

Łódź, 6 czerwca 2023 r.

Prof. dr hab. Wit Pietrzak

Uniwersytet Łódzki (Wydział Filologiczny)

Ul. Pomorska 171/173

90-236 Łódź

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana **Marcina Hanuszkiewicza** pt. „Exercises in futility: Echoes of a Bataillean experience in the selected works of fiction and video games” („Ćwiczenia w bezużyteczności: echa doświadczenia Bataille’owskiego w wybranych utworach literackich i grach wideo”)

Rozprawa doktorska Pana Marcina Hanuszkiewicza to obszerna praca, na którą składa się 12 rozdziałów, wstęp oraz wnioski. Za cel Autor stawia sobie krytyczny namysł nad echemi myśli Georgesa Bataille’a w rozmaitych dziełach kultury, od tekstów filozoficznych i pism świętych kościoła katolickiego, przez prozę anglo- i polskojęzyczną, aż po gry wideo. Już w tak zarysowanym horyzoncie, uderza rozmach projektu Pana Hanuszkiewicza, a jest to – od razu trzeba powiedzieć – zarówno największa siła jego rozprawy, jak i jej największa słabość. Nim przejdę do omówienia analitycznego, scharakteryzuję poszczególne rozdziały. To o tyle ważne, że wywód Pana Hanuszkiewicza przebiega falami, echem wracają wcześniej omawiane pojęcia i kategorie, które przenikają analizy w kolejnych rozdziałach.

Teza pracy sformułowana jest pod koniec wstępu, gdzie Autor pisze, że „unleashing such a circa-Bataillean rhizome onto the relationships between human beings and systems, as represented in the selected works of fiction and video games, reveals, firstly, an enduring chance of impossibility, of finding oneself in excess of the homogeneity entailed by a rationally profane life, and secondly, a lasting influence of the tension between the sacred and the profane on contemporary Western culture” (s. 15). Z jednej zatem strony będziemy

przyglądali się procesom rozpadu, wewnętrznego pęknięcia pod naporem rozmaitych sił odśrodkowych, figur całości i kompletności. Z drugiej zaś ma nam przy tym przyświecać naczelną dynamikę sacrum i profanum, która stanowi jedną z osi pism Bataille'a. Już tu zwraca uwagę charakter prozy krytycznej Pana Hanuszkiewicza, który z dużą łatwością konstruuje złożone myśli, choć jednocześnie często uciekając się do stylu metaforycznego (nierzadko też popadając w język niepotrzebnie pompatyczny). Częściowo wyjaśnia to materiał podmiotowy – Bataille słynie z wysoko abstrakcyjnego języka, który przejawia się również w pismach krytycznych mu poświęconych – niniejsza rozprawa nie jest tu wyjątkiem. Nie tylko styl Bataille'a przenika piśmiennictwo Pana Hanuszkiewicza, ale też charakterystyczny dla francuza naddatek myśli – kolejne fragmenty pism autora *Historii oka* wymykają się syntetycznemu ujęciu, jego myśli ciągle mkną w nowych kierunkach i podobnie rzecz się ma w rozprawie Pana Hanuszkiewicza. Nie tylko bowiem będziemy przyglądali się procesom rozpadu i napięciom pomiędzy sacrum i profanum, ale też Autor będzie rozwijał koncepcję „*nymphatic system of echoes*” (s. 15), która to ma być w stanie oddać „the consonant reverberations that arise throughout the vast body of human thought, but also of capturing (with luck) the intensities at which thoughts cancel each other out – at which thought, as it thinks itself onto its limit, nullifies itself in the experience of that limit”. Zaraz też dowiadujemy się, że analiza za cel stawia sobie wypracowanie „a vocabulary of sabotage” (s. 15). To wszystko fascynujące idee, ale przydałoby się nieco precyzyjniej połączyć je ze sobą, choć tu pragnę dodać, że rozprawa Pana Hanuszkiewicza nie tylko omawia myśl Bataille'a, ale też uprawia ją w praktyce. Zadanie niewątpliwie karkołomne, ale też w najlepszych momentach pokazuje wrażliwość intelektualną i sprawność językową Pana Hanuszkiewicza.

Rozdział pierwszy koncentruje się na prozie Williama S. Burroughsa, którą autor odczytuje jako „system nimfatyczny” mający na celu aktywację procesów rozplenienia się

znaczeń. Dość nieoczekiwanie osią teoretyczną jest semiotyka C. S. Peirce'a, który wraz z formalistami rosyjskimi przyćmiewa Bataille'a. Ten powraca jednak w pełniejszej krasie w kolejnym rozdziale, który najpierw na warsztat bierze *Diunę* Franka Herberta. Tę Pan Hanuszkiewicz odczytuje jako realizację wprowadzonej przez Petera Sloterdijka idei antropotechniki – „a concept that describes how humanity breeds itself, which is to say that it influences its own development in a sort of selective feedback loop” (s. 51). Eklektyzm rozdziału jest porażający. Oto przechodzimy od *Diuny* i Sloterdijka przez Rolanda Barthesa aż po Brunona Schulza (i to jako artyści sztuk wizualnych). Rozmach, którego nie powstydziliby się Frank Herbert nie służy analizie krytycznej, bo myśl Pana Hanuszkiewicza pęka w szwach i choć na każdej stronie aż roi się od ciekawych konstatacji, chciałoby się nieco dogłębnierzego namysłu czy to nad twórczością poszczególnych pisarzy, czy to nad myślą Bataille'a (i wielu innych podejmowanych w rozprawie myślicieli).

Rozdział trzeci skupia się na „the dynamics of the known and the unknown” (s. 66), odwołując się do kategorii defamiliaryzacji Wiktora Szklowskiego, która daje przyczynek do ciekawych rozważań nad pisarstwem Bataille'a – to jeden z najlepszych fragmentów całej rozprawy. Po części właśnie dlatego, że naddatek rozplenienia ustępuje precyzyjniejszej niż w poprzednich rozdziałach analizie. Podobnie rzecz się ma z rozdziałem czwartym, poświęconym pojęciu śmiechu (w kontekście nihilistycznej grozy) u Bataille'a i w opowiadaniu *The Death of Halpin Frayser* amerykańskiego pisarza Ambrose'a Bierce'a (tu przydałoby się kilka słów wyjaśniania, czemu akurat ten dziewiętnastowieczny amerykański pisarz poddany jest analizie w duchu Bataille'owskim – czy to w tym jednym jego opowiadaniu akurat realizuje się idea „śmiechu pustki”?).

Rozdział piąty zmienia przedmiot zainteresowania z literatury (i okazjonalnie podejmowanych sztuk wizualnych) na grę wideo: *Star Wars: Knights of the Old Republic II*. Zdaniem Pana Hanuszkiewicza, Kreia, jedna z postaci w grze, w swoim pragnieniu

zniszczenia Mocy obrazuje proces zmagania się z językiem podejmowany na stronach pism Bataille'a, tworząc analogię pomiędzy starwarsowską Mocą a językiem (jak się zdaje, chodzi tu przede wszystkim o język filozofii, a być może nawet tylko języki metafizyki i ontologii – trudno orzec). Sam wywód jest ciekawy, choć zabrakło tu głębszego namysłu nad formalną stroną gry jako dziedziny aktywności kulturowej. Pan Hanuszkiewicz głównie zainteresowany jest warstwą fabularno-dialogową (w efekcie analiza Bataille'a wiedzie ku znanym wnioskom o próbie przenicowania języka, którą francuski filozof podejmował w swoich pismach, a która łączyła jego myśli z np. twórczością Samuela Becketta), tracąc przy tym z oczu specyfikę gry jako takiej. Szkoda, bo wydaje się, że pozostaje tu sporo miejsca na świeże odczytanie czy to poetyki gry, czy pisarstwa Bataille'a.

Kolejny rozdział przynosi namysł nad figurą Szymona Słupnika, którego ascetyczne praktyki analizowane są w odniesieniu do krytyki tychże w pisarstwie Bataille'a. Pan Hanuszkiewicz sugeruje jednak, że odżegnywanie się od ascezy jest tylko pozornym gestem, Bataille bowiem teoretyzuje swoistą formę ascetyczności, która uwydatniona jest poprzez pryzmat myśli Nietzschego i Rogera Caillois. W następnym rozdziale Autor zajmuje się napięciem między transcendencją a immanencją (jak się niedługo okaże, naczelną parą pojęć w rozprawie), poddając namysłowi kwestię możliwości odrzucenia „the otherworld”, przy jednoczesnym zachowaniu „the figure of a movement beyond” (s. 182) i opowiadając się za twierdzeniem, że „to abandon the pursuit of transcendence is to assume it has already been achieved” (s. 182-83). Realizację tej figury Autor widzi w powieści *49 idzie pod młotek* Thomasa Pynchona oraz opowiadaniu *Terror* Vladimira Nabokova. Zwłaszcza ta druga pozycja omawiana jest obszernie i z doskonałym rezultatem – Pan Hanuszkiewicz prowadzi wywód klarownie, a wnioski przezeń przedstawione otwierają dotąd rzadko omawiane aspekty twórczości Nabokova. Rozdział 8 podejmuje kwestie masochizmu w relacji do pojęć porządku i dyscypliny, ale to kolejny przykuwa uwagę. Skupiając się na *Cosmopolis* Dona

DeLillo, Pan Hanuszkiewicz wraca do kategorii transcendencji i immanencji, wykazując w trakcie drobiazgowej analizy, że „*Cosmopolis* tells a story of conversion, of a conversion to a Bataillean cosmology which sabotages any and all homogeneities, which holds existence to the strange promise that there has to be something more to life than whatever could be produced within even the most outrageous ‘thought-generated world’” (s. 330). Rzetelna filologiczna analiza wsparta adekwatnymi odwołaniami do Bataille’a czyni tę część rozprawy prawdziwym tour de force: myśl nie ucieka w analogie, nie ma tu miejsca na dalekosiężne połączenia, a w miejsce abstrakcyjnego języka z rozdziałów wcześniejszych pojawia się precyzyjna proza krytycznoliteracka.

Zamykające rozprawę rozdziały 10, 11 i 12 – poświęcone kolejno figurze labiryntu, możliwości istnienia transcendentnego porządku rzeczy oraz ponownie napięciu pomiędzy transcendencją a immanencją – oscylują wokół materiału rozciągającego się od Gombrowicza aż po gry wideo z serii *Pillars of Eternity* i drugą część *Divinity: Original Sin*. Zamykający rozprawę tercet stara się stworzyć niejako klamrę analityczną, bo wszystkie omawiane tu motywy pojawiają się wcześniej w rozprawie. W rezultacie grunt zostaje przygotowany pod konkluzje. Te przynoszą podsumowanie – jak Autor twierdzi – głównego napięcia analizowanego w rozprawie: pomiędzy transcendencją a immanencją, z których żadne nie może zostać odrzucone, aby cała konstrukcja metafizyczna (w domyśle chodzi to o konstrukcję naszego świata, której metafory otrzymujemy w omawianych w rozprawie dziełach kultury) się nie zachwiała.

Tak, w ogólnym zarysie, kształtuje się rozprawa Pana Hanuszkiewicza. W mojej ocenie, „Ćwiczenia w bezużyteczności...” dają pokaz całego wachlarza umiejętności Autora, potrafi on bowiem kreatywnie odczytywać złożone konstrukty teoretyczne i aplikować je do własnych analiz. Podziw budzi również szeroki horyzont intelektualny doktoranta, a zwłaszcza jego drobiazgowo zorientowanie w twórczości Bataille’a. Należy jednak zwrócić

uwagę, że główną wadą rozprawy jest chaos terminologiczny – zwłaszcza widoczny, gdy patrzy się na rozprawę jako całość. Pojęcie „systemu nimfatycznego” ma być jednym z głównych konceptów obecnych w analizowanych dziełach, ale właściwie znika na dwie trzecie rozprawy po to tylko, aby powrócić we wnioskach. Sam zresztą dobór materiału analitycznego jest, najogólniej mówiąc, mozaikowy. Poszczególne rozdziały lub ich fragmenty oferują niekiedy fascynujące odczytania, ale z perspektywy całościowej, trudno zrozumieć, w jaki sposób łączą się proza DeLillo z grami wideo albo twórczością Schulza czy Gombrowicza. Pan Hanuszkiewicz pisze, że chodzi mu o echa myśli Bataille’a we współczesnej kulturze, ale to kwantyfikacja tak duża, że w zasadzie traci znaczenie. I wreszcie wyraźnie lepiej prezentują się rozdziały poświęcone prozie, a nie przekonują te koncentrujące się na analizach gier. Spowodowane to jest przede wszystkim faktem, że Autor przeważnie traktuje gry jako formę sztuki narracyjnej, a w ostatnim rozdziale wręcz tylko fabularnej, co samo w sobie nie jest niczym złym, ale pomija aspekty formalne, stanowiące o wyjątkowości tej dziedziny sztuki.

Konkludując, chcę podkreślić, że rozprawa Pana Hanuszkiewicza jest bez wątpienia ambitną próbą przemyślenia kondycji współczesności za pośrednictwem filozofii Bataille’a. Wnioski zeń płynące budzą niekiedy sprzeciw, ale jest to sprzeciw polemiczny, pobudzający do dyskusji. Pomimo powyższych uwag krytycznych, stwierdzam zatem, że rozprawa doktorska Pana Marcina Hanuszkiewicza spełnia wszystkie wymogi tego typu pracy naukowej i bez wątpienia może być podstawą do dopuszczenia doktoranta do dalszych etapów przewodu doktorskiego, o co wnioskuję.



Wit Pietrzak