

Katarzyna Skop
(Uniwersytet Wrocławski)

PRZEMOC W KOMIKSACH – JAK, DLACZEGO I PO CO, I CZY NAPRAWDĘ JEST ONA NAM POTRZEBNA?

ABSTRACT

VIOLENCE IN COMIC BOOKS: HOW, WHY AND WHAT FOR, AND DO WE REALLY NEED IT?

The author of this article endeavors to conduct an analysis of the depiction of violence in comic books. In the article, special attention is drawn to how violence has been portrayed in comic books over the years and how the depiction of violence has evolved due to the changes in the rules governing the comic book industry; examples of specific and industry-changing titles are provided. Furthermore, the author attempts to provide both an explanation and a purpose for including different types of violence in comic books. The author aims to indicate that the existence of depictions of violence in comic books is not only justified, but serves a specific purpose and is necessary to presenting the story in its intended form.

KEYWORDS: comic book, violence, superhero, Marvel

SŁOWA KLUCZOWE: komiks, przemoc, superbohater, Marvel

Komiksy są medium o długiej, bogatej i nierzadko burzliwej historii. Za pierwszego twórcę protokomiksów uznaje się Szwajcara Rudolfa Töpffera, który swoje ilustrowane książki tworzył już w 1837 roku¹.

1 M.K. Booker (red.), *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*, Greenwood 2014, s. xxxix.

Popularność zdobyły jednak dopiero w latach 30-tych XX wieku, najpierw jako gazetowe stripy, a następnie – z powodu ciągle wzrastającego popytu – jako numerowane magazyny. Lata 30-te były też okresem, kiedy powstały największe dziś wydawnictwa komiksowe – DC oraz Marvel – i narodzili się pierwsi superbohaterowie².

Ci pierwsi superbohaterowie nie byli osobami o czysto pacyfistycznym nastawieniu, a w ich komiksach dużo było przejawów przemocy³. Bohaterowie tych wczesnych komiksów chodzili wszędzie z bronią w rękę, nie stronili od zrzucania ludzi z dachów, łamania karków kopniakami z półobrotu czy też – w jednym znaczącym przypadku – wrzucania ich do kotłów pełnych kwasu⁴. Nie dziwi zatem, że bardzo szybko zaczęto łączyć agresję wśród młodzieży z czytaniem komiksów⁵ – pomimo faktu, iż agresywna młodzież istniała na długo zanim komiksy zyskały szeroką popularność⁶. Wpływ komiksów na poglądy i poczynania stał się tematem badań naukowych, z których jedno wykazało, że wiele z chicagowskich gangów inspirowało się komiksowymi historyjkami drukowanymi w gazetach codziennych⁷. Powstała idea mówiąca, że komiksy promują kult przemocy⁸ i stanowią zagrożenie dla moralności⁹, nawoływano do ich zakazania. W paraleli rozwijał się jednak nurt o przeciwnych poglądach, wskazujący,

2 S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013, s. 21.

3 Przemoc ta nie była jednak zawsze wprost pokazywana na panelach komiksu. W dużej mierze była to przemoc domniemana, przejawiająca się groźbami czy machaniem pistoletem. Nawet bohaterowie, którzy współcześnie kojarzą nam się z osobami wysoko etycznymi i moralnymi nie stroniły od przemocy w swoich pierwszych odcinkach. W szczególności Superman wielokrotnie groził morderstwem łapanym przez siebie złoczyńcom lub też pozwalał im umrzeć poprzez swoje zaniechanie. Zob. np.: *Superman #2*, DC Comics 1939, gdzie Superman zdecydował się zignorować fakt, że jego przeciwnik umiera w męczarniach z powodu zatrucia zabójczym gazem.

4 B. Finger, B. Kane, *Detective Comics #27*, DC Comics 1939. Do kotła z kwasem złoczyńcę wepchnął Batman, co uczynił w swoim literackim debiucie.

5 F. Wertham, *The Comics... Very Funny!*, „The Saturday Review of Literature” 1948, nr z 29 maja, s. 6.

6 M.B. Clinard, *Secondary Community Influences and Juvenile Delinquency*, „The Annals of the American Academy of Political and Social Science” 1949, nr 261 s. 47.

7 F.M. Thrasher, *The Gang*, Chicago 1927, s. 113.

8 W. Mahon-Smith, *The Cult of Violence*, „The Irish Monthly” 1952, t. 80, nr 944, s. 59.

9 K. O’Higgins, *Should We Blame the Comics?*, „The Irish Monthly” 1953, t. 81, nr 951, s. 277.

że faktycznie, może komiksy stały się bardziej popularne i może można zaobserwować wzrost poziomu agresji u młodych ludzi, ale brak jest przekonujących dowodów na to, iż te dwa fakty są ze sobą powiązane¹⁰. Łączenie komiksów z zachowaniem młodzieży uznawane wręcz było przez niektórych za niebezpieczny nawyk przenoszenia frustracji społecznych na konkretną cechę kultury i tworzenie z niej kozła ofiarnego, zastępującego fakt braku kontroli nad rozkładem społecznym¹¹. Już w pierwszej połowie lat 40-tych artykuły naukowe zaczęły zwracać uwagę na pozytywne aspekty czytania komiksów. Komiksy były chwalone przez psychologów jako medium, które umożliwia i ułatwia dzieciom – poprzez przedstawianie bohaterów, z którymi łatwo się identyfikować, oraz prezentowanie historii, w których ostatecznie dobro zawsze triumfuje nad złem – zrozumienie własnych, jak i społecznych problemów świata, który je otacza¹². Ponadto edukacyjna rola komiksów była eksponowana; jako medium lubiane przez większość dzieci i młodzieży, były one niemal uniwersalnym sposobem komunikacji z uczniami – do tego stopnia, że wskazywano aż dwadzieścia pięć różnych zastosowań komiksów w klasie¹³.

Z tej popularnonaukowej batalii o wartość komiksów ich przeciwnicy wyszli zwycięsko; pod przewodnictwem doktora Fredrica Werthama – psychologa, który był przeciwnikiem i krytykiem komiksów od lat 40-tych – doprowadzili do zainteresowania się komiksami rządu amerykańskiego. Zarzuty Werthama względem komiksów stały się popularne dzięki jego książce, *Seduction of the Innocent*¹⁴, oraz jego zeznaniom przed senacką podkomisją do spraw przestępczości nieletnich. Działania senackiej podkomisji pod przewodnictwem senatora Estes Kefauvera przypominały przesłuchania dotyczące potencjalnych powiązań z komunistami, prowadzone przez komisję Izby Reprezentantów do spraw nieamerykańskich zachowań; nie dziwiło więc, że wydawcy komiksów nie radzili sobie dobrze¹⁵. Jednak to zeznania właściciela EC Comics, Williama Gainesa

10 M.B. Clinard, *Secondary Community...* op. cit., s. 53.

11 F.M. Thrasher, *The Comics and Delinquency: Cause or Scapegoat*, „The Journal of Educational Sociology” 1949, t. 23, nr 4, s. 195.

12 L. Bender, *The Psychology of Children's Reading and the Comics*, „The Journal of Educational Sociology” 1944, t. 18, nr 4, s. 226.

13 W.W.D. Sones, *The Comics and Instructional Method*, „The Journal of Educational Sociology” 1944, t. 18, nr 4, s. 234.

14 F. Wertham, *Seduction of the Innocent*, Nowy Jork 1954.

15 M.K. Booker (ed.), *Comics through Time...* op. cit., s. xxxv.

– zeznania, które zostały zapamiętane jako pełna pasji obrona wolności myśli i kreatywności – ostatecznie pogrążyły wydawców i doprowadziły do ustanowienia w 1954 roku Comics Code Authority, organizacji mającej pilnować moralności i przyzwoitości w komiksach, oraz nadzorowanego przez nią Kodeksu Komiksów¹⁶.

Kodeks Komiksów był zestawem sztywnych zasad, które musiały być respektowane przez scenarzystów i wydawców, jeżeli komiks miał kiedykolwiek ujrzeć światło dzienne¹⁷. Przez pierwsze dwie dekady funkcjonował rygorystycznie, lecz już od początku lat 80-tych zaczęły się pojawiać bardziej graficzne sceny przemocy¹⁸. Pod koniec lat 90-tych wydawcy zaczęli publikować komiksy bez pieczęci Comics Code Authority, a w 2001 roku Marvel wystąpił z organizacji. Kodeks Komiksów nigdy nie został odwołany ani zawieszony, ale wystąpienie z Comics Code Authority DC Comics oraz Archie Comics w 2011 oznacza, iż został on porzucony i funkcjonalnie przestał obowiązywać.

1. Przemoc Heinza – 57 różnych rodzajów dla koneserów wszystkiego

1.1. Srebrny Wiek, czyli zabawa w kotka i myszkę z Comics Code Authority

Marvel Comics jest firmą, która od zawsze lubiła ryzyko. Ich historie rozgrywały się nie w wymyślonych miejscach – jak Gotham City Batmana, Metropolis Supermana czy Central City Flasha – ale niemal za oknem ich czytelników, w Nowym Jorku (domu znacznej części marvelowych bohaterów, od Fantastycznej Czwórki po Punishera), w San Francisco (gdzie znajdowała się baza West Coast Avengers) czy też w szeroko pojętej Kanadzie (skąd pochodzi kilku X-Menów, z Wolverine’em na czele), dotyczyły też spraw bliskich ludziom. W 1970 roku Marvel otwarcie sprzeciwił się Comics Code Authority, planując komiks dotyczący uzależnienia od

¹⁶ *Ibidem*, s. xxxv-xxxvi.

¹⁷ A.K. Nyberg, *Seal of Approval: The Origins and History of the Comics Code*, Jackson 1994, s. 112.

¹⁸ Zob. np.: D. Moench, V. Alcazar, *Moon Knight* #21, Marvel Comics 1982, w którym główny bohater napotyka zombie.

narkotyków Harry'ego Osborna, najlepszego przyjaciela Spider-Mana¹⁹. W konsekwencji Comics Code Authority rozluźniło nieco obostrzenia dotyczące zarówno przedstawienia narkotyków, jak i komiksów grozy²⁰, co Marvel szybko wykorzystał, publikując horror *Werewolf by Night*.

Również do kwestii przemocy i mrocznych tematów Marvel podchodził odważnie. W 1973 roku opublikowano łuk fabularny o tytule *Noc, kiedy zginęła Gwen Stacy*²¹, w którym zabite zostały aż dwie prominentne postaci z serii o Spider-Manie: Green Goblin, jego arcywrog, oraz tytułowa Gwen Stacy, jego dziewczyna. Co jest do dzisiaj wyjątkowe w tym komiksie to to, w jaki sposób postaci te zostały uśmiercone. Green Goblin zginął, nadziany na szpikulce swojego pojazdu, które przyszpiliły go do ściany²². Oczywiście, zgodnie z wytycznymi Kodeksu Komiksów, scena ta nie pokazywała krwi ani wnętrzości – których można by się spodziewać wyobrażając sobie przebieg takiej śmierci w rzeczywistości – ale i tak była wyjątkowo graficzna jak na lata 70-te, gdzie większość śmierci była albo sugerowana, albo dużo mniej dramatyczna, albo po prostu miała miejsce poza kadrem.

Jeszcze bardziej szokująca wydaje się być jednak śmierć Gwen Stacy w odcinku bezpośrednio poprzedzającym śmierć Green Goblina. Scenarzyści *Amazing Spider-Mana* szukali sposobu na potrząśnięcie światem tytułowego bohatera i postanowili zrobić to poprzez uśmiercenie kogoś mu bliskiego²³. Mając do dyspozycji podstarzałą Ciotkę May oraz młodą i śliczną Gwen Stacy, scenarzyści wybrali Gwen, którą uznawali za postać tak wyidealizowaną, że aż bezwartościową²⁴. Jednak fakt, iż to Gwen Stacy spotkała śmierć stanowi jedynie część powodu, dla którego wydarzenie to uznawane

19 Początkowo Stan Lee skierował do CCA prośbę o wydanie zgody na pisanie o problemie narkotykowym, jego prośba została jednak odrzucona. Ostatecznie – po otrzymaniu wspierającego listu od Departamentu Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej – Lee zdołał nakłonić firmę do podjęcia tematyki. Komiks ostatecznie został opublikowany w zmienionej formie jako łuk fabularny *Green Goblin Returns* w S. Lee, G. Kane, *Amazing Spider-Man* #96–98, Marvel Comics 1971.

20 S. Howe, *Niezwykła historia...* *op. cit.*, s. 135. Na zwycięstwie Marvela nad CCA skorzystało DC Comics, które podjęło tematykę uzależnienia od narkotyków. W 1971 roku opublikowało D. O'Neil, N. Adams, *Green Lantern/Green Arrow* #85 (DC Comics 1971), w którym nastoletni pomagier Green Arrow, Speedy, jest uzależniony od heroiny.

21 G. Conway, G. Kane, *Amazing Spider-Man* #121–122, Marvel Comics 1973.

22 G. Conway, G. Kane, *Amazing Spider-Man* #122, Marvel Comics 1973.

23 S. Howe, *Niezwykła historia...* *op. cit.*, s. 163.

24 *Ibidem*, s. 163.

było – i wciąż jest²⁵ – za szokujące; wielkie kontrowersje spowodował sposób, w jaki Gwen Stacy zginęła. W czasie walki Spider-Mana z Green Goblinem, Goblin zepchnął Gwen z dachu. Dziewczyna zginęła, nie wiadomo czy ze stresu i strachu, czy też od uderzenia pojazdem Goblina. A może – jak sugerują niektórzy²⁶ – za jej śmierć odpowiada sam Spider-Man?

Komiksy są niezaprzeczalnie medium wizualnym, więc aby w pełni zrozumieć przekaz historii nie można skupiać się jedynie na dialogu, a należy uważnie obserwować ilustracje i szukać w nich wskazówek. Takimi wskazówkami bywają często pojawiające się w komiksach onomatopeje. Taka znacząca onomatopeja znajduje się właśnie w *Amazing Spider-Man* #121, w postaci prostego słowa *snap*.

Scena przedstawia się następująco: Gwen Stacy spada z dachu budynku. Spider-Man, aby ją ratować, wypuszcza swoją sieć i próbuje ją złapać, co też mu się udaje – sieć przyczepia się bowiem do nogi Gwen. Sieć wstrzymuje upadek Gwen, jej głowa odchyła się niebezpiecznie do tyłu, a zaraz obok pojawia się onomatopeja²⁷. *Snap*, czyli trzask. Pojawia się pytanie – które otwarcie zadane zostało dopiero w 1994 roku²⁸ – o to czy scenarzyści *Amazing Spider-Mana* zaserwowali historię, w której główny bohater nieumyślnie spowodował śmierć swojej dziewczyny i czy udało im się przepchnąć tę historię pod czujnym okiem Comics Code Authority. Niezaprzeczalnym faktem jest, że śmierć Gwen Stacy wstrząsnęła społecznością fanów komiksów. Do tamtej pory nie do pomyslenia było zabicie tak ważnej postaci – superbohaterowie nie przegrywali nigdy aż w takim stopniu. Śmierć Gwen

25 W 2001 roku Marvel Comics zorganizował ankietę wśród czytelników, w której głosować mieli oni na 100 najwspanialszych ich zdaniem historii Marvela. Wybrane przez nich tytuły ukazały się później w wydaniu zbiorczym *100 Greatest Marvels of All Time*. Odcinek prezentujący śmierć Gwen Stacy uplasował się na pozycji #6.

26 B. Cronin, *Comic Book Questions Answered – Just HOW Did Gwen Stacy Die?*, 2016, <http://www.cbr.com/comic-book-questions-answered-just-how-did-gwen-stacy-die/> [dostęp: 28 maja 2017].

27 G. Conway, G. Kane, *Amazing Spider-Man* #121, Marvel Comics 1973.

28 Idea, że za śmierć Gwen Stacy odpowiada uraz kręgosłupa spowodowany nagłym szarpnięciem sieci krążył wśród fanów od lat, jednak dopiero K. Busiek, A. Ross w swoim *Marvels* #4, Marvel Comics 1994, wprowadzili ją do świata Marvela. Dyskusja, czy Spider-Man jest odpowiedzialny za śmierć Gwen, stała się ważnym elementem komiksowego kanonu i była w następnych latach wielokrotnie podnoszona, patrz: C. Gage, J. Haun, *Casualties of War*, Marvel Comics 2006, P. Jenkins, M. Buckingham, *Peter Parker: Spider-Man* #50, Marvel Comics 2003, J.M. Straczynski, J. Romita Jr., *Amazing Spider-Man* #500, Marvel Comics 2003.

Stacy zmusiła zarówno Spider-Mana, jak i jego czytelników, do zmierzenia się z czymś niespotykanym wcześniej w komiksach o superbohaterach: konsekwencjami ludzkiej bezsilności²⁹. Ponadto uznaje się, że *The Night Gwen Stacy Died* markuje koniec kolorowej i optymistycznej Srebrnej Ery komiksów i początek cynicznej i pesymistycznej Brązowej Ery³⁰.

1.2. Kodeks jaki?

Czyli dryf od przepisów w stronę treści graficznych

Lata 80-te były początkiem końca obowiązywania Kodeksu Komiksów, a co za tym idzie – zwiększeniem wolności artystycznej zarówno scenarzystów, jak i ilustratorów. W 1982 roku Marvel opublikował powieść graficzną z serii o X-Menach o tytule *God Loves, Man Kills*, której treść byłaby nie do pomyślenia zaledwie dziesięć lat wcześniej. Historia w *God Loves, Man Kills* zaczyna się od brutalnej egzekucji dwójki dzieci, które zostają zastrzelone na placu zabaw, a ich ciała następnie powieszono na łańcuchach huśtawki³¹. Wydarzenia te mają miejsce na pierwszych trzech – z sześćdziesięciu dwóch – stronach powieści i nadają ton reszcie historii³². *God Loves, Man Kills* ukazało się w formie powieści graficznej, a nie pojedynczych odcinków komiksu, gdyż jako powieść nie podlegało kontroli Comics Code Authority. Celem autorów było przedstawienie silnej emocjonalnie i ważnej historii, której podstawowe założenie sprzeciwiało się treści Kodeksu Komiksów³³. X-Meni zawsze stanowili alegorię dla różnorodnych mniejszości³⁴ i historie ich walki z uprzedzeniem

29 B. Saunders, *Do The Gods Wear Capes?: Spirituality, Fantasy, and Superheroes*, Londyn 2011, s. 87.

30 *Ibidem*, s. 87, por. A.T. Blumberg, 'The Night Gwen Stacy Died': *The End of Innocence and the Birth of the Bronze Age*, „Reconstruction” 2003, t. 3, nr 4.

31 Ch. Claremont, B.E. Anderson, *God Loves, Man Kills*, Marvel Comics 1982.

32 W dalszej części powieści mentor X-Menów, Charles Xavier, zostaje porwany, a jego moce wykorzystane do próby popełnienia ludobójstwa na mutantach. Główny przeciwnik X-Menów w tej powieści próbuje następnie zastrzelić nastoletnią Kitty Pryde, po czym sam zostaje zastrzelony przez ochroniarza. Co warto zauważyć to fakt, że wszystkim zadawanym ranom towarzyszy krew.

33 A. Abad-Santos, *God Loves, Man Kills: the creators of the legendary X-Men story reflect on its 35-year legacy*, 2017, <https://www.vox.com/culture/2017/5/3/15341432/god-loves-man-kills-claremont-anderson-interview> [dostęp: 23 maja 2017].

34 M. Lyubansky, *Prejudice Lessons from the Xavier Institute* [w:] *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*, R.S. Rosenberg (red.), Dallas 2008, s. 77.

i nienawiścią stanowiły zarówno lekcję dla czytelników, jak i komentarz do nastrojów społecznych. Dlatego powieść ta stanowiła dowód tego, jak doniosłą i znaczącą formą mogą być komiksy, jeżeli ich twórcy nie będą ograniczeni, a ponadto pokazała, że wydawnictwa są w stanie znaleźć sposób na obejście Kodeksu, jeżeli tylko tego będą chciały.

Równoległe do powieści Claremonta, transformację przechodziły też komiksy. Bohaterowie Marvela – zamieszkujący fikcyjne wersje prawdziwych miast – reagowali na zmiany zachodzące w społeczeństwie, w tym na pojawienie się gangów i falę przestępczości na ulicach. Bohaterowie Marvela stali się samozwańczymi bojownikami o porządek na ulicach³⁵. Najślawniejszym – i jednocześnie najbardziej agresywnym i skłonny do przemocy – jest oczywiście Punisher, który zadebiutował w 1974 roku jako antagonistą Spider-Mana³⁶. Co wyróżniało Punishera spośród innych postaci to to, że był żądny krwi i nie miał oporów przed zabijaniem przeciwników – innymi słowy robił coś, na co nie zgadzali się superbohaterowie. Punisher okazał się być hitem wśród czytelników i do połowy lat 80-tych pojawiał się gościnnie w książkach różnych superbohaterów³⁷, najczęściej w celu zestawienia jego bezwzględnych metod z ich dużo bardziej liberalnym i moralnym podejściem. W 1986 roku Punisher doczekał się w końcu swojej własnej mini-serii³⁸, a rok później własnego komiksu³⁹. Punisher – w zależności od tego, czy był protagonistą swojego komiksu lub komiksu innego superbohatera – jest uznawany za odpowiednio superbohatera albo agresora, choć co do zasady można go uznać za superbohatera, bowiem jest postacią w kostiumie i z misją, która zamieszkuje świat superbohaterów⁴⁰.

Punisher nie był jedynym protagonistą Marvela, który w latach 80-tych wprowadzał modę na historie mroczne i naturalistyczne. W 1981 roku wschodząca gwiazda komiksów Frank Miller⁴¹ przejął obowiązki

35 „Bojownik o porządek” czy „strażnik obywatelski” to najbliższe polskie odpowiedniki angielskiego terminu „vigilante”, który klasyfikuje całą rzeszę komiksowych postaci.

Aby uniknąć używania angielskiego słownictwa, polskie odpowiedniki będą używane.

36 G. Conway, R. Andru, *Amazing Spider-Man* #129, Marvel Comics 1974.

37 K. Worcester, *The punisher and the politics of retributive justice*, „Justice Framed: Law in Comics and Graphic Novels” 2012, t. 16, nr 14, s. 331.

38 S. Grant, M. Zeck, *Punisher* #1–5, Marvel Comics 1986.

39 Zob. *Punisher* #1–104, Marvel Comics 1987–1995.

40 P. Coogan, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006, s. 54–55.

41 Frank Miller jest najbardziej znany jako autor komiksów *300* #1–5, Dark Horse Comics 1998, oraz *Sin City*, Dark Horse Comics 1991–2000, których adaptacje filmowe przyniosły mu międzynarodową sławę nie tylko wśród fanów powieści graficznych.

scenarzysty podupadającego komiksu *Daredevil*⁴². Tenura Millera zredefiniowała *Daredevila*, zamieniając komicznego humanitarystę w mrocznego i ugnębnionego bohatera z poziomu ulicy⁴³. Okres Millera słynie z bezpośredniego podejścia do przemocy – co przejawia się nie tylko w sposobie, w jaki tytułowy bohater radzi sobie z przestępcami, ale i w problemach, z jakimi boryka się w życiu prywatnym. Miller stworzył Elektry⁴⁴, była dziewczyną Daredevila z czasów studiów, która powróciła do jego życia jako świetnie wyszkolona zabójczyni-ninja, której celem było najpierw zabicie Daredevila, a potem jego najlepszego przyjaciela. Ostatecznie Elektra została przez Millera uśmiercona rok później, gdy w brutalny sposób została nadziana na własne miecze przez antagonistę Bullseye'a⁴⁵. Umroczenie Daredevila kontynuowane było przez Millera w klasycznym już łuku fabularnym *Born Again*⁴⁶, w którym była dziewczyna Daredevila, aktorka filmów pornograficznych Karen Page, sprzedaje tajemnicę jego sekretnej tożsamości za działkę heroiny. W konsekwencji Karen Page musi uciekać przed polującymi na nią zabójcami, Daredevil traci pracę i staje się bezdomny, zostaje brutalnie pobity przez swego arcywroga Kingpina, a kilku bohaterów pobocznych jest torturowanych lub bezwzględnie zamordowanych. *Born Again* pozostaje jednym z najbardziej przepelnionych przemocą i agresją komiksów, które wciąż – bardzo uparcie – nosiły pieczęć Comics Code Authority⁴⁷.

42 Frank Miller rozpoczął pracę przy *Daredevilu* jako rysownik, w 1978 roku. Edytor Denny O'Neil przekazał mu scenariusz komiksu w 1981 roku, po przeczytaniu napisanej przez Millera historii pobocznej, zob. K. Mithra, *Interview With Dennis O'Neil*, 1998, <http://www.manwithoutfear.com/daredevil-interviews/O'Neil> [dostęp: 28 maja 2017].

43 Frank Miller jest odpowiedzialny m.in. za dodanie elementów sztuk walki do stylu walki Daredevila, za stworzenie postaci Sticka, ślepego mentora Daredevila (zob. debiut: F. Miller, *Daredevil* #176, Marvel Comics 1981) oraz za stworzenie The Hand, organizacji złych ninja, którzy są głównymi przeciwnikami Daredevila (zob. debiut: F. Miller, *Daredevil* #174, Marvel Comics 1981).

44 Zob. debiut Elektry w: F. Miller, *Daredevil* #168, Marvel Comics 1981.

45 F. Miller, K. Janson, *Daredevil* #181, Marvel Comics 1982. Śmierć Elektry stanowiła punkt zwrotny z sposobie przedstawiania Daredevila jako postaci; chcąc zemścić się za śmierć Elektry, próbował on zabić Bullseye'a. Nigdy wcześniej nie zdarzyło się, by superbohater próbował popełnić morderstwo.

46 F. Miller, D. Mazzucchelli, *Daredevil* #227–231, Marvel Comics 1986.

47 P. Young, *Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism*, New Brunswick 2016, s. 232. Komiksami, które całkowicie zmieniły nastawienie publiczności do tematu przemocy w medium były seria *Watchmen* A. Moore'a i D. Gibbonsa, DC Comics 1986–1987, oraz *The Dark Knight Returns* F. Millera i K. Jansona, DC Comics

1.3. Te komiksy nie są dla dzieci, czyli nowa fala komiksu współczesnego

Nie da się ukryć, że Frank Miller – poprzez swą pracę zarówno przy *Daredevilu*, jak i *Batmanie* – zmienił postrzeganie przemysłu komiksowego. Lata 90-te przepełnione były komiksami opartymi na nieudolnym odczycie genyzy sukcesu Millera – komiksami bardzo naturalistycznymi, w których mroczni i udręczeni przez los bohaterowie krwawią litrami i nie mają nic przeciwko zabijaniu swoich przeciwników⁴⁸. Powoli, wraz z utratą znaczenia przez Kodeks Komiksów, zaczęły też powstawać tytuły z góry przeznaczone dla dorosłych czytelników, w których śmierć była bardziej graficzna, a krew bardziej czerwona.

W 2001 roku Marvel wypuścił serię MAX – imprint, którego celem było dostarczenie czytelnikom niecenzurowanego materiału. Komiksy spod imprintu MAX w dużej mierze brały za swych bohaterów istniejące i znane postaci Marvela i wrzucały je do świata, w którym mało było ograniczeń edytorskich. Doskonałym przykładem komiksu spod imprintu MAX jest seria *Alias*, która dotyka tematów takich, jak przemoc domowa i przemoc wobec kobiet⁴⁹ i pokazuje, że czasami największym zwycięstwem jest przetrwać.

Oczywiście, komiksy o graficznych treściach nie należą jedynie do jednego imprintu jednego wydawnictwa. Główna linia wydawnicza Marvela również prezentowała tytuły, które nie były rekomendowane dla młodych czytelników – przykładem może być *X-Force*, opowiadający o elitarnym szwadronie śmierci mutantów⁵⁰, czy też jego następcą *Uncanny X-Force*, w którym jedną z sił napędowych całej serii jest brutalny akt dzieciobójstwa dokonany w czasie pierwszego łuku fabularnego⁵¹.

1986. Obydwie serie udowodniły, że publiczność kupi komiks, w którym pełno wszelkich rodzajów przemocy, jeżeli tylko historia będzie dobra. Obydwa komiksy – wydane zresztą przez to samo wydawnictwo, DC Comics – wydane jednak zostały bez zgody Comics Code Authority.

48 P. Young, *Frank Miller's Daredevil... op. cit.*, s. 6.

49 B.M. Bendis, M. Gaydos, *Alias* #24–28, Marvel Comics 2003–2004. Należy tutaj zaznaczyć, że przemoc domowa pojawia się w komiksie pod metaforą kontroli umysłu. Główna bohaterka jest manipulowana i kontrolowana przez antagonistę Purple Mana, który zmusza ją do obserwowania, jak uprawia seks z innymi kobietami, po czym do błagania ją, by kochał ją.

50 Zob. *X-Force* #1–28, Marvel Comics 2008–2010.

51 Zob. *Uncanny X-Force* #1–41, Marvel Comics 2010–2012. Pierwszy łuk fabularny, *The Apocalypse Solution*, stawia przed bohaterami, jak i przed czytelnikiem, pytanie:

Niezaprzeczalnym jednak jest, że komiksy wydawnictw niezależnych – takich jak Vertigo, imprint DC Comics, lub Image Comics – epatują przemocą w dużo większym stopniu niż komiksy Wielkiej Dwójki, czyli Marvela lub DC Comics. Przykładem takiego komiksu z przełomu wieków jest *Preacher* Gartha Ennisa. Historia pastora opętanego przez boską moc rozpoczyna się od eksplozji, która zrównuje z ziemią kościół głównego bohatera i zabija wszystkich w środku⁵². *Preacher* słynie z drastyczności i wątków co najmniej obrzydliwych: w pierwszych odcinkach serii bohaterowie stykają się z seryjnym mordercą, a czytelnicy mają szansę obejrzeć go przy pracy; pierwsza scena, w której seryjny morderca się pojawia, ukazuje, jak – używając do tego gwoździ – odcina on skórę z twarzy skrępowanego mężczyzny, a następnie tymi samymi gwoździami przypina mu skórę ponownie, tylko do góry nogami⁵³. Również dużo późniejszy – po mający premierę w 2003 roku – komiks *The Walking Dead* słynie z drastycznych scen przemocy, z których niektóre były zbyt drastyczne i zbyt graficzne dla adaptacji telewizyjnej⁵⁴.

2. Ale po co w ogóle się bić? Powody, dla których przemoc w komiksach może być potrzebna

Bardzo często można spotkać się ze stwierdzeniem, że przemoc w filmach czy serialach telewizyjnych jest przesadzona i niepotrzebna⁵⁵. Czy można zatem powiedzieć, że przemoc w komiksach jest równie przesadzona i niepotrzebna? Tak. I nie. Dyskusję o zasadności i potrzebnosci przemocy

czy usprawiedliwione moralnie jest zabójstwo niewinnego dziecka, jeśli wiesz, że wyrośnie ono na zbrodniarza? Komiks nie daje jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie, optując natomiast za przedstawieniem problemu pod różnymi kątami. Taki zabieg jest popularny we współczesnych komiksach; prezentują one problem i pozwalają czytelnikowi samemu podjąć decyzję.

52 G. Ennis, S. Dillon, *Preacher* #1, Vertigo Comics 1995.

53 G. Ennis, S. Dillon, *Preacher* #5, Vertigo Comics 1995.

54 S. Roget, *4 Walking Dead Comic Book Scenes The Show Had To Tone Down*, 2016, http://www.cracked.com/article_24086_4-times-walking-dead-comics-were-too-disturbing-tv.html [dostęp: 27 maja 2017].

55 Co do zasadności takiego stwierdzenia por.: R. Ebert, *A Few Words on Violence*, 1993, <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/a-few-words-on-violence> [dostęp: 27 maja 2017].

należy zacząć od odpowiedzi na jedno pytanie: czy komiks wydawany jest przez wydawnictwo niezależne i należy w całości do swoich twórców, czy też komiks wydawany jest przez wydawnictwo, które posiada prawa autorskie do postaci? Jeżeli komiks jest komiksem autorskim, istnieje szansa, że ukazywana w nim przemoc istnieje tylko po to, żeby być i szokować. Jednak jeśli to wydawnictwo jest właścicielem komiksu, ukazywana w nim przemoc musiała zostać zaakceptowana przez rzeszę edytorów i nadzorców, a zatem istnieje dobry powód na to, że się w nim znalazła.

2.1. Przemoc jako historia pochodzenia

Jednym z najbardziej podstawowych powodów, dla których sceny przemocy mogą się w komiksach znaleźć, jest konieczność stworzenia dla protagonisty historii pochodzenia, czyli wyjaśnienia, skąd wziął się jego zapał do czynienia dobra (albo zła, jak zostanie wykazane). Jest to Zasada Wujka Bena: wielka tragedia rodzi wielką odpowiedzialność.

Wujek Ben to oczywiście Ben Parker, wuj Spider-Mana, którego śmierć w jego debiucie komiksowym była wydarzeniem, które zainspirowało Spider-Mana do wykorzystania mocy do walki ze złem⁵⁶. Spider-Man nie jest pierwszym – ten przywilej należy się Batmanowi, dla którego to morderstwo rodziców było katalizatorem – ani jedynym bohaterem, który przekuł osobistą traumę na motywację do działania. Podobną historię pochodzenia ma Wolverine, którego szok związany z byciem świadkiem potrójnego morderstwa-samobójstwa spowodował aktywację jego mocy⁵⁷. Również Punisher rozpoczął swoją krucjatę przeciwko przestępcom z powodu morderstwa jego żony i dzieci⁵⁸.

Trauma spowodowana doświadczeniem przemocy jako historia pochodzenia dotyczy nie tylko bohaterów, ale i postaci typowo antagonistycznych. Większość złoczyńców z galerii Batmana ma tragiczną przeszłość, która wpłynęła na ich życiowe decyzje⁵⁹. Najlepszym przykładem jest tutaj Magneto, początkowo arcywrogu X-Menów, a ostatecznie jeden z najbardziej efektywnych

56 S. Lee, S. Ditko, *Amazing Fantasy* #15, Marvel Comics 1962.

57 Wydarzenia te zostały przedstawione na kartach serii *Origin*; zob. P. Jenkins, B. Jemas, J. Quesada, A. Kubert, *Origin* #1–5, Marvel Comics 2002, a dokładnie w *Origin* #2–3.

58 Zob. G. Conway, T. DeZuniga, *Marvel Preview* #2, Marvel Comics 1975.

59 Prawdopodobnie najlepszym przykładem jest tutaj Mr. Freeze, aczkolwiek jego tragiczna przeszłość ma związek z umierającą żoną, a nie doświadczoną przemocą.

anty-bohaterów w historii Marvela⁶⁰. Jako młody chłopiec Magneto był więźniem obozu koncentracyjnego w Oświęcimiu; tragedie i niewyobrażalna przemoc, jakiej tam doświadczył – przez lata jedynie sugerowana przez scenarzystów komiksowych⁶¹ – spowodowały, że poprzysiągł sobie, że podobny los nigdy nie spotka żadnego innego mutanta. Różnica między Magneto a Spider-Manem polega na tym, że o ile Spider-Man wykorzystuje swoje moce i umiejętności do walki ze złem, o tyle Magneto wykorzystuje je głównie do popełniania aktów terroru. W przypadku Magneto przemoc jest zarówno jego historią pochodzenia, jak i *modus operandi*; nie broni się on przed atakowaniem przeciwników, a jednym z jego najbardziej szokujących czynów było wyrwanie metalowego szkieletu Wolverine’a wprost z jego ciała⁶².

2.2. Przemoc jako nieunikniona konsekwencja bycia superbohaterem

Bycie superbohaterem w komiksie wiąże się z wieloma problemami i niebezpieczeństwami, choć te ostatnie najczęściej dotyczą nie superbohatera, a jego bliskich. Pierwszym przypadkiem zastosowania przemocy – w tym wypadku ze skutkiem śmiertelnym – wobec bliskich superbohatera tylko po to, by spowodować mu ból, jest wspomniana już wyżej śmierć Gwen Stacy. Śmierć Gwen Stacy była początkiem trendu w komiksach, gdzie nierzadko nieposiadający wiedzy na temat sekretnej tożsamości superbohatera jego bliscy stają się celem dla antagonistów. *Daredevil* w szczególności słynie z wielokrotnego zastosowania tego tropu komiksowego. Wyżej wspomniano już o zabójstwie Elektry; nie jest ona jednak jedyną osobą, która ucierpiała tylko i wyłącznie z powodu asocjacji z Daredevilem. Antagonista Bullseye jest również zabójcą kolejnej dziewczyny Daredevila, Karen Page⁶³. Kilka lat w historii publikacji później próbował on

⁶⁰ W 2011 roku serwis IGN opublikował listę 100 najlepszych komiksowych złoczyńców wszechczasów. Magneto zajął w tym zestawieniu pierwsze miejsce. Zob.: *Top 100 Comic Book Villains*, 2011, <http://www.ign.com/lists/top-100-comic-book-villains/1> [dostęp: 28 maja 2017].

⁶¹ Fakt ten uległ zmianie w 2008 roku wraz z publikacją serii *Magneto Testament*; zob. G. Pak, C. Di Giandomenico, *X-Men: Magneto Testament #1–5*, Marvel Comics 2008–2009, która ukazywała życie młodego Maxa Eisenhardta (późniejszego Magneto) od dzieciństwa do momentu jego ucieczki z Oświęcimia.

⁶² F. Nicieza, A. Kubert, *X-Men #25*, Marvel Comics 1993.

⁶³ K. Smith, J. Quesada, *Daredevil #5*, Marvel Comics 1999.

też zamordować żonę Daredevila, Millę Donovan – co zostało podkreślone w samym komiksie, gdzie Bullseye stwierdził, że wziął trzy za trzy, zabijając wszystkie ukochane Daredevila⁶⁴. O ile Bullseye'owi zabić Milli Donovan się nie udało, o tyle później czekał ją o wiele gorszy los, po tym jak inny przeciwnik Daredevila, który przy użyciu zatrutych perfum doprowadził ją do obłądzenia i dokonania zabójstwa⁶⁵. Wyjątkowe odwrócenie tego tropu komiksowego nastąpiło w odcinku *Daredevila* z 2015 roku, w którym Daredevil martwi się, że jego najnowsza partnerka została porwana przez jednego z jego wrogów. Okazuje się jednak, że nie dość, że złoczynca jest w istocie wrogiem partnerki, to kobieta z pokonaniem go doskonale poradziła sobie bez superbohatera⁶⁶.

Stosowanie przemocy wobec bohaterów pobocznych w celu popchnięcia do przodu historii protagonisty nie ogranicza się tylko do postaci kobiecych. W *Daredevilu* dużo wycierpiał też najlepszy przyjaciel głównego bohatera, Foggy Nelson⁶⁷. Jednak to przemoc wobec kobiet jest najczęstszym przejawem konsekwencji bycia superbohaterem. Zabieg ten nazywany jest potocznie syndromem Kobiet w Lodówkach; nazwę ukuła w 1999 roku scenarzystka komiksowa Gail Simone, odnosząc się do wydanego kilka lat wcześniej komiksu *Green Lantern* #54 (1994), w którym główny bohater wraca do domu i odnajduje ciało swojej dziewczyny wepchnięte do lodówki⁶⁸.

2.3. Przemoc jako sygnał dla czytelnika

Co do zasady, każdy superbohater ma kodeks moralny, który dyktuje i kontroluje jego zachowania⁶⁹. Moralność odgrywa wielką rolę w komiksach;

⁶⁴ B.M. Bendis, A. Maleev, *Daredevil* #49, Marvel Comics 2003.

⁶⁵ E. Brubaker, M. Lark, *Daredevil* #96–99, Marvel Comics 2007. Milla Donovan ostatecznie zostaje przyjęta na oddział zakładu psychiatrycznego, gdzie pozostaje do dnia dzisiejszego w historii publikacji.

⁶⁶ M. Waid, Ch. Samnee, *Daredevil* #13, Marvel Comics 2015.

⁶⁷ Przez lata publikacji Foggy Nelson wielokrotnie był porywany, torturowany, znęcano się nad nim, a w E. Brubaker, M. Lark, *Daredevil* #82, Marvel Comics 2006 został prawie zadżgany w więzieniu.

⁶⁸ G. Simone, *Women in Refrigerators*, 1999, <http://www.lby3.com/wir/> [dostęp: 28 maja 2017].

⁶⁹ E. Inglis-Arkell, *Selective Morality in Comics: From Bat-Torture to Kid Sidekicks*, 2010, <http://comicsalliance.com/comic-book-morality/> [dostęp: 27 maja 2017].

wydawałoby się, że sformułowanie „komiksowa moralność” odnosi się do bardzo czarno-białego ujęcia, w którym istnieje wyraźny podział na tych złych i tych dobrych, jednak komiksy o superbohaterach są miejscem, gdzie scenarzyści prowadzą poważne debaty dotyczące problemów moralności i etyki⁷⁰. Do połowy lat 80-tych funkcjonowało w komiksach uproszczone przeświadczenie, że dobrzy czynią dobro, a źli zło⁷¹. Pogląd ten zaczął ulegać zmianie po publikacji komiksu *Watchmen*, który zmusił czytelników do zastanowienia się nad sytuacją, w której masowy morderca może mieć rację, a odważni bohaterowie mogą stać po złej stronie⁷².

Pomimo ewolucji komiksów z medium prostego moralnie do medium, które zadaje pytania dotyczące celów i środków i ich intersekcji z przemocą oraz tego, co sprawia, że czynność jest usprawiedliwiona moralnie⁷³, popularni superbohaterowie wciąż pilnują moralnych granic, które sami dla siebie wyznaczyli.

Uniwersa komiksowe pełne są demonów, złych mocy, klonów i złych sobowtórów. Dlatego ważnym znakiem dla czytelnika – a także dla innych bohaterów – jest zatem fakt, że superbohater przekracza tę granicę moralną. Jest to bowiem wyraźny sygnał, że można się spodziewać, iż coś jest z superbohaterem nie tak: być może został opętany, jego umysł kontroluje jakiś arcywróg albo został podstępnie podmieniony na złą wersję z alternatywnego świata. Najprostszym sposobem na pokazanie na stronach komiksu problemu jest zmuszenie sztywnego moralnie bohatera do używania niecharakterystycznej dla niego przemocy.

Doskonałym przykładem zastosowania tego zabiegu jest klimaks drugiego tomu *Daredevila* wraz z łukiem fabularnym *Shadowland*. Kilkaście odcinków przed początkiem *Shadowland* Daredevil przejął władzę nad The Hand, organizacją złych ninja⁷⁴. Od momentu, w którym

⁷⁰ D. Wolk, *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, Filadelfia 2008, s. 99.

⁷¹ Stąd wziął się klasyczny podział bohaterów komiksów na drużyny. Istniały Liga Sprawiedliwych i Syndykat Zbrodni w DC Comics, X-Meni i Bractwo Złych Mutantów czy Avengers i Hydra w Marvelu. Co do zasady, jeśli postać nie opowiedziała się po stronie drużyny Dobrych, należała do drużyny Złych.

⁷² W mniejszym stopniu do zmiany poglądu przyczynił się też komiks *Booster Gold*, DC Comics 1986, D. Jurgensa, w którym podróżujący w czasie oportunistą ostatecznie czyni dobro, ale z bardzo złych pobudek.

⁷³ D. Wolk, *Reading Comics... op. cit.*, s. 100.

⁷⁴ E. Brubacker, M. Lark, S. Gaudiano, *Daredevil* #500, Marvel Comics 2009. Daredevil już raz odmówił szefostwa tej organizacji; ostatecznie, w numerze #500,

Daredevil został szefem The Hand, czytelnik zauważa, że zaczyna się z nim dzieć coś niepokojącego. Daredevil – normalnie dowcipny i zmanierowany – staje się agresywny, zarówno w zachowaniu względem przyjaciół, jak i w metodach walki z przestępcami. Buduje własny loch-więzienie dla pojmanych złoczyńców i zamienia niewielkie nowojorskie osiedle Hell's Kitchen w prywatne państwo policyjne. Ostatecznie, w pierwszym odcinku mini-serii *Shadowland*, Daredevil z zimną krwią morduje swojego przeciwnika Bullseye'a, przesywając go jego własnym mieczem⁷⁵. W konsekwencji historii *Shadowland* okazuje się, że Daredevil przez cały czas opętany był przez The Beast, starożytnego demona, którego czczą ninja z The Hand⁷⁶. Przemoc, za pomocą której Daredevil utrzymywał porządek w Hell's Kitchen – zatrzymania, tortury, zabójstwa – były od samego początku wyraźnym sygnałem dla czytelników, że przedstawiony w komiksie bohater nie jest tym Daredevilem, do którego są przyzwyczajeni.

Podobna – choć nie jednakowa – sytuacja miała miejsce w komiksie *Superior Spider-Man*⁷⁷. Czytelnik od samego początku zdawał sobie sprawę, że prezentowany na kartach komiksu Spider-Man to tak naprawdę jego wróg Doctor Octopus, który zamienił się ze Spider-Manem ciałami i udaje teraz bohatera. Główną osią narracji komiksu była oczywiście wewnętrzna podróż Doctora Octopusa i jego transformacja ze złoczyńcy w bohatera, ale równie ważnym elementem były wyraźnie zauważalne różnice między jego metodami, a metodami oryginalnego Spider-Mana. Doctor Octopus nie miał obiekcji przed stosowaniem przemocy wobec przestępców – coś, co dla Spider-Mana było ostatecznością – jeżeli tylko miał pewność, że da to pożądaną skuteczną. Tę nagłą zmianę w zachowaniu odnotowało większość innych superbohaterów⁷⁸, choć nie byli w stanie określić, co było jej powodem.

decyduje się ofertę przyjąć, aby nie dopuścić do przejęcia nad nią kontroli przez swego arcywroga, Kingpina.

75 A. Diggle, B. Tan, *Shadowland* #1, Marvel Comics 2010. Sposób śmierci Bullseye'a nie jest przypadkowy; jest on bezpośrednim odwołaniem do zabójstwa Elektry w *Daredevil* #181 (1982). Odwołanie to ma na celu pokazać, jak bardzo Daredevil upadł moralnie: zabił Bullseye'a teraz, choć nie zniżył się nawet do próby zamordowania go w odwecie za śmierć ukochanej.

76 A. Diggle, B. Tan, *Shadowland* #5, Marvel Comics 2010.

77 *Superior Spider-Man* #1–33, Marvel Comics 2013–2014.

78 Zob. np.: M. Waid, Ch. Samnee, *Daredevil* #22, Marvel Comics 2013.

2.4. Przemoc jako znak powagi sytuacji

Ostatecznie, przemoc w komiksach służy również pokazaniu, że sytuacja, w której znajduje się bohater, jest bardzo poważna, a jego przeciwnika nie można lekceważyć. Korzystanie z tego zabiegu bardzo łatwo może doprowadzić jednak do zaistnienia błędnego koła: aby pokazać, że nowy przeciwnik jest poważnym zagrożeniem, należy ukazać więcej przemocy niż w przypadku poprzedniego przeciwnika. W ten sposób dochodzi do eskalacji przemocy w komiksie, co zauważalne jest np. w *The Walking Dead*, gdzie każdy nowoprowadzony antagonistą jest wyraźnie bardziej przerażający od poprzedniego⁷⁹.

Ciekawe zastosowanie tego zabiegu znaleźć można w mini-serii *Civil War* z 2006 roku⁸⁰. W komiksie tym bohaterowie nie walczą z nowym, nieznanym wcześniej przeciwnikiem, a z samymi sobą. Rozłam między bohaterami następuje z powodu projektu nowej ustawy, Ustawy o Rejestracji Superbohaterów, która wymusiłaby na superbohaterach ujawnienie ich sekretnych tożsamości, przejście szkoleń oraz uzyskanie licencji na dalszą walkę z przestępcami. Główny konflikt komiksu ma podłoże moralne – czy bezpieczeństwo ogółu może wymagać poświęcenia wolności i bezpieczeństwa jednostki? – i powoduje poważną różnicę zdań między herosami. Nie mogąc dojść do pokojowego porozumienia, zaczynają oni walczyć między sobą, kulminacją czego jest klasyczny już panel przedstawiający walkę Kapitana Ameryki z Iron Manem⁸¹. Walka kończy się, gdy Kapitan Ameryka dostrzeża rannych cywilów i pobojuwisko, które jest konsekwencją eskalacji przemocy między nim a Iron Manem⁸².

Odmienne zastosowany został ten zabieg w trwającym wciąż w chwili pisania tego artykułu letnim wydarzeniu Marvela, *Secret Empire*. W 2016

⁷⁹ Alternatywą dla tego zabiegu jest tzw. Efekt Worfa (nazwanego tak na cześć postaci Porucznika Worfa z serii *Star Trek*). Każdy nowy antagonistą musi zmierzyć się i pokonać najsilniejszego protagonistę, aby pokazać, że jest poważnym przeciwnikiem. Zob.: TV Tropes, *The Worf Effect*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheWorfEffect> [dostęp: 26 maja 2017].

⁸⁰ M. Millar, S. McNiven, *Civil War* #1–7, Marvel Comics 2006.

⁸¹ M. Millar, S. McNiven, *Civil War* #7, Marvel Comics 2006.

⁸² W 2016 roku Marvel wydał tematyczną kontynuację *Civil War*, *Civil War II*. Tym razem stronami konfliktu były grupy wiedzione przez Kapitan Marvel i Iron Mana, a sam konflikt dotyczył kwestii, czy można użyć przemocy, aby powstrzymać niewinną osobą, jeśli wiesz, że w przyszłości popełni przestępstwo. Patrz: B.M. Bendis, O. Coipel, *Civil War II* #0–8, Marvel Comics 2016.

roku, na łamach jego nowego komiksu, Steve Rogers – niegdysiejszy Kapitan Ameryka – został ujawniony jako agent złowrogiej organizacji Hydra⁸³. Wątek ten ciągnął się od tamtej pory, aż doszedł do punktu kulminacyjnego, jakim jest *Secret Empire*. W tej mini-serii Steve Rogers pomaga Hydrze przejąć władzę nad światem i jednocześnie zmusza superbohaterów do zejścia do podziemia i utworzenia ruchu oporu⁸⁴. Dowodem na to, że sytuacja jest poważna, a Steve Rogers z *Secret Empire* nie jest Steve'm Rogersem, który istniał w komiksach od 1941 roku⁸⁵, jest to, że na końcu *Secret Empire #1* – na rozkaz Steve'a Rogersa – zostaje rozstrzelany pracujący dla Avengersów Rick Jones⁸⁶.

3. Konkluzja

Przemoc jest nieodłącznym elementem komiksów od momentu ich powstania. Uwzględnianie jej i przedstawianie może służyć różnym – czasami nawet przenikającym się – celom. Na przestrzeni lat komiksowa przemoc przyjmowała różne postaci: była dorozumiana i zdarzała się poza kadrem, była dowcipnym gagiem, była symbolem lub puentą. Bez względu na to, jaką postać przybierała i jakiemu służyła celowi, można być pewnym jednego: nigdy nie pojawiała się w komiksie bez powodu. Komiksy – w szczególności te wydawane periodycznie zeszyty – to medium wizualne o ograniczonej ilości stron, a więc wszystko, co jest w nim ukazane, zostało w nim umieszczone w konkretnym celu i jest według scenarzysty niezbędne do opowiedzenia jego historii. Przemoc jest integralną częścią historii i bez niej zrozumienie tej historii w jej zamierzonej formie

⁸³ N. Spencer, J. Saiz, *Captain America: Steve Rogers #1*, Marvel Comics 2016. Komiks ten wywołał falę sprzeciwu i kontrowersji, gdyż ukazywał Steve'a Rogersa – Kapitana Amerykę, wielkiego patriotę i dobrego człowieka – jako agenta nazistowskiej organizacji.

⁸⁴ Komentatorzy wskazują na podobieństwa między fabułą *Secret Empire* a historią II wojny światowej. Hydra jest – pomimo zapewnień scenarzysty Nicka Spencera, że to nieprawda – powszechnie uważana za komiksową organizację nazistowską, więc w tej alegorii superbohaterowie zajmują pozycję Aliantów.

⁸⁵ Debiutem komiksowym Steve'a Rogersa był J. Simon, J. Kirby, *Captain America Comics #1*, Timely Comics 1941. Ironicznym – z perspektywy fabuły *Secret Empire* – jest fakt, że na okładce swego pierwszego numeru Steve Rogers uderza Hitlera w twarz.

⁸⁶ N. Spencer, S. McNiven, *Secret Empire #1*, Marvel Comics 2017.

nie byłyby możliwe. Ponadto, czy komiksowa przemoc – i to przemoc w rozumieniu potocznym, jako coś inherentnie negatywnego i złego – różni się tak naprawdę od narzucanej przez superbohaterów komiksowej moralności? W końcu to już Johann Wolfgang von Goethe powiedział, że „występują dwie pokojowe formy przemocy: prawo i przyzwoitość”⁸⁷.

Bibliografia

- Abad-Santos A., *God Loves, Man Kills: the creators of the legendary X-Men story reflect on its 35-year legacy*, 2017, <https://www.vox.com/culture/2017/5/3/15341432/god-loves-man-kills-claremont-anderson-interview>.
- Bender L., *The Psychology of Children's Reading and the Comics*, „The Journal of Educational Sociology” 1944, t. 18, nr 4.
- Bendis B. M., Gaydos M., *Alias* #24–28, Marvel Comics 2003–2004.
- Bendis B. M., Maleev A., *Daredevil* #49, Marvel Comics 2003.
- Booker M.K. (red.), *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*, Greenwood 2014.
- Brubacker E., Lark M., *Daredevil* #96–99, Marvel Comics 2007.
- Brubacker E., Lark M., Gaudiano S., *Daredevil* #500, Marvel Comics 2009.
- Claremont Ch., Anderson B. E., *God Loves, Man Kills*, Marvel Comics 1982.
- Clinard M. B., *Secondary Community Influences and Juvenile Delinquency*, „The Annals of the American Academy of Political and Social Science” 1949, nr 261.
- Conway G., Kane G., *Amazing Spider-Man* #121, Marvel Comics 1973.
- Conway G., Kane G., *Amazing Spider-Man* #122, Marvel Comics 1973.
- Conway G., Andru R., *Amazing Spider-Man* #129, Marvel Comics 1974.
- Coogan P., *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006.
- Cronin B., *Comic Book Questions Answered – Just HOW Did Gwen Stacy Die?*, 2016, <http://www.cbr.com/comic-book-questions-answered-just-how-did-gwen-stacy-die/>.
- Diggle A., Tan B., *Shadowland* #1, Marvel Comics 2010.

⁸⁷ J.W. von Goethe, *Maximen und Reflexionen: Sprüche in Prosa*, Berlin 2016, s. 69 [tłumaczenie własne].

- Diggle A., Tan B., *Shadowland* #5, Marvel Comics 2010.
- Ennis G., Dillon S., *Preacher* #1, Vertigo Comics 1995.
- Ennis G., Dillon S., *Preacher* #5, Vertigo Comics 1995.
- Finger B., Kane B., *Detective Comics* #27, DC Comics 1939.
- Goethe J.W. von, *Maximen und Reflexionen: Sprüche in Prosa*, Berlin 2016.
- Grant S., Zeck M., *Punisher* #1–5, Marvel Comics 1986.
- Howe S., *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013.
- Inglis-Arkell E., *Selective Morality in Comics: From Bat-Torture to Kid Sidekicks*, 2010, <http://comicsalliance.com/comic-book-morality/>.
- Lee S., Ditko S., *Amazing Fantasy* #15, Timely Comics 1962.
- Lyubansky M., *Prejudice Lessons from the Xavier Institute [w:] The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*, R.S. Rosenberg (red.), Dallas 2008.
- Mahon-Smith W., *The Cult of Violence*, „The Irish Monthly” 1952, t. 80, nr 944.
- Millar M., McNiven S., *Civil War* #1–7, Marvel Comics 2006.
- Miller F., Janson K., *Daredevil* #181, Marvel Comics 1982.
- Miller F., Mazzucchelli D., *Daredevil* #227–231, Marvel Comics 1986.
- Mithra K., *Interview With Dennis O’Neil*, 1998, <http://www.manwithoutfear.com/daredevil-interviews/ONeil>.
- Nicieza F., Kubert A., *X-Men* #25, Marvel Comics 1993.
- Nyberg A. K., *Seal of Approval: The Origins and History of the Comics Code*, Jackson 1994.
- O’Higgins K., *Should We Blame the Comics?*, „The Irish Monthly” 1953, t. 81, nr 951.
- Pak G., Di Giandomenico C., *X-Men: Magneto Testament* #1–5, Marvel Comics 2008–2009.
- Roget S., *4 Walking Dead Comic Book Scenes The Show Had To Tone Down*, 2016, http://www.cracked.com/article_24086_4-times-walking-dead-comics-were-too-disturbing-tv.html.
- Saunders B., *Do The Gods Wear Capes?: Spirituality, Fantasy, and Superheroes*, Londyn 2011.
- Simone G., *Women in Refrigerators*, 1999, <http://www.lby3.com/wir/>.
- Smith K., Quesada J., *Daredevil* #5, Marvel Comics 1999.
- Spencer N., Saiz J., *Captain America: Steve Rogers* #1, Marvel Comics 2016.
- Spencer N., McNiven S., *Secret Empire* #1, Marvel Comics 2017.
- Thrasher F. M., *The Comics and Delinquency: Cause or Scapegoat*, „The Journal of Educational Sociology” 1949, t. 23, nr 4.

Thrasher F. M., *The Gang*, Chicago 1927.

Waid M., Samnee Ch., *Daredevil* #13, Marvel Comics 2015.

Wertham F., *Seduction of the Innocent*, Nowy Jork 1954.

Wertham F., *The Comics... Very Funny!*, „The Saturday Review of Literature” 1948, 29 maja.

Wolk D., *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, Filadelfia 2008.

Worcester K., *The punisher and the politics of retributive justice*, „Justice Framed: Law in Comics and Graphic Novels” 2012, t. 16, nr 14.

Young P., *Frank Miller's Daredevil and the Ends of Heroism*, New Brunswick 2016.