

dr hab. Joanna Polak, prof. UMCS
Katedra Sztuki Mediów Cyfrowych
Wydziału Artystycznego
Instytutu Sztuk Pięknych
Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej
w Lublinie

Lublin, 1 czerwca 2026 r.

Recenzja pracy doktorskiej magister Betiny Bożek, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie Sztuki w dyscyplinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, na wniosek Rady Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie z dnia 13 marca 2026 r.

Wprowadzenie

Przedstawiona do oceny rozprawa doktorska Pani Betiny Bożek, wykonana pod kierunkiem Pań: dr hab. Agnieszki Łukaszewskiej i dr Wioletty Sowy, składa się z filmu animowanego pt. *Codex* oraz części opisowej pt. *Codex. Badanie interdyscyplinarności i intermedialności w autorskim filmie animowanym. Geneza, rozwój i wpływ na odbiorców*. Materiały nadesłane do recenzji zawierały również streszczenia w języku polskim i angielskim, przebieg aktywności artystycznej oraz portfolio kandydatki do tytułu doktora.

Dostarczone wraz z dokumentacją portfolio, choć liczy zaledwie piętnaście stron, wyraźnie ukazuje niezwykłą konsekwencję, z jaką artystka, animatorka i reżyserka podejmuje wszelkie działania twórcze. Jej wybory już od czasów studiów w mojej ocenie służą wyłącznie doskonaleniu warsztatu filmu artystycznego. W pracach Pani Bożek niezwiązanych bezpośrednio z tą specjalizacją, jak postery, ilustracje czy obrazy, można zauważyć wszystkie składniki znaczące dla jej animacji i widoczne w dziele doktorskim *Codex*. Plakaty *Kosmiczne Energie* i *Kobiety o kobietach* ukazują eklektyzm w poszukiwaniach twórczych i zastosowanych elementach będących ze sobą w bliskim sąsiedztwie. Koncepty cyfrowe *Vapeshop brand* czy wizualizacje *MĘSKIE GRANIE* ujawniają ciągłe poszukiwania i doskonalenie pędzli komputerowych oraz eksperymenty w ich zestawianiu. Ilustracje cyfrowe *Bez tytułu* z lat 2024/2025 są nacechowane miękką linią wypracowanego rysunku, tak charakterystycznego dla większości prac kandydatki i świadczącego o rozpoznawalności jej stylu.

Jeszcze krótszy od portfolio jest trzypięciowy opis aktywności artystycznej kandydatki do stopnia doktora. Można by się zastanawiać, czy nie brakuje w nim wystaw indywidualnych w muzeach lub znaczących galeriach, wysoko punktowanych według obecnych standardów oceny dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki. W mojej ocenie nie stanowi to jednak słabości dokumentu, lecz świadczy o dużej świadomości Pani Bożek na temat specyfiki medium, w którym pracuje. Upowszechnienie internetu zmieniło sposoby dystrybucji, promocji i odbioru sztuki. Coraz częściej kontakt widza z twórczością odbywa się nie tylko poprzez wizytę w galerii czy udział w wernisażu, lecz także za pośrednictwem stron internetowych artystów czy marchandów. Dotyczy to szczególnie autorskiego filmu animowanego, którego naturalnym obiegiem są dziś streamingi festiwalowe czy platformy VOD. W tym kontekście brak wystaw indywidualnych nie musi świadczyć o słabości dorobku, lecz może wynikać z funkcjonowania w obiegu właściwym dla autorskiej animacji. Ocenę tej praktyki warto więc odnosić do medium, którego podstawowym polem prezentacji pozostaje ruchomy obraz. Film animowany wymaga wysokiej specjalizacji, często równoległego rozwijania kilku projektów oraz pozyskiwania środków zewnętrznych, co dodatkowo wzmacnia znaczenie osiągnięć festiwalowych i grantowych jako adekwatnych mierników aktywności artystycznej. W ciągu zaledwie pięciu lat kandydatka odnotowała cztery udziały w pitchingach oraz uzyskała cztery dofinansowania projektów, w tym prestiżowe wsparcie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej. Na jej dorobek składa się również sześć nagród oraz czterdzieści sześć projekcji filmów na znaczących festiwalach, w tym trzynastu na festiwalach kwalifikujących do nagród Akademii. Dotychczasowe dokonania Pani Bożek w dziedzinie filmu animowanego świadczą o wysokich kompetencjach artystycznych i zawodowych. Dorobek ten i nabyte doświadczenie w pełni potwierdzały gotowość kandydatki do wszczęcia postępowania doktorskiego.

Ocena części opisowej

Podjęty przez Panią Betinę Bożek temat: *Codex. Badanie interdyscyplinarności i intermedialności w autorskim filmie animowanym. Geneza, rozwój i wpływ na odbiorców* jest bardzo rozległy i mógłby stanowić obszar badań co najmniej kilku doktoratów z minimum trzech dziedzin naukowych. Dlatego tekst został bardzo rozbudowany i liczy sobie 118 stron, sześć rozdziałów głównych, jeden nieponumerowany oraz dziewiętnaście podrozdziałów, które koncentrują się wokół udowodnienia tezy, że intermedialność i interdyscyplinarność są współczesnymi strategiami twórczymi, które zmieniają język animacji oraz sposób jej odbioru. Autorka słusznie łączy oba zagadnienia, sytuując je we współczesnej sztuce postmedialnej,

w której dziś bardzo często funkcjonuje animacja: korzystając z wielu technologii jednocześnie, występując w grach, VR, instalacjach i mediach interaktywnych, łącząc obraz generowany komputerowo, performance, AI oraz dźwięk. Współczesny twórca ruchomych obrazów, będąc bardzo często jednocześnie reżyserem, nie tworzy już wyłącznie filmu, lecz środowisko audiowizualne, doświadczenie immersyjne czy hybrydową formę medialną. Film animowany, będąc dziedziną sztuki, z zasady stoi pomiędzy dyscyplinami: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz sztuki filmowe i teatralne. Co znacznie zawęża oficjalną klasyfikację naukową, w kontrze do prężnie rozwijającej się technologii. Kandydatka trafnie definiuje to zagadnienie pisząc „film animowany był i jest (...) polem doświadczania nowych form wyrazu artystycznego i eksploracji granic między różnymi dziedzinami sztuki i kultury” oraz, że jego rozwój „zawsze podążał za tempem innowacji technologicznych”. Daje temu również wyraz w swoim filmie *Codex*, udowadniając postawioną przez siebie kolejną tezę o realnym wpływie technologii cyfrowych na rozwój intermedialnych technik animacji. Z kolei o trafności ostatniego założenia, dotyczącego roli edukacji i samokształcenia w rozwoju intermedialnych umiejętności animatorów, świadczy zaawansowanie nie tylko techniczne, ale i złożoność narracji w dziele doktorskim.

Analizując wpływ na odbiorców, kandydatka zdecydowała się pominąć ankiety, które mogłyby doprecyzować lub rozszerzyć rozpoznanie oddziaływania. Wpływ ten można jednak uzasadnić na podstawie analizy formalnej, technologicznej oraz sposobów dystrybucji filmu. Pani Bożek zastosowała strategię zakładającą, że „podczas oglądania *Codexu* odbiorca jest pozostawiony samemu sobie, aby rozwijać własną wyobraźnię”. Jednak, opierając się na analizach z rozdziału VI.3. *Rola twórcy i odbiorcy filmu animowanego w przyszłości*, można stwierdzić, że konkretny wpływ na widza będzie miało upublicznienie filmu w internecie, dające osobie oglądającej możliwość przewijania i zatrzymywania animacji. Również stwierdzenia, że dzięki wprowadzeniu techniki 3D „odbiorca może bardziej intensywnie odczuwać przejścia między różnymi rzeczywistościami”, a intermedialność „filmu sprawia, że odbiorca zostaje wciągnięty w wieloaspektowy świat bohaterki”, uważam za prawdziwe, przyjmując, że film animowany jest z zasady tworem multimedialnym.

Dla mnie osobiście najciekawsze okazały się nie tyle główne założenia badawcze, ile wynikające z nich pytania poboczne, które w przyszłości mogłyby posłużyć kandydatce do dalszych rozważań naukowych. W rozdziale III.3. *Analiza wpływu dzieła Luigiego Seraphiniego pt. Codex Seraphinianus na scenariusz filmu Codex* autorka, analizując zawartość tej książki, napisała: „Pismo asemiczne, zjawisko z pogranicza literatury i sztuki, polegające na komponowaniu tekstów ze znaków, które przypominają litery, ale nimi nie są. To rodzaj literatury wizualnej”. Następnie w rozdziale VI.1. *Rola, jaką kiedyś i teraz odgrywa film animowany*, dodała,

że tutaj „można zadać następujące pytanie: czy animacja kiedykolwiek stanie się nowym uniwersalnym językiem?”. Sformułowanie nowego pytania badawczego potwierdza zdolność kandydatki do trafnego wyprowadzania wniosków oraz inicjowania nowych perspektyw badawczych na gruncie też przedstawionych w pracy. Pozwala to uznać, że rozprawa ma znaczący potencjał naukowy w obszarze badań nad współczesną sztuką i kulturą.

Niewielkim mankamentem *Opisu rozprawy doktorskiej* jest sposób, w jaki został sformatowany sam dokument: wielokrotnie przecinek jest zastępowany kropką lub po zakończeniu zdania nie następuje wielka litera, pomyłka w dacie (np. str.8), niekompletne przypisy (np. str. 27), zwielokrotnione spacje (np. str.17), wdowy (np. str. 37), nietłumaczenie cytatów obcojęzycznych (np. str. 64) lub ich podwójne tłumaczenie (str. 82), pozostawione noty edytorskie (str.70), a także brak wymienienia w spisie treści wszystkich podrozdziałów pracy, takich jak netografia czy źródła audiowizualne. Chcę jednak zaznaczyć, że wyżej wymienione błędy edytorskie w żaden sposób nie wpłynęły na merytoryczną zawartość tekstu.

Część opisowa spełnia wymogi formalne rozprawy doktorskiej. Tytuł pracy jest wyraźnie sformułowany i adekwatny do przedstawionej problematyki. Pytania badawcze zostały postawione i uzasadnione prawidłowo. Struktura pracy jest przejrzysta oraz zawiera wszystkie niezbędne komponenty: spis treści, rozdziały zasadnicze, podsumowanie, streszczenia w języku polskim i angielskim, bibliografię oraz netografię. Objętość pracy jest adekwatna do zakresu podjętej problematyki. W swojej dysertacji Pani Bożek przeprowadza pogłębioną analizę omawianych zjawisk, wykorzystując rozbudowany aparat terminologiczny. Autorka konsekwentnie i przekonująco uzasadnia również często niekonwencjonalne decyzje interpretacyjne, odwołując się do trafnie dobranych cytatów wzmacniających prezentowaną argumentację.

Ocena części artystycznej

Podczas procesu planowania swoich filmów stosuję zasadę, że to poruszany przez nas temat dyktuje reżyserowi technikę, jaką film powinien być zaanimowany. Dlatego sposób, w jaki Pani Bożek stworzyła ruchomy obraz pt. *Codex* jest mi osobiście bardzo bliski. Kandydatka miała odwagę, podczas tworzenia dzieła doktorskiego, podsumowującego jej dotychczasowe osiągnięcia, wyjść z bezpiecznej strefy komfortu i połączyć wiele technik w jednym dziele, a przy tym bez zatracenia własnego stylu. Biegłość, z jaką posługuje się animowanym rysunkiem w swoich wcześniejszych animacjach, jak *Ojezu* z 2018 r. czy *Kaprysia* z 2019 r. który cały czas

morfuje, dzięki miękkim, dynamicznym liniom, stała się wizytówką kandydatki. Finezja kreski rysowanej kredką na papierze, jak w filmie *Deserowy Jamnik* z 2022 r. z biegiem lat, została przez nią udoskonalona na drodze konsekwentnego eksperymentowania z pędzlami cyfrowymi. Film *Codex* nie tylko pokazuje wirtuozerię rysunkową animatorki, ale też stanowi dowód na jej ciągły rozwój artystyczny, dzięki wprowadzeniu nowych technik: rysunku wzbogaconego o AI, 3D, kolażu, techniki obiektowej czy autorskiej techniki animacji. Zróżnicowanie użytych środków nie pełni funkcji dekoracyjnej, lecz buduje strukturę znaczeniową filmu, będącą refleksją nad współczesnym problemem lęku wynikającego z potrzeby kontroli własnego życia. Na szczególną wzmiankę zasługuje nienazwana jeszcze technika rozpuszczania styrodurewych modeli wyciętych za pomocą frezarki CNC w roztworze na bazie acetonu. Wymyślona przez Panią Bożek, na potrzeby doktoratu, jest dowodem na to, że artystka potrafi wcielać w życie główne założenia opisane w całej swojej pracy badawczej, takie jak intermedialność i interdyscyplinarność sztuki współczesnej. Nie obawia się przy tym współpracować z ekspertami z innych dziedzin, takimi jak inżynierowie czy technicy oraz z innymi artystami, o czym dowiadujemy się z napisów końcowych w filmie. Umiejscawiając swoją pozycję na dynamicznie rozwijającym się rynku sztuki, Pani Bożek nie broni się przed zastosowaniem sztucznej inteligencji do technicznego ulepszania klatkażu animacji. W tym przypadku nie powinno to budzić kontrowersji, ponieważ RIFE — algorytm bazujący na AI — pełnił funkcję narzędzia wspierającego, a nie zastępującego autorską decyzję twórczą. Tak jak programowalne slidery stosowane w animacji lalkowej do najazdów służą zwiększeniu płynności i precyzji ruchu kamery. Kandydatka, „karmiąc” algorytm własnymi ilustracjami, wykorzystwała go do technicznego udoskonalenia materiału, zachowując kontrolę nad jego charakterem wizualnym. Pani Bożek umiejętnie diagnozuje potrzebę artystyczną i rozwiązuje problem, kierując się środkami wyrazu najlepszymi dla dzieła. Nie boi się eksperymentować co jest dowodem na to, że osiągnęła profesjonalizm w świecie sztuki nie tylko jako artystka w znaczeniu tradycyjnym, ale też jako twórczyni intermedialna. Potrafi również opisywać proces dochodzenia do osiągnięcia najlepszych rozwiązań, swobodnie poruszając się w obszarze współczesnych technologii. Umie przeprowadzać innowacyjne eksperymenty i wyciągać wnioski z porażek, co zostało udokumentowane w rozdziale IV.4., potwierdzającym, że film animowany *Codex* stanowi oryginalny wkład kandydatki w dziedzinę sztuki.

Pani Bożek przez lata wykształciła własny język wizualny, za pomocą którego komunikuje się z odbiorcą. Tworzona przez nią rzeczywistość filmowa nacechowana jest płynnością i przenikalnością. Nawet przejścia między scenami artystka przeprowadza w sposób niemal niezauważalny, co wynika zarówno z charakteru kreski, jak i ze świadomego operowania

płaszczyzną oraz trójwymiarowością. Świadczy to o perfekcji w pracy ze zróżnicowaną materią kinetyczną. Dominujący czarny kontur został precyzyjnie poprowadzony po formach ruchomych obiektów, nie zaburzając przy tym tempa ani ciągłości procesu animacyjnego. Niezależnie od tego czy, twórczyni przedstawia ludzi czy przedmioty nadaje im duszę – animę. Obraz miejscami osiąga poziom pełnej abstrakcji (scena 9'54" - 10'49") co należy uznać za konsekwencję dynamicznych przemian wizualnych, podporządkowanych narracji surrealistycznej i zagadnieniu nielinearności czasu. Wyabstrahowanie z przestrzeni podstawowej daje widzowi możliwość naniesienia kalki własnych przeżyć (scena 8'31" - 9'19"). Rozwiązanie to jest zgodne ze słowami twórczyni: „Pracując nad filmem starałam się stworzyć swego rodzaju ponadczasową przestrzeń, która możliwa jest wyłącznie w filmie animowanym”. Najwyraźniej widać to w obu scenach z budzikiem zestawionych z fragmentem filmu dziejącego się w akwariu, gdzie „główna bohaterka postrzega upływ czasu jako logiczny, ułożony wedle ciągu przyczynowo-skutkowego. W rzeczywistości jednak czas na zewnątrz konstrukcji, w której żyje bohaterka, przebiega zupełnie inaczej”. Zmienne rozwiązania wizualne, takie jak intensywnie zielone rośliny wyrastające z czarno-białych rysunkowych patyczków, przetamują monotonię surrealistycznej narracji i wzmacniają jej asocjacyjny charakter. Nieoczywiste skojarzenia w warstwie semantycznej, takie jak przeobrażenie pary kochanków w krokodyla, zostają podkreślone przez zmiany kolorystyczne, między innymi przez zestawienie utrzymanej w pastelowych barwach sceny kolażowej z szaro-białą sceną utworzoną w technice własnej animatorki. Użycie koloru, głównie w ujęciach snu, pobudza wyobraźnię widza i pozostaje zgodne z założeniami artystki opisanymi w jej pracy.

Zaletą filmu jest również jego audiosfera, nienarzucająca się i niedominująca nad animacją, lecz opierająca się głównie na subtelnych efektach dźwiękowych oraz oszczędnym użyciu instrumentów. Dzięki temu mruczana przez kobietę melodia świetnie uwypukla intymny charakter dzieła i staje się jego swoistym komentarzem. Jej powracający motyw podkreśla sceny ważne dla narracji, takie jak nadeptnięcie na pazur czy podwójne zranienie. Warstwa dźwiękowa dobrze dopełnia również sceny 3D i kolażowe, pomagając widzowi w interpretacji tego nasyconego znaczeniami i symbolami dzieła.

Film *Codex* nie pozwala się jednoznacznie zasufladkować. Jego najbardziej czytelnym przesłaniem jest zachęta widza do głębszego poznania samego siebie, konfrontacji z własnymi odczuciami oraz akceptacji najszybszych pragnień. Reżyserka przedstawia ten proces jako wędrówkę przez niekończący się labirynt, w którym odbiorca zostaje zaproszony do spojrzenia na siebie jak w lustrze. *Codex* niewątpliwie jest filmem artystycznym, skierowanym do wymagającego widza i otwartym na wielość interpretacji.

Chciałabym również zaznaczyć, że obejrzenie tego filmu sprawiło mi dużą przyjemność. Dualistyczna postawa kandydatki, łącząca optymizm wobec nowych technologii z obawą przed ich dalszą ekspansją, jest charakterystyczna dla wielu współczesnych artystów. Pani Bożek z powodzeniem zastosowała narzędzia, takie jak AI, a jednocześnie dostrzega zagrożenia związane z ich rosnącą obecnością w praktyce artystycznej. Jej rozważania skłoniły mnie do refleksji i doprowadziły do wniosku, że być może jako twórcy powinniśmy zmienić perspektywę: nie sytuować swojej praktyki wyłącznie w obszarze sztuki postmedialnej, lecz zaproponować nową definicję i nazwać obecne czasy początkiem sztuki mediów generatywnych. Dzięki obniżeniu kosztów produkcji, podobnie jak stało się to po upowszechnieniu cyfrowych technologii rejestracji obrazu, twórcy mogą uzyskać większą niezależność i lepiej dysponować czasem własnej pracy. Przedrostek „post” oznacza dla mnie koniec dawnych, skostniałych struktur i zależności, których funkcjonowanie niepokoi również Panią Bożek w rozdziałach VI.4 oraz VI.2. Początek jest zawsze stresującym skokiem w nieznaną, ale otwiera też nowe możliwości przed kreatywnymi, niezależnymi artystami, do których można zaliczyć kandydatkę.

Konkluzja

Reasumując chcę podkreślić spójność drogi artystycznej Pani Betiny Bożek. Jest dojrzałą twórczynią, przygotowaną do samodzielnej pracy animatorki-reżyserki. W pełni kontroluje proces powstawania swoich dzieł. Umie przekazywać skomplikowane treści, mówiąc współczesnym językiem sztuki animacji. Potrafi formułować problemy badawcze i je rozwiązywać. W związku z powyższym, po wnikliwym zapoznaniu się z pracą doktorską: jej częścią artystyczną, opisową i streszczeniami oraz dokumentami jak portfolio i przebieg aktywności artystycznej, stwierdzam jednoznacznie, że przedstawiona mi do recenzji praca spełnia wymogi określone w art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2024 r. poz. 1571 z późn. zm.). Popieram wniosek o nadanie Pani mgr Betinie Bożek stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Z poważaniem

dr hab. Joanna Polak, prof. UMCS

