



ANALIZA FABULARNYCH KIERUNKÓW I TEMATÓW KRÓTKICH HISTORII OBRAZKOWYCH Z MAGAZYNU „HEAVY METAL” W ROKU 2021

An analysis of the plot directions and themes of short picture stories from the “Heavy Metal” magazine in 2021

Streszczenie

W szerszym kontekście tekst objaśnia formułę wydawniczą i charakter zawartości czasopisma „Heavy Metal”, będącego najstarszą amerykańską cyklicznie wydawaną antologią krótszych i dłuższych historii obrazkowych i komiksów. W ujęciu węższym – analizie poddano krótkie, zamknięte historie komiksowe opublikowane w czasopiśmie w 2021 roku. Omówiono fabularne kierunki, tematy i motywy kilkudziesięciu tekstów. Wnioski umożliwiły stworzenie częściowej charakterystyki zawartości pisma oraz zaprezentowanie istniejącej trendy w doborze prezentowanych w nim tematów.

Słowa kluczowe: czasopismo, komiks, historia obrazkowa, powieść sekwencyjna, kultura czytelnictwa, amerykańska sztuka komiksowa, rynek wydawniczy, prasa kolorowa

Abstract

In a broader context, the text explains the publishing formula and the nature of the content of “Heavy Metal” magazine, which is the oldest American, periodically published anthology of shorter and longer picture stories and comics. In a narrower sense – short, closed comic stories published in the magazine in 2021 were analyzed. The plot directions, themes and motifs of several dozen texts are discussed. The conclusions enabled the drawing up a partial characterization of the content of the magazine and presenting existing trends in the selection of topics raised on its pages.

Keywords: magazine, comic book, picture story, sequential novel, reading culture, American comic art, publishing market, color press

Wprowadzenie. Wzrost zainteresowania medium komiksowym

Rynek historii komiksowych na świecie zyskuje na popularności. Po trudnym dla całej branży pandemicznym roku 2020 nastąpiło zdecydowane odbicie w 2021 roku. Tylko w USA i Kanadzie odnotowano 53% wzrost sprzedaży i zyski w wysokości 435 mln dolarów (Milliot, 2022). Pierwsze skojarzenia, które pojawiają się w głowie przeciętnego czytelnika odnośnie do komiksu, to przygody superbohaterów oraz manga. I rzeczywiście, historie z bohaterami o nadludzkich mocach wzbudzają dziś ogromne zainteresowanie mediów i masowej publiczności. Przypomnijmy, że w 2009 roku Disney kupił Marvela za cztery miliardy, a tymczasem w roku 2019, w ciągu zaledwie 87 dni, film pt. *Avengers: Endgame* przyniósł na świecie zyski z wyświetlania w kinach w kwocie 2,79 mld (Whitten, 2019). W roku 1995 filmy o superbohaterach stanowiły zaledwie 3,48% produkcji kinowej, a w 2021 było to już ponad 31% (MacDonald, 2022, s. 103). Także japońska manga, która powstawała w pewnej izolacji i dzięki temu wprowadzała unikalne rozwiązania związane z techniką rysunku, stylem narracji czy formatem komiksów, ciągle zyskuje nowych fanów. W USA jest to wzrost popularności o 76% w roku 2021 (Milliot, 2022).

W niniejszym artykule problematyka globalnego rynku komiksów została ograniczona do analizy zawartości amerykańskiego czasopisma komiksowego „Heavy Metal”, które jest amerykańską wersją europejskiego magazynu z opowieściami obrazkowymi „Métal Hurlant”. Oba periodyki mają niebagatelny wpływ na to, jak odbierany jest w Polsce i na świecie komiks bardziej awangardowy, niekoniecznie skierowany do odbiorcy masowego.

1. Definicja i zarys charakteru medium komiksowego

Powieść obrazkowa to medium niezwykle zróżnicowane pod kątem wielopoziomowej konstrukcji. Mamy do czynienia z komiksami jednostronicowymi i wielotomowymi cyklami z liczbą słów, która z powodzeniem mogłaby pojawić się w pełnowymiarowej powieści. Istnieją komiksy pozbawione dialogów i narracji, a także historie obrazkowe niemające dymków, prezentujące całostronicowe pojedyncze kadry. Medium, które nie musi się opierać wyłącznie na słowie pisanym albo tylko na grafice, a będące połączeniem tych dwóch form przekazu, daje twórcom znaczne możliwości budowania złożonych, artystycznych i często bardzo ambitnych produkcji.

Historycznie za początki sztuki komiksowej możemy uznać na przykład prekolumbijski obrazkowy manuskrypt odkryty w 1519 roku, który opowiada o losach przywódcy zwanego Szponem Tygrysa. Za ojca współczesnego komiksu uznaje się z kolei Rodolphe'a Töpffera, który tworzył satyryczne opowieści, świadomie używając kadrów i ramek (połowa XIX wieku). Sięgając po rozwiązania z dziedziny literatury oraz sztuki malarskiej, Töpffer stworzył zupełnie nową jakość, odrębny język (McCloud, 2021, s. 17).

Współcześnie komiksy zajmują osobliwe miejsce w naszej kulturze. W zasadzie każda inna forma artystycznego wyrazu, o której pomyślimy: muzyka, literatura, poezja, teatr, taniec, film, sztuki wizualne, istnieje w jakiejś formie, dokądkolwiek się udamy. Ale z komiksem jest inaczej, pozycja tego medium, to, co wyraża, i miejsce na rynku różnią się w zależności od kraju i kultury, z powodu polityki, religii, języka, ekonomii oraz wpływów zewnętrznych (Gravett, 2011, s. 10). Na przykład komunizm nigdy zbyt dobrze nie radził sobie z komiksami. Z jednej bowiem strony Chiny Mao wspierają jego użycie jako narzędzia propagandy, a z drugiej przez dziesiątki lat Związek Radziecki nie mógł do tego medium się przekonać, uznając

je za zachodni, kapitalistyczny, szkodliwy wytwór. Przez lata w Rosji niewiele się pod tym względem zmieniło (Gravett, 2011, s. 10).

Początki masowej popularności komiksu były sprzeczne z hasłami awangardy i kontrkultury. Jak opowiadał Martin Goodman, jeden z pionierów wydawniczego przemysłu komiksowego: „Gdy znajdziesz tytuł, który chwyci, wtedy dorzuć jeszcze kilka innych, a pieniądze same popłyną. Czytelnicy mają w nosie jakość” (Howe, 2013, s. 18). W związku z ogromną liczbą komiksowych tytułów o niskiej jakości wydanych w ciągu lat ukuła się swego rodzaju antydefinicja komiksu, którą podaje badacz tego medium, rysownik i scenarzysta Scott McCloud (2021, s. 2): „Komiksy to te kolorowe zeszyty z kiepskimi rysunkami, głupimi historyjkami i facetami w obcisłych strojach”. W dalszej części swojego słynnego wykładu przytacza także określenie innego wybitnego twórcy – Willa Eisnera, który nazywał komiks „sztuką sekwencyjną”. Ostatecznie przedstawiona tu współczesna definicja komiksu przyjmuje formę o wiele bardziej rozbudowanej formuły: „Komiks: celowa sekwencja sąsiadujących z sobą obrazów plastycznych i innych, służąca przekazaniu informacji i/lub wywołaniu reakcji estetycznej u odbiorcy”¹ (McCloud, 2021, s. 9).

2. Zarys problematyki zawartej w amerykańskich i europejskich historiach komiksowych w ciągu lat

Jako medium komiks istnieje od bardzo dawna. Sekwencyjne obrazy – wprawdzie pozbawione jeszcze tekstu – pojawiły się choćby na ścianach jaskiń już dziesiątki tysięcy lat temu. I można założyć, że mniej więcej od tak dawna ludzkość opisuje otaczający świat obrazem². Najstarsze naścienne ilustracje pokazują bowiem życie codzienne, praktyki religijne, plemienne i ważne wydarzenia danej społeczności. Z czasem komiks zaczął korzystać z języka, który dziś przenika i współtworzy komiksową grafikę (MacDonald, 2022, s. 35).

Przekaz komiksu od dawna już wychodzi poza ramy storytellingu o charakterze czysto rozrywkowym. Rozrywkowe opowieści obrazkowe oczywiście nadal istnieją, ale można mnożyć przykłady, kiedy to komiksowe sekwencje obrazów pozwoliły człowiekowi opisać świat, wytłumaczyć złożone zjawiska i przekazać publiczności złożone emocje. W wielu wypadkach komiks stał się medium kontrkulturowym, które pomogło imigrantom w USA nauczyć się języka i różnych społecznych kodów. To właśnie ta niezwykła mieszanka kultur i języków pomogła amerykańskiemu komiksowi w wypracowaniu formy, w ramach której słynne „dymki” stają się połączeniem między warstwą wizualną i werbalną, językową.

Komiks w USA od początku swojego istnienia chętnie odnosił się do rzeczywistości społecznej i historycznej, starając się ją komentować. Niekiedy satyrycznie, jak w słynnym *Happy Hooligan* Fredericka Burra Oppera (1905), omawiając stosunek korony brytyjskiej do Amerykanów, czy też przez kadry znanego także w Polsce *Popeya*, stworzonego przez Elzie Crislera Segara. W tym ostatnim mieliśmy do czynienia nadal z satyrycznym komentarzem odnoszącym się do problemów społecznych, chociaż czasami był to już „śmiech przez łzy”.

¹ Artykuł odnosi się właśnie do przytoczonej definicji Scotta McClouda z obrazkowej rozprawy pt. *Zrozumieć komiks*.

² Mam tutaj na myśli na przykład najstarsze malowidła naskalne sprzed 40 tys. lat odkryte w kompleksie jaskiń w Indonezji (Sochaczewski, 2020).

W historii komiksu nie zabrakło rozbudowanych metafor dotyczących zagłady Żydów, na przykład na kartach słynnego *Mausa* Arta Spiegelmana (1973). O komiksie tym pisarz i krytyk Philip Pullman pisze w jednym ze swoich esejów w następujący sposób:

Istnieje zatem krytyka komiksu jako obrazu przeznaczanego dla dzieci albo stwierdzenie, że jest to forma przekazu dla ludzi, którzy nie potrafią czytać, oraz że mądrzy, inteligentni ludzie powinni zajmować się tylko słowem pisanim. Taka krytyka musiałaby wziąć pod uwagę, jak wiele znaczeń i przekazu generuje sam obraz. Za przykład niech nam posłużą kadry z komiksu *Maus*, których postacie wrysowano w okrąg na podobieństwo księżyca w pełni, aby podkreślić znaczenie danej sceny, niezwykle istotnej dla całej historii, tak jak robi się to na filmowym plakacie (Pullman, 2017, s. 298).

W wypadku prac innego popularnego artysty – André Franquina (na przykład w albumie *Spirou et Fantasio*, 1967) oprócz humoru znajdziemy liczne odniesienia do depresji, na którą cierpiał autor. Sztuka komiksowa wydaje się bowiem niezwykle szczerą w swym przekazie i sprawdza się w dostarczaniu masowemu odbiorcy autentycznych emocji jej kreatorów. Wskazuje na to także cytowany już Scott McCloud (2022, s. 197): „Dzisiaj komiks jest jedną z niewielu form komunikacji masowej, w których indywidualny głos ma szansę zostać usłyszany”.

Komiks jako medium popularne, ale niepodporządkowane jedynie rozrywce, od dawna wpływa na to, jak odbierają rzeczywistość różne grupy społeczne. Pulpowe wydawnictwa komiksowe z lat pięćdziesiątych oswajały publiczność z mniejszościami seksualnymi i pozwalały osobom, które przynależały do tych mniejszości, nie czuć się samotnie. Zmieniał się także przedstawiany w opowieściach graficznych wizerunek kobiet i mężczyzn oraz ich społeczne role. Tarzan Hala Fostera na podstawie powieści Edgara Rice’a Burroughsa, mocno akcentował już w 1933 roku nową ideę męskości, prezentując niezwykle muskularną, szczegółową sylwetkę głównego bohatera. Silne kobiece postaci w *The Spirit* Willa Eisnera odmawiają powrotu do odgrywania tradycyjnych ról społecznych w powojennej Ameryce. Medium komiksowe z czasem staje się coraz bardziej technicznie doskonałe – pokazują to rysunki architektoniczne u wspomnianego już Hala Fostera w *Prince Valiant* (1939) czy ilustracje François Schuitena (*La Memoire de Piranese* z 1999 roku) i Burne Hogartha, który z kolei specjalizował się w ludzkiej anatomii (między innymi rysując opowieści o Tarzanie).

Historia obrazkowa postmodernistycznie przenikała się z literaturą, na przykład w *Salambo*, autorstwa jednego z założycieli francuskiego „Métal Hurlant” Philippe’a Druilleta. Komiks ten oparto na wątkach historycznej powieści Gustave’a Flauberta o tym samym tytule, przy czym Druillet nadał swemu dziełu konwencję science fiction z elementami fantazy. Komiks zaliczany przez McLuhana do mediów zimnych, czyli takich, które angażują odbiorcę za pomocą form ikonicznych, z czasem coraz skuteczniej zaczyna łączyć tekst z obrazem, wzmacniając przez to swój przekaz. Bardzo związek ten eksponują komiksy wspomnianego już Willa Eisnera, który spopularyzował sformułowanie „opowieść graficzna” dzięki swojej trylogii pt. *Contract with God Trilogy*. W tym zbiorze opowieści, w których tekst często pojawia się poza klasycznymi komiksowymi „dymkami”, Eisner opisuje losy mieszkańców pewnej kamienicy w ciągu niemal stu lat (począwszy od roku 1870). Autor dba o tło historyczne, ale też sięga między innymi do socjologii, psychologii, filozofii i religioznawstwa. Opowiada historie wykorzystujące motywy frustracji, rozczarowania, przemocy, tożsamości etnicznej, zwątpienia w wiarę czy ostracyzmu społecznego. Język w opowiadaniach obrazkowych Eisnera staje się swego rodzaju soundtrackiem budowanej historii (MacDonald, 2022, s. 69). Tak oto komiks obrysowuje język, wypełniając przestrzeń między grafiką a językiem, łącząc underground z mainstreamem (MacDonald, 2022, s. 72).

Filozof Michel Serres podkreślał stochastyczną celowość i szczegółowość przekazów w komiksach Hergégo o przygodach młodego dziennikarza Tintina. Realizm tych opowieści

podkreślała także specyficzna, wynaleziona przez autora, „czysta kreska”, a rozbudowane dialogi mogłyby z powodzeniem znaleźć się na kartach powieści.

Jak widzimy, mowa tu o medium, które może przekazywać treści na wielu poziomach percepcji. Czytając komiks, to czytelnik kontroluje całe doświadczenie. Może obcować z tym medium we własnym tempie, w dowolnej chwili cofnąć się o kilka stron, aby coś sprawdzić. Gdy tymczasem na przykład w filmie zostaje wciągnięty w doświadczenie, które pędzi z prędkością 24 klatek na sekundę (MacDonald, 2022, s. 101).

Komiks jako medium ma wiele do zaoferowania swojej publiczności. Dekonstrukcja superbohaterów u Alana Moore’a w serii „Watchman”, brutalizm i natura przemocy w komiksach Chestera Goulda z serii „Dick Tracy”, epickie boulderowskie science fiction Enkiego Bilala w nagradzanej *Trylogii Nikopola*, horror i groza mistrzowsko ukazane na kartach kultowego czasopisma grozy pt. „Creepy” czy kobiece symbole seksu i wyzwolenia – od słynnej Betty Boop, wykreowanej przez Maxa Fleischera i przeniesionej na karty historii obrazkowych przez Buda Counihana w 1934 roku po wizerunki amazonek u Franka Frazetty i Vicente Segrellesa. Jak pisze na końcu swojego wykładu Scott McCloud (2021, s. 212): „komiks, czyli sztuka sekwencyjna, ma dzisiaj nieograniczone możliwości. Oferuje scenarzystom i rysownikom ogromny zasób narzędzi: wierność odwzorowań, kontrolę, szansę na bycie usłyszanym na całym świecie bez strachu przed wypaczeniem treści. Oferuje zasięg i wszechstronność, łącząc w sobie potencjał plastyczny filmu i malarstwa z intymnością słowa pisanego”.

3. Zarys rozwoju i zmian formuły magazynu „Heavy Metal”

Wiemy już, jak bardzo różnorodnym medium pod względem tematyki i konwencji są historie obrazkowe. Nic więc dziwnego, że odnośnie do prasy tematycznej komiksem zajmują się przede wszystkim tytuły o charakterze antologii – czy to wznowiony niedawno francuski „Métal Hurlant” (nowa edycja ukazuje się od września 2021, a od 2022 roku również w Polsce), czy wydawany we Wrocławiu kultowy polski magazyn komiksowy „Relax” (obecnie w dwóch wersjach od dwóch różnych wydawnictw – Labrum oraz Polish.Comic.Art.pl).

Najstarszy, ukazujący się niemal nieprzerwanie, amerykański magazyn komiksowy „Heavy Metal” również jest antologią tekstów. Czasopismo istnieje na rynku od kwietnia 1977 roku, prezentując między innymi krótkie, zamknięte historie komiksowe (dla ułatwienia będę określał je także mianem komiksowych „szortów”) oraz duże, pełnowymiarowe, albumowe storytellingi podzielone na kilkanaście odcinków. Od samego początku istnienia pisma jego struktura zakładała zwrot w stronę grup pełnoletnich odbiorców oraz wyjście poza schemat amerykańskiego komiksu o superbohaterach. Amerykański rynek komiksowy wciąż jest bardzo kojarzony z historiami o superbohaterach. Tymczasem „Heavy Metal” to czasopismo dla tych, którzy zakończyli już swoją przygodę z superbohaterami i chcą czegoś więcej (Schmidt, 2016).

Pismo od początku istnienia prezentowało opowieści w mrocznym tonie, które stawiają trudne pytania. Jak pisze jeden z redaktorów: „Na koniec dnia zadajemy sobie pytanie, ile jest prawdy w fikcyjnych historiach? Jak bardzo dana opowieść jest jednak prawdziwa i adekwatna w stosunku do tego, co realnie się dzieje? Zadajemy sobie te pytania, bo wiemy, że każda nauka zaczynała się od fikcji i wyobraźni” (Medney, 2021a, s. 2). Pismo określane przez swoich redaktorów jako kontrkulturowe, od początku wyłamuje się ze schematów porzucania opowieści obrazkowych wśród masowego odbiorcy.

Amerykańska edycja od dnia premiery bardzo mocno opierała się na europejskim pierwowzorze, który debiutował w 1974 roku, czyli wspomnianym francuskim „Métal Hurlant”.

Amerykanie przedstawiali publiczności przedruki materiałów europejskich twórców, które z czasem zostały zastąpione produkcjami artystów amerykańskich. Zarówno oryginał, jak i imprint były tworzone przez wybitnych europejskich artystów i scenarzystów, jak na przykład Jean Giraud, Philippe Druillet czy Jean-Pierre Dionnet. Dopiero z czasem amerykańska wersja wybija się na niezależność, w udany sposób promując także nieznaną w USA twórców z całego świata.

W pewnym momencie to wydawnictwo Marvel Comics otrzymało propozycję inwestycji w markę „Métal Hurlant” na rynku anglojęzycznym. Ostatecznie jednak do współpracy nie doszło. Jak wyjaśniał Stan Lee: „»Métal Hurlant« to tytuł, który ma w sobie zbyt wiele erotyki i przemocy, Marvel nie może sobie na pozwolić na takie konwencje” (Sky, 2022, s. 53). Zamiast europejskiego przedruku Marvel Comics wypuszcza własną wariację „Heavy Metal” o nazwie „Epic Illustrated”, która zostaje zamknięta po wydaniu 34 numerów. Tymczasem, jak twierdzi Julie Simmons-Lynch (pierwsza redaktor naczelna), już w 1980 roku „Heavy Metal” sprzedawał się w niektórych miesiącach lepiej niż ówczesne produkcje Marvel i DC o nakładach poszczególnych tytułów liczących mniej więcej 100 tys. kopii (Sky, 2022, s. 55). Co ciekawe europejski „Hurlant” przestaje być wydawany w 1987 roku i wraca dopiero po dłuższej przerwie w 2002 na czternaście numerów, a ostatni raz tytuł ponownie trafia na rynek w 2020 roku dzięki społecznościowemu crowdfundingowi. Amerykański „Heavy Metal” ukazuje się przez ten cały czas niemal nieprzerwanie, a od roku 2020 ponownie staje się miesięcznikiem.

Profil czasopisma podkreślany jest przez nieregularnie pojawiające się okładkowe hasło: „The adult illustrated fantasy magazine”. W ciągu lat kolejne redakcje dbały o różnorodność materiałów zamieszczanych w czasopiśmie. Proces ten widać szczególnie dobrze w okresie redagowania pisma przez scenarzystę Granta Morrisona w latach 2016–2018. Morrison zapraszał do współpracy nazwiska z całego świata. To dzięki niemu w kolejnych edycjach pisma pojawiali się obok siebie tak różni europejscy artyści, jak: Enki Bilal (Francja), Tanino Liberatore (Włochy) i Jakub Różalski (Polska).

W 1998 roku następuje definitywny rozdział między obiema markami – amerykańską i europejskim pierwowzorem. *Storytelling* w „Heavy Metal” był już wtedy określany jako tematycznie ciężki, bardzo intensywny, jeśli chodzi o przekaz, pełen głębokich znaczeń, czasami wręcz dziwny, trudny w odbiorze i filozoficzny. Chodziło o wspomnianą kontrkulturowość i alternatywę, która przywołała na myśl charakter muzyki punkrockowej – buntowniczej, inteligentnej, wymagającej, rewolucyjnej muzyki przyszłości (Cail, 2011).

Pierwsze wydania magazynu ukazywały się w trybie comiesięcznym i składały się przede wszystkim z produkcji w konwencji science fiction oraz fantasy. Od początku pojawiały się w nim także dłuższe, rozbudowane historie, podzielone na odcinki, ukazujące się z numeru na numer. Część pisma zajmowały artykuły na temat najnowszych premier muzycznych, filmów i różnych gier. Struktura pisma zmienia się po raz pierwszy w 1986 roku. Zamiast historii w odcinkach „Heavy Metal” publikuje więcej krótszych, zamkniętych opowieści obrazkowych. Z pisma znikają publicystyczne artykuły, a miesięczny cykl wydawniczy zastąpiono kwartalnym. Magazyn również znacznie powiększa swoją objętość. W 1989 roku czasopismo raz jeszcze zmienia formułę wydawniczą. Kolejne wydania ukazują się teraz w trybie dwumiesięcznika, a na łamy wracają rozbudowane historie w odcinkach.

Wszystkie te zmiany pozwoliły w końcu na wypracowanie formuły magazynu, którą znamy obecnie. Wraz z numerem #300 z 2020 roku pismo wróciło do trybu nieregularnika, mającym w zamierzeniu stać się pełnoprawnym miesięcznikiem. Mocnym elementem składowym struktury pisma stały się na powrót krótkie, zamknięte historie obrazkowe (zwykle od trzech do siedmiu w numerze), przeplatające się z pełnowymiarowymi albumami komiksowymi, podzielonymi na dwanaście części. W numerze pojawiają się także opowiadania,

wywiady, graficzne prezentacje oraz publicystyka, na przykład sylwetki komiksowych twórców. Każdy numer ma kredową miękką okładkę, przy czym dostępne są zawsze różne wersje okładek (cover typu „A” wydaje się mieć zwykle charakter bardziej kolekcjonerski). Pismo ma obecnie format A4, a każde wydanie zamyka się w 144 kolorowych stronach.

W pierwszych latach po premierze rynkowej nakład magazynu „Heavy Metal” wynosił 144 tys. egzemplarzy. W związku z medialnym sukcesem animowanego filmu kinowego, opartego na pomysłach z czasopisma, nakład ten wzrósł do 234 tys. we wrześniu 1982 roku³. Nakłady kolorowych czasopism sukcesywnie maleją na większości światowych rynków. Spadki notował także „Heavy Metal”. W 1994 roku nakład zmalał do 143 tys., a w 2012 do 19 tys. Aby polepszyć pozycję pisma, tytuł jest dziś dostępny również w formie cyfrowej, na przykład na platformie Amazon Comixology. Możliwość zakupu magazynu online oraz rozbudowa platformy internetowej zostały częściowo wymuszone przez pandemię. Jak tłumaczy jeden z redaktorów: „W czasie pandemii około 30% zysków, straciliśmy niemal natychmiast. W USA przestały istnieć kanały sprzedaży oparte na salonach prasowych i kioskach, a także dystrybucja przez sieci księgarskie, jak Barnes & Noble” (Medney, 2020, s. 2). Firma przestawiła się jednak dość szybko na dostarczanie produktów bezpośrednio do odbiorców online, w związku z czym sprzedaż w sklepie internetowym wzrosła w marcu 2020 roku o 65%. Redakcja obawiała się roku 2021, który na początku wydawał się równie trudny jak poprzedni. Ze względu na przywiązanie do marki „Heavy Metal” tytuł mógł nie tylko przeżyć ten czas, ale nawet się rozwinąć i wypracować wzrost sprzedaży (Medney, 2021b, s. 2).

4. Metoda i przedmiot analizy

Przedmiotem analizy zrealizowanej na potrzeby niniejszego artykułu jest 31 krótkich, zamkniętych historii obrazkowych (sztuka sekwencyjna) opublikowanych w dziewięciu numerach czasopisma „Heavy Metal” z oznaczeniami 304–313, które ukazały się w 2021 roku. Numery czasopisma dobrano w konkretny sposób z kilku powodów. Po pierwsze, w związku ze zmianą struktury wydawniczej magazynu, który od numeru #300 na powrót staje się miesięcznikiem i kolejne wydania ukazują się z większą częstotliwością. Począwszy od numerów #303 (ostatni wydany w roku 2020) oraz numeru #304 (pierwszy wydany w 2021), terminowość wydawnicza pisma się unormowała.

Wszystkie omawiane teksty poddano na różnych poziomach analizom: ilościowej, tak aby część danych przedstawić numerycznie, odpowiadając na pytanie „ile”, i jakościowej, przy której starałem się wykazać, jak wygląda dziś zawartość czasopisma i dlaczego prezentuje ono takie, a nie inne storytellingowe konwencje. Wyniki wszystkich obserwacji układają się w przekrojową charakterystykę zakończoną wnioskami. Zdaję sobie sprawę z tego, że nie jest to analiza, która podaje nam jedyny słuszny wzór na rozumienie konwencji i sposobu doboru opowieści publikowanych w „Heavy Metal”.

Aby wyjaśnić część złożonych zagadnień dotyczących medium, jakim jest komiks, oraz przybliżyć w szerszym kontekście charakter merytorycznej zawartości magazynu „Heavy Metal”, artykuł został rozbudowany o poprzedzający badanie dość obszerny szkic konwencji komiksowych w ciągu wielu lat rozwoju tego medium oraz o rys historyczny rozwoju samego pisma (ze szczególnym wskazaniem rewolucyjnych zmian w jego formacie

³ Mowa tutaj o animacji pt. *Heavy Metal* z 1981 r., w reżyserii Geralda Pottertona.

i zawartości). W zamierzeniu oba wymienione podrozdziały artykułu miały dopełnić i uzupełnić zaprezentowaną analizę.

Z badania wyłączono numer specjalny #311, ponieważ został on tematycznie podporządkowany jednej konwencji – grozy oraz horroru, będąc wydaniem halloweenowym, gościnnie redagowanym przez zaproszonych specjalistów. Wśród badanych tytułów dwa układają się w cykle, przy czym każdy odcinek tworzy zamkniętą całość z tymi samymi bohaterami (*Vasator and Crunch* oraz *Outer Demons*). Jedną z opisywanych historii wyróżnia się długością. Jest to czterdziestosześcioronnicowy *Berthold's Bubble*. Wszystkie pozostałe przeanalizowane „shorty” komiksowe zamykają fabuły maksymalnie na dwunastu stronach. *Berthold's Bubble* wzięto jednak pod uwagę ze względu na zamknięcie historii w jednym numerze czasopisma. Storytellingi wieloodcinkowe, publikowane nieregularnie i wykraczające poza rok 2021, które również znalazły się w omawianych numerach czasopisma, pominięto, ponieważ nie mają one zwartego, zamkniętego charakteru i wychodzą poza przyjętą chronologię.

W celu zrozumienia charakteru zawartości magazynu „Heavy Metal” analizie ilościowej i jakościowej poddano kierunki fabularne (na przykład fantastyka naukowa, fantasy, horror), główne, powtarzające się storytellingowe tematy (na przykład konflikt–wojna, wiara, śmierć, człowiek a maszyna). Typologię zarówno co do fabularnych kierunków, jak i tematów podejmowanych przez opowieści oparto między innymi na zestawieniach pochodzących z książki *Krótką historia powieści* Henry’ego Russella. Spis tytułów, które poddano analizie, wygląda następująco:

Tabela 1. Rozmieszczenie krótkich historii obrazkowych w poszczególnych numerach czasopisma w 2021 roku

| #304 | #305 | #306 | #307 | #308 | #309 | #310 | #3012 | #313 |
|----------------------------|---------------------------|-------------------------------|---------------------------|--------------------------------|---------------------------|---------------------|--------------------------|---------------------|
| <i>Azra Alarph</i> | <i>Vasator and Crunch</i> | <i>Euclid</i> | <i>Vasator and Crunch</i> | <i>Living Mirror</i> | <i>Dying Is Easy</i> | <i>Outer Demons</i> | <i>Basic Time Travel</i> | <i>Valhalla</i> |
| <i>Backup</i> | <i>Crypt-walker</i> | <i>Star 69</i> | <i>Outer Demons</i> | <i>Something for Your Mind</i> | <i>Vasator and Crunch</i> | <i>Mish Mosh</i> | <i>Dafina</i> | <i>Valentine</i> |
| <i>Viral</i> | <i>Off</i> | <i>Nuclear Romance</i> | <i>The Eye Collector</i> | <i>Can it</i> | | | | <i>Digital Lure</i> |
| <i>A Perfect Past</i> | <i>Cyber-archy</i> | <i>Au Naturelle</i> | <i>Bertold's Bubble</i> | | | | | |
| <i>Synapse</i> | | <i>Dream of the Human God</i> | | | | | | |
| <i>Forgive Us our Sins</i> | | | | | | | | |

Źródło: opracowanie własne.

5. Charakterystyka kierunków fabularnych i zakończeń analizowanych historii

W krótkich, zamkniętych formach komiksowych opublikowanych w czasopiśmie w 2021 roku przeważają historie z pogranicza science fiction, horroru i fantasy. Chociaż tytuł ten nie określa się jednoznacznie mianem magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce, większość historii obrazkowych, które w nim się ukazały, wykorzystuje pewne elementy i motywy tej właśnie konwencji. Analiza konwencji fabularnych została oparta na formułach i definicjach przyjętych między innymi na podstawie *Krótkiej historii powieści* Henry'ego Russella, na przykład podział na główne kategorie opowieści, którymi są: fantastyka naukowa, fantasy, komedia i horror. Przy czym jak twierdzi sam autor: „Hasła te zawsze bywają do jakiegoś stopnia arbitralne. Liczne utwory zawierają elementy więcej niż jednego gatunku, a niektóre w ogóle nie poddają się żadnej kategoryzacji” (Russell, 2020, s. 9). Motywem, który stał się podstawą określenia danej opowieści obrazkowej mianem fantastyki naukowej, jest przedstawienie w toku opowieści konsekwencji rzeczywistych bądź zmysłowych odkryć naukowych dla życia jednostek lub społeczeństwa (Russell, 2021, s. 47). Z kolei w przypadku fantasy pod uwagę wzięto akcję opowieści, osadzoną w innym świecie albo światach i/lub w innym czasie albo czasach oraz bohaterów obdarzonych często nadprzyrodzonymi mocami (Russell, 2021, s. 22). Fantasy w przeciwieństwie do fantastyki naukowej w toku opowieści nie próbuje uprawdopodobnić tego, co ma uchodzić za naukowe.

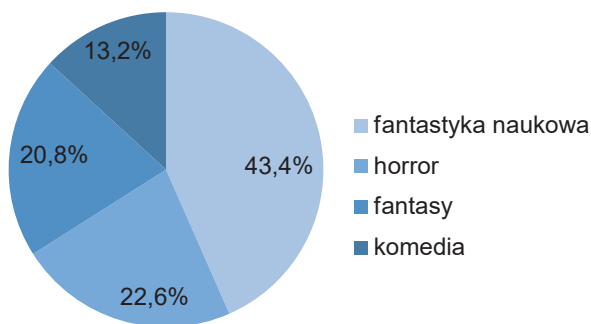
Wśród głównych kierunków, które uwzględniłem, znalazły się także horror oraz komedia czy też powieść humorystyczna. W horrorze, czyli fantastyce grozy, mogą pojawiać się krew, duchy, potwory, a napięcie zwykle narasta stopniowo, by osiągnąć punkt kulminacyjny (Russell, 2021, s. 23). Wspomniane „duchy” traktuję jednak w analizie obszerniej, jako wątki „nadprzyrodzone”, nieracjonalne. Wreszcie – jeden z najstarszych znanych literaturze kierunków, czyli komedia, opowieść humorystyczna czy też powieść komediowa, to typ historii, która musi zawierać w sobie humor. Trzeba jednak zaznaczyć, że humor jest tak wieloaspektowy i zmienny, że trudno go zdefiniować. Może być okrutny lub subtelny, fizyczny lub werbalny (Russell, 2021, s. 15).

Ze względu na częstotliwość ich pojawiania się osobnej analizie poddane zostały także dwa podgatunki fantastyki naukowej – postapokalipsa oraz cyberpunk. Pierwszy z wymienionych jest podgatunkiem literackim, który zajmuje się reakcją ludzi na ogólnoswiatową katastrofę, skutkującą śmiercią wielu ludzi i wyniszczeniem społeczeństw. Sama katastrofa może natomiast przybierać bardzo różne formy (Wimmer, 2021). Drugi podgatunek, cyberpunk, charakteryzuje się z kolei kontrkulturowymi antybohaterami uwięzionymi w zdehumanizowanej, zaawansowanej technologicznie przyszłości (Rodriguez, 2017).

Analiza z zastosowaniem przytoczonych definicji wykazała, że 23 z opublikowanych „szortów” komiksowych bezpośrednio sięga po zawarte w definicji elementy i motywy fantastyki naukowej (wykres 1).

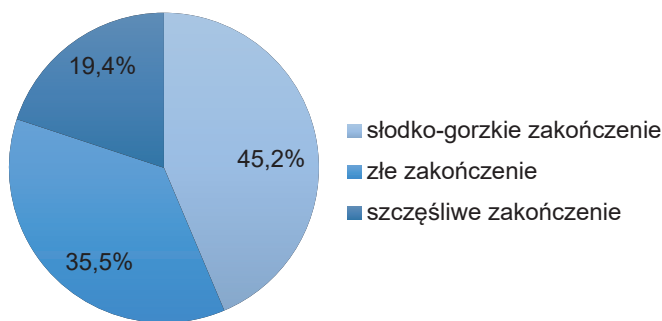
Zgodnie z definicjami horror i fantasy odnajdziemy kolejno w dwunastu i jedenastu historiach, a komedia i humor zostały wykorzystane zaledwie w siedmiu z 31 analizowanych tekstów.

Funkcje dominującej w czasopiśmie fantastyki naukowej podkreślają sami redaktorzy, tłumacząc, że najważniejszą rolą science fiction jest, że potrafi nas przerazić i zmusza do uwzględniania najgorszych scenariuszy rozwoju danego wydarzenia. Na szczęście potrafi także dać nam nadzieję, że z czasem zmienimy coś na lepsze. W jakiej bowiem sytuacji znajdujemy się obecnie? Nasze środowisko jest zniszczone, być może już nieodwracalnie, a otaczająca technologia sprawia, że jesteśmy coraz bardziej nieszczęśliwi i źli (Seeley,



Wykres 1. Główne kierunki fabularne komiksów

Źródło: opracowanie własne.



Wykres 2. Procentowe dane zakończeń danego typu

Źródło: opracowanie własne.

2022, s. 2). Mając tę wypowiedź na względzie, warto dodać, że prawie wszystkie analizowane historie kończą się źle albo prezentują tak zwane słodko-gorzkie zakończenie (wykres 2). Analizując zakończenia omawianych historii obrazkowych, odniosłem się między innymi do ich definicji przytoczonych przez współpracownika Marvela, scenarzystę Evana Skolnicka, który zasadę działania zakończeń szczęśliwych i złych opisuje następująco: „Bohater podejmuje ostateczną próbę rozwiązania problemu, głównego konfliktu fabularnego i albo mu się udaje (szczęśliwe zakończenie), albo przegrywa (złe zakończenie)” (Skolnick, 2014, s. 14). W związku z tym, że w opisywanych w artykule komiksach występuje jeszcze trzecia wersja zakończenia, włączyłem do analizy także wspomniany już finał opowieści typu „bittersweet”. Pisząc o „słodko-gorzkim” finale, odnoszę się do definicji zakończenia, które jest jednocześnie smutne i podnoszące na duchu (Urquhart, 2022).

Na 31 opowieści aż jedenaście zakończyło się definitywnie źle, czternaście historii ma „słodko-gorzki” finał, a tylko sześć kończy się szczęśliwie, ale trzeba zaznaczyć, że najczęściej w konwencji czarnego humoru.

Główni bohaterowie i bohaterki giną w dziesięciu historiach. W dwunastu opowieściach protagoniści przeżywają, ale problem, z którym zmagają się w opowieści, pozostaje nierozwiązany. Główny konflikt rozwiązano bez uśmiercenia pierwszoplanowej postaci jedynie w sześciu opowieściach, a trzy otrzymały otwarte zakończenie. Na dodatek, jeżeli

historia kończy się zwycięstwem głównych bohaterów, to są nimi najczęściej antybohaterowie, a ich zwycięstwo jest wynikiem brutalnych, pełnych przemocy nieetycznych działań. Historie z otwartym zakończeniem pozostawiają protagonistów na polu walki, tuż przed decydującą konfrontacją z przeciwnikiem albo w sytuacji konfliktowej, której finał wcale nie musi okazać się szczęśliwy (na przykład *Story Time*, *Valentine* czy *Valhalla*). W każdej z 31 historii mamy do czynienia ze śmiercią różnych postaci – od bohaterów drugiego planu (na przykład *Azra Alarph*) po całe populacje (*Viral*). W 31 opowieściach aż 65 razy pokazano scenę morderstwa. Redaktorzy magazynu „Heavy Metal” dostrzegają jednak w tych fabularnych przekazach pewien pozytywny sens: „ostre, szokujące treści pomagają nam zmienić perspektywę postrzegania pewnych problemów i pokazują je z zupełnie innej, nieoczywistej strony” (Erwin, 2022, s. 2).

6. Główne tematy i motywy omawianych historii obrazkowych

Temat opowieści to ogólny problem, którego historia dotyczy, możliwy do opisanego jednym bądź też w kilku słowach (Flemming, 2011, s. 91). Kwestią, która szczególnie mocno interesuje autorów i autorki tworzących dla „Heavy Metal”, jest „człowiek a maszyna” i szerzej – wpływ technologii na nasze życie. Gdy technologia umożliwiła ludzkości budowę maszyn potężniejszych od nich, zaczęto martwić się o konsekwencje moralne i możliwe niepożądane konsekwencje praktyczne – pisze o tym lejtymotyw cytowany już Henry Russell (Russell, 2021, s. 186). W analizowanych komiksach w starciu człowieka z maszyną jednoznacznie przegrywa człowiek. Sztuczna inteligencja przyjmuje zlecenia morderstw (*Synapse Corruption Exe*), obsesja na punkcie poprawiania wizerunku przez rzeczywistość rozszerzoną prowadzi do utraty zmysłów, szaleństwa, a w konsekwencji do morderstwa oraz konfliktu z władzą (*Digital Lure*). Technologia zamienia ludzi w bezwolne marionetki (niekiedy dosłownie, na przykład w *Bertold's Bubble*), media wprowadzają społeczeństwo w błąd, dezinformują i brutalizują swój przekaz (*Off*), cybernetyczne przerabianie ciał, aby osiągnąć większą erotyczną rozkosz (*Hotter than hell*), nie pozwala osiągnąć satysfakcji i spełnienia. W historii *Forgive Us Our Sins*, naukowiec oddaje własne dziecko, aby na nim eksperymentować w okrutny sposób, a badacz w nowoczesnym laboratorium uwalnia przez przypadek wirus, który zamienia całą ludzkość w potwory (*Viral*). Największym i najbardziej pożytecznym osiągnięciem cywilizacji maszyn okazuje się wojna (*Cyberarchy*). Wszystkie naukowe eksperymenty pokazane w omawianych tekstach kończą się źle, a wpływ technologii na człowieka przedstawiony jest negatywnie. Temat „człowiek a maszyna” pojawia się w siedemnastu opowieściach.

Wiele z historii science fiction, które ukazały się w przeszłości, okazało się trafionym ostrzeżeniem i zapowiedzią przyszłości. Szczęśliwie, kiedy te słowa były pisane, nie braliśmy udziału w wojnie, ale liczne media, dostarczające newsy, a w szczególności social media zaczęły karmić nas wizjami zniekształconej rzeczywistości. Ten obraz świata dociera do nas dwadzieścia cztery godziny na dobę, siedem dni w tygodniu. Dlaczego tak się dzieje? Winna jest technologia, jak na przykład telefony komórkowe (wynalazki rodem z science fiction, które teraz już istnieją), dają nam możliwość bycia nieustannie podpiętym pod wybrane tematy, które niekoniecznie sami sobie wybieramy, a mimo to – chętnie dzielimy się nimi z naszymi grupami na social media. (Erwin, 2022, s. 3)

Inne, powtarzające się tematy, które pojawiają się w „Heavy Metal” w 2021 roku, pokrywają się z klasyfikacją Henry’ego Russella i są to między innymi: miłość, wiara, jednostka a społeczeństwo, historia, konflikt, seks, ucieczka, człowiek a przyroda, idee, psychologia, śmierć, los, zbrodnia i kara, utopia oraz wspomniani już „człowiek a maszyna” (Russell, 2021, s. 10).

Tematy takie jak wiara, śmierć, los czy psychologia ludzkich zachowań bez trudu odnajdziemy w fabułach 23 z 31 opublikowanych historii. Przemyslenia dookoła tych lejtymotywów skupiają się na wątkach związanych z egzystencjalną pustką, brakiem sensu i cierpieniem jednostki. Bohaterowie, poszukując egzystencjalnego spełnienia, kończą w piekle (*Euclid*). Zamiast odpowiedzi na pytanie o sens – odnajdują masowe groby wymarłej cywilizacji (*Nuclear Romance*). Egzystencja oparta na zbieractwie i gromadzeniu dóbr materialnych kończy się samotnością i śmiercią głównej bohaterki zabitej przez zbierane artefakty (*Mish Mosh*). Kiedy naturą rzeczy okazuje się dbanie o relacje rodzinne, protagonista zamiast rozwiązywać rodzinne konflikty w prawdziwym życiu, szuka rozwiązań w nierzeczywistym VR (*A Perfect Past*). Jeśli sensem egzystencji okazuje się ratowanie Matki Natury, odbywa się to kosztem eliminacji ludzkiej populacji (*Au Naturale*). Z kolei w opowieści pt. *Something for Your Mind* – poświęcenie ciała i fizyczności dla przyjemności nie tylko nie pozwala zrozumieć idei życia, lecz wręcz przeciwnie – odczłowiecza i doprowadza do emocjonalnego upadku bohatera.

Na kartach historii obrazkowych z „Heavy Metal” nieustannie wraca temat konfliktu, którego najbardziej dotkliwą i destrukcyjną formą jest wojna (Russell, 2021, s. 172). W analizowanych opowieściach nie zawsze znamy przyczyny konfliktu, ale dowiadujemy się, że świat przedstawiony jest całkowicie zniszczony, na przykład przez broń konwencjonalną, i tu wymienia się „bomby gazowe” (*Azra Alargh*). W innej historii poznajemy pustynny glob, ruiny miast oraz maszyn, wraki po technologii, która przyniosła nuklearne zniszczenie i zagładę cywilizacji (*Nuclear Romance*). Kolejna opowieść pokazuje nam Ziemię po kosmicznej apokalipsie i ponownym zlodowaceniu (katastrofy te wywołała sama Matka Natura, aby ukarać ludzi). W tej akurat historii finalnej eksterminacji ludzkości dokonują zwierzęta, które przetrwały wcześniejsze kataklizmy (*Au Naturale*). Apokaliptyczne uniwersum pełne zmagania człowieka z naturą widzimy także w opowieści *Crow and Traveler*. Z kolei w *Dafina* poznajemy ruiny cywilizacji pozbawionej wiedzy, wraz z ostatnią biblioteką, z której nie może wyjść bibliotekarz. Apokalipsa pojawia się też w opowieściach o charakterze satyrycznym. W historii *Can It* za globalnym konfliktem i wyniszczeniem świata stoją dzieci, apokalipsę zaś przetrwały jedynie starsze panie.

Negatywnie przedstawiony zostaje temat seksu. Bohaterowie i bohaterki usiłują realizować erotyczne obsesje z użyciem nowych technologii (we wszystkich historiach, które wykorzystują ten motyw, kończy się to dla nich jednoznacznie źle). W historiach poruszających ten temat ludzkie ciało traktowane jest przedmiotowo, a seks ukazany zostaje jako prosta mechaniczna czynność, która nie angażuje uczuć. Ludzie są zniewoleni potrzebą realizacji własnych seksualnych obsesji i fetyszy (na przykład *Something for Your Mind*).

Bez wątplenia wspólnym motywem wszystkich wspomnianych historii jest przemoc. Jest to element, pewien wzór, symbol, który powraca w określonej historii, wzmacniając jej nastrój (Delf, 2021). Historie zawarte w magazynie są brutalne. Sceny przemocy obejmują, między innymi: obcinanie głów, obdzieranie ze skóry i wrywanie narządów u żywej ofiary, rozczłonkowanie, zabijanie dzieci czy samobójstwa na różne sposoby. Bohaterowie i bohaterki poddawani są amputacjom, ich ciała są miażdżone, rozbija się im głowy, składa w ofierze bogom i rozrywa na strzępy. Postacie z omawianych historii cierpią także psychicznie – zmagają się z depresją, poczuciem winy, niespełnieniem, targa nimi zawiść, złość, są bezradne, intelektualnie ograniczone i uzależnione od swoich obsesji. Jeżeli już starają się ratować własną psychikę, robią to nieudolnie, uciekając przed problemami w przeszłość i wspomnienia z dzieciństwa. Przed przemocą nikomu nie udaje się uchronić.

Człowiek w historiach zaprezentowanych w „Heavy Metal” jest marionetką sterowaną przez własne niepoohamowane emocje, na przykład fizyczne pożądanie, zazdrość i egoizm. Mamy tu do czynienia z jednostką, która nie potrafi zapanować nad rzeczywistością, w nic nie wierzy, a bogowie, istoty nadprzyrodzone czy symbole religijne jedynie sterują i bawią

się ludzką naturą oraz nic niewartym życiem. Pełna przemocy jest komiksowa interpretacja Walhalli – miejsca krwawych rozgrywek między walczącymi (ten, który zabije wszystkich, wygrywa i zostaje przywrócony do życia).

Kojarzący się z miłością i uczuciem Świąty Walenty zostaje przeniesiony w przyszłość i tam na wojnie ma używać broni Kupidyna do zabijania rosyjskich terrorystów. Ostatni człowiek na ziemi zostaje przez świętych pilnujących wejścia do raju podstępnie skierowany prosto do piekła. Bohaterowie z komiksów magazynu „Heavy Metal” nie potrafią stawić czoła przemocy. Są samotni, nikt nie pomaga im w rozwiązywaniu problemów, a ostatecznie o ich losie często decyduje przypadek. Po ich stronie nie stoi żaden system ani władza. Nikt ich nie chroni. Jediną formą nadrzędną wobec egzystencji bohaterów jest technologia, która ubezwłasnowalnia ludzkość.

Zakończenie

Wnioski z analizy krótkich, zamkniętych form komiksowych opublikowanych w „Heavy Metal” w 2021 roku przedstawiają się następująco: magazyn wyraźnie stara się utrzymać formułę wypracowaną przez lata i nie zmienia formatu ani stylu doboru treści (nawet powracając do miesięcznego trybu wydawniczego i otwierając się na rynek cyfrowy). W zawartych treściach mamy częste odwołania do przemocy i są to opowieści, które bardzo emocjonalnie uderzają w publiczność. Świat wykreowany przez twórców skupionych dookoła „Heavy Metal” (także tych spoza USA) to rzeczywistość zbrutalizowana, dekadencja i wyraźnie przytłaczająca bohaterów przedstawianych fabuła.

Przeważa konwencja science fiction, która najczęściej miesza się z horrorem. Nie ma komiksów o superbohaterach. Większość historii kończy się źle, a przeważająca grupa postaci z kart opowieści albo umiera, albo też cierpi fizycznie lub psychicznie. Choć poruszone są tematy wiary, miłości, śmierci czy psychologii, autorzy zaś zadają pytania o sens egzystencji, czytelnicy nie otrzymują jednak żadnych odpowiedzi. Opowiadania szokują, ale też po serii podobnych fabularnych rozwiązań przestają zaskakiwać odbiorcę. Nie ma równowagi między głównymi tematami i motywami. Jeżeli jakiś motyw zaczyna przeważać, nie znajdziemy dla niego przeciwwagi w kolejnych tekstach.

Niesłabnąca popularność magazynu, jedynie na chwilę zachwiana w czasie pandemii, a także powrót do comiesięcznych wydań pozwala założyć, że takie, a nie inne treści – fabularne kierunki, konwencje i motywy są właściwą odpowiedzią na potrzeby współczesnej społeczności fanowskiej skupionej wokół pisma.

Bibliografia

- Cail, D. (2011). „Heavy Metal” History. Dostęp 5 października 2022 z <http://www.heavymetalmagazinefanpage.com/history.html/>.
- Delf, E. (2021). *What is a Motif*. Dostęp 5 października 2022 z <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-motif>.
- Erwin, D. (2022). Insights From Heavy Metal’s Big Three. *Heavy Metal Magazine*, 305, 2.
- Flemming, L. (2011). *Reading Keys*. Cengage Learning.
- Gravett, P. (2011). *1001 Comics You Must Read Before You Die. The Ultimate Guide to Comic Books, Graphic Novels and Manga*. Universe Publishing.

- Howe, S. (2013). *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski. Wydawnictwo SQN.
- MacDonald, D. (2022). *Anatomy of Comics*. Flammarion S.A.
- McCloud, S. (2021). *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk. Kultura Gniewu.
- Medney, M. (2020). Insights From Heavy Metal's Big Three. *Heavy Metal Magazine*, 303, 2.
- Medney, M. (2021a). Insights From Heavy Metal's Big Three. *Heavy Metal Magazine*, 304, 2.
- Medney, M. (2021b). Insights From Heavy Metal's Big Three. *Heavy Metal Magazine*, 313, 2.
- Milliot, J. (2022). *Comic, Graphic Novels Sales Jumped 62% in 2021*. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/financial-reporting/article/89752-comics-graphic-novel-sales-jumped-62-in-2021.html>.
- Pullman, P. (2017). *Daemon Voices: On Stories and Storytelling*. Vintage Books.
- Rodriguez, E. (2017). *Cyberpunk Literature*. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.britannica.com/art/cyberpunk>.
- Russell, H. (2020). *Krótką historią powieści*, przeł. J. Malinowski. Almapress.
- Salkowitz, R. (2022). „Heavy Metal” Gets It's Mojo Back. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/publisher-news/article/88305-heavy-metal-gets-its-mojo-back.html>.
- Schmidt, G. (2016). „Heavy Metal” Magazine, Long Provocateur, Returns to It's Roots. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.nytimes.com/2016/09/05/business/media/heavy-metal-magazine-long-a-provocateur-returns-to-its-roots.html>.
- Seeley, T. (2022). Insights From Heavy Metal's Big Three. *Heavy Metal Magazine*, 303, 2.
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling. Narrative Techniques*. Watson-Guptill Publications.
- Sky, J. (2022). How Marvel Took On „Heavy Metal” and Lost. *Heavy Metal Magazine*, 310, 53–55.
- Sochaczewski, J. (2020). *Odkryto najstarsze malowidła naskalne w historii. Sprzed 40 tys. lat*. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.national-geographic.pl/artykul/odkryto-najstarsze-malowidla-na-skalne-w-historii-sprzed-40-tys-lat-zdjecia>.
- Urquhart, J. (2022). *The 9 Greatest Bittersweet Movie Endings of All Time*. Dostęp 5 października 2022 z <https://collider.com/bittersweet-movie-endings/>.
- Whitten, S. (2019). *Disney bought Marvel for \$4 billion in 2009, a decade later it's made more than \$18 billion at the global box office*. Dostęp 5 października 2022 z <https://www.cnbc.com/2019/07/21/disney-has-made-more-than-18-billion-from-marvel-films-since-2012.html>.
- Wimmer, J. (2021). *Post-Apocalyptic Literature*. Dostęp 5 października 2022 z <https://study.com/learn/lesson/post-apocalyptic-books.html>.