

dr Paweł Frelik  
Instytut Anglistyki UMCS, Lublin

Załącznik nr 2.1. do Wniosku o przeprowadzenie postępowania habilitacyjnego

## **AUTOREFERAT**

### **A. DANE TELEADRESOWE**

### **B. POSIADANE DYPLOMY I STOPNIE NAUKOWE**

### **C. INFORMACJE O DOTYCHCZASOWYM ZATRUDNIENIU**

### **D. WSKAZANIE OSIĄGNIĘCIA:**

#### **AMERYKAŃSKA SCIENCE FICTION NA GRANICY DYSKURSÓW I MEDIÓW**

##### **D.1. PUBLIKACJE**

##### **D.2. OMÓWIENIE CELU NAUKOWEGO WW. PRAC**

D.2.1. Wprowadzenie

D.2.2. Rozwój autorskiej refleksji nad pograniczami science fiction i omówienie osiągnięcia

D.2.3. Działalność organizacyjna i promocja science fiction w świecie naukowym

### **E. OMÓWIENIE POZOSTAŁYCH OSIĄGNIĘĆ NAUKOWO-BADAWCZYCH**

### **F. WYKAZ PRZYWOŁYWANYCH PRAC INNYCH AUTORÓW**

---

### **A. DANE TELEADRESOWE**

Paweł Frelik

Dane służbowe:

Instytut Anglistyki UMCS  
pl. Marii Curie-Skłodowskiej 4  
20-031 Lublin  
tel.: 81 537 26 37  
[pawel.frelik@umcs.edu.pl](mailto:pawel.frelik@umcs.edu.pl)

Dane prywatne:

ul. Koncertowa 9/50  
20-843 Lublin  
tel. kom.: 603 066 418

### **B. POSIADANE DYPLOMY I STOPNIE NAUKOWE**

- Stopień doktora nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa amerykańskiego, Wydział Humanistyczny UMCS, Lublin, 2002. Rozprawa: *Man in the World of Technology in Postmodern American Science Fiction*. Promotor: prof. dr hab. Jerzy Durczak.
- Tytuł zawodowy magistra filologii angielskiej, Instytut Filologii Angielskiej UMCS, Lublin, 1994.

### C. INFORMACJE O DOTYCHCZASOWYM ZATRUDNIENIU W JEDNOSTKACH NAUKOWYCH

- 2002- Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Instytut Anglistyki, adiunkt
- 2011-2012 Uniwersytet Warszawski, Ośrodek Studiów Amerykańskich, adiunkt
- 1994–2002 Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Instytut Anglistyki, asystent
- 1996-1999 Nauczycielskie Kolegium Języków Obcych, Sandomierz, wykładowca

**D. WSKAZANIE OSIĄGNIĘCIA** wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (dz. u. nr 65, poz. 595 ze zm.)

### AMERYKAŃSKA SCIENCE FICTION NA GRANICY DYSKURSÓW I MEDIÓW

#### D.1. PUBLIKACJE

*[NB. Nieciągła numeracja odzwierciedla numerację z załącznika „3-1 Wykaz publikacji”.]*

##### ***Tomy redagowane (1):***

2. *Playing the Universe. Games and Gaming in Science Fiction*, red. David Mead i Paweł Frelik, Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2007.

##### ***Artykuły w czasopiśmie i zbiorach recenzowanych (9):***

4. „Dark Matters: Mapping Science Fiction on the Extreme Metal Continuum,” *Journal of the Fantastic in the Arts* 24.2 (2013): 289-309.
5. „Reading the Background - The Textual and the Visual in Steve Tomasula’s *The Book of Portraiture*.” *Sillages Critique. Exposition / Surexposition* 17/2013. Online.  
<http://sillagescritiques.revues.org/3318>
7. „How We Think When We Think About Science Fiction: Hayles’s *How We Think*,” *Science Fiction Studies* 121 (November 2013): 540-545.
8. „Of Slipstream and Others: SF and Genre Boundary Discourses,” *Science Fiction Studies* 113 (March 2011): 20-45.
14. “Digital Cinema and Audiences.” *Liverpool Companion to World Science Fiction Film*, red. Sonja Fritzsche. Liverpool: Liverpool University Press, 2014, 247-264.
16. „Gothic Videogames,” *Expanding the Gothic Canon. Studies in Literature, Film and New Media*, red. Anna Kędra-Kardela, Andrzej Sławomir Kowalczyk. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2014, 269-286.

17. „The Frenzy of the Visible—Spectacular Storytelling in Contemporary Hollywood.” *Americascapes. Americans in/and Their Diverse Sceneries*, red. Ewelina Bańka, Mateusz Liwiński, Kamil Rusiłowicz. Lublin: Wydawnictwo KUL, 2013, 112-120.
18. „Paul Laffoley: sztuka *science fiction* w poszukiwaniu utopii”. *Inne bębny. Różnica i niezgoda w literaturze i kulturze amerykańskiej*, red. Ewa Antoszek, Katarzyna Czerwiec-Dykiel, Izabella Kimak. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2013, 79-91.
19. „The Future of the Past: Science Fiction, Retro, and Retrofuturism.” *Parabolas of Science Fiction*, red. Brian Attebery and Veronica Hollinger. Middletown, CT: Wesleyan, 2013, 205-224.

### **Recenzje i inne (6):**

53. „Another Genre That Is Not”, Emily Auger, *Tech-Noir Film: A Theory of the Development of Popular Genres. Science Fiction Studies* 116 (March 2012): 118-20.
54. Dominika Oramus, *On the Mixing of Genres: Science Fiction and Postmodernism. The Americanist* XXVI (Fall 2011): 204-210.
55. Seo-Young Chu, *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation. SFRA Review* 298 (Fall 2011): 27-30.
56. “The Genre That Is Not,” Dongshin Yi, *A Genealogy of Cybergothic: Aesthetics and Ethics in the Age of Posthumanism, Science Fiction Studies* 114 (July 2011), 363-366.
123. „Slipstream 101,” *SFRA Review* 290 (Fall 2009): 3-6.
125. „Paweł Frelik talks with Steve Tomasula”, *In & Oz*, by Steve Tomasula. Chicago: University of Chicago Press, 2012, 145-51.

## **D.2. OMÓWIENIE CELU NAUKOWEGO WW. PRAC I OSIĄGNIĘTYCH WYNIKÓW ORAZ ICH EWENTUALNEGO WYKORZYSTANIA**

[NB. Odwołania według numerów w nawiasach kwadratowych do moich publikacji wg listy powyżej oraz pełnej listy publikacji w załączniku „3-1 Wykaz publikacji”; odwołania do publikacji innych autorów wg bibliografii na końcu niniejszego załącznika.]

### **D.2.1. Wprowadzenie**

Wymienione w p. D.1. publikacje koncentrują się wokół problemów związanych z science fiction (odtąd również sf), a konkretnie wokół charakteru obrzeży i obszarów styeczności sf z innymi formacjami literackimi (np. literaturą postmodernistyczną bądź literaturą głównego nurtu) oraz mediami (np. sztuką wizualną, gramami wideo czy filmem pełnometrażowym). Pozostanie przy pochodzącym z języka angielskiego terminie „science fiction” jest celowe; polski odpowiednik „fantastyka naukowa” ma zazwyczaj nieco węższe znaczenie, szczególnie w kontekście wizji gatunku, jaką proponuję poniżej. Celem moich badań i refleksji naukowej jest

rewizja tradycyjnego, osadzonego w literaturze pojmowania science fiction. Jest ona moim zdaniem konieczna ze względu na znaczącą obecność tematów i tropów sf w mediach innych niż literatura, film narracyjny i telewizja. Moje osiągnięcie sytuuje się więc w nurcie krytycznych studiów nad science fiction, które naszkicuję poniżej.

Wielu badaczom tradycyjnych pól literackich, science fiction może kojarzyć się z opowieściami lekkimi, łatwymi i intelektualnie niewymagającymi, i rzeczywiście – przynajmniej w Stanach Zjednoczonych – takie były w dużej części początki sf w magazynach pulpowych w latach 1920. i 1930. Od końca lat 60. zeszłego wieku science fiction przeszła ewolucję, co do której charakteru w pełni uprawnione jest użycie przymiotników „rewolucyjna” i „dramatyczna”. Jakkolwiek, jak w każdej innej domenie produkcji kulturowej, istnieje cały szereg tekstów sf, które kontynuują pierwotne formuły opowieści przygodowych z technicznym zacięciem, jako zjawisko współczesna amerykańska science fiction jest gatunkiem obecnym w wielu mediach i formach, w pełni rozwiniętym, konceptualnie i estetycznie dojrzałym i tak zróżnicowanym i rozległym, że usprawiedliwione jest użycie w stosunku do niej określenia „kultura”, a nie właśnie „gatunek”. Co więcej, przez wielu krytyków współczesna sf uważana jest za jedyny gatunek narracyjny we współczesnej kulturze, który z pełną konsekwencją i przenikliwością, a przy użyciu właściwych sobie fantastycznych tropów, metafor i ikon, porusza wszelkiego rodzaju polityczne, społeczne, ekonomiczne i kulturowe problemy współczesnego świata.

Rozwojowi science fiction towarzyszył rozwój badań krytycznych nad nią – najpierw w kręgach literaturoznawczych, a następnie filmoznawczych i medioznawczych, ale również socjologicznych, językoznawczych i innych. Jeden z historycznie najważniejszych – a wciąż obecnych – wątków tych badań sprawia, iż kultura science fiction jest zupełnie wyjątkowa wśród tak zwanych dyskursów kultury popularnej. O ile w ostatnich kilku dekadach rozwinęły się badania nad fantazy, horrorem, powieścią detektywistyczną, thrillerem czy romanssem, nie wspominając wcześniejszych prac dotyczących literatury gotyckiej czy westernu, żadna z tych dyscyplin nie była w takim stopniu zdominowana przez dyskusje nad własną tożsamością oraz istotą gatunku jak *science fiction studies*. Liczba artykułów i książek proponujących zarówno definicje samego gatunku, jak i regulujące jego stosunek do innych formacji kulturowych, sięga obecnie setek, jeśli nie tysięcy, zaś rozbieżności doprowadziły do całego szeregu „wojen krytycznych” (Luckhurst). Dyskusje te można z grubsza podzielić na dwie grupy. Pierwsza z nich dotyczy różnic pomiędzy sf a innymi gatunkami fantastycznymi, szczególnie fantazy; druga skupia się na gatunkowej tożsamości samej science fiction oraz jej relacjach z literackim mainstreamem, realistycznym lub postmodernistycznym.

W pierwszych dekadach istnienia dyscypliny duży nacisk kładziono również na walidację i legitymizację badań nad sf, która w wielu zakątkach akademii była wciąż traktowana z pogardą. Do najbardziej znaczących głosów w tej debacie należeli Darko Suvin, który w *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (1979) zaproponował pierwszą systematyczną a jednocześnie bardzo upolitycznioną teorię gatunku, oraz Fredric Jameson, który w swoich esejach i książkach od lat podkreśla znaczenie sf jako postmodernistycznego gatunku *par excellence*, ale również kluczowego imaginarium późnego kapitalizmu. W podkreślanii wagi i znaczenia science fiction ci i inni krytycy opierali się na dwu kategoriach argumentów. Po pierwsze, zwracali oni uwagę na racjonalność a nawet naukowość sf odzwierciedlającą technologiczny charakter współczesności (nawet jeśli zawarta w tekstach nauka i technika były wyobrażone). Po drugie, podkreślali funkcję narracji, opowiadania historii, które dzięki swoim fantastycznym elementom mogą przedstawiać niecodzienne perspektywy i nieoczekiwane strategie patrzenia na zdawałoby się oczywiste zagadnienia.

Tak motywowane znaczenie sf doprowadziło w konsekwencji do wyrobienia w wielu kręgach, zarówno autorskich jak i krytycznych, dosyć konserwatywnych postaw i pozycji, w ramach których wartość tekstu sf – czy to literackiego czy filmowego – była przede wszystkim oceniana przez pryzmat efektywności literackiej oraz spójności, jeśli nie naukowej to pseudonaukowej. Niemal ironiczne jest to, biorąc pod uwagę skromne początki gatunku w latach 1920., że w wielu przypadkach oznaczało to ocenę złożoności narracyjnej, nieprzewidywalności, oryginalności, głębokiego psychologizmu bohaterów oraz ambicji przesłania – krótko mówiąc cnót narracyjnych od dawna zakorzenionych w wysokiej literaturze głównego nurtu.

Na przełomie XX i XXI wieku owo tradycyjne rozumienie istoty i charakteru oddziaływania science fiction wymaga, moim zdaniem, istotnej korekty, co spowodowane jest pojawieniem się dwu czynników. Pierwszym z nich jest rozmywanie się wcześniej ściśle przestrzeganych granic gatunkowych sf (Clute) bądź rewizja wcześniejszych koncepcji tych granic (Bould and Vint; Kincaid; Rieder). Drugi czynnik to trwająca od mniej więcej dwudziestu lat eksplozja nowych form i mediów (wielu z nich, cyfrowych), których charakter i strategie angażowania odbiorców znacząco różnią się od opowieści wcześniej obecnych w medium literackim. Charakter oddziaływania tych czynników oraz ich konsekwencje dla rozumienia science fiction jako zjawiska są właśnie przedmiotem moich badań.

W p. D.2.2. poniżej przedstawiam rozwój mojej refleksji nad rozumieniem science fiction jako gatunku, którego granice są o wiele bardziej płynne niż zakłada wielu krytyków, jak również w kontekście mediów innych niż tradycyjne media narracyjne. Na wstępie odnoszę się do wybranych wcześniejszych publikacji, wyliczonych w Załączniku 3.1, aby pokazać ewolucję moich badań. W części głównej wyjaśniam dokładniej mój wkład w rewizję koncepcji science fiction, odnosząc się do wymienionych w sekcji D.1 publikacji stanowiących istotę mojego osiągnięcia.

#### **D.2.2. Rozwój autorskiej refleksji nad pograniczami science fiction i omówienie osiągnięcia**

Całokształt moich zainteresowań naukowych można przedstawić przy pomocy figury lunety, której moduły stają się coraz węższe w miarę wysuwania się, lecz umożliwiają bliższy ogląd sytuacji, pozwalając na zobaczenie czegoś, co z dalszej odległości umyka wzrokowi. Na wszystkich etapach wysuwania takiej lunety interesowały i interesują mnie przede wszystkim brzegi tego, co dzięki niej można zobaczyć, obszary, które przy najmniejszym poruszeniu instrumentu mogą uciec z pola widzenia, bądź których obraz może się zamazać. Innymi słowy, zawsze interesowały mnie zjawiska graniczne, niedookreślone, „nieczyste”, pozbawione klarowności charakterystycznej dla obiektów znajdujących się w centrum pola widzenia. I tak w ramach literatury i kultury amerykańskiej, zajmowały mnie zjawiska tradycyjnie umieszczane w oddaleniu od centrum – literatura postmodernistyczna i eksperymentalna oraz tzw. gatunki popularne. W ramach tych ostatnich, obok konwencji cieszących się od dawna pewnym kapitałem kulturowym, takich jak western czy powieść detektywistyczna, w centrum moich zainteresowań znajdują się gatunki fantastyczne, a przede wszystkim science fiction. I dalej, w ramach jakże szerokiej kultury sf moją uwagę przyciągają przede wszystkim nie autorzy najbardziej znanych powieści czy filmów, a formy i media często nazywane pomniejszymi (ang. *minor media*), bądź te ich aspekty, które umykają powszechnie uznanym teoriom zbudowanym na podstawie klasycznych utworów literackich czy filmowych.

Problematyką związaną z literaturą a potem mediami science fiction zacząłem interesować się praktycznie na samym początku swojej kariery naukowej w 1994 roku. Inspiracją był dla mnie pobyt na rocznym stypendium w Stanach Zjednoczonych, w Washington State University, w Pullman, WA, w latach 1993-1994, gdzie uczęszczałem na kilka kursów z sf i po raz pierwszy przekonałem się, że fantastyką naukową można zajmować się akademicko. Moje pierwsze wystąpienie konferencyjne wiosną 1995, podczas konferencji Komisji Fulbrighta w Toruniu, dotyczyło powieści sf Bruce'a Sterlinga, autora często kojarzonego z medialnie nagłośnionym, chociaż nie do końca klarownie zdefiniowanym, podgatunkiem sf o nazwie cyberpunk. Szereg kolejnych publikacji (Zał. 3-1: [35], [37], [38] i [41]) oraz wystąpień konferencyjnych (zarówno w Polsce jak i za granicą) koncentrowało się na tej właśnie grupie tekstów, zaś ukoronowaniem tego etapu badawczego była moja rozprawa doktorska. Świadomie odszedłem w niej od użycia nazwy „cyberpunk” ze względu na ograniczenia tej ostatniej, ale również z powodu rosnącej świadomości bardzo złożonych problemów definicyjnych sf – zarówno wewnątrzgatunkowych, jak i tych dotyczących relacji sf z innymi formacjami i tradycjami literackimi.

Zainteresowania te towarzyszyły mi jeszcze przez kilka pierwszych lat po uzyskaniu stopnia doktora, owocując, między innymi, rozdziałami dotyczącymi m.in. science fiction w zbiorowej *Historii literatury amerykańskiej XX wieku* (Zał. 3-1: [32], [33], [34]), która otrzymała w 2004 roku nagrodę Ministra Edukacji Narodowej i Sportu, oraz siedmioma hasłami-esejami w wydanej w Stanach Zjednoczonych prestiżowej *Encyclopedia of Themes in Science Fiction and Fantasy* (Zał. 3-1 [25] do [31]). W tym samym czasie zacząłem jednak zwracać się ku mniej uczęszczanym przez badaczy obszarom kultury science fiction. Tutaj moja uwaga skupia się na dwu głównych obszarach zagadnień: po pierwsze, na strefach styczności pomiędzy sf a innymi obszarami literatury i kultury amerykańskiej; po drugie, na mediach science fiction z pominięciem dobrze opisanych form narracyjnych, tj. kina narracyjnego (Kuhn, Sobchack, Bould, Bukatman), telewizji (Booker, Geraghty) i komiksu (Hassler-Forest). Badania te, które zaowocowały jednym tomem zredagowanym, dziewięcioma artykułami w czasopiśmie i wydawnictwach zbiorowych oraz sześcioma recenzjami, stanowią istotę mojego osiągnięcia.

W pierwszym z dwu wymienionych obszarów, moim najważniejszym wkładem do dyskusji jest artykuł „Of Slipstream and Others: SF and Genre Boundary Discourses” [8], oparty na wcześniejszym przyczynku „Slipstream 101” [123], na temat slipstreamu, literatury granicznej pomiędzy sf a różnymi formacjami szeroko pojętej literatury głównego nurtu. Określenie to najczęściej opisuje 1) teksty narracyjnie fantastyczne ale napisane przez pisarzy nie identyfikujących się z sf, 2) teksty pisarzy sf, które nie w pełni lokują się w gatunku oraz 3) teksty gatunkowo eklektycznie, w których sf jest jedną z użytych konwencji. Wspomniany artykuł stanowi pierwsze systematyczne ujęcie tego tematu w krytyce sf i ukazał się jako tekst wiodący w numerze specjalnym *Science Fiction Studies* w 2011 roku poświęconym właśnie slipstreamowi. Podjąłem w nim próbę zdefiniowania tego zjawiska nie jako grupy tekstów, jak sugerowali to w przeszłości pisarze tacy jak Bruce Sterling (1989) bądź John Kessel (2006), a jako dyskursu lub strategii, której przedmiot zmienia się w zależności od punktu odniesienia. Wykazuję w nim również, że akt przydania tekstowi etykiety „slipstream” może być działaniem ideologicznym w kontekstach literackich wojen i konfliktów zarówno wewnątrz- jak i międzygatunkowych.

Ten wątek badawczy zacząłem potem rozwijać w analizie tekstów jednego z amerykańskich pisarzy postmodernistycznych Steve'a Tomasuli, którego dzieła stoją na pograniczu zarówno gatunków jak i mediów. W „Reading the Background – The Textual and the

Visual in Steve Tomasula's *The Book of Portraiture*" [5] przeanalizowałem interakcję elementów tekstowych i wizualnych w jego multi-gatunkowej powieści *The Book of Portraiture*. Uzupełnieniem tych badań jest wywiad z autorem [125], który ukazał się we wznowieniu pierwszej jego powieści przez University of Chicago Press. W innym, złożonym i przyjętym do druku artykule – a więc nie zaliczonym do podlegającego bezpośredniej ocenie osiągnięcia, lecz zasługującym na wspomnienie (Zał. 3-1: [94]) – podjąłem bezpośrednio temat traktowania prozy Tomasuli jako *de facto* science fiction.

Do zagadnienia związków pomiędzy sf a innymi gatunkami literackimi bądź mainstreamem bądź dyskusji genologicznych dotyczących sf wracałem również kilkakrotnie w krytycznych omówieniach książek. Jakkolwiek status recenzji nie dorównuje wadze artykułów naukowych, w kilku takich tekstach odnoszę się do – moim zdaniem – błędnie przedstawionej problematyki między- i wewnątrzgatunkowych relacji, opierającej się na starszych strukturalistycznych koncepcjach gatunku. W recenzji książki Dominiki Oramus [54] polemizuję z przedstawioną w niej wizją relacji między sf a literaturą głównego nurtu, jak również brakiem zaznaczenia radykalnie różnych trajektorii rozwoju amerykańskiej i brytyjskiej sf. Recenzja książki Seo-Young Chu [55] zwraca uwagę na bezpodstawność propozycji zatarcia różnic pomiędzy sf a innymi gatunkami oraz próby strukturalistycznej systematyzacji parametrów sf, w sytuacji kiedy gatunki, jak twierdzą, w dużo większym stopniu opierają się na dynamicznie negocjowanych koncepcjach zróżnicowanych grup odbiorców. W recenzjach książek Emily Auger [53] i Dongshin Yi [56] nie zgadzam się z ich autorskimi propozycjami podgatunków sf, podważając ich zasadność ale też i rozumowanie genologiczne prowadzące do zawartych w ich pracach „aktów założycielskich” nowych podgatunków.

Drugim, znacznie większym obszarem moich zainteresowań pograniczami science fiction, a jednocześnie częścią osiągnięcia, jest grupa tekstów poświęcona mediom sf i temu, jak ich techniczne i materialne uwarunkowania mogą wpływać nie tylko na ich odbiór, ale i na konstrukcje zawartych w nich opowieści oraz na same koncepcje science fiction pierwotnie wypracowane w mediach stricte narracyjnych. Pierwszym poważnym krokiem w tym kierunku był współredagowany przeze mnie i wydany w 2007 roku zbiór *Playing the Universe. Games and Gaming in Science Fiction* [2] zawierający eseje wyłącznie zagranicznych autorów. Współredaktor David Mead odpowiedzialny był w nim za wybór i redakcje artykułów poświęconych tematycznej obecności gier w utworach literackich. Ja natomiast starałem się przedstawić możliwie jak najszersze spektrum innych mediów, wybierając spośród zgłoszonych abstraktów te poświęcone nie tylko tradycyjnie narracyjnym mediom, takim jak film czy telewizja, ale również szereg skupiających się na słabo wtedy opisywanych w krytyce sf grach wideo, grach RPG i transmediach. To poszerzenie pola dyskusji było często wskazywane w późniejszych recenzjach zbioru.

Mój udział w redakcji tomu *Playing the Universe* stanowił swego rodzaju wstęp do szeregu artykułów i rozdziałów w kolejnych latach, w których badałem formy i media sf pozostające nieco na uboczu – niesłusznie, moim zdaniem – głównych dyskusji krytycznych. Pomimo że ukazały się one w dużej grupie w 2013 i 2014 roku, szereg z nich jest wynikiem długich refleksji naukowych oraz „testowania” koncepcji podczas licznych konferencji zagranicznych. W kilku z nich wyszedłem od szerokiego oglądu mediów science fiction, zwracając uwagę na zmiany, jakie wymusił na współczesnej kulturze w ogóle i science fiction w szczególności cyfrowy charakter współczesnych mediów. W rozszerzonej recenzji (ang. *review article*) „How We Think When We Think About Science Fiction: Hayles's *How We Think*” [7] zadaję pytanie, w jaki sposób rozwój cyfrowej humanistyki (ang. *Digital Humanities*) wpływa na refleksję

nad science fiction. Książka znanej badaczki stała się dla mnie impulsem do sugestii, że kontury wiedzy nie tylko o współczesnej ale i o przeszłej sf mogłyby zmienić się znacząco w konsekwencji użycia oferowanych przez cyfrową humanistykę narzędzi softwarowych do analizy zbiorów tekstów. W artykule zwracam również uwagę na znaczenie wizualizacji w celu zrozumienia złożoności zarówno pojedynczych tekstów jak i całego gatunku.

W artykule „The Frenzy of the Visible—Spectacular Storytelling in Contemporary Hollywood” [17] sugeruję zmianę oceny grupy współczesnych filmów, przede wszystkich science fiction, określanej często mianem „kina efektów specjalnych”. Uciekając się do porównania do opery, wyjaśniam dlaczego filmy te są obecnie niemal z góry skazane na negatywne oceny, wśród których najbardziej surowe pochodzą nie od krytyków głównego nurtu kina, a od filmoznawców sf. Meritum artykułu jest poparta argumentami sugestii, że wbrew wszelkim pozorom, kino sf efektów specjalnych to w praktyce odrębna forma artystyczna, której konstrukcja i dynamika różnią się od kina narracyjnego ukształtowanego w klasycznym okresie Hollywoodu.

W kilku kolejnych artykułach zajmuję się pojedynczymi mediami science fiction. „Digital Cinema and Audiences”, symbolicznie zamykający *Liverpool Companion to World Science Fiction Film* [14], szczegółowo omawia złożony wpływ techniki cyfrowej na kształt obecnego i przyszłego kina sf. Wpływ ten dotyczy nie tylko samej jakości obrazu i dźwięku oraz modeli produkcji – wśród innych konsekwencji znajdują się zmiana konstrukcji opowieści filmowych, eksplozja kina krótkometrażowego oraz otwarcie filmów na manipulację przez fanów, co z kolei prowadzi do zacierania sztywnych uprzednio granic między widownią a twórcami. Nie bez znaczenia jest również umiędzynarodowienie medium, które w sf było historycznie reprezentowane przede wszystkim przez kraje zachodnioeuropejskie i USA.

W „Dark Matters: Mapping Science Fiction on the Extreme Metal Continuum” [4] skupiam się na medium dźwiękowym, a konkretnie na niezbadanym w literaturze krytycznej sf gatunku muzyki heavy metalowej i jej odmianach. Punktem wyjścia dla artykułu jest odrzucenie stwierdzenia krytyka Philipa Haywarda, że muzyka science fiction nie istnieje, który to wniosek – ponownie – opiera się na wąskim, czysto narracyjnym rozumieniu gatunku. W artykule przedstawiam i omawiam kilka sposobów, na jakie fantastyczność sf może być obecna w wybranym przeze mnie gatunku. W medium muzyki fantastyczność może więc być przekazywana zarówno dźwiękowo, w postaci imitacji odgłosów zaawansowanych cywilizacji technicznych czy też symulacji komunikacji z obcymi, jak i w postaci werbalnych i wizualnych nawiązań do literackiej czy filmowej sf dzięki oprawie wizualnej i tekstom utworów. Ta druga grupa środków wyrazu cieszy się wśród muzyków, którzy czerpią inspiracje z sf dużą popularnością, ale błędem byłoby analizowanie znakomitej większości tekstów tychże utworów przy użyciu kryteriów stosowanych do prozy czy poezji.

W „Paul Laffoley: sztuka *science fiction* w poszukiwaniu utopii” [18] zajmuję się z kolei malarstwem, czy szerzej – sztuką wizualną science fiction. Wychodząc od twórczości genialnego malarza-outsidera Paula Laffoleya, nakreśliłam w nim problemy recepcji sztuki sf w kręgach odbiorców przyzwyczajonych do form narracyjnych. Wielu artystów zajmujących się sztuką i grafiką science fiction inspirowane są oczywiście konkretnymi tematami, ale ich fantastyczność może funkcjonować na bardzo różne sposoby. Obrazy Paula Laffoleya opierają się w znacznym stopniu na obszernych werbalnych komentarzach, często będących częścią samych dzieł, ale i na wyraźnych ikonograficznych zapożyczeniach z kina sf lat 50. Jednocześnie jednak sprowadzenie ich fantastycznego wymiaru do komponentu tekstowego w żaden sposób nie wyjaśniłoby ich oddziaływania na odbiorców. Podobnie jak techno-surrealizm H. R. Gigera czy ilustracje Stephana Martiniere, których to autorów omawiam w rozdziale poświęconym sztuce w



przygotowywanej monografii, obrazy Laffoleya w znaczącym stopniu nastawione są również na odbiór afektywny, impresjonistyczny, w którym odbiorca jest – aby użyć terminu Louisa Althussera – „interpelowany” estetycznie. Wartość artykułu została doceniona na polu międzynarodowym: w 2013 roku zajął drugie miejsce w konkursie James Bishop Memorial Award, organizowanym przez amerykańską International Association for the Fantastic in the Arts, w ramach którego nagradzane są najlepsze teksty krytyczne o fantastyce w języku innym niż angielski.

Pomostem między gatunkową i medialną refleksją nad pograniczami science fiction są dwa artykuły poświęcone grom gotyckim [16] oraz retrofuturyzmowi [19]. Pierwszy z nich, „Gothic Videogames”, eksploruje medium gier w gatunku, który w drugiej połowie XX wieku stał się jednym z najważniejszych repozytoriów tematów i tropów sf. Znacząca liczba współczesnych opowieści gotyckich to jednocześnie *par excellence* teksty science fiction. Literackie i filmowe związki gotyku i science fiction zostały szeroko opisane w wielu dziełach, ale do tej pory brak było opracowań poświęconych najnowszemu z mediów elektronicznych, grom wideo. Mając na uwadze powiązania dwu gatunków, zauważam w artykule, że w medium gier obydwie konwencje znajdują się na zupełnie innych pozycjach wyjściowych: dla gotyku gry są medium niemal wymarzoną podczas kiedy twórcy gier sf borykają się z ciągłymi oskarżeniami o rozwadnianie konceptualnej narracyjności sf.

W „The Future of the Past: Science Fiction, Retro, and Retrofuturism” [19] zająłem się retrofuturyzmem, terminem dotychczas używanym dosyć luźno w szeregu kontekstów i zazwyczaj odnoszącym się do przeszłych przedstawień przyszłości, których charakter retro wyraźnie kontrastuje z obecnymi wyobrażeniami przyszłości. Podobnie jak w przypadku artykułu o slipstreamie, uporządkowałem w nim terminologię oraz przedstawiłem propozycję traktowania retrofuturyzmu jako strategii czysto wizualnej, która posiada jednak znaczący potencjał narracyjny i polityczny – tyle, że konieczne jest w jego przypadku stosowanie metod analizy częściowo zapożyczonych z historii sztuki i studiów nad wizualnością. Próba ta spotkała się z uznaniem recenzentów tomu zawierającego esej (Gomel 205).

Zwieńczeniem tego kierunku pracy naukowej są badania prowadzone przez mnie w ramach samodzielnego projektu o tytule „Kultury wizualne fantastyki naukowej” nagrodzonego grantem Narodowego Centrum Nauki w kategorii OPUS (2013-2014). Wymiernym jego wynikiem jest przygotowywana aktualnie monografia o tym samym tytule. Jej cztery główne rozdziały omawiają cztery wizualne formy science fiction o wyraźnym dotychczas deficycie prac krytycznych – gry wideo, sztukę, film krótkometrażowy oraz mapy. We wszystkich przypadkach staram się zaproponować inne niż narracyjne strategie odbioru tych mediów oraz narzędzia krytyczne pozwalające na analizę nie-narracyjnego kulturowego oddziaływania sf. Przewidywany termin złożenia ostatecznej wersji manuskryptu to wrzesień 2014.

Przekonanie o wadze dyskusji nad nieopracowanymi bądź pomijanymi formami i mediami kultury science fiction zaowocowało również propozycją serii wydawniczej „New Dimensions of Science Fiction”, opracowaną wspólnie z Patrickiem Sharpem z California State University (Los Angeles, USA) i złożoną w University of Wales Press (Wielka Brytania). W wyniku trwającego 6 miesięcy procesu recenzyjnego, Rada Nadzorcza UWP pozytywnie zaopiniowała wniosek i w kwietniu 2014 roku ustanowiła serię, której Prof. Sharp i ja zostaliśmy redaktorami.

Pozwolę sobie w tym miejscu wspomnieć kilka artykułów znajdujących się w druku, aczkolwiek z powodów formalnych nie należą one do wskazanego przeze mnie osiągnięcia i jako

takie nie podlegają bezpośredniej ocenie. Pierwszy z nich, opóźniony ze względu na monumentalność tomu – *Oxford Companion to Science Fiction*, poświęcony jest grom wideo (zał. 3-1: [87]) i proponuje nowe, usystematyzowane strategie krytyczne dla tego medium, które łączy odejście od czysto narracyjnych poszukiwań, stanowiska obecnego w dyscyplinie *game studies*. Drugi koncentruje się na filmie krótkometrażowym (Zał 3-1: [93]); sugeruję w nim traktowanie tzw. „shortów” sf jako medium zupełnie odrębne od filmu pełnometrażowego, wykazując, że różnice między nimi nie ograniczają się jedynie do długości. W druku znajdują się cztery hasła-eseje poświęcone komiksowi sf (Zał. 3-1 [89], [90], [91], [92]). W trakcie przygotowania jest również numer specjalny periodyku *Science Fiction Studies* poświęcony cyfrowym formom science fiction (Zał. 3-1: [101]), którego jestem głównym redaktorem.

Omówiony powyżej cykl publikacji stanowiący podstawę do wszczęcia procedury habilitacyjnej proponuje nowe spojrzenie na formy i media science fiction, które są, słowami filmoznawcy Toma Gunninga, „pseudomorfami” literackiej sf – autonomicznymi formami medialnymi, które pomimo pozorów bliskiego powinowactwa z literackim pierwowzorem posiadają odrębne cechy. Podczas gdy literacka science fiction polega na opowieści jako głównym narzędziu swojego oddziaływania kulturowego, fantastyka w mediach wizualnych (film krótkometrażowy, sztuka, mapy) oraz partycypacyjnych (gry wideo) traktuje jakość afektywną na równi z – a czasem ponad – jakością kognitywną. Moim badaniom towarzyszy przekonanie, że formy science fiction znajdujące się na krawędzi głównych dyskusji gatunku są o wiele bardziej złożone i wyrafinowane niż im się to zazwyczaj przypisuje i że rzetelna ocena funkcjonowania gatunku w kulturze nie jest możliwa bez ich uwzględnienia.

Oczywiście, całkowite odejście od narracji w jakimkolwiek tekście kultury nie jest możliwe. Nawet najbardziej pozbawione kontekstu obrazy czy grafiki sf bądź gry wideo o bardzo minimalnej warstwie narracyjnej wywołują u odbiorców pragnienie dopowiedzenia historii. Jednocześnie jednak oczekiwania i kryteria wyrobione w tradycyjnie narracyjnych mediach wąsko zakreślonego gatunku nie tylko skutkują z góry przewidywalnymi ocenami, ale są zupełnie nietrafione w przypadku szeregu granicznych form. Owszem, wiele gier czy filmów krótkometrażowych opowiada historie, ale są one jedynie ich drugorzędny czy nawet trzeciorzędny element. Moje badania w ciągu ostatnich lat koncentrowały się na sposobach sprecyzowania, jak jeszcze – poza opowiadaniem historii – graniczne formy i teksty sf oddziałują na odbiorców i w jaki sposób rozszerzają one metody kulturowego oddziaływania gatunku. Pragnienie udowodnienia ważkości tych dzieł, co tradycyjnie było jednym z celów krytyki sf (szczególnie w obszarze kontaktów z szerszym polem literackim) w kategoriach, które sprawdziły się w stosunku do literatury czy telewizji sf, jest z góry skazane na porażkę. Co gorsza, prowadzi ono również do deficytu uwagi skierowanej na estetykę i walory afektywne rozpatrywanych prac. Pluralizacja spojrzenia na graniczne formy science fiction jest jednym z głównych wyzwań, z którymi mierzę się w opisywanym osiągnięciu.

Nakreślona wyżej problematyka badawcza nie kończy się w żaden sposób na przywołanym cyklu publikacji ani monografii planowanej na koniec 2014 roku i będzie kontynuowana w przyszłych pracach.

### **D.2.3. Działalność organizacyjna i promocja science fiction w świecie naukowym**

Moja działalność naukowa związana ze współczesnymi dyskursami science fiction ma także wymiar organizacyjno-promocyjny. Jej początki sięgają 1997 roku, kiedy zostałem członkiem Science Fiction Research Association, najstarszej i największej na świecie organizacji

naukowej, której celem jest badanie science fiction w literaturze, filmie i innych mediach. Pierwotnie założona przez amerykańskich naukowców i krytyków, SFRA jest obecnie organizacją międzynarodową, a wśród jej członków znajdują się pracownicy naukowcy, badacze, bibliotekarze i archiwiści, a także pisarze, redaktorzy i wydawcy science fiction. Wielotorowa działalność Science Fiction Research Association obejmuje między innymi organizację corocznej konferencji, wydawanie biuletynu, wspieranie badań nad science fiction poprzez fundowanie stypendium na badania dla doktorantów. W następnych latach, zarówno przed jak i po uzyskaniu stopnia doktora, zaangażowałem się w działalność organizacji, uczestnicząc w szeregu konferencji oraz publikując artykuły i recenzje w periodyku *SFRA Review*. Brałem również udział w pracach dwu komisji: Pioneer Award Committee, przyznającej nagrodę za najlepszy artykuł krytyczny w dziedzinie badań nad sf w danym roku, jako członek komisji w latach 2003 i 2004 oraz jej przewodniczący w 2005 roku, oraz Graduate Student Paper Award, przyznającej nagrodę za najlepszy referat doktoranta wygłoszony na dorocznej konferencji organizacji, jako członek komisji w latach 2006 i 2007 oraz jej przewodniczący w 2008 roku. W 2010 roku zostałem poproszony o wygłoszenie wykładu plenarnego na temat transmedialnych opowieści rozproszonych podczas konferencji w Lawrence, Kansas (USA).

W roku 2011 zorganizowałem na UMCS-ie doroczną konferencję organizacji, w której uczestniczyło ponad 60 członków z kilkunastu krajów (Australii, Austrii, Brazylii, Hiszpanii, Iranu, Izraela, Kanady, Niemiec, Polski, Rosji, USA, Wielkiej Brytanii i Włoch). Była to druga, po spotkaniu w Szkocji w 2002 roku, konferencja SFRA poza kontynentem amerykańskim, a jej sukces skłonił zarząd do decyzji o regularnej organizacji konferencji poza USA i Kanadą. W październiku 2012 zostałem wybrany na stanowisko prezesa (President) SFRA, jako pierwszy przewodniczący, a jednocześnie pierwszy członek Zarządu nie pochodzący z USA lub Kanady w ponad 40-letniej historii organizacji. Zarówno jako członek, jak i obecnie prezes SFRA, starałem się i staram przyciągnąć do organizacji nowe pokolenie badaczy, nie tylko z Ameryki Północnej, lecz także z krajów, w których badania nad sf są mniej rozwinięte.

SFRA nie jest jedyną areną mojej działalności naukowej. We wrześniu 2013 roku zostałem zaproszony do wygłoszenia wykładu plenarnego podczas dorocznej konferencji Der Gesellschaft für Fantastikforschung, niemieckojęzycznej organizacji zajmującej się badaniami nad fantastyką, na Justus-Liebig-Universität Giessen, w Wetzlar (Niemcy).

Jeśli chodzi o moje szczególne zainteresowania pograniczami sf, podczas czterech ostatnich konferencji SFRA organizowałem dyskusje panelowe dotyczące medialnej fantastyki ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo. W podobnych panelach uczestniczyłem podczas dwu konferencji International Association for the Fantastic in the Arts.

## **E. OMÓWIENIE POZOSTAŁYCH OSIĄGNIĘĆ NAUKOWO-BADAWCZYCH**

Moją pozostałą działalność naukową można podzielić na kilka kategorii.

**E.1.** Poza szczególnym zainteresowaniem pograniczami dyskursu science fiction w różnych mediach, żywo interesuje mnie również szereg innych zagadnień z obszaru sf. Widoczne jest to w szeregu publikacji (Zał. 3-1: [6], [9], [10], [15], [21] do [31], [35] i inne), dotyczących przede wszystkim współczesnej science fiction. Ich zakres jest dosyć szeroki, ale – podobnie jak w przypadku przedstawionego wyżej głównego osiągnięcia – są one wyrazem mojego

zainteresowania zjawiskami bądź tekstami pozostającymi na uboczu głównych kierunków badań bądź punktami widzenia odbiegającymi od powszechnie przyjętych przez wielu badaczy. Przykładowo, w „Stanisław Lem’s *Summa Technologiae* as Impossible Utopia” (Zał. 3-1: [6]) poddaję krytyce wydany dopiero teraz po angielsku *opus magnum* polskiego pisarza. W *Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters* ukazało się moje hasło-esej poświęcone fantastycznym pasożytom, a więc potworom zgoła niestandardowym (Zał. 3-1: [15]). „Woken Carbon: The Return of the Human in Richard K. Morgan’s Takeshi Kovacs Trilogy” (Zał. 3-1: [23]) to pierwszy artykuł akademicki poświęcony prozie Richarda Morgana, jednego z ciekawszych, moim zdaniem, autorów sf ostatnich dziesięciu lat, łączącego estetykę cyberpunkową z radykalnymi wizjami politycznymi. To samo dotyczy „Tomorrow is wet and squishy”: Biotechnological Comedy Gone Horror in Paul Di Filippo’s *Ribofunk*” (Zał. 3-1: [35]), pierwszego opracowania krytycznego opowiadań Paula Di Filippo. Nawet wśród recenzji powieści, pewna liczba to omówienia tekstów autorów, których można zaliczyć do opisywanego przeze mnie slipstreamu: Chiaki Kawamaty (Zał. 3-1: [47]), Marka von Schlegella (Zał. 3-1: [50]), Steve’a Ericksona (Zał. 3-1: [52]) czy Kathy Acker (Zał. 3-1: [71]). Oddzielnym aspektem mojej działalności naukowej jest członkostwo w radach redakcyjnych *Science Fiction Studies* (USA) i *Extrapolation* (US/UK), dwu najważniejszych periodyków akademickich w dziedzinie badań nad kulturą science fiction.

**E.2.** Niezależnie od skupienia się na dyskursach fantastyki i mediów, współczesna literatura i kultura amerykańska wciąż pozostają w kręgu moich zainteresowań naukowych. Od 1994 roku jestem członkiem Polskiego Towarzystwa Studiów Amerykańskich (PAAS) oraz European Association for American Studies (EAAS). W obydwu pełniłem bądź pełnię szereg funkcji. W pierwszym z nich byłem członkiem Zarządu w latach 2002-2008 oraz przedstawicielem Polski przy EAAS w latach 2008-2014; w drugim – członkiem Zarządu EAAS w latach 2008-2014. W kwietniu 2014 roku zostałem wybrany, jako pierwsza osoba spoza Europy Zachodniej, na stanowisko Wiceprezesa liczącej około 5000 członków EAAS. W końcu, w latach 2006-2013 byłem najpierw Redaktorem działu Literatury i Kultury a potem Redaktorem Naczelnym *European Journal of American Studies*, oficjalnego recenzowanego periodyku EAAS, w ramach którego uczestniczyłem we wszystkich etapach publikacji ponad 50 artykułów i 3 numerów specjalnych.

W sferze badawczej w tej dziedzinie, interesuje mnie przede wszystkim literatura postmodernistyczna i eksperymentalna, ale również szeroko pojęte gatunki popularne. Tej problematyce poświęconych jest szereg moich publikacji (Zał 3-1: [1], [3], [32], [33], [34] i inne). Razem z Jerzym Durczakiem zredagowałem dwa tematyczne tomy poświęcone amerykańskim stereotypom, mirażom i złudzeniom (*Misreading America. American Dreams, Fictions and Illusions* – Zał. 3-1: [1]) oraz portetom i autoportetom (*American Portraits and Self-Portraits* – Zał. 3-1: [3]). W zbiorowej *Historii literatury amerykańskiej XX wieku* (Zał. 3-1: [32], [33], [34]), która otrzymała w 2004 roku nagrodę Ministra Edukacji Narodowej i Sportu, jestem autorem wszystkich rozdziałów poświęconym tzw. literaturom popularnym: nie tylko science fiction, ale i fantasy, horrorowi, powieści detektywistycznej i thrillerowi. Jestem autorem 17 haseł do *Wielkiej Encyklopedii PWN* dotyczących XX-wiecznych autorów amerykańskich (Zał. 3-1: [124]). Odbiciem zainteresowań współczesną literaturą amerykańską były również współorganizowane na UMCS dwa wydarzenia poświęcone najśłynniejszemu bodajże pisarzowi postmodernistycznemu, Thomasowi Pynchonowi: odbywający się co roku w innym mieście europejskim International Pynchon Week w czerwcu 2010 roku (po raz pierwszy w Polsce, we

współpracy z KUL i Uniwersytetem Warszawskim) oraz jednodniowe sympozjum poświęcone najnowszej powieści autora, „Investigating Bleeding Edge 2.0” w listopadzie 2013 roku.

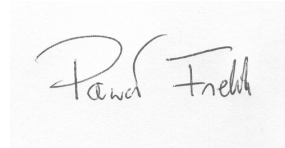
**E.3.** Kolejnym obszarem moich zainteresowań, który częściowo pokrywa się z głównymi kierunkami moich badań jest tzw. cyfrowa humanistyka (ang. Digital Humanities) – nowa, ale burzliwie rozwijająca się i interdyscyplinarna dziedzina badań osadzona w obszarach, w których tradycyjne projekty literaturo- czy kulturoznawcze spotykają się z nowymi technikami cyfrowymi. W tej dziedzinie jestem autorem artykułu dotyczącego praktycznego użycia narzędzi softwarowych w badaniach akademickich („Narzędzia umysłu” – Zał. 3-1: [20]), tłumaczem kilku kluczowych artykułów na język polski (Zał. 3-1: [102] i [103]), oraz recenzentem kilku pozycji naukowych dotyczących cyberkultury (Zał. 3-1: [72], [75], [81]). Najważniejszym do tej pory wyrazem moich zainteresowań humanistyką cyfrową jest podjęta wspólnie z dr. Piotrem Celińskim z Wydziału Politologii UMCS i dr. Radosławem Bombą z Instytutu Kulturoznawstwa UMCS inicjatywa powołania na UMCS Centrum Badania Gier Wideo, ponad-wydziałowej jednostki badawczej, której celem jest pogłębienie dyskusji krytycznej nad tym nowym i wciąż niedostatecznie rozumianym medium. O ile kilka ośrodków akademickich prowadzi już działalność dydaktyczną w dziedzinie gier wideo, w Polsce brak wciąż wyspecjalizowanych instytucji badawczych skupionych na tym medium – CBGW ma nadzieję tę lukę wypełnić, nawiązując jednocześnie współpracę z innymi badaczami w kraju i zagranicą. W kwietniu 2014 Jego Magnificencja Rektor UMCS, prof. dr hab. Stanisław Michałowski, wyraził zgodę na stworzenie Centrum. Do tego wycinka mojej działalności naukowej można zaliczyć również udział w Komitecie programowym konferencji Digital Arts Association w 2005 roku, recenzowanie wniosków grantowych z zakresu nowych mediów dla Czech Science Foundation oraz zasiadanie w Radzie Redakcyjnej brytyjskiego *Journal of Gaming and Virtual Worlds*.

Pozostałe publikacje, wystąpienia konferencyjne, wygłoszone wykłady gościnne, zorganizowane konferencje, inną działalność naukową, działalność popularyzatorską i osiągnięcia dydaktyczne przedstawiam w załącznikach 3.1. i 4.1.

## F. WYKAZ PRZYWOŁYWANYCH PRAC INNYCH AUTORÓW

- Booker, M. Keith. *Science Fiction Television*. Westport, CT: Praeger, 2004. Print.
- Bould, Mark. *Science Fiction (Routledge Film Guidebooks)*. London: Routledge, 2012. Print.
- Bould, Mark, and Sherryl Vint. “There Is No Such Thing as Science Fiction.” *Reading Science Fiction*. Ed. James Gunn, Marleen Barr, and Matthew Candelaria. New York: Palgrave Macmillan, 2009. 43–51. Print.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press, 1993. Print.
- Clute, John. *Pardon This Intrusion: Fantastika in the World Storm*. Essex: Becon Publications, 2011. Print.
- Geraghty, Lincoln. *American Science Fiction Film and Television*. London: Bloomsbury, 2009. Print.
- Gomel, Elana. “Finding the Right Metaphor.” *Science Fiction Studies* 41.1 (2014): 203–206. Print.
- Gunning, Tom. “The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” *Wide Angle* 8.3-4 (1986): 63–70. Print.

- Hassler-Forest, Dan. *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*. London: Zero Books, 2012. Print.
- Hayward, Philip. *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London: John Libbey, 2004. Print.
- Jameson, Fredric. "Progress Versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?" *Science Fiction Studies* 9.27 (1982): 147–158. Print.
- Kelly, James Patrick, and John Kessel. *Feeling Very Strange. The Slipstream Anthology*. San Francisco: Tachyon Publications, 2006. Print.
- Kincaid, Paul. "On the Origins of Genre." *Extrapolation* 44.4 (2003): 409–419. Print.
- Kuhn, Annette, ed. *Alien Zone II*. Verso, 1999. Print.
- Luckhurst, Roger. "The Many Deaths of Science Fiction: A Polemic." *Science Fiction Studies* 21.1 (1994): 35–50. Print.
- Rieder, John. "On Defining SF, or Not: Genre Theory, SF and History." *Science Fiction Studies* 37.111 (2010): 191–209. Print.
- Sobchack, Vivian. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New York: Ungar, 1992. Print.
- Sterling, Bruce. "Slipstream." *EFF.org*. N. p., n.d. Web. 19 Aug. 2010.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979. Print.

A handwritten signature in black ink that reads "Paweł Frelik". The signature is written in a cursive, slightly slanted style.

Lublin, 15 kwietnia 2014 r.