

Nauka, technika i akcja: O Kulturach wizualnych science fiction Pawła Frelika

Paweł Frelik, Kultury wizualne science fiction, Kraków, Universitas, 2017, ss. 220.

PRZEGLĄD KRYTYCZNY
2021 / 3(2): 91–94
ISSN: 2657-8964
DOI: 10.14746/pk.2021.3.2.7

Roman Bromboszcz¹ 

¹ Uniwersytet Warszawski, Wydział Polonistyki, Pracownia Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych, Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa. ORCID: 0000-0002-2255-5459, Email: xbromboszcz@tlen.pl

SŁOWA KLUCZOWE: science fiction, fantastyka naukowa, sf, grafika komputerowa, concept art

1.

Zostajemy rzućeni w świat, w którym wyciska się krople potu ze ścierek służących do wycierania siebie, w dość gorącym, nerwowym świecie urbanistyki lub, choć każdy to odradza, na wszechogarniającej nas pustyni. Chodzi tutaj o jak najbardziej zamknięty i wielokrotnie zapętłony sposób racjonowania wody. Nawet nasze odchody przechodzą ten proces. W nie nazbyt odległej przyszłości możemy zostać skonfrontowani z daleko idącymi przeobrażeniami przyrody, wynikającymi z zaburzenia globalnego ekosystemu działalnością człowieka, antropogenią. Zarysowany powyżej kontekst odnosi nas jednocześnie do filmu krótkometrażowego Wanuri Kahiu „Pumzi” z 2009 roku oraz do publikacji, która o tym filmie wspomina, bierze go za swój element zainteresowania, analizy.

2.

Książka o jakiej piszę to *Kultury wizualne science fiction* Pawła Frelika, osoby o znaczącym, wzbudzającym szacunek, dorobku i pozycji, jeśli chodzi o fantastykę naukową. Członek zespołu redakcyjnego *Science Fiction Studies*, redaktor serii książkowej *New Dimensions in Science Fiction* oraz dyrektor Centrum Badań Gier Wideo UMCS. To tylko niektóre z pełnionych przez niego funkcji. Miejsce zajmowane w intelektualnej ramie, jaką oświetla promień interpretacji, nie pojawia się tutaj w istotny dla recenzji sposób.

Wspominam o tym, przede wszystkim dlatego, ponieważ taką informację znaleźć możemy na skrzydełku omawianego, bogato ilustrowanego, dzieła.

Pozycja podzielona jest zasadniczo na trzy części wydzielone tematycznie i, by tak rzec, ontologicznie, fenomenalnie. Są to odpowiednio, analizy i kontekstualizacje filmów krótkometrażowych, gier komputerowych oraz grafiki cyfrowej. Poza tymi elementami mamy wstęp oraz zakończenie, część odautorską wyjaśniającą pochodzenie użytych tekstów, ich pierwotne źródła, a także standardowe elementy publikacji naukowych: bibliografię i indeks nazwisk. W przedstawianej czytelnikowi recenzji, bez wyjątku, skoncentruję się na częściach merytorycznych, zwracając uwagę również na język, tekst jako taki oraz sposób jawienia się książki jako przedmiotu estetycznego.

3.

Skoncentruję się teraz na omówieniu jednego rozdziału, tego, który poświęcony jest grafice komputerowej. Oceniam go jako najbardziej przemyślany, o widocznej konstrukcji, przewodniej myśli, obfitujący w pojęcia i towarzyszące im zjawiska, fenomeny i informacje. Tę część książki rozpoczyna konstatacja o widmowości tej sfery kultury spowodowanej faktem, że co roku przybywa setki tysięcy obrazów cyfrowych, które można zakwalifikować do gatunku. Uniemożliwia to miarodajną ewaluację wskazanego obszaru. Niemniej autor podejmuje się tego zadania, wychodząc od wskazania narzędzi służących do wytwarzania obrazów graficznych, takich jak Adobe Illustrator, 3D Max, Zbrush, a także, służące przede wszystkim do postprodukcji fotografii: Adobe Photoshop oraz Gimp. Listę tę uzupełniłbym o takie narzędzia jak Inkscape, Blender, Unity oraz Unreal.

W dalszej części książka prezentuje źródła, z jakich czerpać można przykłady dzieł graficznego science fiction oraz klasyfikację tematów, jakby podgatunki, bo na pewno nie mody, w podwójnym sensie tego terminu. Wśród źródeł wymienia się parateksty, czyli – między innymi – okładki książek, a także oprawę graficzną albumów muzycznych, plakaty do filmów oraz scenopisy i prace koncepcyjne, pojedyncze klatki z filmów i animacji, a także, wolne od zobowiązań i funkcji praktycznych, ale traktowane na równi, w jednym poziomym porządku, realizacje artystyczne mierzące się z danym tematem. Na moment postępu zasługuje sztuka koncepcyjna, polegająca na przedstawieniu tego, w jaki sposób wyglądać ma scenografia, animacja, film, pod postacią skończonej formy graficznej, co różni ten rodzaj sztuki od szkiców, rysunków cyfrowych. Granicę tę można rzecz jasna naruszać, aczkolwiek, *concept art*, ucieleśnia to, co w przyszłości ma się stać pełnowymiarowym filmem, grą komputerową, animacją, reklamą, a nawet kolekcją modową.

Kto jest odpowiedzialny za produkcję w tych, wskazanych, pasmach? Wskazani zostają fani, amatorzy, studia graficzne, reklamowe oraz pojedynczy artyści. Autor sugeruje, że wizualna sf posiada swój własny megatekst, na który składają się powtarzające się motywy, takie jak oko komputera H.A.L. z *Odysei kosmicznej* (1969) Stanleya Kubricka, czy deszcz zer i jedynek z *Matrixa* (1999) Lilly i Lany Wachowskich. Pomocnym w takim spojrzeniu wydaje się pojęcie bazy danych, zaczerpnięte z pism Lwa Manovicha, na przykład, z jego *Języka nowych mediów* (2011). W tym miejscu warto zwrócić

uwagę na fakt, że bardziej podatne na takiego typu myślenie są gry komputerowe, choć niewątpliwie, jak sądzę, da się wyróżnić powracające motywy, wśród przedstawień graficznych, takie jak statek kosmiczny, port kosmiczny, spotkanie z obcą cywilizacją, roboty, przestrzeń gwiazdowa itp.

Paweł Frelik sugeruje, że w grafice komputerowej lub ogólniej w całej fantastyce naukowej, zarówno tej literackiej, jak i tej wizualnej, mamy do czynienia z czymś w rodzaju sprzeczności, z jednej strony, tematy, zagadnienia, problemy, narracje w dużej mierze rozwijane są poprzez ekstrapolację, dotyczą wyobrazonego świata przyszłości, z drugiej strony, sposób realizacji tych celów osiągany jest w poetyce realistycznej. Oczywiście, możemy nadmienić, że w fantastyce naukowej chodzi również o alternatywne scenariusze przeszłości lub alternatywne rzeczywistości dostępne ze świata takiego jaki znamy, niemniej, problem, zjawisko, pozostają w mocy. Istnieją od niego wyjątki, korzystające z bardziej surrealistycznych, eksperymentalnych, alinearnych rozwiązań, ale główny nurt lub powszechny trend jest właśnie taki.

Autor poszukuje różnych stylów, jak można by je nazwać, podgatunków fantastyczno-naukowego gatunku grafiki cyfrowej. Wyróżnia pejzaż kosmiczny, którego źródła szuka w malarskim pejzażu fantastycznym. Wspomina o konstrukcyjnym, co z reguły staje się czymś niejawnym, charakterze zdjęć kosmosu, w szczególności tych udostępnianych przez N.A.S.A. Kładzie akcent na obrazy architektury. Do tej listy dołącza także przedstawienia pojazdów oraz efekty spekulacji, ekstrapolacji, fantazji na temat wzornictwa przemysłowego. Przy tej okazji zwraca uwagę na przenikające się obszary, zachwianie granicy pomiędzy techniką i biologią, co w efekcie daje wykalkulowane z matematyczną precyzją przedmioty o cechach organicznych.

4.

Przejdę teraz do części wprost oceniającej omawianą pozycję książkową. Zacznę od wskazania wad, a następnie ukażę jej zalety. Należy wspomnieć o zaskakującej i trudnej do zaakceptowania ilości błędów, tak zwanych literówek. Widać wyraźnie, że zabrakło tutaj pracy korektorskiej, co wzbudza zdziwienie tym bardziej, ze względu na to, że wydawnictwo jest potraktowane bogato: kolorowe ilustracje, szlachetny papier, utrzymujący pewien poziom skład całości. Autor bazuje na literaturze i przykładach, przede wszystkim, anglosaskich. Są od tego odstępstwa, ale taka jest norma. Można to potraktować jako fenomen nauki postkolonialnej i zadać pytanie, czy współcześnie, da się, w ogóle, przed nią uciec?

Zwraca uwagę również fakt braku próby wprowadzenia własnych klasyfikacji i pojęć. Autor przywołuje różne zachodnie koncepcje i kategorie, w ich świetle omawia przykłady, ale nie ma ambicji zaproponowania czegoś własnego. Niewątpliwie publikacja jest dowodem na przecieranie nowego szlaku, na tle znikomej ilości opracowań na temat fantastyki naukowej w Polsce, a w pewnym zakresie, również i na świecie, choć właściwie nie możemy tego rzetelnie ocenić, ponieważ sytuacja w Chinach, Brazylii, Rosji, Japonii, Indiach zostaje wzięta w nawias. Próbkiwane są wypowiedzi i zjawiska mające swe źródło głównie w Stanach Zjednoczonych i Europie.

Do zalet tej książki zaliczyłbym również synkretyczność. Podjęcie tematu, który

zostaje rozpisany na trzy głosy: film krótkometrażowy, gry komputerowe i grafika cyfrowa. Pozwala to przyrzeć się szerzej wizualnym przedstawieniom klasyfikowanym zbiorczo jako science fiction. Książka jest obszernie ilustrowana, wydana na bogato z połyskującym papierem. Przedmiot jest estetyczny sam w sobie i jednocześnie daje wgląd w szeroką panoramę dzieł sztuki. Publikacja może być punktem odniesienia dla graczy, kolekcjonerów, naukowców i artystów. Wprowadzone zostają aktualnie funkcjonujące w obiegu pojęcia takie jak: pseudomorf, energetyczna podświadomość, webisody, concept art, kino atrakcji. Jako neutralną ewaluacyjnie postawił bym taką uwagę, że mamy tu do czynienia z dającą do myślenia próbą przeszczepienia angielskiego zwrotu bez tłumaczenia. Znika myślnik pomiędzy wyrazami, który jest obecny u innych badaczy (Lekiewicz 1985) i nie stosuje się alternatywnych określeń: SF, sf (Schelde 1993), sci-fi, fantastyka naukowa, scientific romance (Seed 2011: 117).

5.

Znajdujemy się na planecie Pandora. Zewsząd otaczają nas istoty, które chcą nas zniszczyć. Są to rozbitkowie z przyszłości, przypominający postaci z *Mad Maxa* (1979, 1985, 2015) w reżyserii George'a Millera, olbrzymie pająki, ptaki plujące plazmą, dzieci potrafiące zabijać z zimną krwią, nie wiedzieć dlaczego zmartwychwstałe kościotrupy rzucające mieczami. Mamy za zadanie zlikwidować ich przywódców i dostać się do osób, które zachowały godność na tle tego gnijącego świata. To scenariusz z *Borderlands 2* (2012) wyprodukowanej przez Gearbox Software, jednej z gier sf, która mogłaby uzupełnić listę przykładów wskazywanych w książce. Co warte nadmienienia, jej autor, przywołuje szereg źródeł, które mogą służyć za drogowskaz do dalszych poszukiwań. Pisze o portalu Flickr, Behance, Deviant Art, a dodać warto także ArtStation. Podaje sporą ilość linków, niektóre nie są już czynne, do Vimeo i YouTube. Warto, przy tym, pamiętać, że pewnym kluczem przydatnym w procesie nawigacji mogą być tagi, a wśród nich, z pewnością, science fiction, ale i wspomniane, alternatywne warianty.

BIBLIOGRAFIA

- Frelik, Paweł. 2017. *Kultury wizualne science fiction*. Kraków: Universitas.
- Lekiewicz, Zdzisław. 1985. *Filozofia science-fiction*. Warszawa: Krajowa Agencja Wydawnicza.
- Manovich, Lev. 2011. *Język nowych mediów*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Łośgraf.
- Schelde, Per. 1993. *Androids, Humanoids and Other Science Fiction Monsters. Science and Soul in Science Fiction Films*. New York: New York University Press.
- Seed, David. 2011. *Science fiction. A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.