

dr hab. Kamila Żyto, prof. UŁ
Katedra Filmu i Mediów Audiowizualnych
Instytut Kultury Współczesnej

**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
napisanej pod opieką prof. dr hab. Krzysztofa Kozłowskiego (UAM) oraz dr hab. prof.
UAM Andrzeja Denki**

Podstawą prawną sporządzenia recenzji jest powołanie mnie decyzją Rady Naukowej Dyscypliny Językoznawstwa i Literaturoznawstwa Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu z dnia 18 grudnia 2025 r. do pełnienia funkcji recenzenta rozprawy mgr. Krzysztofa Czyżaka w postępowaniu o nadanie stopnia doktora w dyscyplinie literaturoznawstwo. Recenzja została napisana zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 20 stycznia 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. 2018 poz. 261) oraz sporządzona po zapoznaniu się z przedłożoną przez Doktoranta pracą. Dysertacja o objętości 319 stron składa się ze spisu treści, wprowadzenia, pięciu rozdziałów, spisu ilustracji, filmografii, ludografii, bibliografii oraz streszczenia w języku polskim i angielskim.

1. Temat i przedmiot badań

Rozprawa mgr. Krzysztofa Czyżaka podejmuje problematykę ewolucji splotu dwóch motywów: podróży w czasie oraz dystopijnej przyszłości. Autor określa teksty wykorzystujące te motywy mianem „Wellsowskiej serii tematycznej”. Przedmiot badań jest więc wyjątkowo obszerny. Doktorant nie ogranicza się do analizy dzieł literackich, lecz tropi obecność badanego materiału tematycznego (niem. *Stoff*) w mediach audiowizualnych. Te ostatnie zdominowały kulturę XX i XXI wieku. Interesują go pełnometrażowe filmy fikcji, seriale jakościowe oraz, co szczególnie cenne, gry wideo. Oryginalność pracy w dużej mierze polega na potraktowaniu kultury popularnej, często uznawanej za wtórną, jako „laboratorium narracji” (za Davidem Wittenbergiem). W ujęciu przedstawionej do recenzji rozprawy doktorskiej klasyczne motywy literackie podlegają nieustannej renegocjacji, reinterpretacji, rekonstrukcji i redefinicji, więc są aktualizowane, jednocześnie pozostając rozpoznawalnymi.

Skrupulatnie analizowane przez mgra Czyżaka procesy stanowią pochodną głębokich przeobrażeń zachodzących w obrębie współczesnej kultury popularnej. Staje się ona bowiem swoistym zwierciadłem, w którym odbijają się eskalujące lęki związane z katastrofą

klimatyczną oraz narastającymi kryzysami systemowymi. Zjawiska te są jednocześnie determinowane przez dynamiczny rozwój technologiczny, który wymusza na protagonistach badanych dzieł konfrontację z nieprzewidywalnymi konsekwencjami postępu. W tym ujęciu przedłożona rozprawa sama w sobie realizuje postulat tytułowej „podróży w czasie” – rekonstruuje ona ewolucję klasycznego motywu od jego genezy u schyłku XIX wieku, aż po współczesne rekontekstualizacje. Ów ambitny zamysł badawczy Autor zrealizował sprawnie, dzięki czemu – w przeciwieństwie do losów bohaterów analizowanych narracji – efektem jego pracy nie zagraża „wizja mrocznej przyszłości”.

2. Cele badawcze i ich realizacja

Głównym celem rozprawy jest śledzenie przemian zachodzących w rozwoju motywów podróży w czasie i mrocznej przyszłości jako fundamentu ważnego kulturowo tematu wędrownego. Autor wskazuje, że w tym zakresie współczesne opowieści transmedialne, czerpiąc z powieści *Wehikuł czasu* (1895) H.G. Wellsa, tworzą serię tematyczną. Realizacja tego zadania przebiega wielotorowo. Krzysztof Czyżak identyfikuje korzenie *Stoffu*, przywołując powieść Wellsa jako źródło serii. Następnie analizuje jej punkty węzłowe (seria *Terminator*), czyli te, które uformowały stereotypowy schemat tego motywu wędrownego na gruncie popkultury. Wreszcie wskazuje na teksty stanowiące jego wariacje, analizując filmy (np. *Deadpool 2*), seriale (np. *Podróżnicy*) czy gry wideo (np. *A New Beginning*). Tym samym pokazuje, jak temat adaptuje się do możliwości narracyjnych nowych mediów i ewoluuje tak, by uchwycić specyfikę problemów współczesności.

Założone cele zostały zrealizowane, a wnioski płynące z przeprowadzonej analizy zarysowują trajektorię rozwoju funkcjonowania motywu zarówno w różnych mediach, jak i kręgach kulturowych. Z ciekawości, w tym miejscu zapytam o to, jak Doktorant widzi dalsze perspektywy rozwoju podjętego tematu? Jakie aspekty wybranego pola badawczego wydają mu się jeszcze niezagospodarowane lub opisane w sposób niewystarczający, a więc potencjalnie obiecujące?

Z obowiązku recenzenckiego dodam, że w pracy zabrakło odniesień do tekstów literackich powstałych wcześniej niż powieść Wellsa. Warto uwzględnić książkę *El Anacronópete* (1887) Enrique Lucio Eugenio Gaspar y Rimbau, uważaną za pierwszą powieść, w której podróż w czasie odbywa się za pomocą wehikułu. Tytułowa maszyna to konstrukcja przypominająca ogromny statek o napędzie elektrycznym. Podróż odbywa się w tym wypadku za sprawą lotu w kierunku przeciwnym do kierunku obrotu Ziemi, co powoduje „odkręcenie” czasu. Główny

bohater, naukowiec Don Sindulfo, zabiera grupę pasażerów na wyprawę do przeszłości, odwiedzając m.in. starożytne Chiny czy Pompeje podczas wybuchu Wezuwiusza. W przeciwieństwie do prozy Wellsa, *El Anacronópete* ma charakter przygodowy i satyryczny, gdyż parodiuje ówczesne osiągnięcia nauki. Nie ma tu też motywu mrocznej przyszłości, ale może warto się zastanowić nad uwzględnieniem w dalszych badaniach wariacji tematu węzłowego, jakim jest opowieści o podróżach w czasie do mrocznej przeszłości. Taki *Stoff* często pojawia się w kulturze i stanowi pretekst do dokonania rozliczeń historycznych.

3. Metodologia

Warsztat badawczy doktoranta cechuje się interdyscyplinarnością. Autor z powodzeniem funkcjonalizuje w swoich badaniach przede wszystkim klasyczną metodologię literaturoznawczą – zwłaszcza tematologię, a w jej obrębie koncepcję historii materiału tematycznego (niem. *Stoffgeschichte*). Odwołania do kanonicznych prac Elizabeth Frenzel oraz Janiny Abramowskiej pozwalają Doktorantowi na rzetelne i klarowne zdefiniowanie pojęć takich jak motyw, temat oraz materiał tematyczny. Na tym gruncie wywód jest niezwykle precyzyjny. Zaletą pracy jest nie tylko umiejętność uporządkowania rozproszonej terminologii, ale i przemyślanego dostosowania jej do specyfiki mediów audiowizualnych bez popadania w metodologiczne uproszczenia.

Zaplecze teoretyczne rozprawy wyrasta zatem z pnia literaturoznawczego, którego fundamentalny wpływ na rozwój filmoznawstwa, a później ludologii, jest w pracy wyeksponowany. Doktorant sprawnie dowodzi, że mimo dyscyplinowej emancypacji mediów audiowizualnych, wybrane kategorie wypracowane na gruncie teorii literatury zachowują swą operacyjność i funkcjonalność. W tym kontekście, doceniając rzetelność magistra Krzysztofa Czyżaka, pragnę wskazać dwa aspekty, których dopracowanie mogłoby wzmocnić zaprezentowaną argumentację.

Po pierwsze, w pracy dostrzegalny jest pewien niedosyt w zakresie wykorzystania kategorii toposu oraz tradycji badań nad topiką. O ile Autor po mistrzowsku operuje pojęciem *Stoffu* jako konkretnego tworzywa fabularnego, o tyle warto zapytać o relację między materiałem tematycznym a toposem. W tradycji badań zapoczątkowanej przez niemieckiego historyka literatury i eseistę Ernsta Roberta Curtiusa topos to nie tylko powtarzalny motyw, ale trwały element pamięci kulturowej, organizujący wyobraźnię zbiorową. Wydaje się, że mroczna przyszłość czy ruiny cywilizacji, które analizuje Doktorant, funkcjonują w XXI wieku nie tylko

jako elementy serii tematycznej, ale jako współczesna odmiana topiki katastroficznej (swoiste *loci horridi* przyszłości). Rozszerzenie perspektywy o topikę właśnie pozwoliłoby Autorowi na jeszcze głębsze osadzenie analizowanych tekstów w długim trwaniu kultury. Czy Wellsowska seria tematyczna nie staje się w pewnym momencie autonomicznym zbiorem toposów, które funkcjonują niemal niezależnie od swoich literackich źródeł? Wyjaśnienie relacji między materiałem tematycznym a toposem byłoby cennym uzupełnieniem teoretycznym pracy.

Po drugie, biorąc pod uwagę fakt, iż w rozprawie wielokrotnie pojawia się pojęcie ewolucji w odniesieniu do przeobrażeń motywu podróży w czasie, warto rozważyć włączenie do warsztatu badawczego narzędzi memetyki. Choć wywodzi się ona z nauk biologicznych, przede wszystkim ewolucyjnej koncepcji kultury Richarda Dawkinsa, jej adaptacja na grunt filmoznawstwa i medioznawstwa pozwala uchwycić mechanizmy replikacji, mutacji i selekcji określonych idei narracyjnych. Wizja mrocznej przyszłości połączona z podróżą w czasie funkcjonuje we współczesnej popkulturze niczym kompleks memetyczny (mempleks). Wykorzystanie pojęcia memu umożliwia wyjście poza samą strukturę dzieła i uwzględnienie tego, co dzieje się „poza” lub „obok” ekranu. Memetyka pozwala również zdiagnozować sposób, w jaki dany motyw np. postać cyborga czy wizja pętli czasu „zaraża” kolejne teksty kultury. Ponadto jest użyteczna w procesie diagnozowania przenikania memów do społecznej świadomości i ich adaptacji do nowych warunków środowiskowych (np. lęku klimatycznego czy pandemicznego). Wreszcie oferuje narzędzia służące do wyjaśniania tego, dlaczego jedne warianty Wellsowskiego tematu trwają i są powielane (sukces ewolucyjny), a inne zanikają. Wprowadzenie perspektywy memetycznej mogłoby rzucić nowe światło na proces przemieszczania się tematów między tak odmiennymi mediami jak film, serial i gra cyfrowa, podkreślając ich dynamiczny i procesualny charakter.

Podsumowując tę część, mimo wskazanych powyżej możliwości rozszerzenia perspektywy, należy podkreślić, że obecna w pracy konstrukcja metodologiczna jest spójna i wystarczająca do osiągnięcia postawionych celów badawczych. Uwagi dotyczące topiki i memetyki należy traktować jako metodologię uzupełniającą, lecz umożliwiającą – z punktu widzenia innego niż literaturoznawczy – analizę żywotności tradycyjnych tematów w świecie mediów audiowizualnych.

Większe wątpliwości budzi natomiast wykorzystanie przez doktoranta pojęć z zakresu narratologii transmedialnej. Korzystanie z teorii Marie-Laure Ryan oraz Henry’ego Jenkinsa

umożliwia opisanie, jak te same struktury fabularne „podróżują” między filmem, grą oraz innymi mediami, jednak nie wszystkie analizowane w rozprawie teksty kultury to światopowieści. Zastrzeżeń nie budzi *Terminator* czy *Deadpool 2*, lecz niemiecki serial *Dark* wydaje się w nikłym stopniu bazować na narracji transmedialnej.

Serial buduje niezwykle gęsty i spójny filmowy świat skupiony wokół Winden. Świat ten posiada własną mitologię, historię naznaczoną losami wielu pokoleń mieszkańców miasteczka, rządzą nim też określone zasady fizyki. To oczywiście uniwersum skomplikowane, a fani często potrzebują zewnętrznych narzędzi (notatek, grafów), aby je zrozumieć. Kluczowym elementem transmedialnym jest w tym wypadku oficjalna strona internetowa (dark.netflix.io). Nie jest to zwykła strona promocyjna, lecz interaktywny przewodnik, który pozwala użytkownikom filtrować informacje według sezonów i odcinków, jednocześnie unikając spojlerów. Umożliwia ona także nawigację po świecie przedstawionym. Widz wykonuje „pracę detektywistyczną” – łączy wskazówki ukryte w różnych wątkach czasowych i paratekstach (np. materiały zza kulis, analizy filozoficzne publikowane przez twórców). Brak jednak w tym wypadku tradycyjnych „rozszerzeń”, a więc różnych punktów dostępu. W przeciwieństwie do innych narracji transmedialnych *Dark* nie posiada oficjalnych gier wideo, komiksów czy książek składających się na kanon. Całość opowieści to historia zamknięta w 26 odcinkach serialu, a jej skomplikowanie wynika z głębi scenariusza suplementowanego interaktywnymi zasobami cyfrowymi.

Podobne wątpliwości budzą analizowane gry. *A New Beginning* wykazuje cechy transmedialne poprzez swoją formę, choć główna historia jest zamknięta w grze właśnie, to sposób prowadzenia narracji (kadrowanie, dymki) nawiązują do form wypowiedzi charakterystycznych dla innych mediów. Istnieją również materiały dodatkowe (np. cyfrowe suplementy, trailery budujące kontekst), ale gra pozostaje tu głównym nośnikiem. *Chronology*, wizualnie nawiązująca do filmów Hayao Miyazakiego, to także przykład narracji skupionej w jednym medium (gra logiczno-platformowa). Brak jest w tym wypadku oficjalnych „rozszerzeń”, na przykład komiksów czy seriali uzupełniających kanon. Sprawia to, że jest to raczej silna narracja growa niż pełnoprawny projekt transmedialny w rozumieniu francyz

typu *Wiedźmin* czy *Gwiezdne wojny*. Obie produkcje są doskonałymi przykładami budowania światoopowieści (autorskie światy), ale nie są typowymi narracjami transmedialnymi, ponieważ ich fabuła nie jest rozproszona „systemowo” na wiele różnych rodzajów mediów. Można je jednak nazwać narracjami „potencjalnie transmedialnymi”, gdyż ich złożoność pozwala na łatwe przeniesienie wielu wątków do innych formatów. Sugerowałabym więc precyzyjniejsze stosowanie pojęć światoopowieść, narracja transmedialna lub dokonanie ich redefinicji.

Pozostały aparat pojęciowy jest adekwatny do charakteru badanego materiału. Wybór kategorii kina gier umysłowych Thomasa Elsaessera czy koncepcji Jasona Mittella *complex TV* w procesie analizy skomplikowanych struktur narracyjnych (np. w serialu *Dark*) jest zasadny. Nie zawsze jednak Autor wykorzystał w pełni potencjał wskazanych narzędzi czy kategorii. Warto docenić, że nie traktuje on gier jedynie jako ekranizacji, lecz analizuje ich specyfikę poprzez pojęcie mechanik i procedur (J. Juul, M.B. Garda). Jednak w wypadku seriali czy filmów analiza i interpretacja tekstów pozostawiają często uczucie niedosytu. Magister Czyżak w dużej mierze skupia się na temacie, a więc (treści) nie uwzględniając w wystarczającym stopniu kwestii formalnych: wykorzystania filmowych środków stylistycznych czy chwytów narracyjnych jako znaczących elementów służących budowaniu znaczeń.

Struktura pracy jest wzorcowa i prowadzi czytelnika od ogółu do szczegółu, od teorii do konkretnych, coraz bardziej złożonych analiz poszczególnych *case studies*. Praca posiada przejrzysty, pięciorozdziałowy układ. Dwa pierwsze rozdziały budują bazę metodologiczną i opisują podstawowy model „tematu wędrownego”. Rozdział trzeci skupia się na kinie głównego nurtu, ze szczególnym uwzględnieniem cyklu *Terminator* oraz filmu *Deadpool 2*. W rozdziale czwartym analizie zostaje poddana poetyka współczesnych seriali, a magister Krzysztof Czyżak wskazuje na niemiecki serial *Dark* jako punkt szczytowy skomplikowania serii tematycznej. Ostatni rozdział poświęcony grom wideo stanowi najbardziej nowatorską część rozprawy, udowadniając, że interaktywność i mechanika (np. w *Chronology* czy *A New Beginning*) zmieniają odbiór motywu podróży w czasie.

5. Bibliografia i materiał źródłowy

Bibliografia pracy jest imponująca i liczy ponad 250 pozycji, obejmując zarówno klasykę literaturoznawstwa (Genette, Eco), jak i nowsze opracowania z zakresu filmoznawstwa czy groznawstwa. Autor cytuje liczne źródła obcojęzyczne, często we własnym przekładzie. Rozprawa jest bardzo silnie osadzona w literaturze niemiecko- i anglojęzycznej dotyczącej dystopii oraz narracji temporalnych. Choć bibliografia jest kompletna, w kontekście analizy mechanik gier można rozważyć głębsze nawiązanie do tzw. narracji emergentnej (np. prace Jespera Juula o relacji zasad do fikcji), co Autor sygnalizuje w rozdziale V. Nie jest to jednak brak, a raczej sugestia możliwości pogłębienia wywodu.

Warto także zastanowić się nad uzupełnieniem materiału źródłowego o analizę większej liczby tekstów literackich. Już polska literatura w nie obfituje. Powieści Stanisława Lema, Jacka Dukaja czy Janusza Zajdla, uświadamiają nieograniczoność permutacji motywu podróży w czasie z wizją mrocznej przyszłości (niekiedy także przeszłości i teraźniejszości). Stanisław Lem w swoich utworach, np. *Powrót z gwiazd*, wykorzystuje dylatację czasu. Bohater przywołanej powieści wraca na Ziemię po latach podróży kosmicznej, zastając społeczeństwo całkowicie odmienione, co jest także formą podróży w przyszłość. „Mroczna” okazuje się w tym wypadku utopijność rzeczywistości, do jakiej postać wraca. *Cylinder van Troffa* Janusza Zajdla to klasika socjologicznej fantastyki. Narrator, kosmonauta z XXI wieku, dzięki efektom relatywistycznym powraca z długiej podróży na Ziemię po ponad stu latach i zastaje ludzkość w stanie regresu cywilizacyjnego. Powieść przedstawia dystopijną wizję przyszłości, analizując upadek społeczeństwa, konsekwencje „zabawy w Boga” i mechanizmy totalitarnej kontroli. Powieść stanowi doskonałe studium mrocznej przyszłości w polskim wariacie socjologicznym. Uwzględnienie tych rodzimych kontekstów pozwoliłoby Autorowi na zweryfikowanie, czy „seria Wellsowska” w polskim kręgu kulturowym (często uwikłanym w dyskursy polityczne i historyczne) nie nabiera specyficznych, lokalnych cech, odróżniających ją od modeli anglosaskich. Dukaj to z kolei współczesny autor często wykorzystujący koncepcje podróży w czasie i manipulacji rzeczywistością (np. *Perfekcyjna niedoskonałość*). Autor ten w wielu swoich utworach operuje koncepcją czasu nielinearnego i alternatywnych linii rozwojowych cywilizacji, co mogłoby posłużyć mgr. Czyżakowi jako punkt odniesienia dla najbardziej złożonych struktur narracyjnych analizowanych w rozdziale o serialu *Dark*. Istotny w kontekście rozprawy wydaje się Dukajowski esej *Po piśmie*. Autor stawia w nim tezę o zmierzchu kultury pisma na rzecz kultury przeżycia bezpośredniego (audiowizualnego i interaktywnego). Przywołanie tej koncepcji wzmocniłoby argumentację Doktoranta dotyczącą

ewolucji Stoffu. Brak odniesień do tak fundamentalnych dla polskiej fantastyki i teorii mediów ujęć traktuję jako pewne przeoczenie, które warto uzupełnić.

Choć magister Czyżak skupia się on na tekstach wpisujących się w paradygmat Wellsowskiej dystopii, warto zapytać, czy w badanym materiale tematycznym mieści się także nurt retro-futurystyczny i kontemplacyjny? Jest on reprezentowany przez serie takie jak *Opowieści z Pętli* (*Tales from the Loop*, 2020, Amazon Prime Video), szczególnie w kontekście emocjonalnego i egzystencjalnego wymiaru podróży w czasie. Wątek ten mógłby stanowić ciekawy głos w dyskusji nad tym, jak motyw podróży w czasie ulega estetyzacji, a także pogłębić refleksję filozoficzną związaną z motywem podróży w czasie. O ile analizowany w pracy serial *Dark* jest mroczny, gęsty i fatalistyczny, o tyle *Opowieści z Pętli* to narracja powolna, kontemplacyjna, refleksyjna. Jej włączenie w tok wywodu stanowiłoby ciekawy kontrapunkt dla analizowanych dzieł.

6. Poprawność językowa i redakcyjna

Praca jest napisana językiem precyzyjnym, o wysokim stopniu sformalizowania, co jest wymogiem stawianym rozprawom naukowym. Styl jest klarowny, a terminologia (np. temponauci, pętla kauzalna) używana konsekwentnie. Redakcja techniczna, spis ilustracji, filmografia i ludografia stoją na wysokim poziomie, co świadczy o dbałości o warsztat naukowy. Drobne uchybienia nie obniżają w żaden sposób jej wartości merytorycznej, choć z całą pewnością powinny zostać usunięte w trakcie procesu wydawniczego.

7. Podsumowanie

Największym atutem rozprawy mgr Czyżaka jest wykazanie żywotności odwiecznego tematu w dobie rewolucji epoki mediów audiowizualnych. Autor bez wątpliwości udowadnia, że „materiał tematyczny” zapoczątkowany przez Wellsa wciąż jest nośnym znaczeniowo kulturowym toposem. Dzieje się tak, przede wszystkim dzięki serialom jakościowym oraz grom cyfrowym. Te ostatnie za sprawą wykorzystywanej mechaniki pozwalają odbiorcy na aktywny udział w naprawianiu/doświadczeniu/przeżywaniu mrocznej przyszłości (*A New Beginning*). Mimo wskazanych uchybień metodologicznych (zwłaszcza w zakresie zbyt szerokiego stosowania kategorii transmedialności) oraz pewnego niedosytu w warstwie analizy formalnej dzieł, przedłożona rozprawa doktorska stanowi wartościowe i oryginalne studium nad ewolucją motywów podróży w czasie i dystopii. Autor wykazał się wysoką kompetencją badawczą, umiejętnością łączenia różnych dyscyplin (literaturoznawstwa, filmoznawstwa i groznawstwa) oraz rzetelnością w operowaniu bogatym materiałem źródłowym.

W związku z powyższym stwierdzam, że rozprawa doktorska mgr. Krzysztofa Czyżaka spełnia warunki określone w art. 187 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce i wnioskuję o dopuszczenie go do dalszych etapów przewodu doktorskiego. Będzie ona stanowić ciekawą lekturę dla szerokiego grona czytelników, jeśli Autor uwzględni sugestie zawarte w recenzji.