.] 2007.
207. Vos G. de, *A Contract with God in Booker*, [w:] *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, red. M. Keith Booker, Santa Barbara CA 2010.
208. Weisberger B.A., *Wojna secesyjna 1861–1865*, [w:] *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, t. 3, 1848–1917, red. H. Parafinowicz, Warszawa 1995.
209. Weiner S., Eisner W., *Faster than a Speeding Bullet. The Rise of the Graphic Novel*, New York NY 2003.
210. Wesołowski M., *Café Macondo. Reportaże z Kolumbii*, Warszawa 2019.

211. Węclawski T., *Czas jako teoria – perspektywa teologiczna*, [w:] *Pojęcie czasu w nauce, sztuce i religii*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2001.
212. White H., *Historical Emplotment and the Problem of Truth*, [w:] *Probing the Limits of Representation: Nazism and the „Final Solution”*, red. S. Friedlander, Cambridge MA 1992.
213. Wojtczak J., *Wojna paragwajska 1864–1870*, Warszawa 2011.
214. Wolski M., *Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014.
215. Wójcik Z., *Historia powszechna wiek XVI– XVII*, Warszawa 2006.
216. Wynn N.A., *The African American Experience during World War II*, Lanham MD 2010.
217. Yofre J.B., *„Fuimos todos”. Cronología de un fracaso 1976–1983*, Buenos Aires 2009.
218. Zeiter K.C., *Un encuentro utópico: la historia contemporánea de México contada desde el futuro y el pasado*, [w:] *Historias e historietas: representaciones de la historia en el cómic latinoamericano actual*, red. K.C. Zeiter, Ch. Müller, Madrid – Frankfurt am Main 2018.
219. Zdarsky Ch., Bagley M., *Spider-Man. Life story*, New York NY 2019.
220. Zyblikiewicz L., *USA*, Warszawa 2004.
221. Żywczyński M., *Historia powszechna 1789–1870*, Warszawa 1996.

## Czasopisma

1. Acosta R., *Operación Bolívar y la conspiración en la hiperabundancia de la información*, „Revista Iberoamericana”, 2011, nr 234.
2. Alonso Atienza L., *Biopolíticas de ficción: la mente colmena vs. el héroe colectivo*, „Discurso Visual”, 2018, nr 41.
3. Arndt M., *Przymierze Boga z Izraelem w tradycjach Pięcioksięgu*, „Rozprawy. Roczniki Teologiczno-Kanoniczne”, 1985, t. 32.
4. Berkowicz M., *Krótko o historii fotografii wojennej ze szczególnym uwzględnieniem zbiorów Muzeum Zeppelinów w Friedrichshafen z okresu I wojny światowej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Cultura”, 2011, t. 2.
5. Bieniek M., *Przegląd metod i technik kształcenia historycznego w gimnazjum w dobie reformy systemu edukacyjnego*, „Echa Przeszłości” 2004, nr 5.

6. Birek W., *Historia i opowieść – osobiste uwagi o komiksie historycznym*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011., nr 12.
7. Bligart R.J., *Indian Culture and Industrialization*, „American Antropologist”, 1972, t. 74.
8. Bojarska K., *Dwie wieże, dwa wydarzenia: Art Spiegelman i trauma odzyskana*, „Teksty Drugie”, 2012, nr 4.
9. Borkowski R., *Od wojny do postnacionalizmu – kanadyjska tożsamość polityczna jako ewolucja antagonizmów narodowościowych*, „Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka” 2018, nr 3.
10. Boudon L., *Colombia’s M-19 Democratic Alliance: A Case Study in New-Party Self-Destruction*, „Latin American Perspectives”, 2001, t. 28, nr 1.
11. Cenckiewicz S., „*Matrioszki*” wywiadu wojskowego PRL, „Uważam Rze”, 2011, nr 9.
12. Ciołkiewicz P., *Komiskowe oblicza wojny. Przyczynek do analizy biograficznych narracji wojennych*, [w:] *Kulturowe oblicza wojny*, „Kultura Współczesna”, 2017, nr 2.
13. Copik I., *Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium*, „Nauczyciel i Szkoła”, 2018, nr 65.
14. Corbett P.E., *The Status of the British Commonwealth in International Law* „The University of Toronto Law Journal”, 1940, t. 3, nr 2.
15. Coscarelli A., *La historieta como recurso didáctico en la enseña de ELE*, „Puertas Abiertas”, 2009, nr 5.
16. Cuarterolo A., *Fotografiar la muerte. La imagen en el ritual póstumo*, „Todo es Historia”, 2002, nr 424.
17. Czerny M., *Ameryka Środkowa – trudne sąsiedztwo na przesmyku między Meksykiem i Ameryką Południową*, „Studia z Geografii Politycznej i Historycznej”, 2015, t. 4.
18. Dittmer J., *Captain America’s Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post- 9/11 Geopolitics*, „Annals of Association of American Geographers” 2005, nr 95.
19. Dołęga J.M., *Analiza pojęcia symbolu*, „Studia Philosophiae Christianae”, 2003, nr 39.
20. Dudzik D., Glikowski M., *Grafika jako narzędzie badawcze. Dwugłos o matrycy*, „Sztuka i Dokumentacja”, 2016, nr 14.
21. Duralska A., *Językowa różnorodność w powieści komiksowej „Krzyk ludu”*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12.

22. Erdemendi M., *Marvel Comics' Civil War. An Allegory of September 11 in an American Civil War Framework*, „Traces. UNC-Chapel Hill Journal of History”, 2013, t. 2.
23. Fatalski M., *Mocarstwo światowe*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga* „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2013, nr 10.
24. Ferenc T., *Analiza obrazów – przegląd metod i inspiracji teoretycznych*, „Acta Universitatis Lodziensis: Folia Sociologica”, 2007 nr 32.
25. Filipek S., *Canis Lupus Familiaris. Symbolika psa w historii, sztuce i literaturze – zarys problematyki*, „Roczniki Humanistyczne”, 2021, t. 69, z. 4.
26. Flantrmsky Cárdenas O.G., *Novela gráfica y conflicto armado colombiano: Los once como literatura menor*, „Revista Guillermo de Ockham”, 2023, t. 21, nr 1.
27. Forlini S., *Technology and Morality. The Stuff of Steampunk*, „Neo-Victorian Studies”, 2010, nr 3(1).
28. Freud Z., *Refleksje o wojnie i śmierci*, cyt. za: T. Sławek, *Ciemne światło wojny*, „Teksty Drugie”, 2018, nr 4.
29. Funkenstein A., *Collective Memory and Historical Consciousness*, „History and Memory”, 1989, nr 1.
30. Gajewski K., *Historiografia jako praktyka dyskursywna*, „Nauka” 2018, nr 2.
31. Gajownik I., *Oblicza II wojny światowej w komiksie amerykańskim i japońskim – wybrane przykłady*, „Officina Historiae”, 2022, nr 5.
32. Galik P., *Krzyż Żelazny*, „Odkrywca” 2007, nr 2.
33. Gras D., *Novela gráfica y posmemoria*, „Cahiers d'Etudes Romanes”, 2020, nr 41.
34. Gruszko K., *Polityka USA wobec wschodnioazjatyckiego multilateralizmu*, „Rocznik Bezpieczeństwa Międzynarodowego”, 2008, nr 3.
35. Grygorczuk A., Dzierżanowski K., Kiluk T., *Mechanizmy psychologiczne występujące w relacji ofiara – sprawca przemocy*, „Psychiatria”, 2009, t. 6, nr 2.
36. Gual Ó., *¡Maldito Allende!*, „CuCo, Cuadernos de cómic”, 2017, nr 9.
37. Harris R., Hamnett Ch., *The Myth of the Promised Land: The Social Diffusion of Home Ownership in Britain and North America*, „Annals of the Association of American Geographers”, 1987, t. 77, nr 2.
38. Hejmej A., *Komparatystyka kulturowa: interpretacja i egzystencja*, „Teksty Drugie”, 2010, nr 5.

39. Irribarren Ortiz J.V., *Materialidades, géneros y muerte: De cómo representar un episodio de la Revolución Mexicana en Pancho Villa Toma Zacatecas*, „Mitologías Hoy”, 2019, t. 20.
40. Jurek K., *Kolor jako element kształtowania tożsamości jednostkowej i zbiorowej*, „Zeszyty Naukowe KUL”, 2014, nr 4 (228).
41. Jurek K., *Znaczenie symboliczne i funkcje koloru w kulturze*, „Kultura – Media – Teologia”, 2011, t. 6, nr 3.
42. Jutkiewicz M., *O rozumieniu komiksów, czyli przygody małego Nemo w krainie (meta)narratologii*, „Tekstualia”, 2015, nr 4.
43. Kamieński Ł., *Brutalność nowoczesności i amerykańska wojna secesyjna*, „Politeja”, 2011, nr 1.
44. Kawczyński R., *Koncepcja metafory historiograficznej Wojciecha Wrzoska a teorie metafor*, „Sensus Historiae”, 2014, t. 15.
45. Kiepusa K., *Wojna z kartelami narkotykowymi w Meksyku*, „Przegląd Geopolityczny”, 2018, nr 25.
46. Klingenstein S., *The Long Roots of Will Eisner's Quarrel with God*, „Studies in American Jewish Literature”, 2007, nr 26.
47. Kowalczyk I., *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12.
48. Kuczur T., *Współczesne interpretacje kategorii „narodu” – wprowadzenie do problematyki*, „Świat Idei i Polityki”, 2009, t. 9.
49. Laider P., *Jankesi*, „Polityka. Wydział Specjalny”, 2013, nr 10.
50. Latour B., *Morality and Technology. The End of the Means*, „Theory, Culture & Society”, 2002, t. 19, nr 5–6.
51. Lawrence E.A., *Symbol of a Nation. The Bald Eagle in American Culture*, „The Journal of American Culture”, 1990, t. 13.
52. Lejarazu M.A.H., *Códice Alfonso Caso. La vida de 8-Venado, Garra de Tigre (Códice Colombino-Becker I)*, „Estudios de Cultura Náhuatl”, 1999, nr 29.
53. Lemann N., *Steampunk*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, 2014, t. 57, z. 1.
54. Leshem B., *Visualizing Superman. Artistic Strategizing in Early Representations of the Archetypal Man in Comic Books*, „Arts”, 2021, nr 10.

55. Lewicki Z., *Widome przeznaczenie*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2013, nr 10.
56. Lubet S., *Slap leather! Legal culture, wild Bill Hickok, and the gunslinger myth*, „University of California Los Angeles Law Review”, 2001, t. 48, nr 6.
57. Lubowski A., *Jak się wykuł gospodarczy gigant*, „Polityka. Wydanie Specjalne”, 2013, nr 10.
58. Łaciński P., *Libertadorzy i caudillos*, [w:] *Dzieje Ameryki Łacińskiej. 500 lat po konkwiście. 200 lat niepodległości*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2019, nr 9.
59. Maciejczak Z., *Doświadczenie przeszłości w kulturze współczesnej. Omówienie wyników najnowszych badań*, „Kultura Współczesna”, 2017, nr 9 (95).
60. Markert W., *Organizacja I Alianckiej Armii Powietrznodesantowej, 1944–1945*, „Przegląd Historyczno-Wojskowy”, 2012, nr 64.
61. Marks A., *Krok w nieskończoność*, „Urania. Miesięcznik Polskiego Towarzystwa Miłośników Astronomii”, 1969, nr 10.
62. Meyer Ch., Stein D., Edlich M., *Introduction: American Comic Books and Graphic Novels*, „Amerikastudien”, 2011, t. 56, nr 4.
63. Nycz R., *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, „Pamiętnik Literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 1990, nr 81.
64. Olzacka E., *Proces społecznej konstrukcji bohatera w warunkach trwającego konfliktu – analiza na przykładzie heroizacji uczestników ukraińskiej rewolucji godności i wojny w Donbasie*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2019, nr 2.
65. Paleczny T., *Procesy narodotwórcze w Ameryce Łacińskiej*, „Kultura – Historia – Globalizacja”, 2009, nr 4.
66. Parvanova D., *The Industrial Revolution Was the Force Behind the New Imperialism*, „The College of Du Page Anthology of Academic Writing Across the Curriculum”, 2017, t. 15.
67. Pastusiak L., *Skutki II wojny światowej dla Stanów Zjednoczonych*, „Ante Portas. Studia nad Bezpieczeństwem”, 2015, nr 1(4).
68. Pau S., *Historieta y memoria del conflicto armado interno en Perú*, „Antares”, 2021, t. 13, nr 31.
69. Piecraft, N. Ottems, *Discovering Dieselpunk*, „Gatehouse Gazette”, 2008, nr 1.



70. Pike A.W.G., Hoffmann D.L., García-Diez M. et al., *U-series dating of Palaeolithic Art in 11 Caves in Spain*, „Science Magazin”, 2012, t. 336, nr 6087.
71. Peplowski K., *Wzory (Pop)kultury – amerykańskie komiksy w wymiarze społeczno-historycznym*, „Psychologia Wychowawcza”, 2016, nr 10.
72. Podsiedlik N., *Relacje USA – Kuba, czyli na czym polega amerykańskie zainteresowanie wyspą*, „Przegląd Prawniczy Ekonomiczny i Społeczny” 2014, nr 1.
73. Potter S., *Of Monsters and Malinches: Signifying Violence in Edgar Clément’s Operación Bolívar and Tony Sandoval’s El cadaver y el sofá*, „Revista de Estudios Hispánicos”, 2019, t. 53, nr 1.
74. Prokopiuk J., *Teoretyczne koncepcje narodu jako podmiotu bezpieczeństwa narodowego*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa”, 2010, nr 2.
75. Puchalska J.K., *Umierać z bronią w ręku. Zaświaty dzielnych wojów Północy*, „Maska. Magazyn Antropologiczno-Społeczno-Kulturowy” 2011, nr 11.
76. Pyra J., *Strumień świadomości i wielogłosowość w powieściach „Wściekłość i wrzask” oraz „Absalomie, Absalomie...” Williama Faulknera. Próba syntezy*, „Tekstualia”, 2016, nr 1.
77. Royal D.P., *Sequential Sketches of Ethnic Identity Will Eisner’s A Contract with God as Graphic Cycle*, „College Literature”, 2011, t. 38.
78. Rucińska M., *Małe wielkie historie komiksowe a komiks historyczny*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 12.
79. Rusinowa I., *Przeganie Indian*, [w:] *Stany Zjednoczone Ameryki. Jak rodziła się potęga*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 2013, nr 10.
80. Sadowski A., *Państwa a społeczeństwa wielokulturowe*, „Nauka”, 2019, nr 3.
81. Sikorski, *Karykatura polityczna jako źródło do badań nad historią Drugiej Rzeczypospolitej. Postulaty badawcze*, „Historia i Polityka”, 2009, nr 1(8).
82. Skotarczak D., *Kilka uwag o historii wizualnej*, „Klio Polska. Studia i Materiały z Dziejów Historiografii Polskiej”, 2016, nr 8.
83. Sławek T., *Ciemne światło wojny*, „Teksty Drugie”, 2018, nr 4.
84. Sobczak L.A., Ratuszniak J., *Stereotypy dotyczące ZSRR i Rosji w komiksie „Tintin reporter du Petit Vingtième au Pays des Soviets” Hergé (1929–1930)*, „Symbolae Europaeae”, 2013, nr 6.

85. Spyra J., *Smak czerwonego wina*, „Polityka” 2009, nr 36.
86. Stuła B., *Historia jako element struktury alternatywnych światów na kadrach komiksów superbohaterskich*, „Zeszyty Historyczne”, 2018, t. 17.
87. Stuła B., *Popularne komiksy z Kapitanem Ameryką jako forma poznawania historii*, „Wiadomości Historyczne z Wiedzą o Społeczeństwie”, 2021, nr 3.
88. Sztych D., *Kot – dobrotliwe bóstwo czy pomiot*, „Przegląd Hodowlany”, 2011, nr 11.
89. Ślosarski B., *Superman w ZSRR, czyli polityczność i alternatywa historyczna w komiksie*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12.
90. Tabaszewska J., *Przesze przyszłości. Afektywne fakty i historie alternatywne*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 5.
91. Tennant B., „*Excluding Indians Not Taxed*”. *Dred Scott, Standing Bear, Elk and the Legal Status of Native Americans in the Latter Half of the Nineteenth Century*, „International Social Science Review”, 2011, t. 86.
92. *The Humiliation of Peru. The Battles which Preceded the Occupation of Lima*, „The New York Times”, 15.02.1881.
93. Traczyk M., *Komiks historyczny, czyli co? Rozważania wstępne*, „Zeszyty Komiksowe”, 2011, nr 12.
94. Trejos Rosero L.F., Peláez Blandón M.J., *Alianza Bolivariana para los Pueblos de Nuestra América-Tratado de Comercio de los Pueblos (ALBA-TCP) un nuevo modelo de integración regional*, „Justicia” 2014, nr 26.
95. Tsokhas K., *The Political Economy of Cuban Dependence on the Soviet Union*, „Theory and Society”, 1980, t 9, nr 2.
96. Tullis B., *Desde el cómic documental al Tallerismo: una entrevista con Jesús Cossío*, „Mitologías Hoy”, 2019, nr 20.
97. Tuszyńska K., *Polskie komiksy okolicznościowe i użytkowe: historyczne, religijne, społeczne*, „Napis. Pismo poświęcone literaturze okolicznościowej i użytkowej”, 2011, t. 17.
98. *Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism*, Public Law 107-56, 107<sup>th</sup> Congress, Act of 2001.
99. Usowicz A., *Okres przełomowy*, „Analecta Cracoviensia”, 1982, t. 14.
100. Wasyluk P., *Filozofia dziejów, historiozofia czy filozofia historii? Próba definicji*, „Diametros” 2012, nr 32.

101. Waško-Owsiejczuk E., *Wydarzenia 11 września 2001 r. w świetle prasy polskiej*, „Białostockie Teki Historyczne”, 2009, t. 7.
102. Wilson L., *American Cowboy Dress. Function to Fashion*, „Dress”, 2001, nr 28.
103. Wineburg S., Monte-Sano Ch., *Famous Americans. The Changing Pantheon of American Heroes*, „Journal of American History”, 2008, nr 4.
104. Witek P., *Metodologiczne problemy historii wizualnej*, „Res Historica. Czasopismo Instytutu Historii UMCS”, 2014, t. 37.
105. Wolski M., *Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014.
106. Zajączkowski S., *Atrakcyjność komiksu historycznego na tle wymagań stawianych twórcom komiksowym przez historię i sztukę*, „Pamięć i Sprawiedliwość”, 2013, nr 2.
107. Zubik D., *Steampunk i romantyzm. Czterdzieści i cztery Krzysztofa Piskorskiego*, „Acta Humana” 2017, nr 8.
108. Zyblikiewicz L., *Stosunki między Stanami Zjednoczonymi a Ameryką Łacińską w XIX i XX w.*, „Dzieje Najnowsze”, 1972, t. 4, nr 2.
109. Żołnierek J., *Granice imputacji kulturowej*, „Sensus Historiae”, 2014, t. 15, nr 2.

### Strony Internetowe

1. *About*, United States Drug Enforcement Administration, <https://www.dea.gov/who-we-are/about>.
2. *A short history of colour photography*, „Science + Media Museum” 7.07.2020, <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/history-colour-photography>.
3. *Aberracja*, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/aberracja;2548572.html>.
4. Albarrán-Torres C., *Here are Some of Latin America's Most Popular Comic Books That all Comic Book Fans Should Know*, <https://wearemitu.com/entertainment/latina-america-comic-books>.
5. Alonso A., *Reinventing Today's Heroes*, 8.08.2011, [www.webcitation.org/610OqAiUw?url=http://www.latinrapper.com/axel-alonso-interview.html](http://www.webcitation.org/610OqAiUw?url=http://www.latinrapper.com/axel-alonso-interview.html).

6. Amalgamacja, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/amalgamacja;2549683>.
7. Antropomorfizacja, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/antropomorfizacja;2550250.html>.
8. *April 19 Movment*, Stanford. Center for International Security and Cooperation, [https://cisac.fsi.stanford.edu/mappingmilitants/profiles/april-19-movement#text\\_block\\_18967](https://cisac.fsi.stanford.edu/mappingmilitants/profiles/april-19-movement#text_block_18967).
9. Arenas Fernández L., *Memoria visual en el Perú: las fotografías del caso Uchuraccay*, „Crítica”, 2012, t. 2, nr 2 cyt. za: <https://journals.openedition.org/corpusarchivos/804>.
10. Ashkenazi O., Dittmar J., *Comics as historiography*, <https://imagetextjournal.com/comics-as-historiography/>, „Image TxT”.
11. *Audie Leon Murphy. Biography*, <https://audiemurphy.com/biography.htm>.
12. Balaban M., *Poeta do lapis: a trajetoria de Angelo Agostini no Brasil imperial – São Paulo e Rio de Janeiro – 1864–1888*, <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/359887>, Terminal RI – Sophia Biblioteca Web.
13. *Barack Obama – the 44th president of the United States*, White House, <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/barack-obama/>.
14. *Bin Laden claims responsibility for 9/11*, „CBS News” 30.10.2004, <https://www.cbc.ca/news/world/bin-laden-claims-responsibility-for-9-11-1.513654>.
15. Brooks M., *Max Brooks talks WWI graphic novel „Harlem Hellfighters”*, N. Zutter, „USA Today Life”, <https://eu.usatoday.com/story/life/books/2014/04/03/bookish-max-brooks-harlem-hellfighters/7250777/>.
16. Canyissá J., *No me llames cómic, llámame novela gráfica*, „Lavanguardia Cultura” 12.03.2013, actualización 29.12.2020, <https://www.lavanguardia.com/libros/20130312/54368289543/comic-novela-grafica.html>.
17. *Caso Rodríguez Vera y Otros (Desaparecidos del Palacio de Justicia) vs. Colombia. Sentencia de 14 de Noviembre de 2014*, Corte Interamericana de Derechos Humanos, caso: 10738, [https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec\\_287\\_esp.pdf](https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec_287_esp.pdf).

18. Ching A., *Darwyn Cooke, Celebrated Comics Artist and Writer, Passes Away*, „CBR.com” 14.05.2016, <https://www.cbr.com/darwyn-cooke-celebrated-comics-artist-and-writer-passes-away/>.
19. Cira A., *Peronismo y antiperonismo*, „Internet Archive Wayback Machine”, „El Ruido de las Nueces” 13.08.2011, <https://web.archive.org/web/20150208203810/http://www.elruidodelasnueces.com.ar/?p=7375>.
20. *Clinton Announces \$1.3B in Aid to Colombia*, oryginalny news z 31.08.2000, „ABC News”, 6.01.2006, <https://abcnews.go.com/International/story?id=82756&page=1>.
21. Cohen E.A., *History and Hyperpower*, „Foreign Affairs” 1.07.2004, <https://www.foreignaffairs.com/articles/united-states/2004-07-01/history-and-hyperpower>.
22. Comics in Latin America, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-autobiographical-graphic-novel#ref1005721>.
23. *ComicsStudies @OSU*, „OSU.EDU”, <https://popularculturestudies.osu.edu/comics>.
24. Crabtree J., *Zadanie Evo Moralesa*, „Lewica.pl” 22.02.2006, <http://www.lewica.pl/index.php?id=9987>.
25. Crezo A., *Scrooge McDuck died in 1967 (and other animated Duck Facts)*, „Neatorama” 5.10.2012, <http://www.neatorama.com/2012/10/05/Scrooge-McDuck-Died-in-1967-and-Other-Animated-Duck-Facts/>.
26. *Croix de Guerre 1914–1918*, [http://www.france-phaleristique.com/croix\\_guerre\\_1914-1918.htm](http://www.france-phaleristique.com/croix_guerre_1914-1918.htm).
27. *Czarnoksiężnik Id – The Wizard of Id*, [https://pl.abcdef.wiki/wiki/The\\_Wizard\\_of\\_Id](https://pl.abcdef.wiki/wiki/The_Wizard_of_Id).
28. Czechowski P., *Malunki Hitlera*, „Histmag.org” 26.01.2020, <https://histmag.org/Malunki-Hitlera-Galeria-20073>.
29. *Debate ¿América latina o Sudamérica?*, „Clarín” 16.05.2005, aktualizacja 24.02 2017, [https://www.clarin.com/ediciones-antteriores/america-latina-sudamerica\\_0\\_BkHMQbYJCYl.html](https://www.clarin.com/ediciones-antteriores/america-latina-sudamerica_0_BkHMQbYJCYl.html).
30. Denegri P., *Memoria recuperada'. Los limeños también saquearon libros tras la Guerra del Pacífico*, „Perú 21”, aktualizacja 3.06.2018,

- <https://peru21.pe/cultura/memoria-recuperada-limenos-saquearon-libros-guerra-pacifico-409084-noticia/>.
31. *D-Day: African-American Soldiers Remembered for War Efforts*, „BBC News” 6.06.2019, <https://www.bbc.com/news/uk-wales-48550522>.
  32. Di Rienzo G., *Who is Will Eisner? Tales and stories by the father of graphic novels*, „Hypercritic” 4.04.2022, <https://hypercritic.org/who-is-will-eisner-ales-and-stories-by-the-father-of-graphic-novels/>.
  33. *Dlaczego stare zdjęcia wywoływano w sepii?*, „Foto 4 You”, 27.09.2017, <https://www.foto4u.pl/blog/arttykul/dlaczego-stare-zdjecia-wywoływano-w-sepii>.
  34. Doutridge Eliah J., „Our Campaigns”, <https://www.ourcampaigns.com/CandidateDetail.html?CandidateID=71220>.
  35. Durr E., *After 100 years the Harlem Hellfighters nickname is finally official*, U.S. Army, 1.02.2021, [https://www.army.mil/article/242877/after\\_100\\_years\\_the\\_harlem\\_hellfighters\\_nickname\\_is\\_finally\\_official](https://www.army.mil/article/242877/after_100_years_the_harlem_hellfighters_nickname_is_finally_official).
  36. Dyner A.M., *Zdolności raketowe Rosji: potencjał i ograniczenia*, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, 2.04.2019, [https://www.pism.pl/publikacje/Zdolno\\_ci\\_raketowe\\_Rosji\\_\\_potencja\\_\\_i\\_ograniczenia](https://www.pism.pl/publikacje/Zdolno_ci_raketowe_Rosji__potencja__i_ograniczenia).
  37. *El Español: Una Lengua Viva. Informe 2019*, [https://www.cervantes.es/imagenes/File/espanol\\_lengua\\_viva\\_2019.pdf](https://www.cervantes.es/imagenes/File/espanol_lengua_viva_2019.pdf).
  38. *El Informe Final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación*, Lima 1983, [http://www.cverdad.org.pe/ifinal/pdf/TOMO%20V/SECCION%20TERCERA-Los%20Escenarios%20de%20la%20violencia%20\(continuacion\)/2.%20HISTORIAS%20REPRESENTATIVAS%20DE%20LA%20VIOLENCIA/2.4%20UCHURACCAY.pdf#search=%22uchuraccay%22](http://www.cverdad.org.pe/ifinal/pdf/TOMO%20V/SECCION%20TERCERA-Los%20Escenarios%20de%20la%20violencia%20(continuacion)/2.%20HISTORIAS%20REPRESENTATIVAS%20DE%20LA%20VIOLENCIA/2.4%20UCHURACCAY.pdf#search=%22uchuraccay%22).
  39. *El regreso del comic „Avaré, el guerrero sacerdote”*, en el CCPA, „ABC en el Este” 30.01.2006, <https://www.abc.com.py/espectaculos/el-regreso-del-comic-avare-el-guerrero-sacerdote-en-el-ccpa-883275.html>.

40. Espinosa P., Muñoz D., *Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta: „Hay que faltarle el respeto a la historia”*, „La Fuente”, 15.07.2015, <https://www.fundacionlafuente.cl/entrevistas/carlos-reyes-y-rodrigo-elgueta-hay-que-faltarle-el-respeto-a-la-historia/>.
41. Fajardo M., „*Los años de Allende*”, *la novela que revive la revolución de la Unidad Popular en clave gráfica*, „El Mostrador” 13.05.2015, <https://www.elmostrador.cl/cultura/2015/05/13/los-anos-de-allende-la-novela-que-revive-la-revolucion-de-la-unidad-popular-en-clave-grafica/>.
42. Fijewska M., *Ku Klux Klan w Polsce. Internauci są przerażeni*, „WP Wiadomości”, 31.07.2017, <https://wiadomosci.wp.pl/ku-klux-klan-w-polsce-internauci-sa-przerazeni-6150262437410433a>.
43. Financial Crisis 2007-2008, [w:] *Britannica* 30.10.2018, <https://www.britannica.com/money/topic/financial-crisis-of-2007-2008>.
44. Formularz zgłoszeniowy, nr 10–300, United States Department of The Interior. National Park Service. National Register of Historic Places Inventory, [https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171\\_text.pdf](https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171_text.pdf).
45. Fronczak M., *Kształtowanie struktur urbanistycznych na terenach zagrożonych smogiem i zanieczyszczeniem powietrza*, „Przestrzeń, Urbanistyka, Architektura”, 2018, nr 1.
46. „*Fuentealba 1973*”. *Maestro del cómic vuelve con episodios personales del Golpe de Estado*, „El Mostrador” 15.05.2018, <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/05/15/fuentealba-1973-maestro-del-comic-vuelve-con-episodios-personales-del-golpe-de-estado/>.
47. Gallego Guzmán C., *¿Novela gráfica o cómic, o tebeo?*, „cinemascomics.com. Noticias de Cine, Cómic, Series Y Videojuegos” 5.12.2014, <https://www.cinemascomics.com/novela-grafica-o-comic-o-tebeo/>.
48. García-Romeu J., *Rupturas en las visiones de América: de la utopía a la ucronía*, „Babel. Littératures plurielles”, 2012, nr 26, „Open Edition Journals”, <https://journals.openedition.org/babel/2555>.
49. Gates H.L., jr., *Who were the Harlem Hellfighters?*, „PBS”, tekst oryginalnie ukazał się w „The Root” 11.11.2013,

- <https://www.pbs.org/wnet/african-americans-many-rivers-to-cross/history/who-were-the-harlem-hellfighters/>.
50. Głównia D., *II wojna światowa w amerykańskich komiksach grozy z lat 50. XX wieku*, „Pan Optykon” 20.01.2020, <http://pan-optykon.pl/komiks/ii-wojna-swiatowa-w-amerykanskich-komiksach-grozy-z-lat-50-xx-wieku/>.
51. Gonçalves B., et al., *Mapping the Americanization of English in space and time*, „Plos One” 25.05.2018, <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0197741>.
52. Graphic Novel, [w:] *Dictionary Merriam-Webster*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>.
53. Great Depression, [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/event/Great-Depression>.
54. Grey O., *The History of Graphic Novels*, „Portalist” 28.12.2021, <https://theportalist.com/history-of-graphic-novels>.
55. Guzmán Palomino L., *Lima, enero de 1881: saqueo, matanza, guerra de razas y Comuna*, „Desde el Sur”, 2020, t. 12, nr 1, cyt. za: SciELO Péru, czerwiec 2020, [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000100097&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000100097&script=sci_arttext).
56. Hernik J., *Dlaczego Amerykanie kochają wolność – geneza podłoża amerykańskiego etosu wolnościowego od czasu pierwszych osadników do ustanowienia załączków niepodległego państwa*, Academia. Centrum Analiz KoLiber 2020, [https://www.academia.edu/46944920/Dlaczego\\_Amerykanie\\_kochaja\\_wolnosc\\_Jan\\_Hernik](https://www.academia.edu/46944920/Dlaczego_Amerykanie_kochaja_wolnosc_Jan_Hernik).
57. *Historia de Chile. Biografías: Carlos Arnaldo Condell de la Haza: 1843–1887*, „Biografía de Chile. El portal de la historia de Chile. El héroe del Combate Naval de Angamos”, <http://www.biografiadechile.cl/detalle.php?IdContenido=203&IdCategoria=8&IdArea=31&status=&TituloPagina=Historia%20de%20Chile>.
58. *History Lesson: From Where Did the Name ‘Helldorado’ Come?*, „Las Vegas Review-Journal” 15.05.2013,



- <https://www.reviewjournal.com/uncategorized/history-lesson-from-where-did-the-name-helldorado-come/>.
59. *Hitler and the Kehlsteinhaus*, „Das Kehlsteinhaus”, <http://www.kehlsteinhaus.com/the-building/hitler-the-teehaus.html>.
60. H.G. Oesterheld, <http://www.dandare.info/artists/oesterheld.htm>.
61. Holmes S., *Marilyn Monroe DID have an affair with Bobby Kennedy: Letter reveals RFK's sister said the pair were an 'item' in the early Sixties*, „Daily Mail”, 28.09.2016, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3811200/Marilyn-Monroe-DID-affair-Bobby-Kennedy-Newly-unearthed-letter-reveals-RFK-s-sister-said-pair-item-early-Sixties.html>.
62. *II Congreso 4 may 1980*, „PCC”, <https://www.pcc.cu/ii-congreso>.
63. Iraq War, [w:] *Britannica* 28.10.2018, <https://www.britannica.com/event/Iraq-War>.
64. *Justice Riders* [w:] *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Justice\\_Riders](https://en.wikipedia.org/wiki/Justice_Riders).
65. Kramer F., *The Hussar of Death (1925). A silent film review*, „Movies Silently”, 10.09.2017, <https://moviessilently.com/2017/09/10/the-hussar-of-death-1925-a-silent-film-review/>.
66. *Kraven's Last Hunt*, „Marvel”, [https://www.marvel.com/comics/events/258/kravens\\_last\\_hunt](https://www.marvel.com/comics/events/258/kravens_last_hunt).
67. Koch R., *W jakich tomach kolekcji Rosy pojawią się rozdziały „Życia i czasów”?*, „Kacza Agencja Informacyjna. Centrum Informacji o komiksach Disneya + Komisy dla Wszystkich” 17.05.2020, <https://www.komiksydisneya.pl/2020/05/w-jakiach-tomach-kolekcji-rosy-pojawia.html>.
68. Krzemiński A., *Gdyby Stauffenberg zabił Hitlera. Jak wówczas potoczyłaby się historia Niemiec i Europy?*, [w:] *1933–1945. Trzecia Rzesza. Jak Hitler uwiódł Niemców*, „Pomocnik Historyczny Polityki”, 31.08.2015, cyt. za: <https://histmag.org/Gdyby-Stauffenberg-zabil-Hitlera-11741> [dostęp: 3.01.2019].
69. Kuc A., *Tekst ikoniczny – analiza i interpretacja*, „Kanon Lektur” 6.09.2020, <https://kanonlektur.pl/teoria/tekstkultury/>.
70. *La construcción de „El antagonista. Una historia de contrabando y color”*, Universidad los Andes,

- <https://cienciassociales.uniandes.edu.co/en-accion/la-construccion-de-el-antagonista-una-historia-de-contrabando-y-color/>.
71. Landesberg, R., Pescatore M.J., *History of Television Broadcasting*, [w:] *Encyclopedia of Communication and Information*, <https://www.encyclopedia.com/media/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/television-broadcasting-history>.
  72. *La senda del Errante, un cómic de venganza histórica*, „Comiqueros”, <https://comiqueros.cl/la-senda-del-errante-un-comic-de-venganza-historica/>.
  73. Lamothe D., *How the White House and media got it wrong on Medal of Honor recipient Henry Johnson*, „The Washington Post” 11.06.2015, <https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2015/06/11/how-the-white-house-and-media-got-it-wrong-on-medal-of-honor-recipient-henry-johnson/>.
  74. Landesberg R., Pescatore M.J., *History of Television Broadcasting*, [w:] *Encyclopedia of Communication and Information*, <https://www.encyclopedia.com/media/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/television-broadcasting-history>.
  75. *Las historietas más reconocidas en América Latina*, „Comunica campeche.com”, <http://www.comunicacampeche.com/Php/arteycultura.php?id=142575>
  76. Latinoamericano, [w:] *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición), Real Academia Española, actualización 2022, <http://dle.rae.es/?id=Mz2oteK>.
  77. Latinoamérica, [w:] *Diccionario panhispánico de dudas*, Real Academia Española 2005, <http://lema.rae.es/dpd/?key=Latinoam%C3%A9rica>.
  78. Lesicki D., *Pajak w kolorze blue – recenzja komiksu „Spider-Man. Niebieski”*, „Ostatnia Tawerna” 2.10.2017, <https://ostatniatawerna.pl/pajak-w-kolorze-blue-recenzja-komiksu-spider-man-niebieski/>.
  79. Loeb J., Sale T., *Interview: Loeb & Sale on the 8-Year Journey of „Captain America: White”*. Jeph Loeb and Tim Sale talk with CBR about "Captain America: White", the challenges they faced in the story and what could be next for the duo, CBR STAFF, „CBR.com” 16.09.2015, <https://www.cbr.com/interview-loeb-sale-on-the-8-year-journey-of-captain-america-white/>

80. Lord D., *Bandes dessinées – Le phylactère francophone célèbre ses 100 ans*, „Ledevoir” 28.01.2004,  
<https://www.ledevoir.com/culture/45950/bandes-dessinees-le-phylactere-francophone-celebre-ses-100-ans>.
81. „*Los años de Allende*”. *La premiada novela gráfica que revive una época crucial de la historia de Chile ya está disponible en portugués*, „Dirac”, 20.01.2022  
<https://www.dirac.gob.cl/noticias/literatura/comics/los-anos-de-allende-la-premiada-novela-grafica-que- revive-una-epoca>.
82. Losada Goya J.M., *El Costumbrismo español y sus conexiones europeas*, „Research Gate”, 30.08.2013,  
[https://www.researchgate.net/publication/255960285\\_EL\\_COSTUMBRISMO\\_ESPA\\_NOL\\_Y\\_SUS\\_CONEXIONES\\_EUROPEAS](https://www.researchgate.net/publication/255960285_EL_COSTUMBRISMO_ESPA_NOL_Y_SUS_CONEXIONES_EUROPEAS).
83. Lue A., *Why Marvel’s Spider-Man Is the Most Popular Superhero*, „Inside the Magic” 30.09.2021  
<https://insidethemagic.net/2021/09/spider-man-most-popular-superhero-allmmb/>.
84. ¡*Maldito Allende!*, „El Mostrador”, 25.11.2015,  
<https://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2015/11/25/maldito-allende/>.
85. Martínez Pinzón F., *Los once: novela gráfica sobre el Palacio de Justicia*, „Razón Pública”, 13.04.2014,  
<https://razonpublica.com/los-once-novela-grafica-sobre-el-palacio-de-justicia/>.
86. Mazur P., „*Mort Cinder*” – *recenzja*, „Paradoks”, 10.11.2018,  
<https://paradoks.net.pl/read/36383-mort-cinder-recenzja>.
87. McDaniel K., *Inside the movement for Texas independence*, „Courthouse News Service”, 18.09.2021,  
<https://www.courthousenews.com/inside-the-movement-for-texas-independence/>.
88. Meskin A., *The Aesthetics of Comics*,  
[https://www.academia.edu/1478107/The\\_Aesthetics\\_of\\_Comics?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pl&\\_x\\_tr\\_hl=pl&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www.academia.edu/1478107/The_Aesthetics_of_Comics?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pl&_x_tr_hl=pl&_x_tr_pto=sc).
89. Mikkelsen E., Jr., *369<sup>th</sup> Infantry Regiment „Harlem Hellfighters”*, „Black Past” 17.01.2007,  
<https://www.blackpast.org/african-american-history/369th-infantry-regiment-harlem-hellfighters/>.

90. „Monos. Semanario Humorístico Ilustrado” 1904-, [w:] „Tebeosfera. Cultura Graffica”  
[https://www.tebeosfera.com/colecciones/monos\\_1904\\_carranza.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/monos_1904_carranza.html).
91. Moss M., *The Entire History of the Colt Single Action Army Revolver*, „Popular Mechanics”  
 23.11.2020,  
<https://www.popularmechanics.com/military/weapons/a23685/colt-single-action/>.
92. Morán R., *'Maldito Allende', un cómic sobre el Chile de los 70's*, „RFI”, 30.12.2015,  
<https://www.rfi.fr/es/cultura/20151230-maldito-allende-un-comic-sobre-el-chile-de-los-70s>.
93. Murray Ch., *Graphic Novel*, [w:] *Britannica*,  
<https://www.britannica.com/art/graphic-novel>.
94. Nikitorowicz A., *Procesy tworzenia się (konstruowania) małego narodu (kulturowego) na przykładzie mniejszości ukraińskiej w województwie podlaskim*, Białystok 2013,  
[https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/855/1/Praca\\_doktorska\\_A.Nikitorowicz.pdf](https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/855/1/Praca_doktorska_A.Nikitorowicz.pdf).
95. Neumann R., *Víctor Patricio de Landaluze. Su obra y su epoca*, 15.11.2018,  
[http://www.galeriacubarte.cult.cu/g\\_texto.php?item=92&lang=sp](http://www.galeriacubarte.cult.cu/g_texto.php?item=92&lang=sp).
96. *Operación Chile, Historia Secreta De la transición en cómic*, „El Rey Del Comic.com”,  
<https://www.elreydelcomic.com/operacion-chile-la-muerte-de-pinochet-en-comic>.
97. *Operación Chile. Nuevo Cómic de Juan Vásquez y Biblioteca de Chileña retratan dictadura fascista de Pinochet*, „El Pueblo”, 13.08.2017,  
<https://elpueblo.cl/2017/08/13/operacion-chile-nuevo-comic-de-juan-vasquez-y-biblioteca-de-chilenia-retratan-dictadura-fascista-de-pinochet/>.
98. Páez P., *Los once. La memoria de Colombia en cómic*, „Revista Diners”,  
[https://revistadiners.com.co/cultura/6917\\_los-once-la-memoria-de-colombia-en-comic/](https://revistadiners.com.co/cultura/6917_los-once-la-memoria-de-colombia-en-comic/).
99. *Pepín. Diario Novelas Gráficas*, „Diario del Sureste”,  
<https://www.diariodelsureste.com.mx/siete-cosas-que-la-historieta-hizo-primero/pepin-diario-novelas-graficas/>.
100. *Philosophy of History* [w:] *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, pierwsza publikacja 18.02.2007, weryfikacja merytoryczna 20.11.2020,  
<https://plato.stanford.edu/entries/history/>.

101. *Por cuarto año consecutivo Chile lidera presencia latinoamericana en el Festival del Cómic de Angouleme*, „Pro Chile” 3.02.2020, <https://acceso.prochile.cl/noticia/por-tercer-ano-consecutivo-chile-lidera-presencia-latinoamericana-en-el-festival-del-comic-de-angouleme/>.
102. *President Barack Obama*, „Internet Archive Wayback Machine”, The White House 28.10.2018, <https://web.archive.org/web/20091026043047/http://www.whitehouse.gov/administrati on/president-obama>.
103. Pstrągowski T., *Człowiek za „Mausem”. Sylwetka Arta Spiegelmana*, „WP książki”, 05.12.2016, <https://ksiazki.wp.pl/czowiek-za-mausem-sylwetka-arta-spiegelmana-6145960752220289a>.
104. Пыхалов И., *Заградительные отряды: вымысел и реальность*, „Сталин”, 20.01.2007, <https://stalinism.ru/stalin-i-armiya/stalin-i-armiyazagraditelnyie-otryadyi-vyimysel-i-realnost.html>).
105. Rączka M., *Gdzie kręczone są amerykańskie seriale? Nowy Jork i Los Angeles na czele*, „Na Ekranie” 25.06.2014, <https://naekranie.pl/aktualnosci/gdzie-krecone-sa-amerykanske-seriale-nowy-jork-i-los-angeles-na-czele>.
106. *Read The Very First Comic Book: The Adventures of Obadiah Oldbuck (1837)*, „Open Culture” 23.01.2015, <https://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html>.
107. Richards D., *WWLA: Loeb & Sale on „Captain America: White”*. „CBR.com” 14.03.2008, <https://www.cbr.com/wwla-loeb-sale-on-captain-america-white/>.
108. Roosevelt T., *Fourth Annual Message to Congress, 6 grudnia 1904*, „The American Presidency Projekt”, <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/fourth-annual-message-15>.
109. Ruiz Jiménez E., *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate*, „El País” 17.03.2017, [https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka\\_boom/1489574683\\_699396.html](https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html).

110. Shepley P., *What is a Luchador?*, „Publicpeople.org” 16.11.2020  
<https://www.wisegEEK.com/what-is-a-luchador.htm>.
111. *Silver in the Tombsotne Hills*, „Discover Southeast Arizona” 14.06.2019,  
<http://www.discoverseaz.com/History/TStone.html>.
112. *Skaly metamorficzne*, Uniwersytet Opolski,  
<http://kopz.wpt.uni.opole.pl/skaly-metamorficzne/>.
113. Smith W., *Flag of Union of Soviet Socialist Republics*, [w:] *Britannica*  
<https://www.britannica.com/topic/flag-of-Union-of-Soviet-Socialist-Republics>.
114. Smith L.N., Bieser S. et al., *Roswelll, Texas*, „Big Head Press” [online],  
<https://www.bigheadpress.com/roswell>.
115. Social realism, [w:] *Britannica*,  
<https://www.britannica.com/art/Social-Realism-painting>.
116. Stewart T., *The Cutty Sark*,  
<https://www.historic-uk.com/HistoryMagazine/DestinationsUK/Cutty-Sark>.
117. Stoessel S., *Giro a la izquierda en la América Latina del siglo XXI*, „Polis. Revista Latinoamerica” 2014, nr 39, „Open Edition Journals” 22.01.2015,  
<http://journals.openedition.org/polis/10453>.
118. Stula B., *Kaczki, myszy i dinozaury – recenzja „Gigant Mamut. Potwór z Przeszłości”*, „Ostatnia Tawerna” 27.09.2018,  
<https://ostatniatawerna.pl/kaczki-myszy-i-dinozaury-recenzja-gigant-mamut-potwor-z-przeszlosci/>.
119. Stula B., *Trzytysięcletnia Amazonka w tym roku obchodzi okrągłą rocznicę – 80 lat postaci Wonder Woman*, „Ostatnia Tawerna” 22.03.2021,  
<https://ostatniatawerna.pl/trzytysiacletnia-amazonka-w-tym-roku-obchodzi-okragla-rocznice-80-lat-postaci-wonder-woman/>.
120. *Teddy bear celebrates 100<sup>th</sup> birthday*, „BBC News” 3.12.2002,  
[http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/2537943.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/2537943.stm).
121. *The Argentine crisis 2001/2002*, „Rabobank” 23.08.2013,  
<https://economics.rabobank.com/publications/2013/august/the-argentine-crisis-20012002-/>.
122. *The Best Disco in Town? Discomania 1970-1980*, „Internet Archive Wayback Machine” „DJ’s Portal” 22.11.2017,

- <https://web.archive.org/web/20050829063912/http://www.djsportal.com/pl/artykuly/index.php?id=discomania>.
123. *The global brands scorecard 2007*, <http://www.finfacts.com/brands.htm>
  124. *The Nobel Peace Prize 2002*, „The Nobel Prize”  
<https://www.nobelprize.org/prizes/peace/2002/summary/>.
  125. *The Sol and Penny Davidson Collection*, „George A. Smathers Libraries”  
8.04.2005, [https://web.uflib.ufl.edu/spec/comics/davidson\\_coll.html](https://web.uflib.ufl.edu/spec/comics/davidson_coll.html).
  126. The Spanish-American War, 1898, Office of the Historian,  
<https://history.state.gov/milestones/1866-1898/spanish-american-war>.
  127. *The Treaty of Velasco (public) May 14, 1836*, Texas State Library and Archives  
Commission, ostatnia aktualizacja 28.03.2016,  
<https://www.tsl.texas.gov/treasures/republic/velasco-public-1.html>.
  128. *Timeline*, Smithsonian American Art Museum,  
<https://americanexperience.si.edu/timeline/>.
  129. *Treaty Between the United States of America and Cuba*; May 29, 1934,  
[https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/dip\\_cuba001.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/dip_cuba001.asp).
  130. *Treaty of Peace between the United States and Spain; December 10, 1898*, „The  
Avalon Project”, Lillian Goldman Law Library,  
[https://avalon.law.yale.edu/19th\\_century/sp1898.asp](https://avalon.law.yale.edu/19th_century/sp1898.asp).
  131. *Treaty of Peace, Friendship, Limits, and Settlement between the United States of  
America and the United Mexican States Concluded at Guadalupe Hidalgo, February 2,  
1848; Ratification Advised by Senate, with Amendments, March 10, 1848; Ratified by  
President, March 16, 1848; Ratifications Exchanged at Queretaro, May 30, 1848;  
Proclaimed, July 4, 1848*, ostatnia aktualizacja 24.04.2012,  
<http://academic.udayton.edu/race/02rights/guadalu.htm>.
  132. Trenkner J., *Adolf bezpaństwowiec*, „Tygodnik Powszechny” 22.05.2007,  
<https://www.tygodnikpowszechny.pl/adolf-bezpanstwowiec-139184>.
  133. *Truman Doctrine. President Harry S. Truman's Address Before a Joint Session  
of Congress, March 12, 1947*, „The Avalon Project”, Lillian Goldman Law Library  
2008, [https://avalon.law.yale.edu/20th\\_century/trudoc.asp](https://avalon.law.yale.edu/20th_century/trudoc.asp).
  134. Truman H.S., *Executive Order 9981*, Harry S. Truman Library & Museum,  
<https://www.trumanlibrary.gov/library/executive-orders/9981/executive-order-9981>.

135. Turkel S., *Nobody Asked Me, But... No. 217, Hotel History: Catskill Mountain Resort Hotels*, „Hospitalitynet” 1.08. 2019, <https://www.hospitalitynet.org/opinion/4094418.html>.
136. United States Department of The Interior. National Park Service. National Register of Historic Places Inventory, formularz zgłoszeniowy, nr 10–300, [https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171\\_text.pdf](https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NHLS/66000171_text.pdf) [dostęp 15.10.2021].
137. *U.S. History Primary Source Timeline*, Library of Congress, <https://www.loc.gov/classroom-materials/united-states-history-primary-source-timeline>.
138. *U.S. Marshal, District of Arizona papers*, [https://www.arizonahistoricalociety.org/wp-content/uploads/library\\_US-Marshal-Arizona.pdf](https://www.arizonahistoricalociety.org/wp-content/uploads/library_US-Marshal-Arizona.pdf).
139. Vargas Llosa M., Guzmán Figueroa A., Castro Arenas M., *Informe sobre Uchuraccay*, [https://www.verdadyreconciliacionperu.com/admin/files/libros/376\\_digitalizacion.pdf](https://www.verdadyreconciliacionperu.com/admin/files/libros/376_digitalizacion.pdf).
140. Von Strupp Ch., *How Diplomats Misjudged Hitler's Rise*, „Spiegel International”, 30.01.2013, <https://www.spiegel.de/international/germany/marking-eighty-years-since-hitler-took-power-in-germany-a-880565.html>.
141. *What if?*, *Grand Comics Database*, „GCD”, <https://www.comics.org/series/2410/>.
142. *Why Japan leads the world in high-speed trains*, „The Economist Explains” 10.06.2014, <https://www.economist.com/the-economist-explains/2014/06/09/why-japan-leads-the-world-in-high-speed-trains?fsrc=scn%2Ftw%2Fte%2Fbl%2Fed%2Fwhyjapanshighspeedtrainsaresogood>.
143. *White Skulls*, „Marvel Database – Fandom”, [https://marvel.fandom.com/wiki/White\\_Skulls\\_\(Earth-717\)](https://marvel.fandom.com/wiki/White_Skulls_(Earth-717)).
144. *Yo, Libertador*, ASEUC, <https://unilibros.co/gpd-yo-libertador.html>.
145. Закон СССР от 1 сентября 1939 г. *О всеобщей воинской обязанности*, <https://www.prlib.ru/history/619624>.



146. Zavala y Alonso M., *El Museo de Arte Popular hace desfilar fantásticos alebrijes gigantes por la Ciudad de México*, El Museo de Arte Popular, 21.08.2013, [https://web.archive.org/web/20091028052803/http://www.arts-history.mx/semanario/index.php?id\\_nota=21102009130752](https://web.archive.org/web/20091028052803/http://www.arts-history.mx/semanario/index.php?id_nota=21102009130752).
147. Zdziebłowski Sz., *Jak III Rzesza z silami nadprzyrodzonymi flirtowała*, „Nauka w Polsce” 16.10.2018, <https://naukawpolsce.pl/aktualnosci/news%2C31389%2Cjak-iii-rzesza-z-silami-nadprzyrodzonymi-flirtowala.html>.
148. Zeller Orellana C., *Años de esperanza en Chile de 1970*, „Anuario del Conflicto Social” 2016, nr 6, cyt. za: <https://revistes.ub.edu/index.php/ACS/article/view/19155/21608>.
149. *Zunzún*, „Tebeosfera”, [https://www.tebeosfera.com/colecciones/zunzun\\_1980\\_abril.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/zunzun_1980_abril.html).

## Spis Ilustracji

- Ilustracja 1: Tytułowa strona dzieła *The Adventures of Mr. Obdiah Oldbuck (Przygody pana Obdiasza Oldbucka)*, Open Culture, <https://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html>.
- Ilustracja 2: *The Yellow Kid*, opublikowany 8 listopada 1896 r. w „New York Journal”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid).
- Ilustracja 3: Trzy główne postacie DC, <https://thenerdtheword.files.wordpress.com/2012/11/multi-comic-picks-template-3-comics.png>.
- Ilustracja 4: Okładka pierwszego wydania *Captain America (Kapitana Ameryki)*, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Captain\\_America](https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America).
- Ilustracja 5: Kadr z *Historia de las degracias de un hombre afortunado*, Tebeosfera, [https://www.tebeosfera.com/sagas/historia\\_de\\_las\\_desgracias\\_de\\_un\\_hombre\\_afortunado\\_1857\\_landaluce.html](https://www.tebeosfera.com/sagas/historia_de_las_desgracias_de_un_hombre_afortunado_1857_landaluce.html).
- Ilustracja 6: Okładka *Para Leer Al Pato Donald*, prezentująca Kaczora stojącego na swoich siostrzeńcach, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/How\\_to\\_Read\\_Donald\\_Duck](https://en.wikipedia.org/wiki/How_to_Read_Donald_Duck).
- Ilustracja 7: Przykładowa okładka fotonoweli o Luchadorze, Kingdom. El universo de los comics, <http://www.kingdomcomics.org/virtualsanto.html>.
- Ilustracja 8: Jedna z pierwszych okładek Turey El Taíno, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Turey\\_El-Ta%C3%ADno#](https://en.wikipedia.org/wiki/Turey_El-Ta%C3%ADno#)
- Ilustracja 9: Kapral Rogers w centrum napadu na Osceola. W kadrze na twarzy poczciwego kaprala wyraźnie widać konsternację w obliczu masakry, jaką wywołali jego towarzysze broni, T. Bedard, C. Di Giandomenico, *What If... Captain America fought in Civil War*, New York NY 2015, s. 6.
- Ilustracja 10: Obserwator przeglądający informacje o indiańskim Kapitanie Ameryce. U dołu można zauważyć kapitana, który jest przedstawiony w tonacji czarno-białej, ibid, s. 3.
- Ilustracja 11: Wonder Woman jako strażnik prawa na Dzikim Zachodzie w komiksie *Justice Riders*, Ch. Dixon, J.H. Williams, *Justice Riders*, New York NY 1997, s. 3.

- Ilustracja 12: Katar Johnson jako Hawkman wraz ze swoim totemem prezentującym jastrzębia. W górnym kadrze ilustracji widoczny pomnik – tak zwany słupek totemowy, a na dolnym kadrze – totem jako zawieszka, *ibid.*, s. 14.
- Ilustracja 13: Kadr ukazujący zbliżenie na charakterystyczną broń palną Dzikiego Zachodu: długolufowego remingtona oraz krótszego colta. Mamy tutaj – jak wskazuje dialog – możliwość porównania kadrów z konkretnym zdjęciem u dołu, *ibid.*, s. 16.
- Ilustracja 14: Theodor Roosevelt w koparce podczas budowy Kanału Panamskiego; D. Rosa, *Życie i czasy Sknerusa McKwacza*, Warszawa 2017, s. 376, 386.
- Ilustracja 25: Po lewej prezydent Roosevelt w natarciu na Kaczogród. Po prawej Roosevelt w wojnie z Hiszpanią w 1898 r., *ibid.*, s. 192, 203.
- Ilustracja 16: Wybuch Krakatau przypomina eksplozję bomby atomowej, *ibid.*, s. 218.
- Ilustracja 17: Różne style narracji kronikarskiej, *id.*, *Jego wysokość McKwacz*, „Kaczogród”, 2011, t. 3, s. 84; *id.*, *Skarb Holendra*, „Komiks z Kaczogrodu: Sknerus” 2001, t. 1, s. 70.
- Ilustracja 18: Bufallo Bill, *id.* *Życie i czasy ...*, s. 292.
- Ilustracja 19: Miś Roosevelta, *ibid.*, s. 403.
- Ilustracja 20: Cztery kadry ukazujące retrospekcje Marka oraz emocje, jakie mu towarzyszyły, podczas rasistowskich ataków ze strony białej ludności, M. Brooks, C. White, *The Harlem Hellfighters*, New York NY, s. 178.
- Ilustracja 21: 369. Pułk Piechoty w walce. Ten komiksowy kadr nie tylko wizualizuje problem walki w istnym piekle wojny, co zaznaczone jest wyraźnie przez kadry wypełnione ogniem, wybuchami, ale także oddaje wygląd umundurowania żołnierzy tego pułku. Z kolei brak kolorystki przekłada się na zarysowanie wyraźnych detali między białymi a czarnymi przez podkreślenie różnic między palcami, wargami, czy oczodołami, *ibid.*, s. 192.
- Ilustracja 22: Córka Hersha tuż przed śmiercią. Jeden z momentów, który nawiązuje do realnych wydarzeń w życiu Eisnera, W. Eisner, *Trylogia. Umowa z Bogiem. Życie na Dropsie Avenue*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2014, s. 33.
- Ilustracja 23: Przykładowe połączenie kadrów bez ramek. W tym przypadku przyjmuje formę okna, *ibid.*, s. 41.
- Ilustracja 24: Połączenie kadrowe różnych miejsc przez oddzielenie ich ścianami, *ibid.*, s. 142.

- Ilustracja 25: Kadry datacyjne z historii *Sila życiowa*, *ibid*, s. 269, 198.
- Ilustracja 26: Kapitan Ameryka uderza Hitlera w twarz, „Superbohaterowie Marvela”, t. 4: Kapitan Ameryka, Warszawa 2017, s. 169
- Ilustracja 27: Czerwona Czaszka wygłaszający mowę przed mieszkańcami Paryża. W tle widać sterowce z namalowaną swastyką. Co więcej, w swojej narracji (która jest ukazana w niebieskich ramkach) Kapitan Ameryka stwierdza nawet, że Czerwona Czaszka to potwór, co może dawać wskazówkę, że chodzi o eksperymenty zarówno okultystyczne, jak i naukowe na żywym człowieku, J. Loeb, T. Sale, *Kapitan Ameryka. Biały*, Warszawa 2017, s. 100
- Ilustracja 28: Operacja w Ardenach w komiksie Czarny Młot '45, J. Lemire, M. Kindt, *Czarny Młot '45*, Warszawa 2020, s. 12.
- Ilustracja 29: Brytyjskie jednostki zestrzelone. Według narracji komiksowej, w jednej z nich znajdował się kapitan Jack Flag. Całość symbolizuje upadającą Wielką Brytanię, która bez pomocy USA mogłaby nie dać sobie rady w zmaganiach z III Rzeszą i jej sprzymierzeńcami, *ibid.*, s. 20.
- Ilustracja 30: Rosyjska armia w komiksie Czerwony przyływ. Zmechanizowane jednostki są zaopatrzone w broń w postaci sierpa – jeden z symboli komunizmu, drugi z symboli, gwiazda, znajduje się na ramieniu pilotki. W gablocie sterownika widać zdjęcie ówczesnego dyktatora – Józefa Stalina. Pilotka niszczy wroga komunizmu – religię symbolizowaną przez Kościół. Roboty są koloru czerwonego, podobnie jak przymiotnik w nazwie „Armia Czerwona”. Jak jest napisane na jednym z kadrów – armia radziecka nie liczy się z nikim, co wyraża jeden ze stereotypów wojennych, analizowanych wyżej, *ibid.*, s. 22.
- Ilustracja 31: Żydowska rodzina Spiegelmanów przedstawiona jako myszy, z kolei Jadwiga – Polka –zaprezentowana jako świnia, A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, t. 1, Mój ojciec krwawi historią, Kraków 2001, s. 138.
- Ilustracja 32: Amerykańscy żołnierze przedstawieni jako psy. W tle powiewająca amerykańska flaga, *id.*, t. 2, I tu zaczęły się moje kłopoty, Kraków 2001, s. 112.
- Ilustracja 33: Okładki czterech zeszytów Spider-Man. Historia życia, które wraz z dwoma pozostałymi stworzyły powieść graficzną. Na zdjęciu okładki przedstawiające lata 70., 80., 90. i pierwszą dekadę XXI wieku, Ch. Zdarsky, M. Bagley, *Spider-Man. Historia życia*, Warszawa 2021, s. 209.

- Ilustracja 34: Walka grupy superbohaterów DC ze Starro. Ten sam moment zaprezentowany po lewej, na okładce komiksu z roku 1960 i po prawej z *Nowej granicy*, D. Cooke, D. Stewart, *Nowa Granica*, Warszawa 2015, s. 408, 433.
- Ilustracja 35: Okładka pierwszego numeru *Secret Wars* z 1984 r., Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Secret\\_Wars](https://en.wikipedia.org/wiki/Secret_Wars).
- Ilustracja 36: Kadr ze *Spider-Man. Historia życia*, nawiązujący do wyżej wymienionej okładki, Ch. Zdarsky, M. Bagley, op. cit., s. 70.
- Ilustracja 37: Radziecki atak głowic nuklearnych na USA w latach 80. XX wieku według wizji Chipa Zdarsky'ego, *ibid.*, s. 77.
- Ilustracja 38: Prezydent Eisenhower i wiceprezydent Nixon obok Supermana, D. Cooke, D. Stewart, op.cit.,s. 195.
- Ilustracja 39: Amerykańscy żołnierze grożą cywilom z Wietnamu. Nawiązuje się między nimi dialog, w którym autochtoni odpowiadają w swoim rodzimym języku, Ch. Zdarsky, M. Bagley, op. cit., s. 33.
- Ilustracja 40: John Henry w wersji uwspółcześnionej, a po prawej – jego przekształcenie do lat 50. XX wieku, D. Cooke, D. Stewart, op. cit., s. 184;
- Ilustracja 41: Studenckie protesty w Nowym Jorku przeciwko wojnie w Wietnamie, Ch. Zdarsky, M. Bagley, op. cit., s. 7.
- Ilustracja 42: Spider-Man pomaga w poszukiwaniu ofiar katastrofy WTC, *ibid.*, s. 138.
- Ilustracja 43: Kadry prezentujące gazetę i kronikę filmową z lat 50. XX wieku, D. Cooke, D. Stewart, op. cit.,s. 56, 186.
- Ilustracja 44: Przykładowy telewizor z lat 60. XX w., z czarno-białym kineskopem. Lata 60. i 70. to dopiero okres upowszechniania kolorowych telewizorów. Nie dziwi fakt, że w komiksie ze *Spider-Manem*, osadzonym w latach 60., pojawia się tego typu urządzenie. A w nim wiadomości amerykańskie poruszające kwestie wojny w Wietnamie oraz potencjalnego udziału Kapitana Ameryki, Ch. Zdarsky, M. Bagley, op. cit., s. 13
- Ilustracja 45: Kadr ukazujący, jak interwencja Kapitana Ameryki łagodzi napięcia społeczne, J. Cassaday, J.N. Rieber, *Kapitan Ameryka. Nowy porządek*, Warszawa 2013, s. 29.
- Ilustracja 46: Fragment dialogu Kapitana Ameryki z terrorystą, na temat polityki i ekspansji imperialnej USA oraz ich konsekwencji, *ibid.*, s. 84.

- Ilustracja 47: Kapitan Ameryka vs Iron Man jako metafora dwóch sił politycznych, Pinterest, <https://pl.pinterest.com/pin/477029785510845687/>.
- Ilustracja 48: Propagandowy plakat z komiksu, prezentujący Supermana jako Towarzysza ze Stali z ZSRR. Z kolei po lewej stronie Superman i jego polityczny ojciec Józef Stalin, M. Millar, K. Plunkett, D. Johnson, *Superman. Czerwony Syn*, Warszawa 2015, s. 5, 25.
- Ilustracja 49: Wizja nazistowskich superbohaterów DC, według Granta Morrisona, G. Morrison, F. Quitely, I. Reis, *Multiwersum*, „DC Deluxe”, Warszawa 2020, s. 302-303.
- Ilustracja 50: Mapa prezentująca podział USA w 2064 r., według wizji Hickmana, w komiksie *East of West*, Reddit, <https://i.redd.it/d6raket2ezyz.png>.
- Ilustracja 51: Fragment komiksu ukazujący przyczyny powstania Federacyjnych Stanów Teksas jako osobnego organizmu państwowego w komiksie Roswell, Texas, L. N. Smith, S. Bieser et al., *Roswell, Texas*, „Big Head Press”, online, s. 37.
- Ilustracja 52: Fotografia przedstawiająca *mambisów*, AfroCubaWeb, <https://www.afrocubaweb.com/photopages/mambifotos.htm>.
- Ilustracja 53: Hiszpański mundur oraz hiszpański strój używany podczas akcji, E. Padrón Blanco, O. Suárez Lemus, *La emboscada*, La Habana 1997, s. 2.
- Ilustracja 54: Kadr w kształcie odwróconej litery L (po jeszcze większą immersję prawej stronie), *ibid.*, s. 8.
- Ilustracja 55: List gończy wystawiony za Panchem Villa. Symbol będący elementem historii i pozwalający na historyczną w komiksie, P.I. Taibo II, H. De Lail Garza, *Pancho Villa toma Zacatecas*, Mexico La Ciudad 2013, s. 66.
- Ilustracja 56: John Reed w komiksie, *ibid.*, s. 14.
- Ilustracja 57: Śmierć jako kościotrup. Symbol meksykańskiej kultury i rewolucji, *ibid.*, s. 143.
- Ilustracja 58: Strona z *Los años de Allende*. Wszystko utrzymane w stylistyce biało-szaro-czarnej, aby pokazać trudne lata dojścia do władzy i panowania Allende, C. Reyes, R. Elegueta, *Los años de Allende*, Santiago de Chile 2015, s. 32.
- Ilustracja 59: Jeden z kadrów powieści *¡Maldito Allende!* Widać wyraźnie Allende i nadchodzącego Pinocheta, który w 1946 r. sprawował straż nad więźniami politycznymi, O. Bras, J. González, *Maudit Allende!*, [b.m.w.] 2015, s. 6.

- Ilustracja 60: Kadr ukazujący rodzinę głównych bohaterów, oglądających telewizję państwową oraz słuchających potajemnie rozgłośni Radio Moskwa, S. Rojas Lizana, A. Rojas Lizana, *Historias clandestinas*, Santiago de Chile 2021, s. 31.
- Ilustracja 61: Rozmowa dziennikarzy o trudach wędrówki w komiksie *Rupay*, L. Rossell, A. Villar, J. Cossio, *Rupay. Historias graficas de la violencia en el Peru 1980–1984*, Lima 2008, s. 32.
- Ilustracja 62: Przedstawienie historii Gavilána, *ibid.*, s. 38.
- Ilustracja 63: Rozmowa z dziennikarzami w domu Gavilána, *ibid.*, s. 37.
- Ilustracja 64: Zdjęcie płonącego Pałacu Sprawiedliwości w Bogocie w nocy z 6 na 7 listopada 1985 r., El Espectador, <https://www.elespectador.com/judicial/palacio-de-justicia-nuevos-detalles-sobre-lo-que-sucedio-tras-la-toma-y-retoma/>.
- Ilustracja 65: Okładka *Los once*, przedstawiająca palącą się pułapkę, z której próbują wydostać się myszy. Libros Antimateria, <https://www.librosantimateria.com/producto/los-once/>.
- Ilustracja 66: Wprowadzenie wzorowane na starodruku ze znakiem incjalnym, E. Clément, *Operación Bolívar*, México D. F. 1999, s. 2.
- Ilustracja 67: Archanioł Michał jako punkt synkretyzmu kulturalnego w komiksie, *ibid.*, s. 35.
- Ilustracja 68: Dymy kłębiące się nad Santiago de Chile w komiksie *1899. Cuando los tiempos Chocin*, F. Ortega, N. Dániel, *1899. Metahulla 1*, Santiago de Chile 2018, s. 50.
- Ilustracja 69: Przedstawiciel robotów napędzanych metahulla – Ygriega, *ibid.*, s. 38.
- Ilustracja 70: Komiksowe przedstawienie kontradmirała Miguela Graua uzupełnić, *ibid.*, s. 70.
- Ilustracja 71: Obraz przedstawiający rzeczywisty wygląd postaci historycznej, Wikipedia, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Miguel\\_Grau](https://pl.wikipedia.org/wiki/Miguel_Grau).
- Ilustracja 72: Schemat rozumienia klasyfikacji według pozycji w stosunku do dyskursu historiograficznego – wersja polska będąca tłumaczeniem struktury opracowanej przez Lobosa, H.A., Hinijsa Lobos, *De la utopia de la Dictaduramilitar. Una lectura desde la novelagráfica con temática histórica en Chile (2008–2018)*, Santiago de Chile 2022, *kpk*, s. 149.

- Ilustracja 73: Schemat klasyfikacji dzieł o tematyce historycznej według Lobosa, *ibid*, s. 150.
- Ilustracja 74: Schemat klasyfikacji dzieł o tematyce historycznej, ustalony na podstawie badań przeprowadzonych w niniejszej dysertacji.



## OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany/a .....

*Imię i Nazwisko*

doktorant\* / doktorantka\* Wydziału .....

Uniwersytetu im. Jana Długosza w Częstochowie oświadczam, że przedkładaną pracę doktorską pt.

.....

.....

napisałem/am samodzielnie. Oznacza to, że przy pisaniu pracy, poza niezbędnymi konsultacjami, nie korzystałem/am z pomocy innych osób, a w szczególności nie zlecałem/am opracowania rozprawy lub jej części innym osobom, ani nie odpisywałem/am tej rozprawy lub jej części od innych osób.

Oświadczam również, że drukowana wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że gdyby powyższe oświadczenie okazało się nieprawdziwe, decyzja o wydaniu mi dyplomu zostanie cofnięta.

Ponieważ niniejsza praca jest moją własnością intelektualną, chronioną prawem autorskim, w związku z zamysłem wydania jej drukiem wyrażam zgodę\* / nie wyrażam zgody\* na udostępnianie mojej rozprawy doktorskiej do celów naukowych i badawczych w internecie.

Częstochowa, dnia .....

.....

*podpis*

\* - niepotrzebne skreślić