



UMCS

UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ W LUBLINIE
Wydział Politologii i Dziennikarstwa

Dr hab. Jakub Nowak, prof. UMCS / jakub.nowak@mail.umcs.pl
Kierownik Katedry Mediatyzacji w Instytucie Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach

Lublin, 27.03.2025

Recenzja

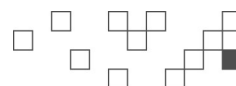
osiągnięcie naukowych, dydaktycznych i organizacyjnych doktora Mariusza Pisarskiego w postępowaniu o nadanie stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie nauk społecznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach

Doktor Mariusz Pisarski jest magistrem filologii polskiej na Wydziale Filologii Polskiej Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz doktorem nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa na podstawie dysertacji *Hipertekstowe przemiany prozy*, obronionej w 2013 r. na Wydziale Filologii Polskiej Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu (promotorem dysertacji był prof. dr hab. Bogusław Bakula). Od 2019 r. dr Pisarski pracuje jako adiunkt w Katedrze Mediów i Komunikacji Społecznej w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie.

Stosownie do treści ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce art. 219 ust. 1 (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.), jako osiągnięcie naukowe dr Mariusz Pisarski przedstawił monografię zatytułowaną *Figury obecności w mediach cyfrowych. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji* wydaną przez Wyższą Szkołę Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie i Universitas w 2024 r. Recenzje wydawnicze pracy przygotowały prof. dr hab. Anna Łebkowska i prof. dr hab. Ewa Szczęsna.

Ocena głównego osiągnięcia naukowego

Tematem pracy Mariusza Pisarskiego są, co sugeruje już tytuł monografii, „figury obecności w mediach cyfrowych, a zatem takie sposoby przedstawiania, które wzmacniają iluzję obecności świata przedstawionego



w świecie odbiorcy bądź odbiorcy w świecie przedstawionym.” (s. 5) Użyta przez Autora pracy kategoria *odbiorcy* z reguły w jego pracy odnosi się do *czytelnika* analizowanych w książce projektów literackich, przynależnych najczęściej do sfery literatury cyfrowej (hipertekstowej, fikcji interaktywnej, literatury ambientowej i innych), ale i projektów literackich z artystycznych peryferii (jak projekty liberaturowe). Jednocześnie perspektywa zarysowana przez Autora jest szersza, Pisarski przykładą analityczną lupę do literackich projektów łączących – na różnych poziomach – światy druku i cyfry, po to, by powiedzieć coś o naturze mediów cyfrowych czy wręcz mediów w ogóle. Jak zapowiada, formułowana w monografii refleksja to „rodzaj komparatystyki medialnej będącej częścią semiopoetyki cyfrowej”, której przedmiotem są apelatywne aspekty komunikatu artystycznego i efekty (słowa, obrazy, twory) „przedzierające się” z samego tekstu na jego drugą, „tamtą” stronę, a zatem – na stronę odbiorcy.

Książka Pisarskiego jest zatem pracą interdyscyplinarną, sytuującą się w przestrzeni granicznej między namysłem humanistycznym i przynależnym naukom społecznym. Głównego instrumentarium badawczego Autorowi dostarczają teoria poetyki i retoryki – podstawą teoretyczną refleksji są teoria znaku cyfrowego Ewy Szczęsnej i retoryka opisowa Jerzego Ziomka, na których Pisarski buduje – ciekawą, przydatną, przekonującą – autorską iterację retoryki cyfrowej, koncentrującą się na zjawisku (czytelniczego) zaangażowania i partycypacji. Jednocześnie równie chętnie, co po prace literaturoznawców i językoznawców, Pisarski sięga po teksty i rozpoznania badaczy kultury cyfrowej, między innymi Espena Aarsetha, Jaya Davida Boltera i Davida Grusina, Nancy Katherine Hayles, Lva Manovicha czy Alexandra Gallowaya. Autor ze swadą i erudycją pochyła się nad tym, jak retorycznie „działają” omawiane przez niego cyfrowe projekty literackie, ale patrzy też szerzej i interesująco, a szerokie intelektualne horyzonty pozwalają mu na ciekawe spostrzeżenia dotyczące cyfrowości czy mechanizmów medialności w ogóle. Praca zresztą łączy refleksję nad dziełami z różnych rejestrów czy krytycznych porządków (obok Marcela Prousta, Emily Dickinson czy Czesława Miłosza pojawiają się w niej William Gibson, Gene Wolfe, Mark Danielewski, a gry wideo, jako przedmiot intelektualnego namysłu, mają status równy literaturze).

Owa medioznawcza teoretyczna perspektywa Autora może być nazwana ewolucyjną, Pisarski chętnie i często wskazuje na połączenia między mediami, sposobami ich działania czy dyskursywnymi statusami, podkreślając ciągłość tradycji cyfrowej: „utwory, gatunki i technologie wyrastają jedno z drugich.” (s. 10) Jednocześnie argumentuje, że „obecność cyfrowej tradycji w cyfrowej współczesności może być wręcz silniejsza, niż miało to miejsce dotychczas, w świecie kultury przedcyfrowej. Dzieje się tak dzięki akumulacyjnemu charakterowi technologicznej i programistycznej infrastruktury”. (11) To cenne ujęcie,



pozwała sięgać głębiej, ujawniać – na przykład – skomplikowaną dialektykę (nie)materialności medium czy prawdziwie intertekstualne korzenie metafor związanych z ruchem, przywoływanych podczas korzystania z cyfrowych mediów.

W centrum namysłu Autora stawia zjawiska tekstowe, które nazywa figurami obecności, czyli, przypomnę, sposobami przedstawiania, które wzmacniają iluzję obecności świata przedstawionego w świecie odbiorcy bądź odbiorcy w świecie przedstawionym. Pisarski wylicza, że „oferują one prawdziwość i głębię, ponieważ w chwilach, kiedy demonstrują swój efekt, poszerzają komunikat o działanie odbiorcy w kontekście współdzielonym z nadawcą bądź przedmiotem narracji” (s. 7). I dalej: „jako osadzające odbiorcę nie tylko w efekcie realności, ale również w samej realności przekazu (...), figury obecności są dziś, w czasach wojen i epidemii informacyjnych, potrzebne bardziej niż kiedykolwiek” (s. 7). Bezpośrednim przedmiotem namysłu Pisarski czyni z reguły literaturę elektroniczną. Argumentuje, że w refleksji nad figurami (wzorcami operacji tekstowych będącymi powtarzalnymi układami znaczeniowymi, działaniami na jednostkach sensu, które stanowią efekty tych działań) wyodrębnić można warstwę kodu „rozumianą nie wyłącznie jako podłoże i niezbywalny warunek istnienia znaku cyfrowego, (...) ale jako pełnoprawną sferę relacji między znakiem, tekstem a dyskursem” (s. 15). Literatura elektroniczna cechuje się dużym potencjałem eksplanacyjnym, bo „nowe generacje literatury elektronicznej wnoszą w pole refleksji nad znakiem cyfrowym szczególne przypadki odbiorczej partycypacji” (s. 16), na przykład związane z metadanymi dotyczącymi czytelnika, generowanymi poprzez jego (osobiste) media cyfrowe. Pisarski przekonująco argumentuje, że materialność mediów cyfrowych, długo lekceważona w dyskursach analitycznych, nie tylko ma znaczenie, ale i okazuje się dziś kluczowa, bo to z niej bierze się *partycypacja*, która go interesuje. Czytam strategię analityczną Autora jako przekonującą: rekonstrukcja sposobów działania (czytania, używania) literatury elektronicznej dostarcza wniosków do tego, by zadawać właściwe pytania o współczesne media w ogóle, również kiedy działają w innych niż artystycznym wymiarach. Pisarski podrzuca interpretacyjne tropy i jednocześnie proponuje nowe teoretyczne narzędzie w postaci figury hiperlepsy.

Przechodząc do omówienia kolejnych rozdziałów: pierwszy zawiera teoretyczny przegląd tropów i figur cyfrowych. Kluczowa teza zawarta w rozdziale, która organizuje wywód w całości książki, brzmi następująco: tropy i figury obecności w sferze cyfrowej formują się raczej na zasadzie przyległości (metonimii) a nie, jak zwykle się uważać, metafory. Dzieje się tak dlatego, że to media cyfrowe zdaniem Pisarskiego nadają się szczególnie dobrze do realizacji metonimicznego sposobu przedstawiania, kiedy pojedynczy element ekspresji jest w stanie wyrazić przedstawianą rzecz w sposób, który symuluje zachowanie i właściwości tej rzeczy przy



użyciu oferowanego przez medium arsenału środków semiotycznych czy efektów (temporalnych, ruchowych). Takie „stosunki przyległościowe” są widoczne zwłaszcza tam, gdzie elementy świata przedstawionego i świata odbiorcy wchodzą w relację na zasadzie dosłownej styczności poprzez dotyk, gest, użycie głosu czytelnika, wykorzystanie danych biometrycznych i geolokacyjnych.

Rozdział pierwszy zawiera też omówienie figury alegorii poprzez analizę *popołudnie, pewna historia* Michaela Joyce’a, hipertekstowej powieści (1990), w której pewne rozwiązania możliwe i zrealizowane na poziomie kodu modyfikują praktykę czytania, nie tylko oznaczając dokonywanie wyborów determinujących przyszłą treść, ale i łącząc poziomy treści i czytania, narracji i świata czytelnika. Następnie Pisarski omawia kategorie syllepsy (tropu przywołującego kilka znaczeń jednocześnie, spajającego różne wymiary dzieła cyfrowego w pojedynczym geście), metalepsy (przejścia między różnymi ontologiami dzieła, w kontekście dzieła cyfrowego przejścia odbiorcy do partycypacji w świecie przedstawionym z pozycji jego uczestnika, a nie widza) i, wreszcie, proponuje nową figurę cyfrową, czyli hiperlepsę.

O hiperlepsie można mówić wówczas, gdy pojedynczy obraz lub motyw wyraża się na różnych poziomach dzieła: kodowym, semantycznym, semiotycznym, operacyjnym za sprawą właściwych tym poziomom środków i jednocześnie to wyrażenie następuje w pojedynczym geście (często czytelnika). Jego ostatecznym celem jest przeniesienie poetyckiego efektu w sferę dyskursu, do świata czytelnika (z reguły poprzez „zestrojenie czasu” albo czasoprzestrzeni dzieła z czasem czy czasoprzestrzenią czytelnika). Hiperlepsa zatem, argumentuje Pisarski, różni się od metalepsy tym, że ta ostatnia zawiera w sobie ruch, owo przejście między ontologiami dzieła, a hiperlepsa nie zawiera w sobie takiego „trawersu”, a raczej wzmocnienie obecności jednego tematu, by „promieniował na inne wymiary i warstwy dzieła” (s. 85). W kolejnych rozdziałach monografii Autor tropi hiperleptyczny charakter retorycznych i kulturowych oddziaływań historycznych i bardziej współczesnych mediów cyfrowych.

Tu uwaga na marginesie spostrzeżenia Autora: Pisarski podkreśla, że przyjęta przez niego perspektywa „nie jest perspektywą wirtualności,” czyli „popularnym w naszym kraju i nie tylko poglądem, według którego cechą tekstualności cyfrowej jest jakoby jej niematerialność” (s. 30). Uważam to rozpoznanie za już nieaktualne, materialność mediów cyfrowych (czy jakichkolwiek innych) sytuowana jest dziś w samym centrum refleksji ich dotyczącej i jako taka jest istotna dla badaczy mediów w paradygmacie praktyk społecznych, studiów nad aktywizmem, studiów nad datafikacją, *software studies* (przywoływanych zresztą przez Autora) czy, wreszcie, licznych prac w paradygmacie mediatyzacyjnym.



Rozdział drugi Autor poświęca topice podróży, demonstrując ponadmedialny charakter figur obecności: stanowią one łącznik między „przekazami późnego druku” (jak chociażby w *Domu z liści*, wspaniałej powieści Marka Danielewskiego) i przekazami cyfrowymi a dzieloną przez nie wspólną tradycją artystyczną. Pisarski argumentuje, że współczesne literackie formy artystyczne demonstrują swoją przynależność do założycielskich gatunków takich jak interaktywna fikcja i hipertekst, a zawarte w nowych formach rozwiązania to aktualizacje tych już istniejących. Punktem wyjścia w tym wywodzie jest kategoria podróży cyfrowej, ale i literaturowej. Ta ostatnia udosławia akt podróżowania, wymuszony przez taktylną, nieortodoksyjną formę książki – za przykład Pisarskiemu służy *Ulica Sienkiewicza w Kielcach* (2003) Radosława Nowakowskiego. Jej lektura jest dosłownie ruchem, podróżowaniem, bo forma fizyczna przekłada się na odbiór, który wytwarza spacerowanie po kartkach, po tekście, jak jej bohater po kieleckiej ulicy, w określonych kierunkach i przestrzeniach, w różnych tempach. *Ulicę...* Autor monografii czyta w kontekście mediów cyfrowych i ich protokołów, bo Nowakowski łączy materialność obiektu ze sprawczością czytelnika. Pisarski konstruuje tu ciekawą analogię do cyfrowego projektu J.R. Carpentera *The Pleasure of the Coast* (2019), który również oferuje czytelnikowi/użytkownikowi podróż wizualną i intertekstualną. W obu pejzaż – wybrzeża, symulowany na ekranie, czy składający się z fasad budynków na ulicy w Kielcach – staje się „funkcjonalną metonimią o charakterze performatywnym” (s. 109). Na marginesie odczytań projektu J.R. Carpentera, dokonanych przez Pisarskiego, dodałbym jeszcze jedno: czytelnik przewija widok wybrzeża „w prawo”, jak, co sugeruje Pisarski, idący najpewniej za intencją autora tekstu, pasażer patrzący na wybrzeże przez bulaj statku, ale jednocześnie to „skrolowanie” w prawo jest w samym kulturowym DNA interaktywnych mediów cyfrowych jako doświadczenie podróżowania przez kolejne „poziome” platformowych gier wideo. Takie „przewijanie” jest doświadczeniem, jak podpowiada intuicja, najpewniej bliższym większej liczbie użytkowników mediów cyfrowych niż doświadczenie z pokładu statku.

W rozdziale drugim Piskorski omawia też realizacje hipertekstowych fikcji, napisanych w ramach platformy Storyspace i sposoby „podróżowania” przez nie, kiedy odbiór (lektura) staje się procesem pewnej podróży przez kolejne miejsca/przestrzenie zawierające fragmenty opowieści. Zaproponowana przez Autora figura hiperlepsy ma dobrze opisywać ten moment odbioru, jako czynności dziejącej się „w dwóch światach naraz, w wymiarze przedstawieniowym i recepcyjnym” (s. 130). Rozważania w tym rozdziale, jak zresztą i w kolejnych, świadczą o erudycji Pisarskiego, który przytacza kolejne interpretacyjne tropy i konteksty, zestawiając ze sobą nie tylko tytuły, ale i gatunki, formaty, media – jak chociażby, kiedy przytacza wpływowego teoretyka komiksu Scotta McClouda z jego koncepcją cyfrowego „nieskończonego płótna” (s. 110).



Rozdział trzeci w centrum stawia kategorię domu, czyli „archetyp dla topiki związanej z miejscem, konkretną przestrzenią i jego eksploracją”, więc i „jeden z naczelných archetypów narracyjnych dla form cyfrowych: od pierwszych gier tekstowych, poprzez literaturę elektroniczną, do zaawansowanych graficznie gier komputerowych” (s. 131-132). Pisarski znowu patrzy szeroko, wskazując, że media cyfrowe należy analizować w kontekstach społecznych, kulturowych, ekonomicznych, jako że one „wybierają rodzaje opowieści, wytwarzając pole przyzwoleń i ograniczeń sprzyjające określonym tematom” (136). W tym szerokim, trafnym (bo bliskim mojej optyce mediów) ujęciu, wybrzmiewają echa wcześniejszych medioznawczych koncepcji takich jak afordancje mediów, protokoły medialne, formująca (*moulding*) siła mediów w teoriach mediatyzacji czy nawet, oczywiście, rozpoznania Marshalla McLuhana. Tak postrzegane media cyfrowe, zauważa Pisarski, „wybierają” chętnie motyw domu, „którego pomieszczenia, mieszkańców i tajemnice odbiorca poznaje dopiero w trakcie lektury bądź rozgrywki”.

Kluczowa dla wywodu jest tradycja gier, autor przywołuje gry przygodowe i MUD-y, sporo miejsca poświęcając tekstowej grze Zork z... 1979 roku i innym tytułom z lat 80. Przywołuje w rozdziale tytuły takie jak *Half-Life* (1998) czy *World of Warcraft* (2004), lecz poświęca im tylko jedno zdanie, a o *Fallout* czy *Metro* (powstałych już tym wieku) tylko wspomina. To świadomy wybór, do którego odnoszę się w dalszej części tej recenzji – Autora monografii w tym rozdziale interesuje tylko pewna niszowa gałąź gier, czyli interaktywne fikcje (rodzaj tekstowych gier przygodowych). Jednocześnie trudno nie zgodzić się, kiedy Pisarski pisze, że „literaturoznawstwo i humanistyka (...) powinny uwzględniać interaktywne fikcje w swoich badaniach, gdyż stanowią one wspólny idiom i punkt odniesienia wielu cyfrowych przekazów” i „formy interaktywnej fikcji przenikają współczesne komunikaty w obrębie dyskursu digitalnego”, (s. 158) bo topika eksploracji domu zakorzeniła się w filmie, literaturze, parkach tematycznych. Szkoda tylko, że zatrzymuje się na takie konstatacje i nie wyszukuje tych zakorzenień, nie przytacza ich w pracy.

W trzecim rozdziale pisze też o hipertekstowych projektach literackich, między innymi generowanych w ramach platformy Twine, w tym już zupełnie aktualnym *Quarantine Quest* G. Deyke (2020) oraz o opowiadaniu-aplikacji sieciowej *Breathe* (2018) Kate Pullinger, wykorzystującej materialność smartfonu jako narzędzia odbioru tekstu, a jednocześnie bardzo konkretnego, taktylnego medium zapośredniczającego bycie w świecie czytelnika, angażującego tego ostatniego do wykorzystania funkcjonalności takich jak GPS, kamera, mikrofon, żyroskop. To arcyciekawe fragmenty monografii, w których Pisarski dokonuje zjawisk zupełnie nam współczesnych, jednocześnie erudycyjnie i świadomie sytuując je w kontekście historii mediów jako procesu.



Pisarski wskazuje, że „w przypadku technologii mobilnych medium wydaje się zanikać po to, by odsłonić fikcję jako rzeczywistość nową, niezwykłą, bardziej namacalną i – w tym wypadku – przerażającą” (s. 175).

Zaznaczę jednocześnie, że w rozdziale mu poświęconym, dom pozostaje niezdefiniowany. Oczywiście to zabieg dopuszczalny (bowiem przecież dom jaki jest, każdy widzi), a ten rozdział nie jest nieczytelny przez brak definicji. Może jednak wywód na takich definicjach by skorzystał – literatura kulturoznawcza czy antropologiczna dotycząca domu jest oczywiście olbrzymia. Autor monografii deklaruje, że interesuje go topika domostwa w ogóle, to oprócz *Quarantine Quest* (tekst dotyczy domu-miejsca prywatnego, bezpiecznego a jednocześnie przymusowego więzienia), rozważania dotyczą z reguły domu-budynku (zbioru pokoi) przeznaczonych do eksploracji. Nieco szkoda, bo to kolejny temat, który aż prosi się o rozwinięcie: dom to kategoria fundamentalna dla dyskursu mediów cyfrowych w kontekście mobilności mediów, performatywnego charakteru zmediatyzowanego domu, czy dla świata postpandemicznego w ogóle. Ten ostatni wątek Autor zaznacza, widać, że Pisarski ma go w swej optyce, lecz świadomie zawęża tematy namysłu do historycznych kulturowych wykopalisk i współczesnych (bardzo ciekawych) zjawisk peryferyjnych wobec tych hegemonicznych praktyk zorientowanych na technologię czy imaginariów jej dotyczących.

Rozdział czwarty poświęcony jest, podobnie do poprzednich, zarówno historycznym realizacjom mediów cyfrowych, jak i nowym, ulotnym formom artystycznym jak książki-aplikacje. Pisarski stawia pytania o konsekwencje materialności medium cyfrowego, wskazuje na osvajanie się odbiorcy z nietrywialnymi elementami interakcji, pokazuje, jak aspekty dzieła cyfrowego traktowane jako rozpraszające dziś są standardowe, stają się przezroczyste, „wtapiają się w życie codzienne”, prowadząc do „efektów realności” (s. 184). Poświęca uwagę formom pionierskim, jak powieść *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* Johna McDaida (1993), dziełu hipermedialnemu, wykorzystującemu różne konwencje, nośniki i media (druk, tekst cyfrowy), wskazując, że sposób jego oddziaływania opiera się na funkcjonowaniu hiperlepsy, bo domeny druku i cyfry, świat powieści i czytelnika „stapiają się” ze sobą (s. 191). Ale i zajmuje się utworami-aplikacjami (na platformy mobilne) jak, między innymi, *Maginary* (2019) Semyona Polyakovskiego, zawierającego elementy interaktywnej animacji, poezji kinetycznej, stretchtextu, narracji lokacyjnej, w której materialne i software’owe afordancje smartfonu pozwalają czytelnikowi oddziaływać na świat fikcji z poziomu świata pozatekstowego. Analiza znowu prowadzi Autora do ciekawych, szerszych wniosków: media cyfrowe „wycofują się z przestrzeni czysto wirtualnych” do tych „namacalnych, materialnych i bliskich ciała” (s. 220) (a to ostatnie stwierdzenie to chyba nawiązanie do nieprzytoczonego tu wprost stwierdzenia Mirosława Filiciaka o „kulturze bliskiej ciała” z przedmowy do polskiego wydania *Kultury konwergencji* Henry’ego Jenkinsa).



W tym szerszym kontekście Pisarski dostrzega i krytykuje turbokapitalistyczny i zamknięty ekosystem współczesnej sieci: pisze o „komercyjnym świecie postsieci w wydaniu proponowanym przez Google i Apple” który „dusi indywidualną ekspresję” (s. 195), bo omawiane przez niego projekty artystyczne, tworzone poza potężnym przemysłem kultury, szybko znikają z rynkowych repozytoriów, jako że są wyjątkowo wrażliwe na trudne warunki dyktowane przez największych graczy na rynku. Pozostaje się z tą konstatacją niestety zgodzić, czego przykładem może być kurczenie się zasobów mobilnych utworów literackich w bazach im poświęconych (s. 195). Jednocześnie znowu mogę napisać: szkoda, że Pisarski nie eksploruje tego tematu dalej, nie pisze o zjawiskach, które go interesują, kiedy zachodzą one w wielkiej skali, jak chociażby o funkcjonowaniu książki w bazach danych Amazonu („niedomknięcie” książki jako ebooka, umożliwiające Amazonowi modyfikacje treści publikacji w ich repozytorium) czy środowiskach oddolnej, czasem bardzo wspólnotowej twórczości wokół platformy Wattpad.

Rozdział piąty dotyczy systemów dialogowych z tak zwaną sztuczną inteligencją. Pisarski traktuje konwersację jako konstrukcję umożliwiającą zaistnienie figur obecności, syntetycznie omawiając literackie predykcje takich relacji u Lema, pierwsze modele teoretyczne i intelektualne oraz eksperymenty im towarzyszące (test Turinga, model Eliza), aż po „faktyczne i taktyczne” wykorzystania „sztucznej inteligencji” we współczesnych projektach literacko-artystycznych: cyfrowa „poetka” Liza Gennart autorstwa Zuzany Husárovej i Ľubomíra Panáka i projekt literacki *Rozumiem i chcę nie kontynuować* kolektywu Imperium Ducha. W ten sposób Autor monografii wskazuje korzenie – intelektualne, artystyczne – pewnych sposobów *pojmowania* dzisiejszych wielkich modeli językowych (LLM) i powiązanych z nimi interfejsów dialogowych. Sugeruje jednocześnie, że to spojrzenie wstecz dostarcza aktualnych kontekstów interpretacyjnych potrzebnych do właściwych rozpoznań tego, czym są LLM określane mianem sztucznej inteligencji. Warto sięgać po historyczne przykłady, w tym literackie czy artystyczne, bo „nie wszyscy patrzą na rozwój technologii SI z tak pesymistycznych pozycji. Praktyka artystyczna, poczynając od wizjonerów, jak Stanisław Lem, przez pionierów (..), a skończywszy na polskich i słowackich poetach cyfrowych (...) pokazuje niepozabawioną krytyki, ale jednocześnie budującą, nawet zabawną stronę potyczek z coraz inteligentniejszymi komputerami” (225).

Ten, dokonany przez Autora w ostatnim rozdziale monografii, zabieg wymaga komentarza: obserwowany dziś gwałtowny rozwój LLM i praktyk na nie zorientowanych, czasem zupełnie nowych, oznacza olbrzymią, jakościową, wręcz paradygmatyczną zmianę w sposobach konstruowania treści medialnych (czyli tekstów kultury) w sieci i poza siecią. To jednocześnie zmiana również w coraz większym stopniu epistemologiczna: generowane przez AI treści współtworzą (medialne) światy, w których żyją ludzie. Jestem



zresztą pewien, że Autor pracy ma tego świadomość. Jednocześnie Pisarski przytacza wybrane, wyliczone przeze mnie wyżej, przykłady „informatycznych, filozoficznych i literacko-artystycznych zmagania ze sztuczną inteligencją rozumianą jako postulat, jako funkcjonalny model oraz jako metafora Innego” (s. 225-6). Przykłady te, o ile dostarczają niektórych z kontekstów informujących o tym, jak kształtował się dyskursywny status systemów dialogowych z AI, to nie mają, według mnie, dużej siły eksplanacyjnej do diagnozowania dzisiejszej relacji człowieka z LLM, struktury dyskursywnej tych ostatnich czy społecznych praktyk na nie zorientowanych. Nie jestem pewien, czy ludzie rzeczywiście personifikują maszynę poprzez korzystanie z interfejsu dialogowego, kiedy „rozmawiają” z chatbotami. Autor argumentuje: „dzisiejsi odbiorcy oczarowani są iluzją obecności, jaka płynie z dialogów z dużymi modelami językowymi” (s. 262). Moja intuicja jest odmienna, to oczarowanie bierze się z czegoś innego, chodzi głównie o możliwość generowania tekstów w dowolnych modusach i dyskursach, dowolnych rejestrach i tematach, o możliwość ich korekty i swobodnego opracowywania. Te nowe, wytwarzane „sztucznie” teksty są równie niedoskonałe, co pozornie doskonale odpowiadające na potrzeby ludzi, są błyskawiczne i, z punktu widzenia, użytkownika, darmowe. Dialogowy interfejs i pewna gra w rozmowę z Innym, z „osobą” są wtórne wobec tych nowych wykorzystania. A jednocześnie dyskusji na temat AI nie sposób nie prowadzić nie pytając o technofeudalną strukturę działania LLM, o problem naruszania praw autorskich, wpisany inherentnie w model ich funkcjonowania, czy, wreszcie, o osadzone w relacjach kapitalistycznych mechanizmy cenzury. Innymi słowy, w przeciwieństwie do poprzednich rozdziałów, strategia badawczo-intelektualna Autora w części poświęconej AI sprawdza się najslabiej: przytoczone w rozdziale pionierskie projekty i intelektualne eksperymenty w znacznie mniejszym stopniu wiążą się – na poziomie dyskursów i praktyk ludzi – z rzeczywistym współczesnym funkcjonowaniem wielkich modeli językowych i społeczno-kulturowych transformacji, które te modele (współ)wywołują.

Przechodząc do podsumowania monografii: jak widać w powyższym omówieniu treści książki, strategia Autora w kolejnych rozdziałach jest dość podobna. Pisarski koncentruje się na przykładach ze świata twórczości artystycznej, głównie literackiej, eksplorując peryferie literacko-artystyczno-technologiczne, wskazując profetyczne diagnozy, przenikliwe antycypacje, pionierskie projekty, z reguły dość niszowe, ocalane przed zapomnieniem opracowaniami w obiegu kuratorskim, krytycznym czy naukowym (takim narzędziem ocalania pamięci jest też omawiana praca). Jego projekt zawiera krótkie analizy – w oparciu o zaproponowane przez Autora teoretyczne narzędzie – zarówno aktualnych projektów, jak i prac starszych, dziś kanonicznych dla omawianych gatunków. Tym pracom starszym, w dyskursie naukowym wielokrotnie omawianym



(literaturoznawcy, badacze cyberkultury), Pisarski proponuje nowe odczytania, dokonywane dzięki własnemu instrumentarium badawczemu.

Jednocześnie Autor próbuje przekonać czytelnika, że zawarte w jego pracy rozpoznania zjawisk literackich, przekraczających granice między technologiami medialnymi, pomogą zrozumieć nasze teraźniejszości i wielkie zjawiska nieodłącznie związane ze zmianą społeczną towarzyszącą szybko udomawiającej się technologii cyfrowej – dezinformację, technokapitalizm czy kapitalizm nadzoru. Pisarski już we Wstępie pracy podkreśla, że analiza figur obecności, w „czasach wojen i epidemii informacyjnych” jest istotna, bo one są „potrzebne [dziś] bardziej niż kiedykolwiek” (s. 7). Jednak sam nie czyni bardziej precyzyjnych połączeń między dokonanymi przez siebie studiami a zjawiskami spoza przedmiotu swych analiz poza deklaratywnymi. W monografii pojawiają się chociażby Christian Fuchs czy Shoshana Zuboff, lecz jedynie pretekstowo i Autor zaznacza, że pewne procesy mają miejsce, ale w żaden sposób nie dialoguje z nimi twórczo. Szkoda, że brak w pracy takich odniesień i analiz, bo kiedy Pisarski deklaruje, że wyczytywane przez niego właściwości dotyczące relacji między technologią a człowiekiem są uniwersalne i nie dotyczą tylko sposobów działania, na przykład, hipertekstowego tekstu literackiego, wierzę mu, lecz chciałbym poczytać więcej, przekonać się, jak sam Autor odniósłby się do procesów czy zjawisk, uznawanych dziś za hegemoniczne.

Kilka konkretnych przykładów: Autor argumentuje, że „komputer sam w sobie, jako urządzenie, baza danych i środowisko wszelakiej aktywności, sprzyja metaforom i tematom o charakterze bardziej osiadłym niż wędrownym” (s. 131). Jednocześnie na naszych oczach zachodzi dziś (może już się odbył) pewien zwrot mobilny, media cyfrowe stały się osobiste i cielesne, dotykowe, oparte na aplikacjach i transferze danych użytkowników. Autor dostrzega te procesy, lecz czyni spostrzeżenia na ich temat jedynie na marginesie. A przecież dziś mamy do czynienia z zupełnie nowymi, mówiąc językiem Pisarskiego, przezroczystościami, nowymi metonimiami. Cursor czy pulpit zmieniają się albo znikają zupełnie, zostaje taktylność, radykalna i dosłowna: to mój palec jest kursorem, to mój palec pędzlem czy narzędziem do wycinania. Chciałbym poczytać o tych zjawiskach więcej w pracy o takim temacie i tytule (mówiąc półzartem: to znaczące, że taktylny, namacalny wymiar mediów mobilnych został doceniony nawet na okładce monografii – są na niej palce użytkownika).

Inny przykład: Autor zwraca uwagę na „permanentną niestabilność i efemeryczność znaku cyfrowego”, wskazuje, że „cyfrowy tekst staje się w gruncie rzeczy animacją” (s. 36-37). Jednocześnie poświęca całą książkę literaturze, lecz pozostaje na wskazywaniu przykładów dość awangardowych. A przecież aż chciałoby się poczytać, jak Pisarski odczytuje działanie cyfrowych bibliotek Amazonu czy baz danych platform muzycznych,



w których całe powieści czy muzyczne albumy są niestabilne, otwarte (potencjalnie) na zawsze i modyfikowane bez wiedzy czy zgody czytelników i słuchaczy. Podobnie z grami wideo – doceniam kulturową archeologię niesłusznie zapomnianych projektów pionierskich, lecz równie ciekawych wniosków mogłyby dostarczyć ich porównania do tytułów największych, czasem uznawanych również w obiegu krytycznym za wyjątkowo wartościowe artystycznie. Przykładem niech będzie *Disco Elysium* (2019), obsypana nagrodami i uznana za jedną z najwybitniejszych gier wideo opowieść tekstowa, która śmiało może być traktowana również jako projekt literacki (byłby zresztą „dłuższy” niż większość tekstów literackich omówionych w monografii), dialogujący z przekonaniami ideologicznymi gracza/czytelnika i dodatkowo doskonale nadający się do omówienia na przykład w rozdziale dotyczącym topiki domu (dom i jego brak są centralnymi motywami w fabule). Mam świadomość recenzenckiej skłonności do projektowania na ocenianą pracę własnych pomysłów czy optyk (recenzent zawsze trochę pisze o pracy, którą on sam by napisał), lecz jednocześnie wierzę, że częstsze wychodzenie poza literaturę elektroniczną przyniosłoby Autorowi kolejnych kapitalnych rozpoznań, dodających nowych, wartościowych diagnoz komplikującej się rzeczywistości, które uzupełniłyby zawarte w książce rekonstrukcje starszych i nowszych literaturowych, hiptertekstowych projektów.

Zmierzając do konkluzji oceny tej pracy jako monografii habilitacyjnej: jej siłą jest twórcze, świadome „ewolucyjne” myślenie o mediach, historyczne ujęcie i pewna kulturowa, medioznawcza archeologia, a także dokonywane w jej ramach erudycyjne połączenia. Autor wskazuje, jak ze starszych – wówczas często pionierskich, rewolucyjnych – form, technologii, gatunków, relacji z technologią czy przejawów ekspresji artystycznej wywodzą się nowe formy albo sposoby patrzenia na zupełnie współczesne zjawiska. Pisarski podsumowuje swoją pracę słowami: „Media cyfrowe stwarzają wyjątkowe warunki do poszerzonej retoryki, której zasięg i skuteczność przerasta wszystko, z czym sztuka słowa miała do tej pory do czynienia” (s. 265) i to konstatacja trafna, dobrze oddaje sens wykonanej przez niego w monografii pracy. Autor proponuje eksplorację raczej poboczy i peryferii, poza rynkiem i utartym (czytelniczym, użytkownika) schematem – gdzie swobody jest więcej, tam pewne zjawiska mogą wybrzmiewać głośniejsze i precyzyjniej.

Moja generalna ocena przedłożonej pracy jest zatem pozytywna. To monografia przemyślana, mądra, a jednocześnie zachęcająca do czytelniczego intelektualnego wysiłku. Zawarte powyżej uwagi krytyczne stanowią rodzaj dialogu, w który wchodzę, bo do takiego dialogowania ta erudycyjna monografia zaprasza. *Figury obecności w cyfrowych mediach* to praca z pogranicza dyscyplin i również właśnie przez swój interdyscyplinarny charakter oferuje pożytki dla nauk o komunikacji społecznej i mediach, bo uprawiana przez Pisarskiego teoria retoryki cyfrowej (to moje określenie) rzuca nowe światło na relację (czy raczej: komplikujące się relacje)



między technologią (technologiami) a człowiekiem. Lektura, jak zaznaczam powyżej, przynosi pewien niedosyt, lecz wynika on w równej mierze z niedopowiedzeń dokonywanych przez Pisarskiego, co z trafności diagnoz i kulturowych połączeń – w poprzek mediów, w poprzek osi czasu historii technologii – przez niego proponowanych.

Ocena pozostałego dorobku naukowego, a także aktywności dydaktycznej i organizacyjnej

Zanim przejdę do dalszej oceny dorobku dr. Pisarskiego, muszę z przykrością odnotować zaskakująco niestaranne przygotowanie przedłożonego Autoreferatu. Omówienie osiągnięcia naukowego zawiera dużą liczbę błędów (gramatycznych, literowych), ale i sformułowania niejasne, utrudniające zrozumienie opisu treści książki przedłożonej do oceny jako monografia habilitacyjna. Te błędy dziwią szczególnie w kontekście bardzo wysokiego poziomu językowego samej monografii.

Przechodząc do oceny pozostałej aktywności naukowej dr. Pisarskiego: koncentruje się ona na zagadnieniach zbieżnych i pokrewnych do tych poruszanych w osiągnięciu naukowym. Dr Pisarski wykazał autorstwo dwóch monografii, obu dotyczących problematyki z zakresu literatury cyfrowej: *The Challenges of Born-Digital Fiction: Editions, Translations, and Emulations*, napisanej razem z Dene Grigar i wydanej przez Cambridge University Press (2024) oraz *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*, będącej opublikowaną (nagrodzoną drugim miejscem w konkursie Narodowego Centrum Kultury) rozprawą doktorską (Korporacja Ha!art, Kraków 2013). Habilitant jest także redaktorem 4 monografii wieloautorskich (dwóch po uzyskaniu doktoratu), w trzech przypadkach razem z innymi redaktorami – Bogumiłą Suwarą (*Remediation: Crossing Discursive Boundaries*, Peter Lang) i dwukrotnie Piotrem Mareckim (*Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*, Korporacja Ha!Art; *Obsessive Anticipation*, chapbook o twórczości Wojciecha Bruszewskiego).

Jednocześnie dr Pisarski jest autorem 18 rozdziałów w monografiach opublikowanych już po uzyskaniu doktoratu (z czego 10 jest w językach obcych – 9 w języku angielskim); 12 artykułów w czasopismach (aż 8 w języku angielskim), a także, wreszcie, 8 prac wieloautorskich, publikowanych w czasopismach i zbiorach konferencyjnych już po doktoracie. Te rozdziały i artykuły również poruszają tematy związane z samą istotą funkcjonowania mediów cyfrowych w kontekstach: fikcji literackiej przez nie zapośredniczanej, semiotyki mechanizmów organizacji treści w mediach cyfrowych, zagadnień związanych z przekładem cyfrowym i procesami adaptacji pomiędzy mediami, historii i genologii literatury cyfrowej, relacji między treścią tekstów literackich a cyfrowością medium, rekonstrukcji wizji zawartych w literaturze science-fiction i innych. Te



wszystkie prace składają się na dorobek jednocześnie dość zróżnicowany, lecz spójny, krążący wokół problemu cyfrowej medialności i relacji między użytkownikiem (czytelnikiem, graczem) a konkretnymi przejawami twórczości artystycznej, tworzonymi i zapośredniczonymi przez media cyfrowe, a także, w szerszej perspektywie, kulturoznawczych, technologicznych, socjologicznych kontekstów funkcjonowania kultury cyfrowej w ogóle.

Na aktywność naukową dr. Pisarskiego składa się również jego udokumentowany w wykazie osiągnięć naukowych aktywny udział w licznych konferencjach krajowych i międzynarodowych oraz praca w zagranicznych ośrodkach naukowych: trzyletnie zatrudnienie (2019-2022) w Centrum Bioetyki Wydziału Filozofii i Filozofii Stosowanej na Uniwersytecie w Trnawie na Słowacji oraz dwuletni staż (2020-2022) w roli Research Associate w Electronic Literature Lab na Washington State University w USA.

Wreszcie, dr Pisarski prowadzi bardzo aktywną działalność z pogranicza twórczości naukowej, artystycznej, literackiej, krytycznej, wydawniczej, translatorskiej i programistycznej. Podejmowane przez niego działania są nieocenione nie tylko z punktu widzenia, istotnej dla wniosku habilitacyjnego, działalności organizacyjno-popularyzacyjnej naukę, ale i stanowią nieoceniony wkład w polską kulturę cyfrową i krytyczno-literacką początku XXI wieku w ogóle. Dr Pisarski jest bowiem niestrudzonym animatorem, wydawcą, kuratorem i tłumaczem, bardzo aktywnym w krajowym i międzynarodowym środowisku literatury i kultury cyfrowej. Nie zamierzam tu wyliczać wszystkich projektów wydawniczych, publicystycznych, kuratorskich czy translatorskich, w których brał udział, zaznaczę najważniejsze: dr Pisarski jest twórcą i wieloletnim redaktorem naczelnym (od 2003) internetowego czasopisma *Techsty*, publikującego prace z zakresu literatury elektronicznej (krajowe i przekłady) oraz ich krytycznoliterackie omówienia. Magazyn ten nie tylko przekładał na polski grunt światową, bardzo aktualną refleksję nad internetową literaturą i, w szerszej perspektywie, kulturą cyfrową w ogóle (przybliżając prace między innymi Katherine N. Hayles, Roberta Coovera, Espena Aarsetha czy Briana McHale'a), ale i animował krajowe, lokalne projekty i kolaboracje, w nieoceniony sposób kształtując polską kulturę cyfrową w jej akademickim i artystycznym wymiarze. Podobny charakter ma bardzo aktywna współpraca dr. Pisarskiego z wydawnictwem i magazynem Ha!Art, realizowana poprzez publikacje tekstów i tłumaczeń, organizację festiwali, warsztatów i spotkań literackich, dotyczących literatury cyfrowej, transmedialnej i projektów literaturowych, a także przygotowywane, koordynowane i prezentowane przez niego na festiwalach i konferencjach projekty cyfrowe (utwory literackie, narzędzia programistyczne, paragrafowe gry wideo).



Wykazana przez dr. Pisarskiego działalność dydaktyczna jest spójna z jego zainteresowaniami badawczymi i kuratorskimi: Habilitant prowadzi i prowadził zajęcia m.in. z zakresu: Literature nad new media, Cyberliteratura, Interaktywna fikcja w Twine, Przekaz digitalny, Digital humanities: tools and methods. Jak widać, również w prowadzonych zajęciach dr Pisarski łączy temperament badacza i praktyka, zajmując się teorią, jak i bardzo konkretną praktyką funkcjonowania (i korzystania z-) mediów cyfrowych.

Konkluzja

Biorąc pod uwagę całokształt dorobku naukowego Habilitanta, w tym zwłaszcza wartość głównego osiągnięcia naukowego, czyli monografii *Figury obecności w mediach cyfrowych. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji*, jak również pozytywną ocenę pozostałego dorobku naukowego oraz osiągnięć dydaktycznych i organizacyjnych, stwierdzam, że dr Mariusz Pisarski spełnia wymogi wskazane w art. 219 ust. 1 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z 20 lipca 2018 roku. Przedstawiony dorobek stanowi znaczny wkład w rozwój dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach, a tym samym wystarczającą podstawę do ubiegania się o stopień doktora habilitowanego. Wnioskuje zatem o dopuszczenie doktora Mariusza Pisarskiego do dalszych etapów postępowania.

