

# Wehikuł czasu jako rekwizyt – maszyna ucieczki poza świat człowieka

ABSTRACT. Krzysztof Czyżak, *Wehikuł czasu jako rekwizyt – maszyna ucieczki poza świat człowieka* [Time Machine as a Prop – Device of an Escape From the Human World]. „Przestrzenie Teorii” 44. Poznań 2025, Adam Mickiewicz University Press, pp. 207–216. ISSN 1644-6763. <https://doi.org/10.14746/pt.2025.44.12>.

The article draws attention to the significant influence of the time machine, as a prop, on plot structure and narration, as well as its specific ontological status. The examples used are H.G. Wells's novel *The Time Machine* (1895), and the British tv series *Doctor Who* (1963–1989; 2005–). The article outlines the liminal character of the vehicle as a prop. It also proposes the interpretation of this prop in the spirit of Object-Oriented Ontology, which, according to the author, reveals the potential of the time machine in transcending the anthropocentric perspective.

KEYWORDS: time machine, time travel stories, Herbert George Wells, Doctor Who, object-oriented ontology

Wehikuł czasu, pojazd pozwalający na wyjście poza linearny bieg dziejów<sup>1</sup>, charakterystyczny dla utworów o temponautach (czyli opowieści o podróżnikach w czasie<sup>2</sup>), zdążył się pojawić już w tak wielu formach, że nie sposób wymienić ich w jednym tekście. Bywa fikcyjnym urządzeniem nieprzypominającym jednoznacznie konwencjonalnego środka transportu (np. konstrukcją w *Wehikule czasu* Herberta George’a Wellsa), bywa też pojazdem „tradycyjnym” z funkcją podróży w czasie (np. statkiem kosmicznym w serialu *Star Trek* albo samochodem marki Delorean w trylogii filmowej *Powrót do przyszłości* Roberta Zemeckisa). To, jaki jest wehikuł czasu w opo-

<sup>1</sup> Wehikuł czasu rozumiem tutaj jako „fantastyczny środek transportu, pozwalający na poruszanie się w czasie”, *Wehikuł czasu*, [w:] *Encyklopedia filmu science fiction*, red. K. Łoska, Kraków 2004, s. 7. Można od razu zwrócić uwagę na fakt, że ta definicja nie obejmuje wszystkich rekwizytów pozwalających na podróżowanie w czasie – m.in. ignoruje ona statyczne portale albo kompaktowe małe przedmioty – oba rekwizyty występują np. w popularnym niemieckim serialu *Dark* (2017–2020, Netflix). Warto też wspomnieć o tym, że w przeciwieństwie do portali – drzwi do innych światów – wehikuł oferuje aktywne uczestnictwo.

<sup>2</sup> By uniknąć powtórzeń, w tekście będę zamiennie używał sformułowań „opowieści o podróżach w czasie” i „utwory o temponautach”. Korzystam tu z synonimu „podróżnika w czasie”, używanym przez Philipa K. Dicka. Zob. P.K. Dick, *A Little Something for Us Tempunauts*, [w:] *Final Stage. The Ultimate Science Fiction Anthology*, red. E.L. Ferman, B.N. Malzberg, New York 1975, s. 259–284.

wieści, wiąże się ze sposobem prowadzenia narracji<sup>3</sup>, z gatunkiem, a także ze znaczeniem samej podróży w czasie w obrębie danej fabuły. W przypadku utworów z charakterystycznym wehikulem autorzy zapewne częściej będą go eksponować i przykładać do niego większą wagę – przykładem może tu być wspomniany już Delorean, fetyszizowany w kolejnych wariacjach filmowych i growych<sup>4</sup>. Wreszcie doczekaliśmy się też wielu parodii rekwizytu, które samą swoją formą wywoływać mają efekt komiczny (toi toi z gry komputerowej *Day of the Tentacle*, albo jacuzzi z filmu *Jutro będzie jutro* – umieszczone zresztą w angielskim tytule filmu: *Hot Tub Time Machine*<sup>5</sup>).

Za prototyp tego literackiego konceptu uznaje się rzecz jasna pojazd z powieści *Wehikuł czasu* (1895) Herberta George'a Wellsa. Brytyjski autor nie wymyślił maszyny umożliwiającej podróżowanie w czasie jako pierwszy (należy tu wspomnieć przede wszystkim o Enrique Gasparze, który zaofiarował tego typu rekwizyt w swojej powieści *El Anacronópete*<sup>6</sup>), a przy tym sam *Wehikuł czasu* nie jest pierwotną wersją jego opowieści o temponaucie

---

<sup>3</sup> Najlepiej widać to w grach cyfrowych o podróżach w czasie, w których rodzaj zaprojektowanego wehikulu modeluje sposób rozgrywki. Latający pojazd Epoch z *Chrono Trigger* (1995, Square) umożliwia nam nie tylko swobodne przemieszczanie się między oferowanymi w ramach gry epokami, ale daje także swobodę poruszania się w przestrzeni. Z kolei w grze *No Time* (gra jest obecnie dostępna w ramach tzw. wczesnego dostępu) mamy do dyspozycji samochód inspirowany słynnym Deloreanem z trylogii *Powrót do przyszłości* i w tym przypadku musimy pamiętać o konkretnym rodzaju paliwa, a co więcej – by podróżować w czasie, musimy rozpędzić się do odpowiedniej prędkości.

<sup>4</sup> W grze *Back to the Future: The Video Game* z 2010 roku, która rozgrywa się po wydarzeniach z trylogii Zemeckisa (czyli m.in. po zniszczeniu oryginalnego wehikulu czasu), protagonista otrzymuje dostęp do kopii Deloreana (jak gdyby nie mogło być kontynuacji *Powrotu do przyszłości* bez tego pojazdu). Z kolei gra cyfrowa *No Time*, symulator podróży w czasie, odwołuje się do *Powrotu do przyszłości* na wiele różnych sposobów, ale to możliwość siedzenia za kierownicą słynnego samochodu stanowi główną atrakcję, którą deweloperzy próbują skusić graczy.

<sup>5</sup> Warto zwrócić przy okazji uwagę na to, że istnieje różnica między anglosaskim wyrazem „machine” a polskim słowem „wehikuł”. Anglosaska wariacja oferuje większe pole znaczeniowe, natomiast polska od razu sugeruje, że mamy do czynienia z pojazdem.

<sup>6</sup> Jak pisze Mariusz M. Leś: „Jako pierwszy maszynę tego typu wprowadził do literatury hiszpański dyplomata i pisarz – Enrique Lucio Eugenio Gaspar y Rimbau, notowany w historii literatury najczęściej po prostu jako Enrique Gaspar. Jego powieść *El Anacronópete* (1887) okazuje się lekturą rewelacyjną, gdy wziąć pod uwagę absolutną dominację Wellsa w zbiorowej świadomości. Wprawdzie chronologicznie przewaga nie jest znacząca (*The Chronio Argonauts* Wellsa opublikowano w 1888 roku), ale utwór wart jest uwagi. Z pewnością rozmach wizji może konkurować z przedsięwzięciem Wellsa. Maszyna Gaspara jest bardziej pojemna, wydaje się też bardziej „zwrotna”, ponieważ od razu umożliwia podróż w przeszłość”. M.M. Leś, *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białystok 2018, s. 82–83. Możemy jednak uznać, że *El Anacronópete* nie jest tak przełomowym utworem jak *Wehikuł czasu*, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że podróż w czasie w utworze hiszpańskiego pisarza odbywa się we śnie protagonisty.

(napisał wcześniej opowiadanie *The Chronic Argonauts*<sup>7</sup>). Mimo to powieść z 1895 roku zapisała się w historii literatury jako symboliczny debiut omawianego tu rekwizytu – a więc jako symboliczny początek rozwoju motywu podróży w czasie we współczesnym jego rozumieniu (w ramach prozy fantastycznonaukowej<sup>8</sup>).

W swoim artykule zwrócę uwagę na istotny wpływ tego rekwizytu na konstrukcję fabularną i narrację<sup>9</sup>, a także na jego specyficzny status ontologiczny. Jako przykład wykorzystam koncept Wellsa oraz jeden z jego najpopularniejszych, postmodernistycznych przetworzeń – TARDIS z brytyjskiego serialu *Doctor Who* (1963–1989; 2005–). Chciałbym przy tym zwrócić uwagę na liminalny charakter wehikułu, a także jego potencjał w przekraczaniu antropocentrycznej perspektywy.

## Wehikuł Wellsa i wyjście poza ludzką percepcję

Powieść H.G. Wellsa przedstawia specyficzny pojazd – jednoosobową konstrukcję z fotelem dla użytkownika. Istotną innowacją dla fantastyki zaproponowaną przez brytyjskiego autora jest to, że jego wehikuł stanowi wynalazek, cud techniki, pozwalający okiełznać sferę niedostępną człowiekowi, a co więcej, umożliwia ruch wahadłowy: podróż w przyszłość i z powrotem (Wells pod tym względem wyprzedził też przywoływanego wcześniej Gaspara – jego maszyna nie jest częścią snu, tylko elementem świata przedstawionego). Koncept Wellsa jest nowatorski w stosunku do magicznych/mitycznych sposobów pokonywania bariery czasu, obecnych we wcześniejszych utworach literackich<sup>10</sup>), a także stanowi krok naprzód względem bardziej topornych form fantastycznonaukowych, takich jak hibernacja (która oferuje „podróż” tylko w przyszłość i nie umożliwia powrotu).

<sup>7</sup> Autor opublikował wcześniej – w 1888 roku – opowiadanie *The Chronic Argonauts*, które również podejmuje temat podróży w czasie i oferuje rekwizyt w postaci wehikułu. Zob. J. Pisowiczowa, *Przedmowa*, [w:] H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, Wrocław–Warszawa–Kraków 1985, s. XXIV–XXV.

<sup>8</sup> Zob. D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, New York 2012.

<sup>9</sup> Warto w tym przypadku wspomnieć o klasyfikacji rekwizytów w fantastyce naukowej według Antoniego Smuszkiewicza. Dzieli on te przedmioty na samodzielne i na niesamodzielne. W przeciwieństwie do rekwizytów niesamodzielnych (które stanowią tło opowieści i wyznacznik „fantastyczności”), rekwizyty samodzielne – takie jak wehikuł – pełnią istotną rolę w fabule. A. Smuszkiewicz, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1980, s. 141–142.

<sup>10</sup> Warto przywołać tutaj jeden z przykładów za Mariuszem M. Lesiem: „Paul Alkon za pierwszego w angielskiej literaturze podróżnika w czasie uznaje anioła stróża, który w epistolarnej powieści *Memoirs of the Twentieth Century* (1733) Samuela Maddena udaje się w podróż z roku 1998 do 1728”, M.M. Leś, dz. cyt., s. 186.

Opis urządzenia jest zarówno szczegółowy, jak i niejasny. „Jedne części wykonane zostały z niklu, inne z kości słoniowej, inne znowu niezawodnie wyciosane z górskiego kryształu”<sup>11</sup>. Wiemy, że konstrukcja ma dwie dzwignie (jedną służącą do podróży maszyny w przyszłość, druga w odwrotną stronę), a także siodełko<sup>12</sup>. Nie ma natomiast elementów pozwalających na podróż w przestrzeni – nie przypomina więc konwencjonalnego pojazdu. Trudno jednocześnie opisać jego kształt. Jadwiga Pisowiczowa, autorka przedmowy do jednego z polskich wydań powieści, podaje za Bernardem Bergonzim celną uwagę z epoki: tekst Wellsa charakteryzuje się „precyzyjnością w kwestiach drugorzędnych, a mglistością i nieokreślonością spraw zasadniczych”<sup>13</sup> – i tym sposobem mamy Wehikuł, co do którego wiemy, z jakich materiałów się składa, ale nie znamy jego kształtu. Możemy natomiast powiedzieć, że skoro ma miejsce dla obsługującego go Podróżnika, to jest związany z człowiekiem i jego potrzebami – został przeznaczony do celów użytkowych.

Specyficzny status wehikułu czasu potwierdza scena na początku powieści, w ramach której Podróżnik przeprowadza demonstrację swojego wynalazku przyjaciółom. Ukazuje im maleńki przedmiot wielkości zegarka, będący miniaturową, funkcjonalną wersją całego wehikułu<sup>14</sup>. Rekwizyt zostaje wprawiony w ruch i znika, bez końca kierując się w stronę coraz to bardziej odległej przyszłości. Od tego momentu zaczyna żyć własnym życiem – poza percepcją i zrozumieniem człowieka. Mknie poprzez kolejne jednostki czasu tak szybko, że nie może zostać dostrzeżony przez żywe istoty. Wehikuł trafia bowiem do sfery tzw. czwartego wymiaru, w której staje się nienamacalny. Tę przestrzeń, w ramach której odbywa się podróż w czasie, David Wittenberg, badacz fikcji o temponautach, określa mianem *superspace*<sup>15</sup>. Jest to rzeczywistość znajdująca się niejako ponad narracją (poza wydarzeniami poszczególnych epok). Tym samym perspektywa Podróżnika, zdaniem amerykańskiego narratologa, zbliża się do perspektywy czytelnika, ponieważ jest on w stanie widzieć „z zewnątrz” poszczególne segmenty opowieści.

Choć struktura utworu Wellsa nie jest skomplikowana i nie tematyzuje on paradoksów czasowych (tego typu opowieści zawdzięczamy dopiero prze-

---

<sup>11</sup> H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, przeł. F. Wermiński, J.K. Palczewski, Wrocław–Warszawa–Kraków 1985, s. 9–15.

<sup>12</sup> Tamże, s. 11.

<sup>13</sup> J. Pisowiczowa, dz. cyt., s. XXXVI.

<sup>14</sup> Warto zwrócić uwagę, że Emmet Brown, inny słynny wynalazca wehikułu czasu – również wykorzystuje miniaturę do zademonstrowania swojego planu. Jego demonstracja budzi jednakże efekt komiczny.

<sup>15</sup> D. Wittenberg, *Superspace*, [w:] tegoż, dz. cyt., s. 108–111.

wrotowi einsteinowskiemu w fizyce<sup>16</sup>), już tutaj można dostrzec potencjał wehikułu w rozbijaniu linearnej, ludzkiej perspektywy. Po demonstracji swojego wynalazku protagonista rusza w stronę roku 802 701 n.e., gdzie obserwuje rozkład społeczeństwa przyszłości, podzielonego na łagodnych, wątpliwych Ełojów (spadkobierców klasy wyższej), a także zdziczałych, czających się pod ziemią Morłoków (spadkobierców klasy robotniczej). Po perypetiach rozgrywających się w dystopii bohater rusza jeszcze dalej, o 30 milionów lat – do świata bez cywilizacji, w którym jedynymi żyjącymi stworzeniami są istoty podobne do krabów i olbrzymie motyle. Następnie protagonista odbywa kolejne skoki w przyszłość, obserwując zwiększające się czerwone słońce i powolną śmierć Ziemi.

W pewnym sensie już rekwizyt Wellsa daje możliwość wyrzżenia „poza” – poza linearne, bierne odczuwanie czasu; poza historię; poza punkt widzenia człowieka. Rzecz jasna nie pozwala on na kompletne porzucenie antropocentrycznej perspektywy, ponieważ nadal opis sporządzany jest z perspektywy Podróżnika. Jednakże wehikuł daje szansę ujrzenia świata niedostępnego człowiekowi (wspomniany już „czwarty wymiar”), a także świata po człowieku. Można uznać, że w historii zapisała się przede wszystkim polityczno-społeczna metafora związana z konfliktem Ełojów i Morłoków, natomiast końcowy segment opowieści obdarzony został mniejszym zainteresowaniem ze strony czytelników. Obrazu końca Ziemi nie zrealizowano choćby w ramach adaptacji filmowych<sup>17</sup>. Stanowi on jednak niezwykle istotny element całości i pokazuje prawdziwą moc wehikułu czasu – umożliwia wyjście nie tylko poza własny punkt widzenia (własny punkt na linii czasu), ale także poza świat człowieka – w rzeczywistość najbardziej mu niedostępną. Tak jak mamy wgląd w przeszłość poprzez wykopaliska archeologiczne i inne typy badań, tak odległa przyszłość stanowi zagadkę i przestrzeń, której nigdy nie odwiedzimy<sup>18</sup>.

Wehikuł czasu jako przedmiot nie cechuje się też łatwo uchwytłą historią – ma własny początek, ale wraz z pierwszą podróżą zaczyna przemieszczać się po linii czasu w achronologiczny sposób. Choć ma własny początek i koniec, jego losy nie zgrywają się z linearnym postrzeganiem czasu (rozmiągają się z historią linearnie żyjących ludzi). Na końcu *Wehikułu czasu*

<sup>16</sup> Na ewolucję tematu podróży w czasie po przewrocie einsteinowskim zwraca uwagę David Wittenberg w swojej monografii. Tamże, s. 52–56.

<sup>17</sup> Zob. *Wehikuł czasu* (1960, reż. George Pál), *Wehikuł czasu* (2002, reż. Simon Wells).

<sup>18</sup> Na wagę tej sceny zwraca uwagę Norman Nicholson, który sugeruje, że „obraz umierającego w letargu świata jest jednym z najważniejszych fragmentów popularnej literatury ostatnich 60 lat” (ang. „the picture of this lethargic dying world is among the most significant passages in the popular literature of the last sixty years”). Autor formułował ten pogląd z perspektywy lat pięćdziesiątych. N. Nicholson, *H.G. Wells*, London 1957, s. 32.

Podróżnik znika wraz z wehikulem – zostaje w pewnym sensie pochłonięty przez przedmiot, wciągnięty w jego świat – a tym samym cudowny wynalazek, temat utworu, znika z narracji (i świata przedstawionego) w sobie tylko znaną przestrzeń<sup>19</sup>.

## Słowo TARDIS znaczy świat

Jednym z bogatszych, współczesnych przykładów rozwinięcia konceptu wehikułu czasu jest pojazd z serialu *Doktor Who*<sup>20</sup>, który stanowi postmodernistyczne ujęcie przygód podróżników w czasie<sup>21</sup>. Serial ten zyskuje kolejne sezony od 60 lat i oferuje z każdą historią (jedno- lub wieloodcinkową<sup>22</sup>) perypetie rozgrywające się w innym punkcie w czasie i przestrzeni. Tytułowy Doktor, kosmita z Gallifrey, wraz ze swoimi ludzkimi towarzyszami obserwuje zarówno kluczowe punkty ziemskiej historii, jak i proponuje im spojrzenie na momenty historii Wszechświata niezwiązane z cywilizacją ziemską (obserwujemy zarówno Wielki Wybuch, jak i koniec Wszechświata – który pojawia się w serialu przynajmniej trzy razy – a także odwiedzamy obce światy zamieszkane przez nie-ludzkie istoty).

Wehikuł czasu w serialu *Doktor Who* jest, jak mówią same postacie, „większy w środku” – z zewnątrz wygląda jak policyjna budka z XX wieku, natomiast wewnątrz mieści pokój z konsolą sterującą i setki innych pomieszczeń czy korytarzy (w tym baseny oraz biblioteki)<sup>23</sup>. TARDIS to „rekwizyt-

---

<sup>19</sup> O wyjściu Podróżnika poza świat człowieka pisze Veronica Hollinger w swoim artykule na temat powieści Wellsa: „Odrzucenie przez Wellsa »błędu antropocentrycznego« [...] zostaje zademonstrowane zarówno przez zniknięcie ludzkości z uniwersum odległej przyszłości, jak i przez zniknięcie samego Podróżnika w czasie z uniwersum opowieści” (ang. „Wells’s repudiation of »the anthropocentric fallacy« [...] is demonstrated both in the disappearance of the human race from the universe of the far future and in the disappearance of the Time Traveller himself from the universe of the story”). V. Hollinger, *Deconstructing the Time Machine*, „Science Fiction Studies” 1987, t. 14, nr 2, s. 212.

<sup>20</sup> Pierwsza odsłona serialu nadawana była od 1963 roku do 1989 roku. Druga natomiast zadebiutowała w 2005 roku i jest rozwijana do dziś. Dla uproszczenia wywodu będę traktować te dwie produkcje jako całość z racji tego, że nowsza stanowi kontynuację starszej.

<sup>21</sup> Kim Newman, autor monografii poświęconej klasycznej odsłonie serialu, wysuwa przypuszczenie, że Doktor – przez swój anachronizm – w pierwszej inkarnacji (granej przez Williama Hartnella), przyjmującej pozę starszego naukowca, ubranego w strój edwardiański, być może miał przywoływać swoistą „steampunkową wrażliwość”, a tym samym budzić skojarzenia z wellсовskim Podróżnikiem w czasie. K. Newman, *Doctor Who*, London 2005, s. 16.

<sup>22</sup> Biorąc pod uwagę to, że wiele fabuł w tym serialu – szczególnie w jego klasycznej odsłonie – rozpiętych jest na kilka odcinków, postanowiłem określać poszczególne zamknięte segmenty fabularne jako „historie”.

<sup>23</sup> Serial oczywiście udowadnia, że wehikuły czasu mogą być zależne od gatunku, nakładu środków i medium. TARDIS to rekwizyt, który łatwo wykorzystać w produkcji o niewyso-

-obietnica” – otwierający bohaterów na nowe epoki (mamy tu do czynienia dosłownie z drzwiami do innego świata). Jednocześnie wejście do budki to także portal do różnych wariacji TARDIS – która w środku również zmienia się w zależności od tego, jaka inkarnacja Doktora w danym momencie tam rezyduje (Doktor po swojej śmierci odradza się z nową twarzą i osobowością, a wraz z nim przemianie ulega wnętrze wehikułu – od strony produkcyjnej pozwala to na wymienienie osoby grającej główną rolę, gdy ta zdecyduje się odejść z serialu lub zostanie zwolniona).

Osobny, ważny temat tkwi również w fakcie, że TARDIS jest świadomą maszyną<sup>24</sup> – ślady tego wątku mamy już w trzeciej historii zatytułowanej *The Edge of Destruction* (1964), w której to wehikuł czasu wykrywa własną usterkę i próbuje przekazać tę informację pasażerom. Swoją kulminację motyw ten zyskuje zaś w odcinku *The Doctor's Wife* (2011), w którym dusza TARDIS zostaje umieszczona w kobiecie i po raz pierwszy wehikułowi dane jest porozmawiać z Doktorem twarzą w twarz. TARDIS to Inne – choć w niektórych historiach ulega animizacji czy antropomorfizacji, przez większość czasu kieruje się niezrozumiałymi dla nas i dla postaci komunikatami. Ma ona własne kaprysy, nie wspominając już o tym, że sam Doktor z reguły nie potrafi trafnie wyznaczyć celu podróży i to do niebieskiej budki ostatecznie należy decyzja, w stronę której epoki się uda. Można więc powiedzieć, że humory głównego rekwizytu odpowiadają za to, w jakiej przygodzie bierze udział Doktor – a zatem od wehikułu uzależniona jest także struktura poszczególnych serii<sup>25</sup>. Jednocześnie TARDIS jest najbardziej „stałym” elementem serialu – aktorzy i lokacje nieustannie się zmieniają, ale niebieska budka – wehikuł umożliwiający udział we wszystkich przygodach – zostaje nienaruszona jako centrum wszechświata *Doktora Who*.

Spojrzenie na ten rekwizyt z perspektywy ontologii zwróconej ku przedmiotom (Object Oriented Ontology)<sup>26</sup>, czyli ontologii wyrównującej relacje

---

kim budzecie – np. wejście bohaterów do innego świata (a tym samym – przejście aktorów z planu na plan) zostaje ukazane za pomocą cięć montażowych. Jako że wehikuł jest większy w środku, można łatwo przenieść makietę budki na kolejne plany zdjęciowe, by tym sposobem ułatwić logistykę produkcji.

<sup>24</sup> Podobnie funkcjonuje np. Gideon, statek z serialu *The Legends of Tomorrow* (2016–2022).

<sup>25</sup> Przykładowo, przez cały sezon 19 Doktor próbuje odprowadzić Tegan, australijską stewardesę, która przypadkiem znalazła się w ekipie podróżników, do odpowiedniego punktu w czasie i przestrzeni. TARDIS jednak prowadzi Doktora w inne miejsca i epoki, umożliwiając mu udział w kolejnych wydarzeniach, a tym samym zmusza Tegan do integracji z resztą drużyny. W pewnym sensie to niebieska budka odpowiada za fakt, że Doktorowi udaje się uratować tyle istnień, a także wpływa na relacje wewnątrz grupy pasażerów.

<sup>26</sup> Zob. A. Marzec, *Wszyscy jesteśmy przedmiotami*, [w:] tegoż, *Antropocien. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Warszawa 2021, s. 145–178.

między poszczególnymi zjawiskami, istotami i rzeczami, daje nam możliwość interpretacji całego serialu z perspektywy samego przedmiotu – przywoływanej zresztą niekiedy w ramach narracji. To TARDIS – wehikuł czasu – potrafi podróżować w czasie i przestrzeni, bez niej wszystkie perypetie byłyby niemożliwe. Choć jest to statek mający służyć Doktorowi, to on w ostateczności jest nośnikiem przygody, domem dla bohaterów, schronieniem, utopią, drzwiami do innych światów. Ontologia zwrócona ku przedmiotom – przy wykorzystaniu rekwizytu wehikułu czasu – pozwala także przyjąć inną perspektywę na strukturę opowieści i samej rzeczywistości przedstawionej. Jeśli spróbujemy spojrzeć poza konstrukcję serialowych sezonów i oferowaną przez twórców dramaturgię, okaże się, że odwiedzane przez bohaterów czasy i miejsca zostają obdarzone podobną dozą zainteresowania ze strony głównego rekwizytu.

Jednym z symptomatycznych przykładów tej filozofii *Doktora Who* – traktującej poszczególne epoki jednakowo – jest sam pierwszy sezon. W historii *An Unearthly Child* (1963) bohaterowie przenoszą się z dwudziestowiecznego Londynu do czasów prehistorycznych. W kolejnej opowieści trafiają na odległą planetę w dalekiej przyszłości – planetę niezwiązaną z cywilizacją ludzką (spotkają tam też pierwszą obcą rasę – Daleków), natomiast w trzeciej fabule podróżnicy cofają się w czasie w pobliże Wielkiego Wybuchu. Symptomatycznym odcinkiem może być tutaj także *Hide* (2013), w ramach którego Doktor (w obrębie jednej sekwencji montażowej) podróżuje od początku rozwoju Ziemi do końca jej życia – i robi zdjęcia, przeskakując w czasie z niezwykle nonszalancją. Serial, za pośrednictwem wehikułu czasu i swojej struktury, oferuje równościowe spojrzenie na relację między przedmiotami skrajnie odmiennymi – Wielkim Wybuchem, prehistoryczną jaskinią, Londynem z 1963 roku.

Oczywiście utwór ten faworyzuje współczesność i Ziemię (jako ulubioną planetę Doktora), ale sądzę, że jego długie bytowanie na antenie sprawia, że ta dominacja antropocentrycznej, współczesnej perspektywy nie jest tak znacząca. Utwór ten trudno przyporządkować bowiem do jednej epoki w rozwoju telewizji/kultury/historii – oferuje różnorodne estetyki i punkty odniesienia. Doktor jest zarówno wellsowskim starcem z lat sześćdziesiątych, quasi-bondowskim bohaterem lat siedemdziesiątych, a także grającym na gitarze nauczycielem akademickim z 2017 roku. TARDIS zaś zabiera go i jego towarzyszy (oraz widzów) zarówno do różnorodnych punktów w historii rozwoju cywilizacji, jak i poza nią.

TARDIS potwierdza tę samą właściwość, którą oferował pojazd zaproponowany przez Wellsa – nieprzystawalność wehikułu do ludzkiej rzeczywistości, anormalność, anachroniczność<sup>27</sup>, zwodniczość i oferowany prze-

<sup>27</sup> Pojazd Podróżnika wywodzi się z XIX wieku, ale swoją konstrukcją nie przypomina wehikułu ze swojej epoki. TARDIS została stworzona w konkretnym miejscu i czasie na obcej planecie Gallifrey, ale przybrała wygląd budki pochodzącej z XX wieku. Warto też zwrócić



zeń dostęp do *superspace* (podróż TARDIS między epokami odbywa się najczęściej w wirze czasowym – przestrzeni niedostępnej dla człowieka – a jednocześnie przestrzeni metanarracyjnej, bo obecnej przede wszystkim w czołówce serialu<sup>28</sup> .

## Zakończenie

Wehikuł czasu umożliwia wyjście poza linearny porządek rzeczy – nie należy więc do końca do „tego” świata i otwiera drzwi do rzeczywistości nam niedostępnej. Znajduje się niejako poza granicami naszego świata i nam również umożliwia wyjście poza tę sferę. Co najważniejsze, pozwala spojrzeć na przedmioty, ludzi, rzeczy zgodnie z duchem ontologii skierowanej ku przedmiotom – bo dla niego nie ma różnicy, w której przestrzeni się znajduje, nie ma wartościowania. Wyznacza ponadto własne rozumienie czasu i przestrzeni, własne rozumienie rzeczywistości, procesu i chronologii. Potwierdza on jednocześnie fakt, że człowiek tkwi w czasie – jest ograniczony przez jego upływ. Dlatego też wehikuł, niezależnie od swojego charakteru, daje możliwość wyjścia poza fundamentalne ludzkie doświadczenie i poza podstawowy dla człowieka stan uległości względem czasu.

Z reguły wehikuł czasu to także urządzenie kluczowe dla narracji, bez którego nie byłoby danej fikcji o temponautach – bo to on stanowi furtkę do dalszych przygód, a także to on decyduje o specyfice danej fabuły<sup>29</sup>. Wiąże się z porządkowaniem drogi postaci, struktury opowieści, a także z jej tonem (humory TARDIS i jej brak porozumienia z Doktorem są podstawą komizmu sytuacyjnego). Jest to więc narzędzie związane nie tylko z samym gatunkiem, ale jest kluczowe dla tkanki utworu.

---

uwagę na *Powrót do przyszłości* i fakt, że pojazd Emmeta Browna powstał w latach osiemdziesiątych, ale szybko został usprawniony o możliwości technologii z 2015 roku, łącząc ze sobą elementy różnych epok. Podobnie jest z wehikułem-pociągiem z finału trylogii, stanowiącym mariaż inwencji Browna, konstrukcji z XIX wieku i usprawnień wieku XXI.

<sup>28</sup> Wir nie jest tak często pokazywany w samej fabule serialu – częściej widzimy go w czołówce, jak gdyby twórcy czynili z niej portal do innej rzeczywistości dla siedzących przed telewizorami widzów. Pojawia się on jednak czasem w odcinkach, takich jak np. *Utopia* (2007), *Hide* (2013), *Twice Upon a Time* (2018) czy *Arachnids in the UK* (2019).

<sup>29</sup> Można powiedzieć, że film *Powrót do przyszłości* dzieli się na trzy segmenty o innym ciężarze gatunkowym – wpraw mamy futurystyczną, przejawskrawioną rzeczywistość 2015 roku, w następnej części przenosimy się do dystopii 1985 roku, by na koniec wrócić do 1955 roku i wydarzeń z pierwszego filmu (przez co ostatni segment to film przygodowy o bardzo autotematycznym charakterze). Segmenty te rozdzielone są przez podróż wehikułem czasu.

## BIBLIOGRAFIA

- Clegg B., *Jak zbudować wehikuł czasu. Nauka a podróże w przeszłość i przyszłość*, przeł. S. Szymański, Warszawa 2014.
- Dick P.K., *A Little Something for Us Tempunauts*, [w:] *Final Stage. The Ultimate Science Fiction Anthology*, red. E.L. Ferman, B.N. Malzberg, New York 1975, s. 259–284.
- Hollinger V., *Deconstructing the Time Machine*, „Science Fiction Studies” 1987, t. 14, nr 2, s. 201–221.
- Leś M.M., *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białystok 2017.
- Marzec A., *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Warszawa 2021.
- Nahin P.J., *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*, Springer 2017.
- Newman K., *Doctor Who*, London 2005.
- Nicholson N., *H.G. Wells*, London 1957.
- Pisowiczowa J., *Przedmowa*, [w:] H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, Wrocław–Warszawa–Kraków 1985.
- Smuszkiewicz A., *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1980.
- Wehikuł czasu*, [w:] *Encyklopedia filmu science fiction*, red. K. Loska, Kraków 2004, s. 7.
- Wells H.G., *Wehikuł czasu*, przeł. F. Wermiński, J.K. Palczewski, Wrocław–Warszawa–Kraków 1985.
- Wittenberg D., *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, New York 2021.

**Krzysztof Czyżak** – doktorant w Szkole Nauk o Języku i Literaturze UAM, związany z Instytutem Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Zajmuje się fantastyką w literaturze, filmie i grach cyfrowych, serialem animowanym oraz polskim filmem SF. Jego praca doktorska skupia się na motywie podróży w czasie w literaturze, filmie i grach cyfrowych. Współredagował tom zbiorowy poświęcony kreskówkom (*Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie*). ORCID: 0000-0001-8803-2223. E-mail: <krzczy1@amu.edu.pl>.

**Krzysztof Czyżak** – Master in Film Studies, PhD student in Doctoral School of Languages and Literatures at the Adam Mickiewicz University. Affiliated with the Film Studies and Media Culture Institute at the Faculty of Polish and Classical Philology in AMU. The area of his interests covers science fiction and fantasy in literature, film and video games, animated cartoon and SF in Polish cinema. His PhD project is focused on time travel theme in literature, film and video games. He co-edited a collection of articles focused on animated series (*Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie*). ORCID: 0000-0001-8803-2223. E-mail: <krzczy1@amu.edu.pl>.