

**Pseudomorfy, światotwórstwo i roboty.  
O książce *Kultury wizualne science fiction* Pawła Frelika  
i różnych perspektywach badania fantastyki naukowej**

*Jakub Alejski*

**Pseudomorphs, World-building, and Robots. On Paweł Frelik's *Visual  
Cultures of Science Fiction* and Different Ways of Studying Science Fiction**

Paweł Frelik  
*Kultury wizualne science fiction*

Kraków 2017

Wydawnictwo Universitas

ISBN: 978-83-24227-00-6

ss. 216

Okładka © by Wydawnictwo Universitas



Jakub Alejski — dr; pracownik Wydziału Antropologii i Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, członek Human/Art/Technology Research Center; groznawca i *game designer*; w działalności naukowej poświęca się badaniom environmentalnym, w szczególności analizie koncepcji ekologii syntetycznych; jego inne zainteresowania obejmują perspektywę afektywną w grach wideo oraz relacje zachodzące między nauką, kulturą i sztuką. Kontakt: [alejski@gmail.com](mailto:alejski@gmail.com)

*Creatio Fantastica* nr 2 (59) 2018, ss. 171–178, DOI: 10.5281/zenodo.3311936

© ⓘ Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0).

ROZWAŻANIA ZAWARTE W KSIĄŻCE PAWŁA FRELIKA *KULTURY WIZUALNE SCIENCE FICTION* STANOWIĄ splot refleksji łączących trzy zasadnicze płaszczyzny. Pierwsza z nich to literacka i kulturowa analiza *science fiction* jako gatunku, którego realizacja w obrębie różnych mediów znacząco się różni. Frelik zwraca uwagę zarówno na elementy uniwersalne dla wszystkich form medialnych, jak i te szczególne dla konkretnej z nich<sup>1</sup>. Podążając za tą fundamentalną dla narratologii postmedialnej koncepcją, czytelnik ma możliwość rozpoznać manifestacje *science fiction*, które występują wyłącznie w jednym konkretnym medium (jak na przykład afekty związane z eksplorowaniem przestrzeni w grach wideo). Aby takie ujęcie mogło być skuteczne, niezbędne jest uchwycenie drugiej, przeciwstawnej perspektywy. Stanowi ona próbę odpowiedzi na pytanie o relację zachodzącą między gatunkiem *science fiction* a mediami wizualnymi. Dzieła je reprezentujące bardzo często pozostawiają twórcom duże pole do testowania różnych rozwiązań, form i znaczeń. W praktyce zachodzi współzależność, która jest niezwykle stymulująca zarówno dla nurtu, jak i rozwoju poszczególnych mediów.

Trzecia wreszcie płaszczyzna stanowi formę eksperymentu. To refleksja na temat relacji między humanistyką, społeczeństwem i naukami ścisłymi. Nie bez powodu bowiem w tytule książki znalazły się „kultury wizualne”, a nie „media wizualne”. Jak Frelik trafnie zauważa, gatunek *science fiction* nierozzerwalnie powiązany jest z kulturami fanowskimi, znacząco różniącymi się od siebie w zależności od fantastycznego uniwersum, dookoła którego zostały uformowane. W takiej sytuacji najlepiej realizowany jest postulat Henry’ego Jenkinsa dotyczący opowieści transmedialnej, w której liczne media współtworzą na równych zasadach dany świat<sup>2</sup>. Frelik zauważa i podkreśla tę różnorodność, uznając wielość i odrębność rozmaitych form medialnych. Jak sam pisze:

Głównym celem niniejszej książki jest pokazanie, że wizualne media *science fiction* są czymś więcej niż tylko rozwodnionymi graficznymi adaptacjami literackich tropów gatunku i że wymagają one odrębnego podejścia, które z jednej strony podkreśla ich przynależność w dyskursie *science fiction*, a z drugiej jest wyczułone na specyfikę formy medialnej<sup>3</sup>.

Tak sformułowany cel został w książce osiągnięty. Frelik starannie wskazuje na liczne aspekty, które sprawiają, że poszczególne media zupełnie inaczej funkcjonują w ramach *science fiction*. Na szczególną uwagę zasługuje zakres pola badawczego wybranego przez autora. Podejmuje się on analizy wizualności *science fiction* w trzech różnych mediach – grach wideo, filmie krótkometrażowym i grafice komputerowej. Jak sam wielokrotnie przyznaje, nie tworzą one jednak katalogu wszystkich mediów wizualnych związanych z *science fiction*. Osobna analiza zasadna byłaby dla komiksu, seriali telewizyjnych i internetowych, powieści wizualnych i hipertekstowych czy tradycyjnych gier planszowych, karcianych i *role-playing games*. Ciekawym wątkiem dotyczącym kultur wizualnych byłoby również przeprowadzenie analizy różnych mediów ze względu na kryterium geograficzne. W szczególności japońska tradycja *science fiction* (wyrażająca się między innymi w formie mangi i anime) posługuje się zupełnie innym językiem wizualnym obejmującym rozwój technologii, w szczególności robotyki.

<sup>1</sup> Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press 2014, s. 3.

<sup>2</sup> Zob. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2007, s. 95.

<sup>3</sup> Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas 2017, s. 7.

W *Kulturach wizualnych science fiction* Frelik decyduje się zestawić analizowane formy medialne jako przejawy „literatury mniejszej” – pojęcia wprowadzonego przez Gillesa Deleuza i Félix’a Guattariego. Według wspomnianych autorów literaturę mniejszą charakteryzują trzy cechy: element polityczny, wartość kolektywna oraz deterytorializacja języka<sup>4</sup>. Realizację pierwszych dwóch cech Frelik rozpoznaje w szeroko zakrojonej i bardzo wpływowej działalności fanowskiej. Praktyki współtworzenia i uczestnictwa w kulturach *science fiction* stanowią dla fanów szerokie pole zarówno dla przyłączania przez nich rozmaitych treści (a więc wzbogacania uniwersum), jak i najróżniejszych gestów politycznych. Za szczególnie spektakularny przykład posłużyć może incydent z gry sieciowej *EVE: Online*, w którym w 2011 roku wzięło udział kilka tysięcy graczy. Przyczyną tak powszechnego zrywu była informacja o zmianie modelu płatności w grze, co spotkało się z bardzo negatywnym odbiorem. W konsekwencji uczestnicy „zamieszek” doprowadzili do wewnątrzgrowego kryzysu ekonomicznego i symbolicznego zniszczenia obiektu będącego pomnikiem w najważniejszym centrum społeczności w świecie gry. Ostatecznie mikrotransakcje zostały wprowadzone przez twórców, ale wyłącznie w wymiarze estetycznym<sup>5</sup>.

Trzecim aspektem literatury mniejszej wyznaczonym przez Deleuze’a i Guattariego jest deterytorializacja języka. W swoich badaniach nad twórczością Kafki stwierdzają, że: „literatura mniejsza nie jest literaturą jakiegoś mniejszego języka, ale taką, którą jakaś mniejszość tworzy w języku oficjalnym”<sup>6</sup>. Chcąc zatem rozpoznać różne wizualne formy medialne *science fiction* jako literaturę mniejszą, niezbędne jest uzgodnienie, czym właściwie jest oficjalny język tego nurtu. Paweł Frelik rozpoznaje go w postaci dyskursu anglo-francuskiego hegemonu, który przyjęty został przez twórców z różnych, niezależnych od zachodnich technomodernistycznych ideologii kultur jako własny przy kreowaniu wizualnych form *science fiction*<sup>7</sup>. Kluczową rolę odgrywa w tym przypadku wizualność, która znacząco ułatwia proliferację tego języka poprzez uniknięcie wyzwania translatorskiego. Przyjmując jednak, że każde medium wytwarza własny język (w tym wizualny i symboliczny), należałoby uznać, że omawiany oficjalny język stanowi połączenie wszystkich tych języków medialnych ujmowanych zarówno przestrzennie (z uwzględnieniem ich pochodzenia z różnych kultur), jak i czasowo (z uwzględnieniem procesów przekształcania i ewolucji w czasie). W ten sposób oficjalny język *science fiction* rozumieć można jako wielopoziomowy asamblaż, w którym obecne są liczne uwarunkowania i oddziaływania. Ta trudna sytuacja teoretyczna poddawana jest widocznym w monografii ruchom porządkującym, pozwalającym na przeprowadzenie konkretnych analiz. Jednym z takich ruchów jest wprowadzenie przez autora pojęcia *pseudomorfa*. Jak przekonuje już we wprowadzeniu:

Nowe media wizualne *science fiction* to pseudomorfy zorientowanych na zwartą narrację mediów gatunku: literatury, filmu i telewizji. Istnieje między nimi cały szereg punktów stykowych i pod wieloma względami kontynuują one tradycyjne ikony i tropy<sup>8</sup>.

<sup>4</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Kafka: ku literaturze mniejszej*, Kraków: Wydawnictwo Eperons-Ostrogi 2016, s. 84.

<sup>5</sup> Owen Good, *Furious Over Microtransactions, EVE Online Community Explodes with Rioting*, online: Kotaku, <https://kotaku.com/furious-over-microtransactions-eve-online-community-ex-5815445> [dostęp: 15.07.2019].

<sup>6</sup> G. Deleuze, F. Guattari, dz. cyt., ss. 29-50.

<sup>7</sup> P. Frelik, dz. cyt., ss. 21-22.

<sup>8</sup> Tamże, s. 8.

W tym kontekście dochodzi do wyłonienia się w książce kontrowersyjnej tezy, w myśl której wszystkie trzy przedstawione formy medialne należą do dyskursu mniejszościowego w ramach *science fiction* jako gatunku. W przypadku filmu krótkometrażowego i grafiki komputerowej takie rozpoznanie nie budzi większych wątpliwości. Film krótkometrażowy i grafika komputerowa są mniejszościowym wykorzystaniem, odpowiednio, języka kina i sztuk wizualnych. Wątpliwości budzić może jednak język medialny gier wideo. W poprzednich analizowanych mediach wywodził się on z długiej tradycji tworzenia, odbioru i interpretacji. Szczególna sytuacja gier wideo polega na tym, że historia ich języka to zaledwie kilka dziesięcioleci. Oczywiście można doszukiwać się wcześniejszych inspiracji w postaci tradycyjnych gier czy literatury, lecz niezwykle silne uzależnienie formy gier wideo od technologii i wprowadzenie aspektu interaktywności sprawia, że język ten można traktować, jako zupełnie nową formę ekspresji. Zgodnie z tym założeniem, należałoby zatem stwierdzić, że – w przeciwieństwie do filmu i grafiki komputerowej – gry wideo nie stanowią pseudomorfa wcześniejszych form medialnych, ale raczej nową jakość, wymagającą odmiennych narzędzi badawczych.

Zasadnicza część *Kultur wizualnych science fiction* składa się z trzech rozdziałów, każdego poświęconego innemu medium wizualnemu – grom wideo, filmom krótkometrażowym i grafice komputerowej. W każdym z nich czytelnik może odnaleźć zarówno cechy unikatowe dla danego medium, jak i takie, które składają się na ich część wspólną. Warto w tym miejscu zauważyć, że zakresy tematyczne poszczególnych elementów wyraźnie przenikają się ze sobą, dlatego też powszechna jest sytuacja, w której rozważania zawarte w konkretnym rozdziale dostarczają w istocie ogólnych refleksji na temat kondycji *science fiction*.

Do najważniejszych cech gier wideo, wymagających metod badawczych odrębnych od literatury czy filmu, należy zdolność do wywoływania szczególnego rodzaju ruchów światotwórczych przez to pierwsze medium. Owe ruchy nie mają charakteru wyłącznie wizualnego, dużo częściej cechują przyjmując formę przestrzenną. Frelík zwraca uwagę na typową dla gier wideo możliwość eksploracji świata przedstawionego *science fiction*, w tym relacji przestrzennych zachodzących między obiektami. W przypadku wcześniejszych mediów wizualnych możliwe było doświadczenie jedynie konturów opisanych wizji. W konsekwencji ważnym tropem badawczym staje się wprowadzone przez Briana McHale'a<sup>9</sup>, a później wykorzystywane przez Lizbeth Klastруп<sup>10</sup> i Krzysztofa M. Maja, pojęcie *worldness* (które ten ostatni przełożył na język polski jako światoodczucie)<sup>11</sup>. Gracz ma możliwość nie tylko uczestniczyć w starannie wyreżyserowanych scenach i kadrach, ale również dysponuje swobodą działania, interakcji i eksploracji wytwarzanego świata. Szczególnie ciekawe w tym kontekście są kategorie zamieszkiwania i bycia-w-świecie w sposób całkowicie niezaplanowany i nieprzewidziany przez twórców.

Warto też zwrócić uwagę, że w grach wideo *science fiction* bardzo wyraźnie ujawnia się relacja między analizowanym gatunkiem a współczesnymi koncepcjami filozoficznymi, w szczególności posthumanizmem. Przykładem takiego rozpoznania jest analiza Jana

<sup>9</sup> U McHale'a jeszcze jako *wordliness*, zapewne przez nawiązanie do *Die Weltlichkeit Der Welt* Martina Heideggera. Zob. Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, London: Routledge 2012, s. 9.

<sup>10</sup> Lizbeth Klastруп, *Światowość „EverQuestu”: odkrywając dwudziestopiętnastowieczną fikcję*, przekł. Krzysztof M. Maj, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ss. 87–115.

<sup>11</sup> Krzysztof M. Maj, *Czas światoodczucia: immersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, ss. 368–394.

Stasieńki, który wyróżnia sześć różnych aspektów manifestowania się myśli posthumanistycznej w trakcie rozgrywki<sup>12</sup>. Zwraça on uwagę zarówno na odwołania wizualne (aspekt fabularny i aspekt interfejsu), jak i pozawizualne: aparat gry, posthumanistyczne praktyki grania czy agentywności i mechaniki gry.

W przypadku filmu krótkometrażowego najpełniej wybrzmiewa teza identyfikująca to medium jako pseudomorfa filmu pełnometrażowego. Pozornie jest ono tożsame z większą całością, z której się wywodzi, jednak po uważniejszej analizie okazuje się, że w filmach krótkometrażowych (a w szczególności w filmach *science fiction*) manifestują się istotne różnice. Najważniejszą z nich Frelík identyfikuje jako przedłożenie wizualnej spektakularności nad złożoną i wielowątkową narrację. Jest to pole do opisu zarówno dla artystów odpowiedzialnych za tworzenie koncepcji planet, miast, statków kosmicznych czy postaci, lecz także dla specjalistów odpowiedzialnych za komputerowe efekty specjalne w filmie. Z ową spektakularnością łączy się również widoczna w kinie krótkometrażowym skłonność do przedstawień hiperrealistycznych. To bardzo celne spostrzeżenie znajduje liczne potwierdzenia nie tylko w ramach przytaczanej egzemplifikacji, ale również w kulturach fanowskich związanych z konkretnymi dziełami. Za dobry przykład posłużyć może bardzo rozbudowane uniwersum franczyzy *Star Trek*. W licznych źródłach tworzących i uzupełniających encyklopedyczną wiedzę na temat różnych aspektów funkcjonowania elementów świata znaleźć można bardzo szczegółowe wyjaśnienia dotyczące mechanizmów funkcjonowania różnych technologii – fazyerów, transporterów czy napędów nadświetlnych – pośród wielu innych. Przejawem tej kolektywnej wiedzy jest stworzona przez fanów encyklopedia-baza danych, *Memory Alpha*<sup>13</sup>. Ogromna dbałość o szczegóły i spójność prezentowanej w uniwersum wizji wydają się przedłużeniem zjawiska opisywanego przez Frelíka.

Podjęcie badań nad grafiką komputerową *science fiction* jest ambitnym celem zarówno ze względu na rozległość pola badawczego, jak i liczbę powstałych (i wciąż powstających) dzieł. Frelík decyduje się na bardzo szerokie rozumienie tego medium. Zalicza do niego niemal wszystkie obrazy związane z *science fiction* – począwszy od artystycznych grafik i koncepcji, poprzez materiały reklamowe i ilustracje gazet, magazynów i książek, a skończywszy na zrzutach ekranowych prezentujących momenty rozgrywki w grze wideo interesujące zdaniem danego gracza. Tak szeroka perspektywa prowadzi do podstawowego problemu badawczego – liczba publikowanych rokrocznie grafik znacząco przekracza możliwości analityczne pojedynczego badacza. Frelík celnie identyfikuje te problemy i z precyzją wskazuje najważniejsze sposoby pozyskiwania i klasyfikowania grafiki komputerowej. Posługuje się w tym celu koncepcją bazy danych, która prowadzi do stwierdzenia funkcjonowania wizualnego megatekstów *science fiction*. Poszukiwanie wspólnego języka wizualnego dla wszystkich analizowanych grafik bez wątplenia stanowi ważny postulat książki i jednocześnie interesującą propozycję perspektywy badawczej. Dzień-

<sup>12</sup> Jan Stasieńko, *Automaty, hybrydy, afekty: posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drukie” 2017, nr 3, ss. 32–50.

<sup>13</sup> Memory Alpha – warto zaznaczyć, że owa dbałość o szczegóły ma dużo większe znaczenie dla fanów serii niż przykładowo dla scenarzystów odpowiedzialnych za dialogi w filmach i serialach. W materiałach filmowych dotyczących powstawania serialu *Star Trek: Next Generation* członkowie zespołu filmowego wspominali, że w dialogach zawartych w scenariuszu często umieszczane były oznaczenia: *techno-babble* (technobelkot), które dopiero w końcowej fazie produkcji przepisywane były do formy wypowiedzianej przez aktorów. Zob. *Memory Alpha*, online: [https://memory.alpha.fandom.com/wiki/Techno\\_babble](https://memory.alpha.fandom.com/wiki/Techno_babble) [dostęp: 15.07.2019].

ki odwoływaniu się do koncepcji megatekstów możliwe jest uchwycenie medium grafiki komputerowej jako całości, bez względu na pierwotną funkcję czy pochodzenie poszczególnych dzieł. Z drugiej strony naprowadza też na niezwykle złożony problem, jakim jest porządkowanie i analizowanie informacji w postaci big data. Przykładowo wykorzystywanie samouczących się algorytmów do zarządzania danymi dotyczącymi poszczególnych grafik otwiera zupełnie nowe perspektywy badawcze, stawiając jednak pod znakiem zapytania kwestie z pogranicza humanistyki i technologii, które do tej pory były rzadko uwzględniane – w szczególności z dziedziny software studies i relacji między badaczem a wykorzystywanymi przez niego obiektami.

Na szczególną uwagę zasługuje przywołany przez Frelika przykład zdjęć prezentowanych przez ogromne agencje rządowe, takie jak NASA, Jet Propulsion Laboratory (JPL) czy European Space Agency (ESA). Umieszczenie zdjęć kosmosu wykonanych przez teleskopy, satelity lub łaziki pozaziemskie w kategorii grafik *science fiction* może wydawać się na pozór kontrowersyjnym pomysłem, Frelik udowadnia jednak, że klasyfikacja taka nie tylko jest zasadna, ale również ma poważne implikacje polityczne. W rozbudowanej analizie wskazuje na praktykę kolorowania, przerabiania i modelowania „oryginalnych” zdjęć kosmosu przed ich opublikowaniem<sup>14</sup>. To bardzo interesujący przykład zarządzania wiedzą jako narzędziem politycznym, w tym przypadku w zakresie kreowania odpowiedniego wizerunku nauki w opinii publicznej. Należy pamiętać o tym, że w różnego rodzaju materiałach edukacyjnych (lecz także na stronie internetowej np. NASA) rzeczywiste zdjęcia przemieszane są nie tylko z tymi, które poddane zostały rozbudowanemu retuszowi, ale również z artystycznymi przedstawieniami zjawisk, których sfotografowanie jest aktualnie niemożliwe. Obrazy prezentowane przez agencje kosmiczne wykorzystywane są jako fundament społecznego wyobrażenia o wizualności kosmosu. Jest to powód, dla którego często używane są one w formie inspiracji dla artystów tworzących dzieła zależne. W konsekwencji współczesny język wizualny służący do opisu wszechświata jest relatywnie spójny.

W trakcie analizy Frelik zwraca uwagę na ważną implikację tezy Darrena Jorgensena o *science fiction* jako eksperymentalnej formie myślenia naukowego<sup>15</sup>. Konieczność aktywnego podejmowania decyzji i immersyjnego zaangażowania gracza sprawia, że „jako medium gry są potencjalnie wyjątkowo cennymi narzędziami *science fiction* w jej misji bardziej odpowiedzialnego myślenia o teraźniejszości przez pryzmat fikcyjnych przyszłości”<sup>16</sup>. To bez wątpienia jedna z ciekawszych refleksji zawartych w książce. Wykorzystanie możliwości spekulacyjnego projektowania światów jako narzędzia do namysłu naukowego stanowi niezwykle obiecujące pole do prowadzenia badań. Warto wspomnieć w tym miejscu o roli studiów enwiromentalnych, zwłaszcza w kontekście nie-ludzkich i nie-biologicznych ekologii. Analiza światów *science fiction* pod kątem emergentnych procesów i zjawisk może stanowić nie tylko interesujące wykorzystanie myśli Jussiego Parikki o nie-ludzkich mediach<sup>17</sup>, ale również koncepcji Bruno Latoura o świecie jako laboratorium<sup>18</sup>. Sprzę-

<sup>14</sup> P. Frelik, dz. cyt., s. 160.

<sup>15</sup> Darren Jorgensen, *Towards a Revolutionary Science Fiction: Althusser's Critique of Historicity*, w: *Red Planets. Marxism and Science Fiction*, red. Mark Bould, China Miéville, Middletown: Wesleyan University Press 2009.

<sup>16</sup> P. Frelik, dz. cyt., s. 79.

<sup>17</sup> Jussi Parikka, *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2010.

<sup>18</sup> Bruno Latour, *Nadzieja Pandory: eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, przekł. Krzysztof Abriszewski, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika 2013.



żenie między tak rozumianą ekologią uniwersów *science fiction* i procesami światotwórczymi ujawnia się w analizowanym przez Frelika przypadku emergentnego odkrywania praw i zasad takiego świata na podstawie materiału wizualnego. W książce powołuje się on na sformułowane przez Patricję Yaeger pojęcie nieświadomości energetycznej (*energy unconscious*)<sup>19</sup> oraz reprezentowaną przez Dominica Boyera i Imre Szeman humanistykę energii<sup>20</sup>. Koncepcje te pozwalają na zadawanie pytań o koszt energetyczny i surowcowy fantastycznych wizji obecnych w wizualnych dziełach *science fiction*. Dzięki takiemu podejściu możliwe jest zarówno odniesienie się do aspektów ekonomicznych, politycznych, kulturowych i społecznych analizowanych światów, jak i uruchomienie dyskursu krytycznego, który jest prowokowany przez te światy. Jest to potencjalnie niezwykle interesująca płaszczyzna styku między kulturą, sztuką i nauką, dzięki której możliwa staje się realna aplikacja społeczna wniosków wynikających z badań nad *science fiction*.

Nie sposób nie zwrócić uwagi na sam styl, w którym napisana została książka. Używany przez Frelika język jest przystępny w stopniu, na jaki pozwala złożoność tematu. Pomimo to, że we wstępie autor przestrzega czytelnika, iż „studium zakłada wcześniejszą znajomość literatury [...] kina czy telewizji *science fiction*”<sup>21</sup>, w dalszej części książki dokłada starań, aby każdy przykład był czytelny, a linia argumentacji – przejrzysta. Nawet przy bardzo podstawowej znajomości tematu czytelnik ma możliwość odniesienia się do licznych referencji i tropów pozostawionych przez autora. Znaczący wpływ na czytelność wywodu wywierają również liczne, starannie dobrane ilustracje (najczęściej prezentujące omawiane dzieło lub nurt), dzięki czemu *Kultury wizualne science fiction* z jednej strony wpisują się w dyskurs badań nad tytułowym nurtem w kulturze, z drugiej zaś dostarczają interesującej bazy danych materiału źródłowego.

Książka Frelika jest bez wątpienia pozycją potrzebną na polu transdyscyplinarnych badań nad *science fiction*. Stanowi impuls do poszukiwania mniej oczywistych tropów i stawia zdecydowanie więcej pytań niż udziela odpowiedzi. Być może właśnie ta jej cecha sprawia, że czytelnik może zakończyć lekturę z uczuciem pewnego niedosytu. Frelik, mierząc się z tak rozległym polem badawczym, wyznaczył sobie niezwykle ambitne zadanie. Każdy z podejmowanych w książce tematów z powodzeniem mógłby być jej głównym i jedynym. Przeprowadzenie wywodu przez aż trzy odrębne formy medialne uniemożliwia pogłębioną analizę, pozwalając jedynie na zarysowanie problemów badawczych. Była to jednak świadoma decyzja autora – jak sam pisze: „trzy główne rozdziały należy traktować przede wszystkim jako rozpoznanie i kartografię wybranych form *science fiction*”<sup>22</sup>. Należy również zauważyć, że wykorzystanie trzech przykładowych form medialnych pozwoliło Frelikowi na zarysowanie licznych punktów styku i splotów, zachodzących między nimi. Niezwykła zdolność do utrzymania szerokiej perspektywy wywodu stanowi o ogromnej wartości omawianej książki.

<sup>19</sup> Patricia Yaeger, *Editor's Column: Literature in the Ages of Wood, Tallow, Coal, Whale Oil, Gasoline, Atomic Power, and Other Energy Sources*, „PMLA” 2011, nr 2, ss. 305–326.

<sup>20</sup> Dominic Boyer, Imre Szeman, *The Rise of Energy Humanities*, online: *University Affairs*, <http://www.universityaffairs.ca/opinion/in-my-opinion/the-rise-of-energy-humanities> [dostęp: 15.07.2019].

<sup>21</sup> P. Frelik, dz. cyt., s. 30.

<sup>22</sup> Tamże, s. 189.

**Źródła cytowań**

- Boyer Dominic, Imre Szeman, *The Rise of Energy Humanities*, online: *University Affairs*, <http://www.universityaffairs.ca/opinion/in-my-opinion/the-rise-of-energy-humanities> [dostęp: 15.07.2019].
- Deleuze Gilles, Félix Guattari, *Kafka: ku literaturze mniejszej*, Kraków: Wydawnictwo Epe-rons-Ostrogi 2016.
- Frelik Paweł, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas 2017.
- Good Owen, *Furious Over Microtransactions, EVE Online Community Explodes with Rioting*, online: *Kotaku*, <https://kotaku.com/furious-over-microtransactions-eve-online-community-ex-5815445> [dostęp: 15.07.2019].
- Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2007.
- Jorgensen Darren, *Towards a Revolutionary Science Fiction: Althusser's Critique of Historicity*, w: *Red Planets. Marxism and Science Fiction*, red. Mark Bould, China Miéville, Wesleyan University Press, Middletown 2009, ss. 196–212.
- Klastrup Lisbeth, *Światowość „EverQuestu”: odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję*, przekł. Krzysztof M. Maj, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ss. 87–115.
- Latour Bruno, *Nadzieja Pandory: eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, przekł. Krzysztof Abriszewski, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika 2013.
- Maj Krzysztof M., *Czas światoodczucia: imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, ss. 368–394.
- McHale Brian, *Constructing Postmodernism*, London: Routledge 2012.
- Parikka Jussi, *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2010.
- Stasiński Jan, *Automaty, hybrydy, afekty: posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ss. 32–50.
- Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Ryan Marie-Laure, Jan-Noël Thon, Lincoln: University of Nebraska Press 2014.
- Yaeger Patricia, *Editor's Column: Literature in the Ages of Wood, Tallow, Coal, Whale Oil, Gasoline, Atomic Power, and Other Energy Sources*, „PMLA” 2011, nr 2, ss. 305–326.