

dr hab. Sebastian Jakub Konefał, prof. UG
Instytut Badań nad Kulturą
Zakład Wiedzy o Filmie i Mediach
Uniwersytet Gdański

Gdańsk 10.02.2026

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Krzysztofa Czyżaka
pt. „*Nikt nie wie, co przyniesie jutro...*” *O podróżach w czasie i mrocznej przyszłości*
w filmie, serialach i grach cyfrowych

Promotorzy dysertacji: prof. dr hab. Krzysztof Kozłowski (Instytut Filmu, Mediów i Sztuk
Audiowizualnych UAM)

dr hab. prof. UAM Andrzej Denko (Instytut Filologii Germańskiej UAM)

WSTĘP, DOBÓR ANALIZOWANEJ TEMATYKI ORAZ ZAKRESU BADAŃ

Pan mgr Krzysztof Czyżak napisał interesującą i dobrze skomponowaną pracę doktorską na temat podróży w czasie i (pop)kulturowych wizji mrocznej przyszłości ludzkości. Przedstawione w niej tezy wybrzmiewają klarownie, analizy i interpretacje są wystarczająco pogłębione i zazwyczaj zgodne ze obranymi na początku kryteriami badawczymi. Zakres kwerend, wykazany w bibliografii, filmografii i ludografii, imponuje swoją obszernością. Podobnie prezentuje się objętość samej dysertacji – licząca prawie trzysta stron. Co więcej, Autor przywołuje w niej często teksty obcojęzyczne, które samodzielnie tłumaczy i kompetentnie objaśnia. Nie do przecenienia wydaje się także bogactwo przypisów. Pan Czyżak zawsze dba w nich o zdefiniowanie danego zjawiska i umieszczenie omawianego wątku w odpowiednim kontekście a także o skrupulatne dopełnienie elementów, których nie udało się mu należycie rozwinąć w tekście głównym.

Przede wszystkim jednak w pracy sprawnie nakreślono pole badawcze - już w jej tytule przywołując literaturę, film, seriale oraz gry komputerowe - choć czasem w analizach uwzględniono również nieujęte tam komiksy. Doktorant podjął także słuszną decyzję, zawiązując mapowanie zagadnień do i tak obszernego zasobu kultury Zachodu.

Logicznym wyborem jest wreszcie uznanie za kluczową „protonarrację” klasycznego i nadal ważnego tekstu kultury - wydanej w 1895 roku powieści „Wehikuł czasu” H. G. Wellsa. Utwór ten zawiera bowiem motyw podróży do przyszłości i zapoznania się protagonisty z

dystopijnymi losami ludzkości, które szczególnie interesują młodego naukowca. Jest więc to kolejne sensowne zawężenie i tak szerokiego terytorium badawczego. W kolejnych częściach podbudowy metodologicznej Autor dobrze uchwycił proces ewolucji „tematu wędrownego” podróży w czasie, zaznaczył jego punkt węzłowy (którym jest według niego seria kinowych „filmów o Terminatorze”). Następnie znakomicie prześledził proces dostosowywania się licznych permutacji Wellsowskiego *Stoffu* (terminu słusznie wybranego do analiz, bo pozwalającego na bardziej pieczołowite badanie narracji) do odpowiedniego *Zeitgeistu* oraz specyfiki różnych mediów i konwencji narracyjnych.

ROZDZIAŁ PIERWSZY I DRUGI: METODOLOGIE, POMYSŁY I INSPIRACJE

Przejdźmy zatem do dokładniejszej oceny wspomnianej części metodologicznej (splaconej w sumie w aż dwa rozdziały pracy) i przedstawionych tam koncepcji badawczych, tez i argumentów. Pierwszy fragment dysertacji skupia się na tworzeniu podbudowy teoretyczno-historycznej. Autor bazuje głównie na badaniach związanych z teorią literatury (*nota bene* przenoszących nas w czasie, często aż o ponad pół wieku, do złotej ery polskich prac polonistycznych). To uzasadniony wybór, zwłaszcza, że praca winna się mieścić w obszarach zgłoszonej dyscypliny - literaturoznawstwa. Zaproponowanie osobnej kategorii badawczej – przejętego z niemieckojęzycznych badań terminu *Stoff* – również uważam za nietuzinkowy pomysł.

Nieco dalej młody badacz wspiera się także popularniejszą obecnie narratologią transmedialną, a zwłaszcza jej odmianami z anglosaskim i niemieckim rodowodem. To kolejny przemyślany zabieg, bo jak sam deklaruje: „narratologia transmedialna wskazuje na fakt, że niektóre właściwości narracji są niezależne od medium (*medium free*), inne zaś od niego zależne (*medium specific*). Dzięki temu podejściu będę mógł pisać o narracji zarówno w odniesieniu do powieści i filmu, jak i do gry cyfrowej, w której narracja realizuje się dzięki aktywności gracza” (cyt. s. 22). I rzeczywiście - strategia poszukiwania literackości będzie tutaj konsekwentnie realizowana, choć czasem z pewną szkodą dla pogłębiania badań filmoznawczych, medioznawczych czy groznawczych.

Rozdział drugi z kolei bardzo dobrze rozwija pomysł pieczołowitego *close reading* dzieła Wellsa. Pan Czyżak sprawnie omawia w nim także cechy poetyki utopii, antyutopii i dystopii. Autor nadal daje się poznać jako badacz skrupulatny, odcytany i dobrze nawigujący po przestrzeniach teorii i historii literaturoznawstwa oraz wybranych rubieżach medioznawstwa. W kolejnych rozdziałach zaprezentuje się również jako nieźle zapowiadający

się filmoznawca, serialolog i ludolog, który jednak, podążając polonistyczną drogą, dość często pomija popularne obecnie ujęcia produkcyjne czy neoformalną metodę badań tekstów kultury.

W tym miejscu warto od razu zwrócić uwagę na kłopot ze wstępnym postulatem badawczym - dotyczącym skupiania się głównie na podróżach w przyszłość i powiązanych z nimi motywem mrocznej dystopii. Tak „bezpieczne” ograniczenie zakresu badań, moim zdaniem, wyklucza przypadki trudniejsze, a więc i bardziej nośne do pogłębionych analiz i interpretacji. Oczywiście obroną przez Autora strategię da się łatwo usprawiedliwić, bo i sam Wells poświęcił fabułę swojej powieści w większym stopniu przyszłości, zdając sobie sprawę, że podróże w przeszłość mogą łączyć się z powstawaniem licznych paradoksów, włącznie ze spotykaniem własnych wersji samego siebie, wpadaniem w pętle czasowe oraz niebezpieczeństwem szkodliwej modyfikacji historii czy tworzeniem odmiennych linii temporalnych (albo wręcz też osobnych, rozgałęzionych uniwersów). A właśnie tego typu pomysły odnajdziemy w wielu arcyciekawych utworach literackich i audiowizualnych XX i XXI wieku, które w doktoracie niestety pominięto.

Jeśli zaś mówimy o nieobecnych terytoriach literackich, to brakuje mi zwłaszcza większej liczby odniesień do innych dzieł klasycznej już science fiction, na przykład twórczości Philipa K. Dicka i Stanisława Lema. Ten pierwszy często zajmował się w mniej oczywisty sposób różnymi wariantami podróży w czasie. Drugi z kolei, potrafił intrygująco odwracać schemat utopia-dystopia w połączeniu z wątkiem podróży w czasie (w pamiętnym „Powrocie z gwiazd”) czy zabawnie dekonstruować paradoksy „zaginania czasu” w jednej z opowieści o Ijonie Tichym („Podróż siódma” z „Dzienników gwiazdowych”).

Z chęcią dowiedziałbym się również czegoś inspirującego na temat nowszej literatury fantastyczno-naukowej, bo przecież i u nas jest to temat nadal żywy, intrygująco reinterpretowany chociażby w powieści Jacka Dukaja pt. „Perfekcyjna niedoskonałość”.

ROZDZIAŁ TRZECI: WELLS, TERMINATOR I WYBRANE CHRONOPODRÓŻE

Część trzecia pracy, poświęcona już analizie konkretnych dzieł filmowych, okazuje się w największym stopniu wyrazem fascynacji Autora światobrazem Cameronowskiej dylogii *Terminator* oraz zbudowanej wokół niej narracji transmedialnej. Stąd też - oprócz badania wariacji na temat *Stoffu* z dzieła Wellsa i kluczowych wątków związanych z rozwojem Sztucznej Inteligencji - analizy i interpretacje Pana Czyżaka wdzięcznie meandrują tu również wokół innych ważnych, choć czasem mniej istotnych dla sedna badań aspektów *Terminatofilii*. Zapoznamy się tu między innymi z uwagami o stopniowej feminizacji postaci Sarah Connor,

mówieniu o różnych formach kryzysu, dekonstrukcji męskich fantazmatów i wielu innych wątkach – nie zawsze do końca *stricte* związanych z samym motywem wędrownym podróży temporalnej.

Znamienne, że w rozdziale trzecim nie po raz pierwszy pojawia się także wspomniany już problem zawężenia kryteriów badawczych głównie do rzekomego faworyzowania eskapad w mroczną przyszłość i pomijania podróży w przeszłość, z którego doktorant będzie się zresztą czasem tłumaczyć w różnych częściach dysertacji. Takiemu zadaniu ma na przykład posłużyć deklaracja: „Choć nikt nie podróżuje w czasie w obrębie fabuły *Terminatora: Ocalenie*, to Connor jest skutecznym liderem dzięki wiedzy nabytej podczas spotkań z Terminatorami, czyli dzięki podróży w czasie” (s. 128). Znamienne, że w cytowanym założeniu każda narracja snuta na temat przyszłości (a może i przeszłości?) okazuje się podróżą w czasie, a jej odbiorcą temponautą! To nader ciekawy „wytrych interpretacyjny”, związany z kilkoma przywołanymi w pracy teoriami, który aż prosi się o wykorzystanie w dalszych, czasem, kłopotliwych *case studies*. Niestety, Autor nie chwytą się zbyt często tego typu „kół ratunkowych”.

Sam rozdział czyta się natomiast dobrze, choć warto by w nim w większym stopniu skupić się na transmedialnym charakterze „multiwersum Terminatora”, gdyż zawiera ono w sobie nie tylko rozwinięcie serialowe, ale także ciekawe komiksy i o wiele więcej gier wideo, które warto zanalizować. Omawiając wariantowanie światopowieści z obu części „Terminatora” oraz związane z nią mroczne wizje przyszłości, Autor powinien wspomnieć na przykład o komiksie Franka Millera i Walta Simonsona pt. „Robocop versus Terminator” (1992, Dark Horse Comics) i częściowo inspirowanej nim grze, wydanej pod tym samym tytułem w 1993 roku przez Virgin Interactive Entertainment.

ROZDZIAŁ CZWARTY – SERIALE I WYBRANE PUŁAPKI CYKLICZNOŚCI

Czwarta część dysertacji dotyczy seriali telewizyjnych oraz produkcji z platform streamingowych. Rozdział rozpoczyna się od bardzo dobrego rekonesansu fenomenu popularności produkcji z serwisów VOD m.in. z wykorzystaniem badań Jasona Mittella (i konceptów telewizji jakościowej i złożoności narracyjnej). Następnie Autor skupia się między innymi na analizach serialu „Podróżnicy” (2016-2018, prod. Showcase, Netflix), interesująco omawiając wątki dystopijnej przyszłości, rządów sprawowanych przez SI czy motywu modyfikowania przyszłości za pomocą interwencji w przeszłość.

Z kolei w analizach i interpretacjach animowanego serialu z uniwersum komiksowego X-Men znajdziemy sporo dobrych uwag na temat wątków dystopijnych. Najbardziej sugestywnym pokazem umiejętności analityczno-interpretacyjnych okazuje się jednak moim zdaniem *casus* serialu „Dark” (2017-20, Netflix). To zresztą produkcja najbliższa omawianym na początku rozdziału koncepcjom telewizji jakościowej czy wielopoziomowej złożoności narracyjnej, w przeciwieństwie do bliższych jednak *mainstreamowi* zabiegów fabularnych z „Podróżników” czy „Wolverine and X-Men” (2008-2009, Nicktoons, Paramount Media Networks).

Prawdopodobnie właśnie dlatego, pisząc o fenomenie „Dark”, Autor tak zręcznie przywołuje między innymi koncepcje poznawczego wyobcowania, znaną z prac Darko Survina, oraz kategorię przesunięcia deiktycznego a także powraca do przywoływanej wcześniej „perspektywy-ponad-wątkami” (z książki D. Wittemberga), pozwalającej wcielić się odbiorcy w rolę „temponauty-rekonstruktora” splecionych linii czasowych i licznych paradoksów.

Znakomicie też, że magister Czyżak skupia się pokrótce na pismach Marka Fishera związanych z nader nośnymi dla badań współczesnej fantastyki kategoriami *weird* i *eerie* (przetłumaczonymi w polskim wydaniu gdańskiej oficyny Słowo/Obraz jako *dziwaczne* i *osobliwe*). W tej części pracy natkniemy się wreszcie na nawiązania do ekokrytyki (a raczej jej nurtu, tzw. mrocznej ekologii) oraz pojemniejszej kategorii posthumanizmu i powiązanej z obiema perspektywami teorii hiperobiektów Timothy’ego Mortona. Nie ukrywam, że wprowadzenie tych świeższych perspektyw metodologicznych nadaje temu fragmentowi pracy szerszy oddech, którego oczekiwałem po lekturze całości.

Natomiast ewidentnym błędem jest moim zdaniem lokowanie fenomenu serialu „Dark” w obrębie narracji transmedialnej, gdyż serial ten nie doczekał się zbyt wielu realizacji związanych z innymi mediami.

Szkoda też, że obecna we wcześniejszym rozdziale fascynacja Autora uniwersum Terminatora nie objawia się także powrotem do „tematów wędrownych” tej franczyzy i chociażby analizą krótkich nawiązań do niej np. w serialu „Future Man” (2017-20, Hulu) zabawnie parodiującym i niekiedy przewrotnie dekonstruującym Wellsowski i Cameronowski *Stoff*.

Z kolei omawianie animowanych „X-Menów” pobudza apetyt czytelnika na nieco dłuższy ustęp dotyczący szczątkowo wspomnianego w pracy serialu „Rick and Morty” (2013, HBO) - równie dowcipnie reinterpretującego niektóre ujęcia podróży temporalnych, nader

często parodiującego ponure wizje dystopijnej przyszłości i autoreferencyjnie wyjaśniającego kwestię, czemuż to jego scenarzyści wolą odwoływać się raczej do teorii multiwersów.

Tego typu „wykluczające decyzje” da się jednak uzasadnić dość konsekwentnym trzymaniem się Autora imperatywu analizy i interpretacji głównie poważnych rozważań nad badanym tematem, bezpośrednio zadeklarowanego zresztą np. na stronie 136, [cyt.]: „inne filmy [i w domyśle zapewne seriale, także animowane – dopisek SJK] to tylko nieudane imitacje dylogii *Terminator: Genisys* to film, który traci cały patos i powagę związaną ze *Stoffem* i staje się tak giętki, płynny i plastyczny jak model T-1000. Zamienia się w czystą atrakcję, ale taką, która na poziomie estetycznym nie ma tej samej jakości co pierwsze filmy Jamesa Camerona”.

ROZDZIAŁ PIĄTY: GRY WIDEO

Najmniej wyeksploatowanym rejonem badań akademickich nad motywem podróży w czasie wydają się jak dotąd gry wideo. Dzięki swojej specyfice narracji sieciowej i mechanice wielowyborowości produkcje te potencjalnie pozwalają bowiem na zmiany przyszłości zdarzeń w ich światach przedstawionych (lub jak to wolą narratolodzy idący w ślady Davida Hermana - światopowieści) oraz losów protagonistów i protagonistek. Ostatni rozdział pracy wydaje się więc świetnym miejscem do eksploracji tego typu technik i powiązanych z nimi mechanik. I rzeczywiście magister Czyżak, badając gry wideo, robi dobry użytek z popularnych koncepcji m.in. z badań Jespera Juula czy Marii B. Gardy.

Arcyciekawym fragmentem dysertacji jest wątek samotnego przeżywania questów w postapokaliptycznych przyszłościach ludzkości. Warto także zwrócić uwagę, że do swoich analiz Autor wybiera nieoczywiste przykłady gatunkowe – gry przygodowe w konwencji *point and click* („A New Beginning”), gry platformowe („Sonic”, „Chronology”) oraz nietypowego *side scrollera* z elementami zagadek („The Great Perhaps”).

Jak słusznie zauważa, pierwsza z nich, wydana w 2010 przez studio Dedalic Entertainment, zawiera sporo wątków autoreferencyjnych (takich jak subiektywny komentarz narratora niewiarygodnego). Niemiecka gra wyróżnia się również strategiami sprzyjającymi emersji oraz zabiegami intertekstualnymi (nawiązania do poetyki komiksu).

Równie interesująco wypadają tutaj opisy mechanik *gameplayowych* związanych z wątkiem podróży (lub raczej skoku) w czasie z dwóch innych produkcji określanych w branży mianem *indie* (a przez graczy często nazywanych potocznie „indykami”). Pierwsza z nich - „Chronology” (stworzona przez duńskie studio Osao Games w 2014 roku) ciekawie

wykorzystuje elementy ekokrytyki - korzystając z mechaniki przekształcania drobnych elementów biomów z przeszłości. Druga z kolei, „The Great Perhaps” (2019, rosyjskiego Caligari Games) intrygująco reinterpretuje konwencje narracji postapokaliptycznych za pomocą mechaniki błyskawicznego przełączania się pomiędzy przeszłością i przyszłością.

Wszystkie trzy omówione propozycje, w przeciwieństwie do analizowanej również w tej części jednej z przygód jeża Sonica oraz rodzimej gry z uniwersum Terminatorów, trudno jednak znowu uznać za dzieła transmedialne, bo obecna w nich intertekstualność (związana między innymi z cytowaniem filmów animowanych i komiksów) wydaje się cechą niewystarczającą do takiego określenia.

Tego typu zarzuty nie tyczą się zaś najobszerniej przebadanej tu ludologicznie gry polskiego studia Teyon pt. „Terminator: Resistance” (2019). To rzeczywiście światopowieść należąca do rozwiniętej franczyzy (w dodatku *stricte* trzymająca się scenariuszowo „kanonicznych” wątków dylogii Camerona), której protagonista przez większość *gamepleyu* wcale jednak nie jest podróżnikiem w czasie - choć w jednym z zakończeń, jak słusznie podkreśla magister Czyżak, może się nim stać.

Autor zresztą doskonale zdaje sobie sprawę z tego kolejnego, nie do końca zgodnego z pierwotną deklaracją wyboru tekstu kultury, asekurująco pisząc: „W tym przypadku mamy do czynienia z fabułą *pozbawioną motywu podróży* [podkreślenie SJK] w czasie do współczesności (John Connor dopiero w samym finale rozgrywki wysyła Kyle’a Reese’a do 1984 roku), ale samo zagadnienie przeniesienia w czasie pojawia się w trakcie rozwoju wydarzeń, a wydarzenia z dwóch filmów Camerona stanowią istotny kontekst dla akcji gry” (s. 248). Wielka szkoda, że doktorant nie postarał się ponownie nawiązać w tym miejscu bardziej odważnie do nośnej struktury „perspektywy-ponad-wątkami”, udowadniając, że to gracz staje się w dziele studia Teyon temponautą, immersyjnie wcielając się w główną postać.

Co więcej, obecność czterech wymienionych powyżej gier wcale też nie wyczerpuje bogactwa badanego *Stoffu*. Dzieje się tak, bo prawdopodobnie poczynione przez Autora wcześniej założenia zablokowały mu analizę innych arcyciekawych dzieł żonglujących mechaniką manipulacji przeszłością i przyszłością oraz samą istotą przepływu czasu, takich jak „Bioshock Infinite” (2013, 2K Games,) czy potraktowane pobieżnie „Quantum Break” (2016, Remedy Entertainment). Wspomnieć należałoby również epizodyczną produkcję „Back to the Future: The Game” z 2010 roku studia Telltale - poszerzającą pomysły omawianej pokrótce w doktoracie trylogii Roberta Zemeckisa o np. dystopijny wątek tyranii.

Na koniec chciałbym zaznaczyć pewne kuriozum – z wielkim zainteresowaniem podszedłem do czytania ostatniego (pod)rozdziału - zatytułowanego „Przyszłość gier wideo”.

Niestety, ku mojej konsternacji, nie dotyczył on raczej prognozowania owej przyszłości - lecz okazał się głównie podsumowaniem ostatniej ludologicznej części pracy.

NA ZAKOŃCZENIE: POTENCJALNE UWAGI WYDAWNICZE

Pomimo zgłoszonych powyżej uwag, **jestem szczerze przekonany, że praca posiada spory potencjał, aby stać się rzetelną monografią akademicką.** Zanim jednak do tego dojdzie, postuluję rozważenie kilku zmian i wprowadzenie uzupełnień.

Po pierwsze, przypominanie czytelnikom i czytelnikom w kilku rozdziałach, czym jest dokładnie omówiona na początku badań kategoria *Stoff* wydaje mi się niepotrzebnym zabiegiem. Po wtóre, rozważyłbym „odchudzenie” i przebudowanie pracy poprzez skupienie się głównie na postulowanym na jej początku wątku podróży w dystopijną przyszłość.

Być może warto również przeformułować nieostre moim zdaniem stwierdzenia, że np. hibernacja [zdaniem Autora] nie jest podróżą w czasie (podobnie jak powrót z podróży kosmicznej czy symulacja komputerowa) a jakiś trwający ułamek sekundy przeskok pomiędzy epokami już nią jest.

Równocześnie nie ukrywam także faktu, że spodziewałem się w omówionym już wstępie do badań, jak również w dalszych analizach i interpretacjach, „szerszego oddechu”. Dotyczy to zwłaszcza większej odwagi w przywoływaniu odnośników naukowych natury filozoficznej oraz wykazywania w badanym materiale narracyjnym inspiracji np. zdobyczami fizyki kwantowej - wzorem cytowanego kilkakrotnie w pracy (i goszczącego kilka lat temu na UG jako profesor wizytujący) Thomasa Elsseasera czy chociażby przychylniej humanistom książki *The Science of Time Travel* Elisabeth Howell. Na szczęście część z wątków dotyczących samej istoty czasu można odnaleźć w wykorzystanej przez Autora książce Jamesa Gleicka *Podróże w czasie* (Poznań 2018).

Częściej jednak, zamiast tego typu inspiracji, Pan Czyżak skupia się na dość dobrze już zakotwiczonych także w polskich badaniach wątkach socjologicznych. W pracy dominują bowiem sprawnie poprowadzone odwołania do takich pojęć jak różnie rozumiany kryzys, zmiana paradygmatu czy szeroko postrzegany katastrofizm (szkoda znowu, że nie rozwinięty np. o uwagi z analiz dokonanych przez zmarłego nie tak dawno Zbigniewa Mikołajkę w końcówce zbioru jego esejów pt. „Prowincje ciemności”).

W wątkach związanych z końcem paradygmatu i związkach „akceleracji czasu” zabrakło mi również odniesień do refleksji „apologety katastrof i prędkości” Paula Virillo oraz idei współczesnego rozczarowania przyszłością (znanej np. z pism Fredrica Jamesona). Z tym

drugim fenomenem kulturowym wiążą się także zjawiska powrotu do poetyki retrofuturyzmu a także wątku „czasu, który wyszedł z ram” - wdzięcznie rozwijanego np. w badaniach poznańskiego filozofa Andrzeja Marca (obecnego w doktoracie jedynie jako autor świetnego „Antropocienia”). Z kolei ustępy wykorzystujące termin *widmo* powinno się wzbogacić odnośnikami do widmoontologii (w wydaniu Derridy lub chociażby z perspektywy ciekawego wykorzystania ich przez wspomnianego Andrzeja Marca).

Na szczęście Pan Czyżak pozwala sobie czasem na snucie nieśmiałych refleksji ocierających się także o filozofię (takich jak wspomniana figura panoptikonu w ujęciu Bentham’a – pomijając równocześnie Foucaulta!).

Oczywiście zdaje sobie też sprawę, że Autor pracy nie musi być wcale zainteresowany tego typu perspektywą, przypomnę jednak, że przez wielu humanistów „królowa nauk” bywa do dziś uznawana za najszlachetniejsze wzbogacenie naszych badań.

Wreszcie, rozdział o grach wideo koniecznie powinien zostać poszerzony o analizę i interpretację znakomitej rodzimej produkcji z roku 2025 pt. *Chronos: The New Dawn* studia Bloober Team (ukazującą dystopijną „przeszłość/przyszłość” podkrakowskiej Nowej Huty) oraz niedawno wydaną grę *Terminator 2D: No Fate* firmy Bitmap Bureau - fabularnie nawiązującą do ukochanej przez Autora dylogii Jamesa Camerona.

Oczywiście wszystkie wymienione powyżej uwagi są tylko pośrednio związane z moją całościową oceną pracy doktorskiej. Żywię jednak nadzieję, że uwzględnienie choćby kilku z nich sprawi, iż pieczołowicie przygotowana i przepastna dysertacja mgr Krzysztofa Czyżaka stanie się jeszcze ciekawszą i bardziej inspirującą książką naukową.

Natomiast już na obecnym etapie praca spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim w dyscyplinie literaturoznawstwo. Tym samym wnioskuję o dopuszczenie jej do publicznej obrony.


.....
podpis