

Warszawa, 18.02.2025.

Dr hab. Marek Paryż, prof. ucz.

Instytut Anglistyki UW

ul. Dobra 55

00-312 Warszawa

**Recenzja pracy doktorskiej pana mgr Mikołaja Marksa
pt. „Hyperreality Dilemmas in Cyberpunk and Media Narratives”**

Przedstawiona mi do recenzji praca doktorska pana mgr Mikołaja Marksa pt. „Hyperreality Dilemmas in Cyberpunk and Media Narratives” liczy 196 stron i składa się ze wstępu, sześciu rozdziałów, zakończenia, bibliografii i streszczenia w języku polskim. Jej tematem jest problem hiperrzeczywistości w ujęciu wybranych narracji cyberpunkowych. Jak Doktorant przypomina nam we wstępie, narracja pełni funkcję środka umożliwiającego poznanie i porządkowanie świata. Służy jako swoisty napęd dla tych mechanizmów ludzkiej psychologii, które każą nam widzieć świat jako uniwersum kompletne i działające według przyczynowo-skutkowych zasad. Zatem logika otaczającej nas rzeczywistości jest w dużej mierze projekcją, a nie jej inherentną właściwością. Narracja, przypisująca rzeczywistości te cechy, które potrzebne są ludziom do egzystencjalnego określenia się, posiada potencjał niosący skutki zgoła przeciwne, tzn. potencjał do kreowania alternatywnych wariantów rzeczywistości albo inaczej światów możliwych. Epoka nowoczesności stopniowo redukowałą dystans między światem empirycznym i jego wersjami możliwymi za sprawą rozwoju technologicznego, aż dominacja technologii wizualnych przeddefiniowała tradycyjną ontologię i epistemologię, nadając światom możliwym o wiele bardziej konkretny kształt. Swoistym symbolem tego przeddefiniowania jest teoria symulaków stworzona przez Jeana Baudrillarda, jawiącego się jako jeden z intelektualnych patronów pana Mikołaja Marksa. W oparciu o szereg przykładów tekstów cyberpunkowych Doktorant analizuje współczesne wersje światów możliwych. Nie ogranicza się do ich opisu, tylko szczegółowo przedstawia wpływ technologii na sposób ich odbioru i doświadczania w zależności od medium.

Wstęp do dysertacji zawiera ogólną refleksję na temat roli narracji w konstruowaniu wizji rzeczywistości, które nadają tej rzeczywistości charakter uporządkowanego, całościowego układu. Doktorant podkreśla, że taki sposób widzenia i rozumienia rzeczywistości zmienił się istotnie wraz z rosnącym wpływem filozofii postmodernistycznych. Pan mgr Marks wprowadza też w tej części, acz tylko sygnalnie,

zjawisko cyberpunku, którego reprezentatywne teksty, przynależące do różnych domen artystyczno-medialnych, stanowiące będą przedmiot analizy. Rozdział I poświęcony został kwestiom metodologicznym i omawia zestaw koncepcji teoretycznych, które w połączeniu wyznaczają ramę przedstawionego w rozprawie wywodu. Dwie najważniejsze kategorie interpretacyjne, jakie wyłaniają się z rozdziału metodologicznego, to mimesis oraz świat możliwy – Autor nakreśla genezę tych pojęć i redefiniuje je odpowiednio do własnych potrzeb w kontekście postmodernizmu. Rozdział I zawiera również charakterystykę estetyki cyberpunkowej, w nieunikniony sposób wtórny, ale dającą dobre wyobrażenie z jednej strony o specyfice wytworów nurtu cyberpunku, a z drugiej o adekwatności takich wytworów dla zilustrowania zjawiska światów możliwych.

Rozdział II omawia słynną powieść Williama Gibsona *Neuromancer*, która w istocie zapoczątkowała cyberpunk na gruncie literatury. Punktem wyjścia w tym rozdziale jest kwestia rozwiązań literackich umożliwiających czytelnikowi zanurzenie się w fikcyjnej, fantastycznej rzeczywistości wykreowanej w tym utworze – kluczowe znaczenie ma tu charakterystyka głównego bohatera, którego świadomość stanowi łącznik między wyobraźnią czytelnika i wizją świata przedstawionego. Doświadczenie bohatera, z którym czytelnik może się w jakimś stopniu utożsamić, wyznacza w osobliwy sposób znajomą płaszczyznę odniesień, natomiast opisana w powieści technologia otwiera drogę do świata możliwego, notabene podlegającego multiplikacji. Rozdział III dotyczy filmu Richarda Linklatera *A Scanner Darkly*, będącego adaptacją powieści Philipa K. Dicka pod tym samym tytułem. Doktorant analizuje zastosowane w tym obrazie techniki kina cyfrowego pod kątem ich roli w konstruowaniu świata możliwego, jawiącego się jako projekcja stanu umysłowego bohatera, co zostało przekonująco sprobematyzowane poprzez odniesienia do teorii schizoanalizy Deleuza. Rozdział IV, poświęcony komiksowi *Transmetropolitan*, zaczyna się od opisu mechanizmów immersyjnych w komiksie na podstawie klasycznej pracy Scotta McClouda *Understanding Comics*. Sama analiza *Transmetropolitan* ogniskuje się, analogicznie do omówienia *Neuromancera*, na kreacji protagonisty, który staje się przewodnikiem czytelnika po świecie możliwym, definiowanym przez niemal cały cyberpunkowy repertuar. Rozdział V przedstawia grę video *Cyberpunk 2077*. Nakreśliwszy charakterystykę medium gier video i omówiwszy czynniki determinujące doświadczenie gracza, Doktorant przechodzi do analizy wielowymiarowego doświadczenia immersji w świecie przedstawionym opisanym w grze. Rozdział VI obiera za swój temat rozbudowany artykuł internetowy pt. *The Attack: Before, During, After*, relacjonujący atak na Kapitol w styczniu 2021 roku i opublikowany przez *Washington Post*. Stosując analogiczny aparat co w analizie tekstów cyberpunkowych, Autor

w intrygujący sposób dowodzi, że za sprawą medium przekazu relacjonowane wydarzenie może być zarówno faktem zaistniałym w znajomej rzeczywistości, jak i wydarzeniem ze świata możliwego, który znajomą rzeczywistość odwzorowuje i przeinacza.

Mam dwa istotne zastrzeżenia metodologiczne odnośnie dysertacji pana Mikołaja Marksa, pierwsze dotyczy braku klarownego sformułowania celów pracy i wykazania jej oryginalności na tle dostępnych, licznych opracowań cyberpunku. Na podstawie wcześniejszych recenzji doktoratów odnoszę wrażenie, że doktoranci często stawiają znak równości między nakreśleniem problemu i postawieniem własnej tezy – pan mgr Marks zdaje się uosabiać taki przypadek. Reguły sztuki wymagają jednak, by ogólne omówienie problemu prowadziło do sprecyzowania własnego stanowiska w czytelny sposób. Znamienne wydaje mi się to, że już sam tytuł dysertacji brzmi dwuznacznie, jak gdyby odzwierciedlał jakąś niepewność. Zatem angielski tytuł rozdziela „narracje cyberpunkowe” i „narracje medialne” – taki w każdym razie jest jego sens gramatyczny – podczas gdy polski tytuł łączy je w sformułowaniu „medialne narracje cyberpunk”. Swoją drogą, skoro termin „cyberpunk” przyjął się w polszczyźnie, należało go użyć w odpowiedniej formie rzeczownikowej („cyberpunku”) albo przymiotnikowej („cyberpunkowych”). Wstęp obfituje w generalizacje ocierające się o banał: „Corresponding to reality, narratives order sequences of events to form worlds, mirroring reality’s complexity” (s. 4); „Through narrative, reality is described with words, signs and images” (s. 4); „Reality theories provide a framework for existence” (s. 5); „Each genre is classified and assessed due to the predominant features” (s. 6). Cyberpunk jako temat analizy zostaje wprowadzony w zdaniu: „A genre which has exceeded its original, literary form is cyberpunk” (s. 6). Czy tego samego nie można powiedzieć o większości gatunków, które mają źródła literackie i zostały zaadaptowane na potrzeby filmu, komiksu, gier komputerowych oraz innych sztuk i mediów? Wybór analizowanych narracji – jakkolwiek intrygujący ze względu na ich heterogeniczność – nie został w żaden sposób uzasadniony we wstępie.

Moje drugie zastrzeżenie metodologiczne dotyczy braku próby hierarchicznego ujęcia inspiracji teoretycznych. Z wywodu jasno wynika, że spośród zagadnień teoretycznych, omówionych w Rozdziale I, kluczowa jest kategoria mimesis oraz teoria światów możliwych, i na nich ten rozdział powinien się skupić. W ich opisie zaś należało uwypuklić te aspekty, które w stopniu zasadniczym definiują metodologiczną podstawę dysertacji. Mówiąc inaczej, chodzi mi o to, że omówienie problemu mimesis nie zawsze trzeba koniecznie zaczynać od Arystotelesa. Potencjalni odbiorcy dysertacji pana mgr Marksa na pewno będą wiedzieć, z jakich antycznych źródeł teoria mimesis się wywodzi. Rozliczne odwołania teoretyczne w

Rozdziale I, często podane w sposób sygnalny, moim zdaniem zaciemniają obraz omawianego zjawiska zamiast czynić go klarowniejszym. Czy naprawdę potrzebujemy odwołań do Nietzschego, De Saussure, Einsteina, Sartre'a, Kristevej i wreszcie – jakże by inaczej – Lacana, żeby zgłębić temat światów możliwych w cyberpunku? Śmiem twierdzić, że nie, jednocześnie zastanawiam się, czy uwzględnienie w odpowiednim zakresie dodatkowych teorii nie pomogłoby Doktorantowi doprecyzować pewnych rzeczy albo po prostu lepiej ubrać je w słowa. Myślę tu o teorii recepcji, która mogłaby rzucić dodatkowe światło na kwestie immersji czytelnika / widza / gracza w tekstowych i medialnych światach wykreowanych. Przydatna mogłaby się też okazać teoria intermedialności, pozwalając lepiej ze sobą sprząć teksty o różnej medialnej proveniencji.

Co do języka dysertacji pana mgr Marksa, uważam, że jest to ogólnie mocna jej strona, bo tekst czyta się dobrze. Oczywiście błędy gramatyczne znalazłem dwa: s. 50 – „In the beginning of *Neuromancer*...” – powinno być „At the beginning...”; s. 149 – „I have decided to focus on it because it occurred three years ago from the moment I write this chapter and it took place on a different continent from the one I am currently on” – konstrukcja następstwa czasów jest tu mocno niegramatyczna, począwszy od niewłaściwego użycia „ago” (powinno być „before” albo „prior to”), a skończywszy na temporalnym usytuowaniu autora, wyrażonym w czasie teraźniejszym, które to usytuowanie z punktu widzenia lektury należy do przeszłości, i jeśli już taka wzmianka musiała się znaleźć w pierwszych zdaniach rozdziału, należało ją wyrazić w czasie przeszłym. W istocie ta wzmianka jest z gruntu zbędna, zwłaszcza że podaje dość kuriozalny powód wyboru tekstu do analizy. Mam wrażenie, że autor czuje się pewnie w języku angielskim – to dobrze, ale taka pewność siebie bywa zdradliwa. W dysertacji zdarzają się bowiem zdania, których błędna struktura ujawnia się dopiero wtedy, gdy dobrze się w nią „wgryziemy”. Nie są one łatwe do zauważenia ani dla Autora, który pisze z pewną dozą automatyzmu, ani dla recenzenta, bo nie zaburzają toku lektury. W pisaniu akademickim chodzi wszak nie tylko o przekaz, ale i o to, żeby każde jedno zdanie było prawidłowe i miało sens. Spójrzmy na przykład na zdanie na s. 72: „The viewer’s attention has to be divided, split into many, in order to experience a textual actual world and also its possible worlds”. Liczebnik „many” może się tu odnosić tylko do rzeczownika „attention”, otrzymujemy zatem niegramatyczną frazę „many attentions”. Druga rzecz to problematyczny podmiot, czyli „uwaga”, która „doświadcza” czegoś. Mamy w tym miejscu jeszcze niewłaściwą sekwencję zdań, ponieważ w następnym zdaniu Doktorant przechodzi płynnie do „umysłów bohaterów”, jak gdyby dokonał się jakiś tajemniczy psychologiczny transfer. Inny analogiczny przykład: „In that manner the viewer enters the

storyworld out of its inhabitant's mind" (s. 73). Chodzi tu oczywiście o to, że widz wchodzi do świata będącego projekcją stanu umysłu bohatera, ale fraza „enter ... out of” implikuje jakiś ruch widza, bo czasownik gramatycznie łączy się tu z przyimkiem. Dwadzieścia stron dalej natrafiamy na zdanie: „Applying the personal experience and narrative structure of a comic book the reader transforms still, sequential images with their accompanying text into a world image, repeatedly filling in the empty spaces between them” (s. 92). Nasuwa się pytanie, czy można zastosować/przyłożyć strukturę narracyjną do czegoś, co tę strukturę tworzy, w tym przypadku „sequential images with their accompanying text”. Moje wątpliwości budzą też niektóre gramatyczne użycia ważnego dla całego wywodu słowa „recenter”. Rozumiem, że może ono dotyczyć procesów, którym podlega świadomość czytelnika/widza/gracza, ale na pewno nie odniósłbym go do osoby, jak w zdaniach: „The reader needs to be recentered into a character of a storyworld, and block the actual reality” (s. 74); „The analysis of Richard Linklater's *A Scanner Darkly* focused on how film recenters audiences to a possible world” (s. 177).

Powyższe uwagi krytyczne nie zmieniają mojej ogólnej pozytywnej oceny pracy doktorskiej pana mgr Mikołaja Marksa. Mam nadzieję, że weźmie je pod uwagę, jeśli będzie chciał przygotować manuskrypt do publikacji. Wymagałoby to, moim zdaniem, daleko idących rewizji w części wstępnej (Wstęp i Rozdział I), ale tylko standardowego stylistycznego „czyszczenia” w części analitycznej, która wszak jest sednem rozprawy. O ile pan mgr Marks potrzebuje jeszcze trochę wprawy, żeby właściwie problematyzować omawiane przezeń zagadnienia na poziomie bardziej ogólnym, o tyle jego umiejętności analityczne nie budzą wątpliwości. Rozdział II i wszystkie kolejne oferują gruntowne omówienia dzieł literackich i filmowych tudzież innych wytworów kultury. Wszystkie te rozdziały cechuje spójna kompozycja wywodu. Zawierają one rozbudowane części wstępne, które mówią o specyfice konstruowania światów możliwych i mechanizmów immersyjnych w zależności od rodzaju sztuki albo medium. Warto w tym miejscu zauważyć, że Autor bardzo dobrze opanował terminologie używane w opisach poszczególnych rodzajów twórczości, wykazując się imponującą wszechstronnością. Lektura jego pracy nie podsuwa najmniejszych choćby podejrzeń, że na przykład lepiej wychodzi mu pisanie o grach video niż o literaturze. Rozdziały analityczne reprezentują równy wysoki poziom merytoryczny. Pracując nad doktoratem pan mgr Marks zdobył wiedzę i kompetencje, które pozwolą mu prowadzić badania na szerokim obszarze współczesnej humanistyki. Ciekawe są te elementy pracy, które jakoś odbiegają od przewidywalnych rozwiązań, np. omówienie wyników ankiety badającej wpływ oczekiwań użytkowników gry komputerowej na sam sposób ich uczestniczenia w

grze. Frapujący jest rozdział poświęcony artykułowi internetowemu o ataku na Kapitol, w którym można widzieć zdarzenie z domeny hiperrzeczywistości. Nie wiem co prawda, czy możemy w tym przypadku mówić o tekście cyberpunkowym – nie widzę tutaj wielu cech poetyki gatunku, a tylko właściwą mu technologię – ale analiza sama w sobie jest oryginalna.

Wytknąłem Doktorantowi jego skłonność do zonglowania odniesieniami teoretycznymi w części metodologicznej pracy i o ile takie nagromadzenie nazwisk i terminów nie sprzyja klarowności wyводу, o tyle świadczą one jak najlepiej o poziomie wiedzy pana mgr Marska z zakresu teorii literatury. Potwierdzają też, że potrafi on ekstrahować potrzebne mu treści ze źródeł. Dobrze rozpoznaje i problematyzuje paralele między różnymi stanowiskami teoretycznymi. Jego znajomość teorii idzie w parze z umiejętnością kontekstualizacji opisywanych zjawisk pod względem estetycznym, jak i w szerszej perspektywie kulturowej. Doktorant posiada niezaprzeczalne kompetencje do prowadzenia dalszych badań literaturo- i kulturoznawczych, a zważywszy na aktualność jego zainteresowań naukowych, ogłaszane przezeń wyniki mogą się spotkać ze znaczącym odzewem. Jeśli chodzi o formalną stronę pracy doktorskiej pana mgr Marksa, to manuskrypt został przygotowany rzetelnie, a przyjęte w nim zasady zapisu bibliograficznego odpowiadają tym powszechnie stosowanym w piśmiennictwie anglojęzycznym.

Pan mgr Mikołaj Marks wykazał się w swojej dysertacji gruntowną wiedzą na temat twórczości z nurtu cyberpunku oraz jej wielowymiarowych kontekstów medialnych i filozoficznych. Posiada wysokie umiejętności analityczne i potrafi budować spójne naukowe wywody. Uważam, że jego praca doktorska pt. „Hyperreality Dilemmas in Cyberpunk and Media Narratives” stanowi istotny i oryginalny wkład do stanu badań w dziedzinie literaturoznawstwa i tym samym spełnia wymagania określone w art. 13 ust. 1 ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Niniejszym wnioskuję o dopuszczenie pana mgr Mikołaja Marksa do dalszych etapów postępowania doktorskiego.

Michał Penzi

