

Recenzja rozprawy doktorskiej „*Nikt nie wie, co przyniesie jutro..*” *O podróżach w czasie i mrocznej przyszłości w filmie, serialach i grach cyfrowych* autorstwa magistra Krzysztofa Czyżaka, napisana pod kierunkiem pana profesora dr hab. Krzysztofa Kozłowskiego i pana profesora UAM, dr hab. Andrzeja Denki.

Wydawać się może, że refleksje na temat motywu podróży w czasie w kulturze podjęte przez Pana Magistra Czyżaka nie wniosą niczego nowego do już znanych rozważań. Wielokrotnie bowiem w badaniach literatury, kina czy szeroko pojętej kultury audiowizualnej tego typu kwestie były rozwijane np. w kontekście toposu drogi, kina spod znaku SF, czy choćby idei utopii czy dystopii. Należy jednak podkreślić, że oryginalność propozycji Doktoranta polega w dużym stopniu na reinterpretacji znanego motywu literackiego w wybranych tekstach kultury popularnej. Równie istotne jest zastosowanie kategorii *Stoffu* do badań różnych przejawów podróży w czasie w wybranych przykładach audiowizualnych. Muszę podkreślić, że jako filmoznawczyni jedynie z tego punktu widzenia podejmuję dyskusję z propozycją Pana Czyżaka, jednocześnie zdając sobie sprawę z wpisania dysertacji w tradycję badań literaturoznawczych

Próbując uporządkować natłok myśli towarzyszący przedstawionej mi rozbudowanej w zakresie przykładów audiowizualnych propozycji, zacznę od spraw formalnych, przechodząc następnie do kwestii merytorycznych. Nie ma wątpliwości, że propozycja Pana Czyżaka znacząco odświeża dyskurs na kluczowy dla rozprawy temat wykorzystania wellsowskiego *Stoffu*, fundamentalnego dla rozwoju różnych tekstów podejmujących motyw temponautów. Znać także w całości rozprawy doskonałą znajomość analizowanych tekstów, pochodzących przecież z wielu obszarów pejzażu audiowizualnego: kina popularnego, seriali i gier cyfrowych. Nie dziwi zatem fakt, że rozprawa liczy ponad 300 stron tekstu wraz z rozbudowaną bibliografią, liczącą 296 pozycji, co budzi respekt, zwłaszcza w kontekście faktycznej znajomości cytowanych oraz omawianych tekstów naukowych. Dysertacja jest także wzbogacona o starannie dobrany materiał wizualny, pod postacią cytowań kadrów filmowych, serialowych czy gry, co znacząco podnosi jej nie tylko atrakcyjność obrazową, ale też wartość

poznawczą. Zaś naukowa bibliografia poszerzona została o literaturę beletrystyczną, szczegółowe filmografię, seriale oraz ludografię, co świadczy o rzetelności przygotowanej rozprawy także w obszarze edytorsko-redakcyjnym. Autor posługuje się komunikatywnym językiem, nawet wikłając się w dość trudne zagadnienia, zwłaszcza w początkowych partiach pracy, gdzie proponuje zestaw pojęć i kategorii budujących jego dyskurs. Praca została przygotowana z najwyższą starannością, a ewentualne usterki o charakterze językowym mają nieistotny dla oceny charakter i są do wychwycenia na poziomie redakcji tekstu do druku.

Praca podejmuje zagadnienia trwałości i transformacji zestawu motywów: dystopii, mrocznej przyszłości oraz kluczowej dla Autora kategorii podróży w czasie. Interesujące jest potraktowanie wellsowskiego *Stoffu* jako wzorca narracyjnego, który podlega w czasie transformacjom w różnych mediach i ideologicznych kontekstach. Tym samym rozprawa wpisuje się w aktualne badania nad kulturą popularną, transmedialnością motywów kulturowych i ważną obecnością dystopijnych wątków w wyobrażeniach współczesnych twórców.

Struktura dysertacji jest logiczna i klarowna, składa się ona z pięciu rozdziałów zasadniczych, poprzedzonych wstępem oraz zwieńczonych konkluzją. Pomimo jasno wyrażonego (s. 6) celu pracy, we wstępie na próżno jednak szukać (a szkoda!) autorskiego uzasadnienia podjęcia tematu rozprawy; chętnie poznałabym motywy przyświecające takiej decyzji. Interesujące jest bowiem, co *de facto* skłoniło Doktoranta do tak szerokiego ujęcia *Stoffu* podróży w czasie reprezentowanego w wielu przykładach medialnych tekstów. Z punktu widzenia poprowadzonej w pracy narracji założyć można bowiem, że zainteresowania Doktoranta mają swe korzenie w literaturze, która zdaje się tu zasadniczym i najlepiej rozpoznanym teoretycznie i metodologicznie obszarem. Do czego nawiążę jeszcze w dalszej części recenzji.

I rozdział ma charakter teoretyczny i historyczny, w nim Autor rekonstruuje serię tematyczną, analizując kluczowy dla całości swej rozprawy „Wehikuł czasu”, trafnie rozpoznając go jako tekst wzorcowy, założycielski dla powtarzalnych późniejszych narracji literackich oraz powielany w kulturze. Ten fragment cechuje duża świadomość i słuszną potrzeba wyłonienia narzędzi służących interpretacji opisywanych następnie tekstów. Autor eksploruje różne opowieści o temponautach, szczególnie zwracając uwagę na te, które eksponują sam mechanizm podróży w czasie, nadal jednak są to przykłady, które mobilizują do odczytywania dzieła Wellsa. Tutaj dokonuje rozróżnienia motywu, tematu wędrownego, *Stoffu* jako tych najbardziej istotnych, ale też subtelnie odmiennych kategorii oraz jednocześnie

określa powtarzające się a wywodzące z powieści Wellsa motywy: ruin, obcego, mrocznej przyszłości, dystopii, katastrofy, końca świata.

Już na tym etapie włącza istotne dla rozwoju opisywanego motywu przykłady spod znaku awangardy filmowej, *Pomost* Chrisa Markera i jego popkulturową wersję *12 małp* Terry'ego Gilliana. Jest to zabieg o tyle trafny, co jednocześnie już na tym etapie podkreślający przywiązanie do interpretacji narracji oraz fabuły kosztem dostrzeżenia specyfiki mediów, w których eksplorowane zostały mechanizmy podróży w czasie, co stanie się regułą w całości rozprawy. Trudno bowiem abstrahować od tego, że film czy serial nie są jedynie opowiedzianą historią, lecz określoną strukturą audiowizualną, operującą specyficzną temporalnością, jakością estetyczną, gdzie znaczenia konstytuowane są w pewnej całości. To właśnie specyficzne możliwości (techniczne) mediów sprawiają, że *Stoff* podróży w czasie nadal się rozwija, przyciągając przed ekrany kinowe, czy monitory domowe rzesze odbiorców/graczy/prosumentów, podtrzymując zainteresowanie motywem ze względu na odświeżające go estetyki, poetyki, konstrukcje przestrzeni i bohaterów, czy wreszcie efekty specjalne, które niejednokrotnie angażują odbiorców. Autor zresztą podejmuje częściowo refleksję na temat na przykład blockbasterów, pomijając niestety to, co mogłoby być istotne dla rozwijanych w pracy refleksji, a skupiając się na wymiarze ekonomicznym, który nie ma bezpośredniego przełożenia na opisywane zjawiska. Wydaje się, że analizy partii poświęconych filmom, serialom i grom cyfrowym mogłyby zostać dodatkowo wzmocnione przez wyraźniejsze uwzględnienie narzędzi właściwych filmoznawstwu czy groznawstwu, aby w pełni uchwycić medialną specyfikę konstruowania omawianego w pracy *Stoffu*. Jest to bodaj najpoważniejsza wątpliwość dotycząca całej dysertacji, której jednakowoż nie można pominąć, jeśli miałyby ukazać się drukiem.

Drugi rozdział jest bardzo potrzebnym uzupełnieniem poprzedniego, Autor celnie dokonuje tutaj poszerzenia rozumienia podróży w czasie zwłaszcza w literaturoznawstwie, porządkuje aparat pojęciowy oraz wplata umiejętnie przykłady filmowe, serialowe i gry, już antycypując ich celowość w dalszym ciągu rozważań. Oba rozdziały są bardzo sprawnie zorganizowane, znać świetną znajomość materiału literackiego, metodologii literaturoznawczej, teorii i historii literatury. Na niemal 100 stronach Autor wnikliwie i ze swadą rozprawia na temat pojęć i kategorii, które w całości rozprawy będą służyć jako aparat interpretacyjny. Podkreślam to, ponieważ jest to w mojej ocenie najbardziej wartościowy rozdział, rzetelnie zniuansowane i poparte znajomością stanowisk zaplecze dla kolejno rozwijanych refleksji.

W trzecim rozdziale Autor przystępuje do interpretacji filmów z serii *Terminator*, wpisując je w konteksty blockbustera, apokalipsy, parodii czy wreszcie przekształcenia motywu w innych filmach. Dwa kolejne rozdziały rozszerzają pole interpretacji *Stoffu* podróży w czasie na seriale oraz gry cyfrowe, w których analizowany motyw zyskuje wymiar interaktywny. Taka kompozycja pracy wskazuje na przemyślaną strategię badawczą: od literackiego wzorca, przez kino i serial, aż po medium gier. Pozwala to Autorowi na uchwycenie procesu remediacji i transformacji motywów w różnych środowiskach. Doktorant proponuje *de facto* udaną i ciekawą próbę stworzenia spójnego modelu interpretacyjnego, przekraczającego granice jednego medium.

Po tych ogólnych spostrzeżeniach w odniesieniu do całości dysertacji, chciałabym odnieść się do kilku zagadnień poruszanych w pracy w sposób bardziej szczegółowy.

Rozdział III, *Temponauci i terminatorzy. Wellsowski Stoff w kinie XXI wieku* rozpoczynają kwestie związane z kinowymi superprodukcjami i przyznać należy, iż Autor trafnie odnosi się do propozycji autorstwa Marcina Adamczaka i Krzysztofa Jajko, jednak nie do końca w efektywny dla swych rozważań sposób je wykorzystuje, poprzestając na dość powierzchownym rozpoznaniu potencjału estetycznego produkcji, czy wreszcie samej specyfiki kina spod znaku SF (seria *Terminator*, *Deadpool 2*, *Wojna o jutro*). Właściwie w pracy nie pojawia się pogłębiona refleksja na temat gatunku filmowego, który w większości przypadków legitymizuje omawiane przykłady, nawet jeśli stanowią reprezentację kina postmodernistycznego, z wszelkimi jego konsekwencjami. A przecież to właśnie SF jako konwencja jest zasadniczym dla konstruowania *Stoffu* podróży w czasie, właściwie bez względu na szczegółowe rozwiązania.

Pan Czyżak bardzo skrupulatnie rekonstruuje fabuły filmowe, kreśląc charakterystykę bohaterów oraz mechanizmy podróży w czasie, czy konkretne światooobrazy, mniej przywiązując wagę do samej „filmowości” analizowanego tekstu kultury. Niepokój wzbudzają pewne sformułowania: „Opowieść transmedialna to w gruncie rzeczy rodzaj szeroko rozumianej literatury (powieści, filmy fabularne, gry cyfrowe) realizowanej w różnych mediach” (s. 96). Przy dużej świadomości dyskursów, które towarzyszą Magistrowi Czyżakowi, składam to na karb przejęzyczenia lub skrótu myślowego, chyba, że jest inne wyjaśnienie. Przywołanie atrakcyjnej kategorii narracji filmowych autorstwa Elsaessera, a mianowicie „kina gier umysłowych”, w proponowanym ujęciu zdaje się posunięciem na wyrost, zwłaszcza, że sam Doktorant, skwitował, że należy odnotować, że tylko niektóre z omawianych filmów można powiązać z tą koncepcją, ale te interpretowane w pracy reprezentują model kina popularnego (s. 97). Cennym jest natomiast zwrócenie uwagi na

estetycznomedialną teorię Wenera Faulsticha, która idealnie koresponduje z budowanym w filmach światobrazem, w którym technika przetwarza świat a medium kina nieustannie to tematyzuje. Uważam, że jest to oryginalne podejście i w przypadku analizowanych tekstów warto je rozwinąć, co wyraźniej umocowałoby pracę w pożądanym dyskursach filmo- i medioznawczych. Propozycja niemieckiego badacza łączy także perspektywę literaturoznawczą z medioznawczą, co w tym przypadku wydaje się szczególnie trafne (powiązanie teorii literatury z estetyką mediów).

Drobna uwaga redakcyjna – przypisy à propos rozumienia dyspozytywu filmowego na stronie 94 i 163 brzmią identycznie, nie mam przekonania czy to zabieg celowy. Abstrahując od stopnia uwikłania rozważań Pana Magistra w filmoznawcze refleksje, rozdział ten z punktu widzenia zaplanowanej interpretacji filmów za pomocą siatki pojęć z teorii literatury wypracowanych w dwóch pierwszych rozdziałach, uważam za interesujący i spełniający określone wcześniej przez Autora cele. Przypisać należy, iż zaproponowany ogląd produkcji z XXI wieku (poza 1 i 2 z serii *Terminator*) stanowi atrakcyjne interpretacje zasadniczego motywu, które ulegają różnym transformacjom, co Autor ze skrupulatnością odnotowuje, podkreślając żywotność wellswskiego tematu w przestrzeni kina popularnego, za którego niedościgniony wzór (słusznie!) uważa pierwszy z serii *Terminator*.

Kolejna część pracy rozwija omawiany *Stoff* w obszarze seriali telewizyjnych. Warto się zastanowić, czy nie lepiej byłoby pozostać przy określeniu serialu (nad czym też zastanawia się Pan Magister), po prostu, bez dodatkowego epitetu. Wszak serial, jak zresztą rozwija to Autor w dalszym ciągu swych rozważań, funkcjonuje obecnie w dość rozbudowanej sieci dystrybucji i platform odbiorczych, mówiąc krótko w systemie konwergencji. Zasadne jest zatem mówić o „telewizji po telewizji” (post-telewizji), w rozumieniu zaproponowanym choćby przez Wiesława Godzica na gruncie polskim. Dostrzega on bowiem wyraźną zmianę w działaniu telewizji, która przenika się z mediami społecznościowymi, treści oglądane są na żądanie (streaming i choćby obecnie mniej popularne VOD) i działa w cyfrowej sieci mediów. Przywołane tutaj trafnie opinie Andrzeja Gwoźdźia i Patrycji Włodek, piszących o istocie streamingu (s. 164-165), Autor pozostawia bez komentarza, choć moim zdaniem, żadna z nich nie uzasadnia w przywołanym brzmieniu, w dalszym ciągu pisania o serialu telewizyjnym. Nawet włączenie w refleksję pojęcia telewizji jakościowej (przełomowe dla teorii telewizji w latach 90. XX wieku) nie zmienia faktu, że obecnie transformacji ulega forma serialu, serii czy seryjności. Muszę przyznać, że zawiłości zaprezentowane przez Doktoranta związane z zasadnością użycia określenia „serial telewizyjny” nieco mnie przerosły. Natomiast bezwzględnie nie mogę przejść obojętnie wobec stosowania (już w rozdziale 2) terminu

„kreskówka”, który raczej odpowiada formule popularnego pisania, absolutnie zaś nie przekonuje w dyskursie naukowym zaprezentowanym przez Mgr. Czyżaka, niepotrzebnie obniżając walor tekstu i samego zjawiska animacji rysunkowej.

Niemniej Autor w tym rozdziale słusznie dowodzi, że seriale mają zdecydowanie większy potencjał wykorzystania i rozwinięcia tytułowej kategorii, choćby ze względu na ich seryjność, dodatkowe uwikłanie w czasie bohaterów i samych odbiorców, rozbudowaną temporalność, która cechuje serialowe narracje. Po raz kolejny Autor proponuje analizy 3 wybranych serii oraz kontekstowo przywołuje inne, dostrzegając aktualizację motywu podróży w czasie, przede wszystkim w sferze kontekstów politycznych (np. ataku na WTC, cyfrowej inwigilacji) czy świadomości ekologicznej, która staje się coraz częściej kluczowym aspektem dla rozgałęziających się lub w kazualnych (na co wskazywał Autor w częściach o charakterze metodologicznym) narracji serialowych.

Jedną z wartości przedstawionej dysertacji jest umiejętność doboru takiego materiału, aby wyłonić i określić zachodzące w *Stoffie* wellsowskim transformacje, przy jednoczesnym zachowaniu rdzenia opowieści. To zdolność, jakiej nie sposób odmówić Doktorantowi, który orientuje się w narracjach filmowych, serialowych i gromych w takim samym stopniu jak w literackich wzorcach, czego dowodzi także i w tym rozdziale rozprawy. Jednym z bardziej narracyjnie skomplikowanych przykładów jest analizowany serial *Dark*, który zostaje trafnie przez Autora rozpoznany jako *paradox story* i zarazem przykład gier umysłowych. Przyznaję, że nie byłam i nadal nie jestem wielbicielką tego serialu i choć nie zmienia tego niezwykle celne i błyskotliwe rozpoznania poczynione przez Pana Czyżaka, to uważam, że jest to najlepsze studium interpretacji w całej pracy. Jest stosunkowo zwarte, krótkie, operuje koniecznymi motywami, jednocześnie je wzbogacając o niezbędne kategorie, dokonując reinterpretacji tytułowego *Stoffu* i uwzględniając swego rodzaju aktualizację: *paradox story*, „niemieckość” tej produkcji, korespondencję z amerykańskimi wzorcami popkultury, transgeneracyjne traumy itd.

Gry cyfrowe wieńczą część o charakterze interpretacyjnym, co jest z punktu widzenia rozwoju kultury audiowizualnej jak najbardziej uzasadnione. Przy tym Pan Czyżak nie obawia się z sukcesem przeszukać wielości (jak sądzę) gier pod kątem motywu podróży w czasie. Jest to zadanie możliwe (jak wynika z przeprowadzonych przez Doktoranta badań), aczkolwiek trudne, by nie powiedzieć karkołomne. Gry cyfrowe stanowią przecież niezwykle rozległy zakres właściwie wszelkich gier, zróżnicowanych formalnie, gatunkowo i rodzajowo oraz określonych różnymi mechanikami. Zdaje sobie sprawę z ogromu przykładów Autor, starając się dokonać uważnej selekcji, która jest przede wszystkim oparta na obecności analizowanego

*Stoffu* wellowskiego. Proponuję włączyć rozważania ujęte w dużym przypisie nr 2 (to przede wszystkim omówienie propozycji wspomnianego wcześniej Faulsticha) do tekstu głównego, stanowią one bowiem wyraz dojrzałości refleksji zaproponowanej przez Pana Magistra oraz w mojej opinii są niejednokrotnie istotniejsze niż przytaczane różnorodne klasyfikacje, zwłaszcza w perspektywie rozwijanych w dysertacji rozważań od literatury do gier, włączając badania nad motywami, tematami oraz estetycznym uwarunkowaniem. Autor dokonuje słusznych wyborów: adaptacje gier z kina (*Terminator*), grę przygodową z ekologią w tle (*A New Beginning*) oraz gry platformowe (np. *Sonic CD*).

Podobnie jak w poprzednich rozdziałach dokonuje skrupulatnego opisu gier, ich narracji, określając do jakiego rodzaju czy gatunku gier one należą i rzecz jasna odnajdując kluczowe zagadnienia podróży w czasie, dystopii, konfrontacji teraźniejszości z mroczną przyszłością. Najbardziej jednak interesowałaby mnie próba odpowiedzi na pytanie: na ile gry cyfrowe zmieniają lub utrwalają tytułowy temat, ze względu na to, że są grami, realizując zatem wellowski *Stoff* w już dosyć odległym od literatury obszarze i zupełnie odmiennym, interaktywnym medium. Odpowiedź na to pytanie zapewne da się wyłuskać z drobiazgowych opisów i zaproponowanych analiz autorstwa Doktoranta. Można jednak byłoby do zagadnienia podejść problemowo, na przecięciu prowadzonych studiów nad zasadniczym motywem. Pozwoliłoby to uniknąć częstych powtórzeń, szczególnie w kontekście przywoływanych co rusz w każdym rozdziale motywów a kosztem opisów różnych tekstów więcej czasu poświęcić na ich łączne, pogłębione analizy.

W podsumowaniu interpretacji gier można przeczytać, że temat wędrowny w grach wygląda odmiennie niż w filmach i serialach (s. 277). Jest to zaskakująca oczywistością konstatacja, wziąwszy pod uwagę wcześniejszą charakterystykę gier cyfrowych, sporządzoną przez Autora. Ciekawsze są na pewno poczynione tu spostrzeżenia o rodzaju determinizmu świata przedstawionego w grach, mimo ich interaktywności i rzekomej swobody gracza, które warto rozwinąć.

W konkluzji Pan Czyżak zawiera między innymi uzasadnioną ocenę funkcjonowania tytułowego *Stoffu*, celnie zauważając: „Splot centralnych motywów podróży w czasie i dystopii [...] nie tylko stanowił swoisty barometr, który pozwolił odkryć negatywne nastroje danego czasu, ale także umożliwił uważne przyjrzenie się rozwojowi poszczególnych mediów” (s. 284). Autor w całości dysertacji kierując się zasadą sprawdzenia trwałości i transformacji *Stoffu* podróży w czasie w wielu, różnych przykładach kultury audiowizualnej, sam niejako pozbawił się okazji zaprezentowania własnych autorskich refleksji, które niejednokrotnie ginęły w

wielości przywoływanych głosów i refleksji. Syntetyczne podsumowania są okazją do takiej właśnie wzmocnionej autorskiej refleksji, o czym warto pamiętać.

Nasuwa się pytanie, czy literaturoznawcza perspektywa w odniesieniu do tekstów audiowizualnych jest efektywna? To zależy od stawianych celów i od tego, czy spojrzenie takie może wnieść coś nowego do szeroko pojętych dyskursów audiowizualnych. W ocenianej rozprawie plusem jest, odświeżająca i porządkująca badane przykłady pod kątem wellsowskiego *Stoffu*, refleksja. Jednak konsekwencją tegoż są również dające się odczuć niedociągnięcia lub nieścisłości z punktu widzenia metodologii badań nad mediami audiowizualnymi.

Warto przejrzeć dysertację pod kątem usterek, np. pisowni dużą literą „wellsowskiego” (zmiana normy ortograficznej) lub też stosowania określeń: „poręczne” czy „intuicyjnie” w odniesieniu do przedmiotu badań.

Poczynione przeze mnie uwagi oraz wyrażone wątpliwości nie obniżają znacząco oceny dysertacji autorstwa pana Krzysztofa Czyżaka, mają służyć jedynie jako głos w dyskusji. Stanowią pewnego rodzaju wskazówki do przemyślenia, ewentualnie w perspektywie potencjalnej publikacji. Autor wykazał się pożądanymi do uzyskania stopnia doktora umiejętnościami i kompetencjami, prezentując dużą wiedzę teoretyczną oraz samodzielnie przeprowadzając badania naukowe w nakreślonym przez siebie obszarze. Bez wątpienia rozprawa „*Nikt nie wie, co przyniesie jutro... O podróżach w czasie i mrocznej przyszłości w filmie, serialach i grach cyfrowych*” autorstwa magistra Krzysztofa Czyżaka stanowi wystarczającą podstawę do wnioskowania o dopuszczenie Doktoranta do dalszych etapów procedury w przewodzie doktorskim.

*Andrzej Kutek*