



dr hab. Sebastian Jakub Konefał, prof. UG

Gdańsk, 31.08.2026

Instytut Badań nad Kulturą

Zakład Wiedzy o Filmie i Mediach

Uniwersytet Gdański

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Pauliny Kędzi-Wiśniewskiej pt. *Estetyczne praktyki współczesnej audiowizualnej retromanii. Przypadek odwołań do popkultury lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych*

Promotorka dysertacji: dr hab. Magdalena Kempna-Pieniążek, prof. UŚ

WSTĘP: TEMATYKA PRACY ORAZ ZAKRES BADAŃ

Pani mgr Paulina Kędzia-Wiśniewska podjęła w swojej rozprawie badawczej istotny i aktualny problem związany ze współczesną kulturą audiowizualną, jakim jest zjawisko określane mianem retromanii. Przedstawione na początku pracy tezy zostały sformułowane w sposób klarowny. Pozytywnie należy również ocenić objętość dysertacji, liczącej, wraz z aneksami, ponad dwieście stron. Na podkreślenie zasługuje także szerokie wykorzystanie literatury obcojęzycznej. Autorka nie ogranicza się przy tym jedynie do przywoływania jej w tekście głównym i w przypisach, lecz dokonuje też samodzielnych przekładów cytowanych fragmentów oraz opatruje je stosownym komentarzem interpretacyjnym. Istotnym walorem rozprawy jest ponadto rozbudowany aparat odsyłaczy, dokumentujący szeroki zakres wykorzystanych źródeł i literatury przedmiotu.

W dobrze napisanej części metodologicznej Doktorantka definiuje poszczególne problemy badawcze, a następnie osadza je w odpowiednio wyznaczonych ramach chronologicznych, gatunkowych i estetycznych. Pozwala to w znacznym stopniu uporządkować rozległy materiał oraz nadać prowadzonym analizom wyraźną strukturę argumentacyjną, która ulegnie jednak osłabieniu w kolejnych rozdziałach pracy.

Za trafną należy uznać decyzję o stosunkowo precyzyjnym określeniu pola badawczego już w samym tytule pracy. Doktorantka koncentruje się bowiem przede wszystkim na współczesnych tekstach kultury audiowizualnej, powstałych głównie w krajach anglosaskich, co w przypadku tak rozległego i wewnętrznie zróżnicowanego przedmiotu badań stanowi uzasadnioną próbę jego ograniczenia. Jednocześnie w pracy pojawiają się niekiedy zbędne i

nazbyt zdawkowe odniesienia do polskich produkcji audiowizualnych, a także do wybranych filmów, seriali i gier wideo pochodzących z krajów azjatyckich. Odwołania te nie zawsze zostają wystarczająco powiązane z zasadniczym tokiem wywodu i nie przyczyniają się w sposób wyraźny do pogłębienia głównego problemu badawczego. Problem odchodzenia od badań retromanii i skupiania się na innych wątkach (zwłaszcza dominujących tu refleksjach na temat nostalgii i kontynuacyjnego charakteru współczesnej kultury audiowizualnej) będzie zresztą kwestią wzbudzającą nieco poważniejsze obiekcje i wymagającą osobnego omówienia w dalszej części tej recenzji.

Kontynuując analizę informacji zawartych w tytule pracy i jej wstępie należy także podkreślić, że rozprawa przede wszystkim stanowi próbę zbadania „estetycznych praktyk współczesnej retromanii” i z tak określonego zadania Autorka wywiązuje się zadawalająco. Co więcej, tytuł pracy deklaruje zamiar zawężenia pola badawczego do porządku diachronicznego i skupienia na współczesnych tekstach (pop)kultury odnoszących się przede wszystkim do lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku. Założenie to nie jest jednak znowu konsekwentnie przestrzegane, ponieważ w rozprawie odnajdziemy również niekiedy odwołania do wcześniejszych zjawisk kultury audiowizualnej. Przykładem takiej niekoherentnej strategii może być opis relacji pomiędzy estetyką z filmu *Joker* (reż. T. Philips. 2019) i *Taksówkarz* (reż. M. Scorsese, 1976) omówiony na str. 14-15, lub przywoływanie klasycznego uniwersum *Gwiezdnych wojen* G. Lucasa (str. 90, 113-134), którego filmowa historia rozpoczęła się przecież w 1977 roku a sama warstwa recyklingu i retronawiązań czerpie aż ze sztafażu fantastyki naukowej lat dwudziestych, trzydziestych i pięćdziesiątych. I o ile poszerzenie perspektywy chronologicznej może być w niektórych przypadkach uzasadnione specyfiką analizowanych zjawisk i ich kulturowymi genealogiami, o tyle wymagałoby ono wyraźniejszego metodologicznego uzasadnienia, zwłaszcza wobec jednoznacznej deklaracji zawartej w tytule rozprawy.

Lektura wielu fragmentów pracy prowadzi ponadto do wniosku, że **Autorce znacznie bliższa jest perspektywa syntetyzująca niż stricte analityczna**. Jej sposób prowadzenia wywodu często polega bowiem na zestawianiu licznych tekstów kultury, rozpoznawaniu pomiędzy nimi powinowactw estetycznych i tematycznych oraz wskazywaniu szerszych tendencji kulturowych. Strategia ta pozwala niewątpliwie uchwycić rozległy pejzaż współczesnej retromanii, nie zawsze jednak prowadzi do odpowiednio pogłębionego studium poszczególnych przypadków.

Dodatkowo, część wywodu prowadzona jest z **perspektywy, którą można określić mianem nazbyt fanowskiej**. Świadczy o tym zwłaszcza charakterystyczna dynamika narracji,

polegająca na szybkim przechodzeniu od jednego tekstu kultury do kolejnego. Sama obecność tego typu optyki badawczej nie musi oczywiście stanowić słabości rozprawy – wręcz przeciwnie może być wartościowym sposobem ujawniania afektywnego wymiaru współczesnej kultury audiowizualnej. Problem pojawia się jednak wówczas, gdy zbyt wielkie zaangażowanie w przedmiot badań zastępuje pogłębiony namysł właściwy analizie naukowej, a kolejne przykłady są przywoływane przede wszystkim w celu wskazania następnego interesującego zjawiska, bez jego dostatecznego rozwinięcia.

Można by zatem, posługując się odwołaniami do podobnych strategii badawczych z przeszłości, powiedzieć, że Doktorantka przyjmuje w swojej rozprawie rolę audiowizualnego *flâneura*. Przemierza rozległy pejzaż współczesnej kultury, zatrzymując się przy kolejnych zjawiskach i rejestrując związane z nimi afekty. Postawa ta doprowadza zaś niekiedy do powierzchownie przeprowadzonych studiów przypadku, w dodatku ujmowanych czasem nazbyt szeroko – obejmujących bowiem nie tylko wspomniane teksty filmowe, serialowe i grove, lecz także współczesną fotografię, reklamę oraz wideoklip. I o ile poszerzenie perspektywy badawczej o inne obszary kultury wizualnej może być samo w sobie uzasadnione, o tyle aż tak bogate nagromadzenie przykładów miejscami prowadzi do nadmiernego „rozproszenia wywodu”. Szczególnie problematyczne wydają się przypadki, w których materiał wizualny zostaje przywołany przede wszystkim w formie reprodukcji kadru czy też zdjęcia, bez odpowiednio rozbudowanego komentarza analitycznego (por. np. rozdział 2, str. 48-50). W konsekwencji niektóre z zamieszczonych wizualizacji, zamiast wzmacniać argumentację rozprawy, osłabiają jej koncentrację na zasadniczym przedmiocie badań.

ROZDZIAŁ PIERWSZY: METODOLOGIE, POMYSŁY I INSPIRACJE

Rozdział pierwszy jest najlepszym fragmentem dysertacji. Uzasadnionym wyborem jest obranie na początku drogi badawczej tez i argumentów sformułowanych przez rozpoznawalne postacie związane z badaniem kultury popularnej, takie jak Simon Reynolds (popularyzator pojęcia retromania), Svetlana Boym (teoretyczka badań nad nostalgią) czy Patrycja Włodek, nasza rodzima akademiczka w największym chyba stopniu teoretyzująca większość zagadnień omawianych w pracy. Warto podkreślić, że Autorka doktoratu wspomina w jego wprowadzeniu klasyczne teksty z Polski (np. badania prof. Grzegorza Działowskiego, prof. Krzysztofa Loski, prof. Jerzego Szyłaka) czy też nowsze rodzime opracowania prof. Marcina Adamczaka, dr hab. Magdaleny Kempnej-Pieniążek, prof. UŚ, a także inne ważne źródła zagraniczne, często

stworzone przez autorów i autorki o statusie klasyków (Susan Sontag, Roland Barthes, Elizabeth Guffey, Richard Dyer).

Ponadto, Pani Kędzia-Wiśniewska przywołuje w pierwszej części pracy wiele ważkich metodologii badania kultury, wspominając między innymi sylwetki apologetów *memory studies* takich jak Aleida i Jan Assmannowie, Maurice Halbwachs, Pierre Nora, Marianne Hirsch i Astrid Erll (przy okazji jednak niestety bliżej nie omawiając ich badań i ignorując je w dalszych fragmentach dysertacji). W tej części napotkamy też filozofów wiązanych ze „zwrotem hantologicznym” (Jacques Derrida, Mark Fisher, pośrednio Fredric Jameson).

Niestety skonstruowana w pierwszym rozdziale „bomba metodologiczna” posiada także pewne braki. Przede wszystkim zabrakło mi w nim podstawowych monografii dotyczących gatunkowości (np. badań Charlesa Altmana dotyczących rytualnej teorii kina - z nader pasującymi do zaprezentowanych tu badań kategoriami nostalgiczności, powtarzalności, przewidywalności itd.) czy kanonicznych prac Johna Fiskego i Richarda Shustermana – tak dobrze pasujących do holistycznego charakteru przeprowadzonych tu studiów kultury audiowizualnej. Z kolei fragmenty dotyczące wideoklipów pomijają dorobek Krystyny Wilkoszewskiej i Urszuli Jareckiej, czy klasyczne już badania Marshy Kinder a wątki o nowych wzorcach męskości ignorują zarówno polskie, jak i zagraniczne badania z ostatniego ćwierćwiecza (więcej o tym niedopatrzeniu napiszę w dalszej części recenzji).

Bardzo dobrze wypadają za to fragmenty poświęcone estetyce i „boomowi estetyzacyjnemu”, klarownie adaptujące teorie Wofganga Welscha i Grzegorza Dziamskiego, a także omówienia relacji pastiszu i retropratktyk. Zresztą umiejętność przybliżania nie zawsze łatwych badań będzie niewątpliwym atutem także kolejnych partii pracy badawczej Pani Pauliny Kędzi-Wiśniewskiej.

ROZDZIAŁ DRUGI: W KLESZCZACH LIFESTYLE’U, NA ORBICIE IRONII I BŁĘDU

Rozdział drugi, po krótkim wprowadzeniu w temat różnych form wizualnych strategii „stylizacji na przeszłość” prezentuje przegląd „praktycznego” wykorzystania tego fenomenu w modzie i kategorii tzw. *lifestyle’u*. Przewodnią myślą jest tutaj wywiedziony z badań Graftona Tannera *forevism*, który „odpowiada za to, że społeczeństwo nie ma szansy zaakceptować realnej tęsknoty oraz kurczowo chwyta się nowych wersji jakichś zjawisk i produktów, aby uniknąć prawdziwie nieprzyjemnych emocji” (cyt. s. 67). Teza ta zostaje słusznie zestawiona m.in. z refleksjami Svetlany Boym i ciekawie wkomponowana w krótkie analizy ironicznych

prób przekraczania „perfekcjonizmu stylu współczesnej kultury audiowizualnej”, gdzie „technologia, która niegdyś obiecywała ukojenie nowoczesnego wyobcowania i oddalenia oraz dostarczenie cudownej protezy dla nostalgicznych bólów, sama nabrała tempa szybszego niż nostalgiczna tęsknota” (s. 67).

Chwilę później pojawia się jednak krótki ustęp o nostalgicznych retropraktykach związanych z intertekstualnymi odwołaniami do wizerunków starych telewizorów (*nota bene*, nie zawsze pochodzących jednak z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku) - nieco rozczarowujący z uwagi na niewykorzystany potencjał użycia np. perspektywy ontologii nastawionej na przedmiot (zabiegu znanego np. z ciekawego ujęcia w najnowszej monografii dr Karoliny Kostyry z UŚ).

Natomiast już dalej, Autorka zagłębia się w bardzo ciekawe studia nad „kulturą zakłóceń” (tzw. glitchów) i jest to kolejny inspirujący fragment pracy. Szkoda tylko, że ów ustęp nie zgłębia we wprowadzeniu choćby kilku przykładów z historii sztuk wizualnych i muzyki (vide awangardowa twórczość Johna Cage’a, dobrze opisana np. w monografii Marcina Borharda czy artystyczne próby dadaistów lub pionierów video-artu, takich jak Nam June Paik). A dzieje się tak, ponieważ Autorka konsekwentnie porusza się po obszarach badawczych ograniczonych głównie do „sfery popu” (ewentualnie avant-popu), a samą historię wykorzystywania glitchów zaczyna od nurtu *vaporwave*, czyli lat dwutysięcznych. Pomija tym samym nie tylko bardzo bogatą historię artystów wizualnych, lecz również wiele ważkich wydarzeń muzycznych (np. rozwój muzyki industrialnej i głośny eksperymentalny album *Worship the Glitch* formacji Elph vs Coil z roku 1995, który poświęcono właśnie błędom generowanym przez urządzenia elektroniczne). Dobrze byłoby także uzupełnić uwagi Janusza Musiała studiami nad estetyką błędów przeprowadzonymi przez Andrzeja Marca, którego filozoficzne badania zostają przytoczone w pracy jedynie w kontekście widmoontologii i retromanii.

W dalszej części badań natrafimy między innymi na mini-analizy fotografii i wideoklipów skupionych na dekonstrukcji strategii idealizacji przeszłości, niestety, nieco nazbyt znowu skrótowe, lecz poprawione za to na końcu dobrym podsumowaniem rozdziału (str. 86-87), udowadniającym, że „retromania staje się krytycznym filtrem w procesie oglądu niegdysiejszej kultury audiowizualnej” a (cyt. s. 87) „kontrolowane wprowadzanie niedoskonałości do najnowszych wytworów kultury stało się popularnym sposobem na dodanie im głębi i autentyczności” (choć tu być może dobrym zabiegiem byłoby dodanie słowa „pozoru” głębi).

Wielka szkoda również, że Autorka nie pokusiła się o dokonanie dłuższej analizy wątku wykorzystania poetyki glitchów w filmie *Blade Runner 2049*, bo motywy lęku przed utratą

„cyfrowej pamięci jednostek i całej ludzkości”, stosowania licznych retrocytatów czy specyficzna forma podejścia do formuły *sequela* domagają się takiej, pogłębionej refleksji, której nie znajdziemy zresztą także we fragmencie poświęcony temu dziełu filmowemu z rozdziału czwartego.

ROZDZIAŁ TRZECI: IDEE WIECZNEGO POWROTU VERSUS GESTY ANTYNOSTALGICZNE

Arcyciekawa i odważna wydaje się za to teza otwierająca rozdział trzeci. Po bardzo dobrym omówieniu cech Kina Nowej Przygody Doktorantka udowadnia wszak, że: „nieodparta chęć tworzenia kolejnych kontynuacji znanych dzieł może być interpretowana jako «gest antynostalgiczny», swoista «tarcza chroniąca przed czystą tęsknotą», co koresponduje z założeniami foreverizmu Graftona Tannera” (cyt. s. 90).

W dalszej części wywodu pojawia się jednak kolejna feeria tematów, nie zawsze w sposób jednoznaczny powiązanych z kategorią retro, nostalgii i „antynostalgii”. Na przykład potencjalnie inspirujący motyw androgynii nie zostaje należycie pogłębiony poprzez odwołania do polskich opracowań tematu (takich jak np. książka Karoliny Kosińskiej) - ani poprzez szersze wykorzystanie literatury zagranicznej. Z kolei we fragmentach dotyczących już konkretnych *case studies* związanych z cielesnością postkampową oraz nowymi modelami osobowymi w kulturze audiowizualnej nie doszukałem się odnośników np. do prac klasyków badań nad tzw. kryzysem męskości i nowych wzorców osobowych (wspomnę tylko np. monografie Michela Kimmela czy książki rodzimych badaczy, takich jak Tomasz Szlendak czy Zbyszko Melosik). W wielu innych miejscach można również odnieść wrażenie, że formułowane tezy nie wynikają z analizy podstawowych opracowań monograficznych, lecz są zbyt często czerpane z popularnych artykułów internetowych, czego przykładem może być np. tekst B. J. Weicherta pt. *Make American Films Patriotic Again*.

Wracając zaś do analiz wątku nostalgii i „antynostalgii”, wydaje mi się, że w kontekście ciekawie przywoływanego słabości kontynuacji serialu *X-Files*, należałoby uwzględnić również bardziej oczywiste wyjaśnienia, takie jak wyczerpanie się określonej formuły narracyjnej czy słabsza jakość scenariuszy. Autorka zamiast tego w zasadzie referuje opinie sformułowane wcześniej przez innych badaczy, co bywa strategią powracającą także w innych fragmentach pracy. Nazbyt lakoniczną analizę kontynuacji *X-Files* częściowo równoważy nieco bardziej rozwinięta (zajmująca objętość około jednej strony) mini-analiza trzeciego

sezonu *Twin Peaks*, badająca strategię zabiegów antynostalgizujących w głośnej kontynuacji kultowego serialu duetu David Lynch i Mark Snow.

Znacznie więcej miejsca Autorka poświęca zaś fenomenowi serialu *Seks w wielkim mieście*, do którego „retrostatusu” mam jednak pewne obiekcje. Serial rozgrywa się bowiem w późniejszym okresie niż związany z nim tekst pierwotny i przedstawia jego bohaterki na kolejnym etapie życia, ukazując ich dojrzalszą sytuację społeczną i obyczajową. Oczywiście wybór tego przykładu może uzasadniać pośrednio przywołane *uchroniczne* zawieszenie części postaci, które – jak trafnie zauważa Doktorantka – „zachowują się tymczasem tak, jakby po pandemii COVID-19, zamiast zakończyć izolację, obudziły się z hibernacji trwającej całe dekady. Nie rozumieją mediów społecznościowych ani nie mają pojęcia o kwestiach dotyczących tożsamości niebinarnej i wyborze zaimków” (cyt. s. 109). Problem polega jednak na tym, że powyższa obserwacja nie zostaje przekształcona w jasno sformułowaną tezę interpretacyjną. Czytelnik musi samodzielnie domyślać się, że właśnie to beczasowe zawieszenie bohaterek może stanowić argument na rzecz włączenia kontynuacji *Seksu w wielkim mieście* do rozważań o retro i szerzej postrzeganej strategii wykorzystywania nostalgicznych tęsknot odbiorczyń serialu.

Znamienne, że w tej części pojawia się również nieoczekiwany wątek metodologiczny. Na stronie 112 Autorka odwołuje się bowiem do badań jakościowych i ilościowych, choć metody te nie były wcześniej wykorzystywane, ani wyraźnie zapowiedziane, jako element przyjętej metodologii.

Obiekcje wzbudza też nazbyt pobieżnie skonstruowany podrozdział dotyczący współczesnych filmów grozy. W części tej można było oczekiwać rozwinięcia, tak sprawnie przywołanych w sekcji metodologicznej, wątków hantologicznych. Jednak tematyka traumy, która stanowi jeden z istotnych elementów nowej fali kina grozy, nie zostaje znowu znacząco powiązana z tym nurtem refleksji filozoficznej za pomocą pogłębionych analiz i interpretacji. A przecież bardzo trafnym punktem wyjścia jest właśnie zacytowanie w późniejszym rozdziale pracy obserwacji sformułowanej przez Annę Bogutskayę, zgodnie z którą trauma i nostalgia często występują w parze. Dodatkowo w części dotyczącej zjawiska post-horroru zawarto błąd osobowy. Prof. UAM Magdalena Kamińska zostaje tu bowiem pomyłona z Magdaleną Kamińską-Maurugeon, która jest tłumaczką, a nie cenioną academiczką i autorką przytaczanej monografii *Upiór w kamerze* (s. 165).

ROZDZIAŁ CZWARTY: GATUNKI, NOSTALGIA I TECHNOLOGIA

Dobre podłoże metodologiczne prezentuje także początek rozdziału dotyczącego fenomenu „recyklingu” sprawdzonych struktur narracyjnych. Jednakże również i tu powraca sygnalizowany wcześniej problem kompozycyjny. Poszczególne partie wywodu rozpoczynają się od dość ogólnych obserwacji na temat współczesnej kultury audiowizualnej – obejmujących między innymi teledyski - i dopiero później przechodzą do historycznych uwarunkowań kina i szerzej rozumianej kultury audiowizualnej. Taki sposób organizacji materiału nie zawsze sprzyja klarownemu rozwijaniu argumentacji, zwłaszcza że relacja pomiędzy przywoływanymi przykładami a zasadniczym przedmiotem badań nie jest w każdym przypadku dostatecznie wyeksplikowana.

Dobrze oceniam natomiast część rozdziału dotycząca zabiegów retro na polu muzyki filmowej i w produkcji gier wideo. Pomysł ten jest działaniem pionierskim na polu rodzimych badań kultury audiowizualnej a przedstawione w tej części analizy zostają poprowadzone bardziej rzeczowo – Autorka pokusiła się nawet o próby omawiania tonacji i brzmień analizowanych utworów, omawia specyfikę 16-bitowego samplingu a także przytacza szereg ważkich wypowiedzi artystów.

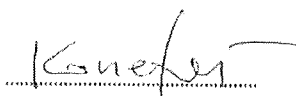
Rozdział kończy się natomiast analizą nie zawsze zgodnych z tematem wątków dotyczących zagrożeń związanych m.in. ze współczesną technologią, mediami społecznościowymi i życiem w przestrzeniach wirtualnych. Zastrzeżenia budzą tu zwłaszcza partie poświęcone fantastyce naukowej. Zamiast koncentrować się na sposobach funkcjonowania retro w obrębie tego gatunku – czy też na jego współczesnych przekształceniach – Autorka proponuje miejscami dość pobieżny przegląd jego podstawowych motywów i tematów. Tymczasem właśnie w tym miejscu szczególnie zasadne wydawałoby się wykorzystanie wcześniej przywoływanych koncepcji teoretycznych oraz postawienie pytań bezpośrednio związanych z problematyką retromanii: hantologicznymi wyobrazeniami „przyszłości, która nie nadeszła” czy też napięciem pomiędzy dawnymi wyobrazeniami a ich współczesnymi reprezentacjami (a o samej dylogii *Blade Runner* dałoby się napisać w tych kontekstach przynajmniej rozdział, podobnie o zaledwie wspomnianym serialu *Black Mirror* czy grze wideo *Cyberpunk 2077*, stworzonej przez polskie studio CD Project RED).

Co więcej, zagadnienia takie jak relacje między człowiekiem a maszyną czy rozwój sztucznej inteligencji, choć niewątpliwie istotne dla samej historii i teorii science fiction, same w sobie nie wnoszą wiele do prowadzonych w pracy badań nad retromanią, jeśli nie zostają wyraźnie powiązane z jej specyfiką. Warto przy tym także zauważyć, że problematyka relacji człowiek-maszyna oraz arcyważny wątek sztucznej inteligencji były już szeroko i wyczerpująco podejmowane w polskich badaniach nad kulturą audiowizualną i komiksem, nie tylko w cytowanej książce *To kocha!* Joanny Łapińskiej, lecz między innymi w pracach prof. Jerzego Szyłaka, dr hab. Magdaleny Radkowskiej-Walkowicz, prof. UW czy wspólnych badaniach prof. Andrzeja Pitrusa i prof. Krzysztofa Loski. Tym bardziej oczekiwałbym w tym miejscu nie tyle kolejnego syntetycznego omówienia powyższych zagadnień, ile próby wskazania ich specyfiki w kontekście badanego przez Autorkę zjawiska.

WNIOSKI I ZAKOŃCZENIE

Pomimo sformułowanych powyżej zastrzeżeń uważam, że dysertacja doktorska Pani Pauliny Kędzi-Wiśniewskiej zawiera sporo cennych i oryginalnych spostrzeżeń. Jej Autorka, w kluczowych partiach rozprawy, sprawnie posługuje się zgromadzonym materiałem badawczym, poddając go analizie i interpretacji z wykorzystaniem adekwatnie dobranych narzędzi metodologicznych. Docenić warto też odważną próbę holistycznego spojrzenia na współczesną kulturę audiowizualną, pozwalającą Doktorantce dostrzec niektóre zależności pomiędzy różnymi jej obszarami oraz ukazać analizowane zjawiska w szerszym kontekście przemian współczesnej kultury. I choć tak ambitnie sformułowany projekt badawczy musi okazać się przedsięwzięciem trudnym do przeprowadzenia w formie dysertacji doktorskiej to **całokształt przedstawionych w rozprawie analiz i wniosków wnosi do stanu badań nad tematem wartościowe ujęcie podejmowanej problematyki**, a także stanowi nośny punkt wyjścia do dalszych studiów nad przemianami współczesnej kultury audiowizualnej.

Tym samym, pomimo przedstawionych w recenzji uwag **oceniam pracę pozytywnie i stwierdzam, że na obecnym etapie dysertacja spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim w dyscyplinie nauki o kulturze i religii. Wnioskuje zatem o dopuszczenie jej do publicznej obrony.**


.....
podpis