Warszawa 14.04.2026

dr hab. Przemysław Adamski prof. ASP
Wydział Grafiki
Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie
ul Krakowskie Przedmieście 5
00-068 Warszawa

Recenzja pracy doktorskiej pani **mgr Betiny Bożek**
sporządzona w związku z przewodem doktorskim wszczętym
na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, pod tytułem:
Codex. Badanie interdyscyplinarności i intermedialności w autorskim filmie animowanym. Geneza, rozwój i wpływ na odbiorców
przygotowanej pod kierunkiem dr hab. Agnieszki Łukaszewskiej
oraz jej części artystycznej - filmu pt. ***Codex***
zrealizowanego pod kierunkiem dr Wioletty Sowy

Wstęp

Pani Betina Bożek uzyskała dyplom magisterski 23 października 2018 roku na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, realizując pracę w ramach specjalności film animowany. Jako że doktorantka nie przedłożyła szczegółowego sprawozdania z toku przebiegu studiów, opieram krótki opis jej sylwetki na znanych mi uprzednio faktach dotyczących jej twórczości.

Betina Bożek jest uznaną i szeroko już rozpoznawaną w Polsce autorką ilustracji i filmów animowanych czynnie i nieprzerwanie od ukończenia studiów poszerzającą swoje portfolio. Jej filmy *Ojezu*, *Kaprysia*, *Samotność i Deserowy jamnik* zdobyły uznanie prestiżowych festiwali (m.in Oberhausen, Slamdance, Anifilm, Guanajuato, czy Kurzfilmtage Winterthur). Ten ostatni film widziałem w 2022 na Krakowskim Festiwalu Filmowym jednocześnie zachwycając się absurdalnością pracy i ubolewając, że subtelny urok tekstu autorstwa Weroniki Stencel stanowiący narracyjną oś filmu będzie niedostępny dla niepolskojęzycznej widowni. Aktualnie Betina Bożek pracuje nad pełnometrażowym filmem animowanym pt. *Pomagacze*.

Dzieło doktorskie mgr Betiny Bożek składa się z dwóch części: pracy teoretycznej *Codex. Badanie interdyscyplinarności i intermedialności w autorskim filmie animowanym. Geneza, rozwój i wpływ na odbiorców* oraz artystycznego komponentu w postaci krótkometrażowego filmu animowanego *Codex*. Autorka wskazuje w finale pracy teoretycznej: „Odnoszę wszystkie zagadnienia do swojej pracy artystycznej, filmu animowanego *Codex*, który stanowi komentarz do moich rozważań o intermedialności i interdyscyplinarności." (str. 87) Dlatego zanim przejdę do opisu filmu, ze szczególną uwagą prześledzę jego merytoryczny fundament, zachowując czytelną linię podziału w recenzji obu części.

Recenzja rozprawy doktorskiej

Spis treści dysertacji zapowiada wycieczkę w bardzo ciekawe rejony historii i teorii filmu animowanego, anonsując zainteresowanie działaniami eksperymentalnymi oraz próbę definiowania zjawisk na pograniczach technik, mediów i praktyk. Dlatego przystąpiłem do jego lektury z ogromnym entuzjazmem. Oczekiwałem jednocześnie, że chęć opisu pogranicza poprzedzona zostanie gruntownym nakreśleniem granic. Niestety, mimo że otwierająca pracę prezentacja tematu rozprawy doktorskiej podtrzymuje jeszcze złudzenie, że mamy do czynienia z metodyczną pracą teoretyczną, już po kilku akapitach wywód traci spójność i rygor merytoryczny, co rozczarowuje szczególnie w kontekście tytułu pracy.

Rozdział „II.1 Czym jest film animowany? Analiza różnic pomiędzy autorskim filmem animowanym a produkcjami komercyjnymi?" nie zawiera żadnej analizy porównawczej. Znajdujemy tu przytoczone cząstkowe definicje samej animacji, które nie zostają przez autorkę przekute na spójną odpowiedź na postawione w tytule tego rozdziału pytanie. Autorka powołuje się m.in. na definicję ASIFA mówiącą, że „sztuką animacji jest tworzenie ruchomych obrazów poprzez operowanie wszystkimi możliwymi technikami, oprócz metod rejestrowania akcji na żywo" (str. 9) i już wydaje się, że cytat ten zostanie skonfrontowany z odmiennym, potencjalnie intrygującym punktem widzenia, bo Bożek stwierdza w rozwinięciu tego akapitu: „Z definicją tą polemizowało wielu twórców, m.in. Hieronim Neumann, który tworzył filmy przekraczające granice gatunków". (str. 9-10). Otrzymujemy jednak zaledwie jedno zdawkowe stwierdzenie, że „Istotnie definicja ta niesie ze sobą wiele pułapek." (interpunkcja oryginalna, str.10), ale Bożek nie uzmysławia nam, jakie pułapki ma na myśli. Sposób prowadzenia myśli w kolejnym akapicie przywołującym realizację poklatkowych sekwencji do aktorskiego filmu *King Kong* (1933) nie nosi znamion rozwoju argumentu, lecz sprawia wrażenie wtrąconej anegdoty, nie dopełniającej definicji animacji i nie będącej wyrazistym przykładem wzmiankowanej „pułapki" zawartej w definicji ASIFA.

W dalszej części rozdziału pojawia się dyskusyjne stwierdzenie, że „od czasów starożytnych ludzkość wykorzystywała animację w różnych dziedzinach życia" (str. 10). Zdanie to można uzasadnić, przyjmując szeroką genezę medium i przywołując przykłady malowideł z Altamiry, wazy z Shahr-e Sukhteh czy kolumny Trajana (choć dwa pierwsze przykłady, mimo że często cytowane przez badaczy jako początki animacji, chronologicznie wyprzedzają Starożytność). Jednak rozwinięcie tego wątku obserwacją, że „większość ludzi spotkało się z tą dziedziną sztuki w dzieciństwie, najczęściej w formie bajek" (str. 10), podważa poważny potencjał interpretacyjny omawianej tezy. Tu znowu mamy do czynienia ze szczątkową myślą, którą można by obronić poprzez lakoniczne choćby kontekstowe wyjaśnienie. Niestety nie otrzymujemy go, pozostając przy bardzo nieprecyzyjnej opinii, która nie spełnia standardów wypowiedzi naukowej i rodzi przypuszczenie, że autorka nie dysponuje w pełni usystematyzowaną wiedzą z omawianej dziedziny.

W dalszej części rozdziału mamy do czynienia z przywołaniem XIX-wiecznej idei „trwałości widzenia" wywodzącej się z pracy *„Explanation of an optical deception in*

the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures" Petera Marka Rogeta z 1824 roku, która zakłada, że obraz widziany przez oko utrzymuje się na siatkówce przez ułamek sekundy (ok. 1/10–1/25 s) po jego zniknięciu. Zamiast tej precyzyjnej informacji otrzymujemy kolejne zdanie obarczone błędem rzeczowym. „Ruch w animacji nie dobywa się za pośrednictwem ekranu, ale w umyśle odbiorcy" (str. 10). Stwierdzenie to w domniemaniu odwołuje się do współczesnego, opartego na myśli Rogeta rozumienia percepcji ruchu rozwiniętego przez Maxa Wetheimera w postaci *phi phenomenon*, *beta vision* i ogólną teorię postrzegania Gestalt, choć ta konotacja nie jest zawarta w pracy doktorantki. Problem tkwi tu jednak w sformułowaniu „nie odbywa się za pośrednictwem ekranu". Ekran w jakiejkolwiek formie pozostaje bowiem niezbędnym nośnikiem bodźców, gdyż wyświetla klatki. Stwierdzenie Betiny Bożek tworzy fałszywą opozycję umysłu i ekranu, podczas, gdy w rzeczywistości mamy tu do czynienia ze współpracą tych dwóch elementów, a sedno problemu należało raczej wyartykułować w formie stwierdzenia, że ruch nie jest bezpośrednio zawarty w obrazie, lecz powstaje w procesie percepcyjnym. Do istoty tej kwestii docieramy dopiero w kolejnych zdaniach, ale nieprecyzyjność przytoczonego przeze mnie zdania nie powinna przetrwać sumiennej redakcji rozprawy doktorskiej.

Po kolejnych dwóch akapitach dot. powszechności zastosowania iluzji ruchu w różnych formach animacji docieramy do pierwszej wzmianki o anonsowanej w tytule rozdziału animacji komercyjnej. „Animacja artystyczna była często polem do eksperymentów, wykorzystywanych jako nowe środki wyrazu w animacji komercyjnej. W początkach kina, zarówno popularne kreskówki, jak i filmy o charakterze autorskim były wyświetlane przed seansami w kinach. Obecnie oba te światy mieszają się w przestrzeni internetowej" (interpunkcja oryginalna, str. 11-12). Tu następuje koniec rozdziału. Nie ma więc żadnej analizy różnic pomiędzy autorskim filmem animowanym a produkcjami komercyjnymi. Nie dostajemy też definitywnej odpowiedzi na pytanie, czym jest animacja.

Rozdział „II.2 Czym jest ruch, czyli motion design w kontekście filmu animowanego" otwiera zdanie: „ruch jest abstrakcyjnym sposobem wyrażania, który może być interpretowany na wiele różnych sposobów w rozmaitych społecznościach, co pozwala mu na kreowanie komunikacji poza ograniczeniami." Mimo że intuicyjne nadążamy za tokiem myślowym autorki, nieprecyzyjność tego stwierdzenia nie licuje z akademicką dyscypliną wywodu.
- „Ruch" Brak tu zakresu pojęcia. Nie wiemy, czy chodzi tu o ruch fizyczny, filmowy, animacyjny, percepcyjny czy metaforyczny.
- „abstrakcyjnym sposobem wyrażania" to sformułowanie jest nieprecyzyjne i ogólnikowe. Nie wiadomo, co dokładnie oznacza „abstrakcyjny" w tym kontekście ani czym różni się od innych sposobów wyrażania.
- „może być interpretowany na wiele różnych sposobów" to wyrażenie tautologiczne i mało informacyjne, ponieważ każdy znak kulturowy podlega wielorakim interpretacjom. Cytowane zdanie nie wskazuje rodzaju i uwarunkowań interpretacji.
- „w rozmaitych społecznościach" to wyrażenie bardzo szerokie i niedookreślone. Nie wiadomo, czy chodzi o różnice kulturowe, zawodowe, medialne, czy inne.
- „co pozwala mu" - niejasne odniesienie zaimka („mu" może odnosić się do „ruchu" albo do całego poprzedniego stwierdzenia).

- „kreowanie komunikacji" to sformułowanie nienaturalne i nieprecyzyjne. Nie wiadomo, czy chodzi o komunikowanie, tworzenie systemów komunikacyjnych, czy jeszcze coś innego.
- „poza ograniczeniami" to kluczowa niejasność: jakimi ograniczeniami (językowymi, kulturowymi, technologicznymi) i w jakim sensie ruch miałby je przekraczać.
- Związek przyczynowo-skutkowy („co pozwala...") jest słabo uzasadniony. Z faktu wielości interpretacji nie wynika bowiem automatycznie zdolność do „przekraczania ograniczeń".
Nadmierna ogólnikowość całego zdania wynikająca z nieprecyzyjności języka i braku przykładów, kontekstu lub doprecyzowania dziedziny sprawia, że zdanie brzmi jak truizm.

Ta drobiazgowa analiza pojedynczej wypowiedzi nie jest z mojej strony rozumowaniem opartym na zawężającej, literalnej wykładni użytych pojęć, ani skupieniem na drugorzędnych niuansach językowych kosztem meritum. Zdanie to jest bowiem jednym z wielu potocznych sformułowań, które znamionują nieakademicką formę języka *Codexu* (obrębie pierwszej części recenzji tytuł ten, z wyjątkiem dwóch końcowych użyć, odnosi się wyłącznie do części teoretycznej), co postrzegam jako poważny problem z punktu widzenia oceny merytorycznej dysertacji.

Dalsza część rozdziału II.2 nie proponuje precyzyjnej definicji ruchu ani nie umieszcza zjawiska *motion designu* w kontekście filmu animowanego. Zamiast tego prezentuje trzy arbitralnie dobrane przykłady zastosowania *motion designu*: animowany element tzw. *landing page*, animowane emotikony Facebooka oraz, z zupełnie innej kategorii, ruchome diagramy Eleanor Lutz ilustrujące motorykę różnych zwierząt. Z całą pewnością przykłady te nie reprezentują wystarczająco szerokiego spektrum zastosowań grafiki ruchomej, aby choćby zbliżyć się do istoty tego zagadnienia. Nie mieszczą się też w spójnych ramach metodyki doboru i klasyfikacji.

W podsumowaniu tego wątku pojawia się kolejne nieprecyzyjne i pozbawione klarownych pojęć sformułowanie: „Projektanci ruchu stoją przed nowymi wyzwaniami komunikacyjnymi, które obejmują nie tylko to, co jest na ekranie, ale także czas, w którym elementy te pojawiają się i znikają z ekranu. Słowa, grafika, obiekty, elementy i komponenty tekstowe poruszają się poza obszarem ekranu, jak aktorzy na scenie" (str. 13).

W dalszej części rozdziału autorka przytacza uproszczoną historię rozwoju technologicznego kształtującego możliwości tworzenia iluzji ruchu w medium animacji. Wspomniane zostają: latarnia magiczna, taumatrop i fenakistiskop. Autorka szybko dochodzi do konstatacji, że „paradoksalnie wczesne maszyny animujące, wymienione powyżej, często miały większe możliwości w zakresie modyfikacji czasu niż współczesne realizacje animowane" (s. 14), co zdaje się służyć jako podsumowanie rozdziału, choć wątek ten merytorycznie nie przynależy do sedna problemu wskazanego w jego tytule.

Rozdział „II.3 Interdyscyplinarność a intermedialność w kontekście animacji" jest w mojej ocenie najbardziej problematyczną częścią całej dysertacji, ponieważ, stanowiąc główną oś tematyczną omawianej problematyki, nie tylko nie oferuje klarownych definicji, ale wręcz opiera się na błędnych przesłankach klasyfikacyjnych. Autorka nie ustanawia żadnej bazowej definicji medium ani nie przedstawia

rzetelnej historii kształtowania się tego pojęcia, przez co w toku wywodu nagminnie miesza kategorie, doszukując się intermedialności tam, gdzie można mówić jedynie o różnicach warsztatowych i technologicznych. Dlatego, na użytek niniejszej recenzji oraz dla wyznaczenia jasnej linii krytyki nieprecyzyjności języka *Codex*, pozwolę sobie na syntetyczny zarys teorii definiującej intermedialność.

Jeszcze w 1940 roku Clement Greenberg dowodził w eseju *Towards a Newer Laocoön*, że każda forma sztuki powinna skupić się na tym, co ją wyróżnia jako medium. Definiującymi cechami malarstwa był kolor i tekstura, trójwymiarowość była domeną rzeźby a czas znamionował film. Greenberg był purystą i negował intermedialność jako „rozwadnianie" dziedzin sztuki. Definicja Greenberga, jakkolwiek bardzo ułomna przez swoje ortodoksyjne zapatrzenie w elementarne cechy poszczególnych mediów wprowadzała mimo wszystko porządek myślowy, który, choćby przez kontestację oryginalnej myśli Greenberga pozwolił na rozwinięcie teorii mediów.

W 1964 Marshall McLuhan znacząco rozszerzył znaczenie medium na dowolny system przekazujący doświadczenie lub informację. Nawet zgodnie z jego definicją techniki realizacji wciąż nie wypełniały znamion autonomicznych mediów. (Nawiasem mówiąc, nie rozumiem powodów pominięcia myśli McLuhana w pracy poświęconej intermedialności; tym bardziej że *Codex* usiłuje objąć swoją problematyką zarówno filmy autorskie, jak i realizacje komercyjne, które nie wymykają się choćby postmodernistycznemu echu ikonicznego stwierdzenia „medium is a message" McLuhana).

Dopiero w tym miejscu znajduje zastosowanie wspomniana przez doktorantkę myśl Dicka Higginsa (str. 15-16), który w 1965 roku zaproponował termin „intermedia" na określenie dzieł funkcjonujących na pograniczach lub łączących różne media. "The idea of intermedia is that there are areas between the established media." ("Ideą intermediów jest to, że istnieją obszary pomiędzy ustalonymi mediami.", esej *Intermedia*, 1965) Co istotne z punktu widzenia badawczej sumienności, termin ten nie został ukuty przez samego Higginsa, lecz powtórzony za Samuelem Taylorem Coleridgem, który użył go już w 1812 roku na określenie liminalnych stanów i przestrzeni. Mimo rozszerzenia definicji, podważenia tradycyjnego podziału sztuk i otwarcia na nowe zjawiska, intencją Higginsa było wciąż określenie zjawisk plasujących się poza uznanymi mediami (np. malarstwem i literaturą). Zatem myśl, na którą powołuje się doktorantka, mimo historycznie najbardziej pojemnej definicji, nie odnosi się do technik realizacyjnych. Według Higginsa i późniejszych teoretyków "intermedia" to nie mieszanie narzędzi, ale sytuacja, w której dzieła nie da się sprowadzić do jednego medium.

Zatem nie każda hybrydyczność = intermedialność. Potrzebne są co najmniej dwa warunki: ontologiczna różnica mediów (nie gatunków i nie technik) oraz realna współobecność lub konflikt logik odbioru. Bettina Bożek wpadła tu zatem w pułapkę uproszczenia teorii „rozmywając" intermedialność, wrzucając do niej stylizacje, hybrydy gatunkowe i eksperymenty formalne. A to w moim odczuciu dowodzi braku jasnego punktu widzenia autorki na omawianą problematykę. Intermedialność zaczyna się dopiero tam, gdzie medium traci autonomię, a odbiorca musi operować między różnymi porządkami percepcji.

Przyznaję, że w potocznych wypowiedziach zdarza mi się rozciągać znaczenie przytoczonej wcześniej wypowiedzi McLuhana ("medium is a message") na problematykę doboru środków wyrazu najodpowiedniejszych do projektowanego przeze mnie komunikatu, jednak w kontekście systematyzacji pojęć oraz wypowiedzi o charakterze stricte akademickim należałoby posługiwać się rygorystyczną teorią rozróżnień mediów. W tym zakresie pomocna okazuje się koncepcja Iriny Rajewsky, która wyróżnia trzy podstawowe typy relacji: „A distinction can be made between medial transposition, media combination and intermedial references." („Można wyróżnić transpozycję medialną, kombinację mediów oraz odniesienia intermedialne.",*Intermediality*, 2005) Porządkując - tanspozycja medialna to przeniesienie treści lub struktury z jednego medium do innego (np. adaptacja powieści na film), co w praktyce jest zamianą jednego medium na inne; odniesienia intermedialne, w których jedno medium odnosi się do drugiego, ale go nie zawiera (np. imitacja konwencji), co jest równoznaczne z materialną nieobecnością jednego z mediów i jego pozostałością w postaci aluzji; kombinacja mediów to współobecność co najmniej dwóch mediów w jednym dziele, czyli właściwa intermedialność, która zmusza odbiorcę do operowania pomiędzy różnymi systemami i uniemożliwiająca redukcję dzieła do jednego medium (np. instalacja rysunkowo-performatywna).

Gdyby pominąć niedostatki dyscypliny argumentacyjnej oraz precyzji doboru przykładów w pracy Betiny Bożek, można byłoby próbować uzasadnić luźniejsze operowanie terminem intermedialność, odwołując się do teorii W. J. T. Mitchell, który twierdził, że „All media are mixed media" ("Wszystkie media są mediami mieszanymi", *Interdisciplinarity and Visual Culture*, 1995). Nie ma sztuki czysto wizualnej ani czysto werbalnej. Ten pozornie wygodny argument szybko okazuje się jednak bezużyteczny, gdyż zamiast porządkować zagadnienie, co w moim domniemaniu było założeniem pracy *Codex*, unieważnia czystość mediów, a więc w konsekwencji każdy film jest już obrazem, tekstem, dźwiękiem. Jeśli wszystko jest intermedialne, nic nie jest intermedialne w sensie analitycznym.

W tym kontekście bardziej użyteczne wydaje się stanowisko Rosalind Krauss, która w 1999 roku, w *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (2000), pisała o „stanie postmedium", w którym sztywne kategorie ulegają rozpadowi. Artyści nie ograniczają się już do jednego medium, tworząc dzieła hybrydyczne, jednak medium przestaje być rozumiane jako zbiór cech materialnych, a zaczyna być definiowane przez reguły i logikę działania. W tym sensie intermedialność nie sprowadza się do prostego łączenia technik czy konwencji, lecz funkcjonuje pomiędzy ustabilizowanymi mediami, uruchamiając relacje, których nie da się w pełni opisać w ramach żadnego z nich. Nie jest więc sumą składników, lecz polem napięć między mediami - przestrzenią, w której ich granice ulegają przekształceniu. Wprawdzie wątek postmedium pojawia się w pracy Betiny Bożek na str. 59-60, ale autorka nie stawia go w centrum swojego wnioskowania, przez co nie uprawnia do czytania przykładów luźno dobieranych w toku całego tekstu przez pryzmat rozmycia XX-wiecznych kategorii mediów.

Można pozwolić sobie jeszcze na sięgnięcie do teorii Jaya Davida Boltera

i Richarda Grusina i ich cytatu „New media achieve their cultural significance by refashioning earlier media" („Nowe media osiągają swoje znaczenie kulturowe poprzez przekształcanie wcześniejszych mediów.", *Remediation: Understanding New Media*, 1999). Jednak jego interpretacyjne pole rażenia zdaje się obejmować jedynie przypadki typu: film udający komiks (np. *Spider Man. Into The Spider-Verse*), a w najlepszym wypadku sugeruje zastąpienie terminu „intermedialność" słowem „remediacja". Ponadto teoria ta (w uproszczeniu) mieści się w drugiej kategorii wspomnianego systemu autorstwa Rejewsky (odniesienie medialne).

Można też podjąć próbę obrony pracy teoretycznej doktorantki wracając do teorii Dicka Higginsa, przyjmując jego intuicyjną postawę oraz punkt widzenia, że intermedialność najpierw była praktyką artystyczną, a dopiero potem stała się kategorią analityczną. Artyści tworzyli intermedia zanim Rejewsky i inni teoretycy zaczęli je porządkować. Betina Bożek jest czynną artystką i wychodzi tu z perspektywy praktycznej, dzieląc się spostrzeżeniami odnoszącymi się, w jej ocenie, do tematu pracy. Jednocześnie od rozprawy doktorskiej należałoby oczekiwać większej analityczności oraz precyzyjnej kodyfikacji pojęć, których w tekście zabrakło. W efekcie wywód traci spójność logiczną, a operowanie przykładami pozostaje niesystematyczne w kontekście prowadzenia argumentacji. Brak usankcjonowania podstawowej nomenklatury w tym rozdziale ma swoje konsekwencje w dalszych częściach pracy, gdzie wraca termin intermedialność i jest używany wymiennie z interdyscyplinarnością i techniką. W ekstremalnym przypadku dezynwoltura w operowaniu terminologią prowadzi do sformułowań takich jak: „największym osiągnięciem nowych mediów technologicznych, takich jak wideo czy komputer, nie jest tworzenie nowych kategorii artystycznych, lecz ich wpływ na sztukę, zmieniając charakter współczesnej twórczości i prowadząc do powstania sztuki wielomedialnej" (zapis oryginalny, str. 61), co dodatkowo komplikuje odbiór tekstu i utrudnia klarowną interpretację.

Jak usiłowałem wykazać powyżej, przegląd międzynarodowych badań wspiera tezę, że animacja jako medium nie jest definiowana przez metodę jej tworzenia, lecz przez proste pryncypium kreowania iluzji ruchu za pomocą sekwencji obrazów. W myśl tego stwierdzenia np. łącznie live action ze stop motion jest techniką hybrydową, a nie pracą intermedialną. Łączenie animacji lalkowej i CGI to wciąż animacja (jedno medium). Stop motion nie jest odrębnym medium tak jak nie jest nim technika akwareli. Dopiero fuzja różnych ontologii medialnych wypełnia definicję intermedialności.

Wprawdzie po 2000 roku pojawił się jeszcze jeden potencjalny argument na rzecz luźniejszego operowania terminologią dotyczącą mediów. Gdy granice dyscyplin stały się płynne, definicja medium zaczęła często przybierać wymiar instytucjonalny, a nie ontologiczny. Byłby to tok rozumowania możliwy do przeprowadzenia, ale doktorantka w swoim wywodzie go nie podjęła.

Reasumując, większość współczesnych badaczy jest zgodna, że definicja medium jest dziś mniej sztywna niż dawniej, ale tworzenie i łączenie technik wciąż nie jest równoznaczne z tworzeniem dzieł intermedialnych, lecz z reguły prowadzi do tworzenia form hybrydowych.

Zamiennie z terminem intermedialność doktorantka posługuje się słowem interdyscyplinarność. Oba funkcjonują w tekście Betiny Bożek jako słowa-wytrychy używane parasolowo na określenie różnorodnych zjawisk będących efektem łączenia. Praktyka ta czyni całą dysertację metodologicznie wadliwą. Dlatego zbędnym jest w mojej ocenie szczegółowe omawianie wszystkich kolejnych rozdziałów pracy pisemnej. Wszędzie tam, gdzie tekst odwołuje się do intermedialności lub interdyscyplinarności, robi to bowiem w sposób nieprecyzyjny, z pominięciem taksonomii pojęć, co podważa całość argumentacji autorki.

W konsekwencji zdecydowana większość przykładów prac przytoczonych w *Codex* i określonych jako intermedialne lub interdyscyplinarne w istocie nie ilustruje tych centralnych dla tekstu Bożek zjawisk. Autorka prześlizguje się z resztą po większości przytaczanych tytułów, nie analizując dogłębnie cech prac i nie ujawniając precyzyjnych powodów przywołania konkretnych realizacji.

Na przykład na stronie 23. wspomniany jest film *Who Framed Roger Rabbit*, łączący zdjęcia aktorskie i ręcznie rysowaną animację - dwie warstwy wchodzące na ekranie w interakcję. Zabieg ten rodzi percepcyjne zderzenie ontologii, przez co film zdaje się istnieć „pomiędzy światami". Nie można go jednak nazwać intermedialnym, ponieważ z perspektywy definicji Higginsa/Krauss w pełni mieści się w ramach medium filmu: zachowuje ciągłość narracyjną, standardową dystrybucję i konwencjonalny, pasywny tryb odbioru, a animacja funkcjonuje w obrębie akcji jako warstwa reprezentacyjna, nie zaś jako strukturalna redefinicja medium. Można wprawdzie argumentować, że nawarstwienie to tworzy diegetyczną fuzję ontologii medialnych i eksponuje kontrast między animacją a live action jako element znaczący, zbliżając film do tego, co Rosalind Krauss określiłaby jako refleksję nad własną medialnością. Mimo to *Who Framed Roger Rabbit* nie wymyka się kategorii medium filmu i nie wymaga nowego systemu klasyfikacji, a zatem nie jest dziełem intermedialnym. Tymczasem funkcjonuje jako przykład w rozdziale „III.1. Wyobraźnia i eksperyment jako czynnik wyzwalający intermedialność". Paradoksalnie film Roberta Zemeckisa zostaje tu najpierw trafnie określony w cytacie z Pawła Sitkiewicza jako „hybryda gatunkowa", by w kolejnym akapicie zostać już nazwany dziełem intermedialnym.

Betina Bożek poświęca prawie dwie strony (29-30) twórczości Normana McLarena - kinu eksperymentalnemu o wysokim stopniu medialnej samoświadomości, które momentami zbliża się do idei intermedialności, ale nie przekracza granic medium filmu w sensie ontologicznym. McLaren eksploruje do granic synkretyczne z natury właściwości filmu, ale nie tworzy form wykraczających poza to medium.

Bardziej właściwym wskazaniem intermedialności na styku animacji są na przykład prace Williama Kendridge'a, w których rysunek łączy się z animacją w formie instalacji i performansu, owocując transgresją dziedzin sztuki, instytucjonalnej przynależności twórcy oraz form partycypacji widza w odbiorze pracy albo twórczość Refika Anadola proponującego odbiorcom fuzję animacji, architektury,

informatyki i statystyki (np. w pracy *Machine Hallucinations*, 2019). Żaden z tych przykładów nie został jednak przywołany w dysertacji.

Poprawnie przywołana została za to twórczość Wojciecha Bąkowskiego (str. 28), która formalnie w dużej części przynależy do medium filmu, ale instytucjonalnie związana jest przede wszystkim z galeriami sztuki. To jednak odosobniony i także pozbawiony analizy przypadek.

Brak solidnej bazy pojęciowej i jego konsekwencje w postaci nieadekwatności użytych przykładów stanowi główny, lecz nie jedyny mankament dysertacji Betiny Bożek. Praca zawiera liczne błędy rzeczowe, które - w mojej ocenie - podważają jej wiarygodność jako opracowania naukowego. Aby unaocznić skalę problemu, przywołam kilka znaczących uchybień merytorycznych.

Na stronie 21. autorka pisze, że wielu twórców filmu animowanego „swoimi twórczymi eksperymentami wyprzedzało o całe stulecia czasy, w których żyli." Nawet jeśli powołalibyśmy się na najwcześniejsze prace Émile'a Reynauda, choć nie są one jeszcze filmami z technicznego punktu widzenia, moglibyśmy cofnąć się tylko do 1877 roku, więc "całe stulecia" jest tu sformułowaniem kolokwialnym, nie znajdującym odzwierciedlenia w faktach.

Na stronie 24. wspomniany jest „Jiří Trnka, twórca kreskówek". Ten czeski animator zrealizował wprawdzie kilka mało dziś znanych filmów w technice 2D, ale zdecydowanie nie definiują one portfolio reżysera znanego przede wszystkim z animacji lalkowej.

Na stronie 61. znajduje się nieuprawniona hybrydacja technologiczna łącząca porządek analogowy z cyfrowym - „taśmie cyfrowej 35 mm".

Na stronie 69. Bożek stwierdza: „Branża zaczęła posługiwać się programami komputerowymi, pojawiła się animacja rotoskopowa i 3D", sugerując, że wynalezienie rotoskopii było następstwem przyjęcia warsztatu cyfrowego, podczas, gdy technika ta została opracowania przez Maxa Fleischera w 1915 i opatentowana przez niego w 1917 roku.

Kolejnym aspektem pracy pisemnej Betiny Bożek, który oddala ją od profesjonalnego standardu badawczego jest niespójność tematyczna. Zamiast skupienia na głównych, tytułowych wątkach dysertacji, mogącego w rezultacie zaowocować pogłębioną analizą i klasyfikacją, autorka wprowadza dodatkową problematykę, przez co treść dysertacji ulega nadmiernemu rozgałęzieniu, co rozrzedza wywód i dodatkowo zmniejsza jego spójność. Za zupełnie zbędne uważam umieszczenie w *Codexie* rozdziału „IV. Zmiany ustrojowe w Polsce a postęp technologiczny. Związki artystycznej animacji z komercyjnym filmem animowanym w kontekście intermedialności. Zastosowanie nowatorskich rozwiązań treściowych i formalnych w filmie *Codex*". Jego rozbudowany i wielowątkowy tytuł działa dodatkowo niczym epitom całej pracy - skondensowane odbicie jej chaotycznej organizacji i nadmiaru poruszanych tematów. Zupełnie nieuzasadnione wydaje mi się również objęcie problematyką wywodu „roli dziecka jako odbiorcy w kontekście filmu animowanego o charakterze eksperymentalnym" (V.2). Autorka nie określa jasno wpływu widza dziecięcego na kształtowanie eksperymentalnych form filmowych, poprzestając na powielonej i kilkakrotnie sparafrazowanej konstatacji, że „dzieci są szczególnie wrażliwe na animacje" (str. 55) i że ilość produkcji kierowanych do dzieci regularnie

wzrasta. Na stronie 54. pojawia się interesujący wątek „podwójnego kodowania, czyli kierowania przekazu jednocześnie do dwóch różnych grup odbiorców" (dzieci i dorosłych). Jego poruszenie uważam jednak za nieuzasadnione zarówno w kontekście intermedialności, czy eksperymentu, jak i w kontekście autorskiego filmu Betiny Bożek *Codex*, który przeznaczony jest dla widza dorosłego.

Reasumując, dysertacja Betiny Bożek charakteryzuje się brakiem rygoru merytorycznego, spójnej struktury wywodu i licznymi błędami rzeczowymi. W związku z tym nie można nazwać jej badaniem. Nie spełnia w związku z tym wymogu oryginalnego rozwiązania problemu naukowego.

Recenzja artystycznej części pracy doktorskiej

Artystyczną część pracy doktorskiej stanowi dwunastominutowy film animowany pt. *Codex*. Film Betiny Bożek otwiera plansza z tymi słowami:

"Wszystko, co przydarzyło się do tej pory, nagle zniknie
przeminie, jak budzenie się ze snu
jak bycie przytomnym, jak sen, od którego się wstaje
wszystko, co było przeminie, jak dawne miasta
z których nie został nawet gruz"

Aura tego enigmatycznego tekstu przywodzącego na myśl słowa *Księgi Koheleta* znajduje odbicie z lakoniczności i ulotności formy plastycznej filmu. Kadry *Codexu* zatopione w ciepłej bieli podłoża emanują tymczasowością i wyzwalają niepokój o ich dalsze trwanie. Na szczęście jest ktoś, kto zdaje się czuwać nad ciągłością tego świata. To młoda kobieta, którą poznajemy najpierw przez jej zręczne ruchy kreślące przy pomocy ołówka strukturalne linie. Gesty bohaterki nie tyle tworzą rzeczywistość, co od razu narzucają jej logikę z pominięciem organicznej przedmiotowości. Organiczność działa tu bowiem jak niepożądany czynnik rozkładu, podważający porządek świata. Pielęgnacja otoczenia polega na wyrugowaniu z antropogenicznego układu wszelkich przejawów entropii. W konsekwencji układ ten przybiera logiczną, ale nad wyraz opresyjną formę klatki, która zamyka przestrzeń wokół bohaterki. Betina Bożek, autorka filmu interpretuje ten obiekt jako szklaną kostkę Rubika, co jednocześnie podkreśla kruchość tej struktury i stanowi symboliczny model systemowej kontroli. To zamknięty, ściśle uporządkowany system, w którym wszystkie możliwe stany - także te pozornie na chaotyczne - wynikają z jego wewnętrznych zasad i są ich równorzędnymi przejawami. Entropia w układzie zamkniętym zawsze jednak rośnie, a porządek nie jest tu stanem naturalnym, tylko wyjątkiem wymagającym ciągłego podtrzymywania i pielęgnacji lub wyparcia. To, co zostaje wyparte, stłumione lub uporządkowane, nie znika, tylko zmienia formę i wraca jako zakłócenie, rozpad lub rekonstrukcja systemu.

Prawidłowość ta znalazła odbicie u Junga w postaci teorii powrotu wypartego i autonomii nieświadomości (figuralnie ujętej w archetypie cienia), czy w myśli Nietzschego jako genealogiczna zasada powrotu stłumionych sił życia prowadzących do dezorganizacji, rozszczelnienia lub rekonstrukcji porządku kulturowego. Najpełniej wybrzmiała jednak chyba w teorii Deleuze i Guttariego w postaci koncepcji ciągłego przepływu pragnienia, którego doraźne utrwalenia w strukturach systemo-

wych nie wytrzymują naporu i spójność układu ulega rozbiciu, prowadząc do entropijnego rozpadu i ponownego formowania struktury.

W kontekście tych teorii następstwa inhibicyjnych działań bohaterki *Codexu* nie są zaskoczeniem. Przypadkowe okaleczenie uruchamia w kobiecie fascynację własnym ciałem i prowadzi do ujawnienia tłumionych emocji. Sterylny porządek świata zaczyna pękać, a jego miejsce zajmuje nowa materialność wprowadzona przez reżyserkę przy wykorzystaniu aż czterech dodatkowych technik animacji. Nowe materie wzbogacają i różnicują plastykę filmu, choć ich dobór postrzegam jako arbitralny.

Jak wykazałem w pierwszej części recenzji, filmu *Codex* nie można nazwać dziełem intermedialnym, mimo że przyjęcie tej kategorii było głównym założeniem autorki. Realizacja pracy za pomocą kilku różnych technik jest jednak niewątpliwie godna uwagi, choć - wbrew autorskim próbom ustawienia filmu w nowoczesnym kontekście „intermedialności" - sama w sobie nie stanowi przejawu nowoczesności. Wszak już pierwszy w historii film animowany, *Fantasmagorie* (1908) Émile'a Cohla był hybrydą stop motion, live action i animacji obiektu (wycinanki). Można zatem powiedzieć, że łączenie technik było wpisane w konwencję tworzenia filmów animowanych od samego początku. Wartość tego zabiegu leży w mojej opinii w adekwatności formy do treści. Każda z technik poza możliwościami warsztatu niesie wszak konkretne konotacje znaczeniowe i stylistyczne oraz ekspresję formy. Wszystkie te czynniki łatwo zatrudnić w służbie projektowanej treści. Betina Bożek jest tego wyraźnie świadoma i powołuje się na swoje motywy wyboru konkretnych technik w kontekście plastyki konkretnych scen.

Animacja rysunkowa ze swoim ascetyzmem reprezentuje uporządkowany i poddany kontroli świat bohaterki. Autorka w opisie pracy wzmiankuje jeszcze monochromatyczność zastosowaną w ramach tej techniki (str. 101), mimo że w scenach 2D występują barwne elementy. Zwłaszcza postkubistyczna rzeźba pokazana już we wczesnych scenach emanuje bardzo sensualną energią, która zdaje się przełamywać wstrzemięźliwość pejzażu.

Właściwy przełom akcji sygnalizuje jednak dopiero wprowadzenie animacji obiektowej w postaci wypełzającej z rysunkowych szczelin roślinności, która „reprezentuje świat natury, nad którym bohaterka nie ma kontroli" (str. 106). Zielona materia ma tu bardzo interesującą teksturę, chociaż stopień jej cyfrowego przetworzenia i wysoka saturacja barw nie zupełnie komunikują naturę, mimo że nominalnie widzimy tu rośliny. Na pewno jest to jednak czytelnie obcy, intruzyjny element w laboratoryjnym krajobrazie strzeżonym przez bohaterkę. Zmiana techniki ma w tym wypadku kluczowe znaczenie, bo wyzwala transformację świata.

W następstwie zmian otoczenia bohaterka zmuszona jest zrewidować swoją dotychczasową postawę i dosłownie zdezintegrować swoją formę. Dla zobrazowania tego procesu reżyserka sięga po najbardziej eksperymentalne spośród zastosowanych w filmie technik środki wyrazu. Zanurza w akwarium wykonany z tworzywa sztucznego przestrzenny model bohaterki filmu i pozwala mu ulec rozpuszczeniu w roztworze acetonu i wody. Proces ten według dwóch różnych deklaracji autorki trwał około 14 godzin i oparty był na wydruku modelu 3D przy użyciu filamentu z PVA (str. 49) lub ponad 20 godzin przy zastosowaniu frezarki CNC pracującej w styro-

durze (str. 50). Opadająca na dno akwarium postać przybiera pozycję zbliżoną do embrionalnej i początkowo widzimy ruch jej kończyn i głowy. W dalszej części sceny mamy do czynienia już tylko z timelapsem rozpuszczającego się modelu. Dlatego, odmiennie niż autorka, wskazuję na cztery, nie trzy dodatkowe techniki animacji. Scena ma bardzo niski kontrast i oświetlenie typu calmshell, co w moim odczuciu odbiera ekspresję i wymowę tej dramatycznej sceny. Zastosowanie światła kontrującego mogło wydobyć rysunek i materię translucentnego modelu.

W dalszych scenach będących następstwem destrukcji całego otoczenia wprowadzona zostaje wielobarwna animacja wycinankowa zrealizowana na wieloplanie, która w intencji reżyserki „ilustruje sferę marzeń, fantazji oraz równoległe rzeczywistości bohaterki" (str. 106). Motywy wyboru tej techniki postrzegam jako uprawnione estetycznie, ale wątpliwe semantycznie. Wprowadzenie fizycznych obiektów dla zobrazowania niematerialnej sfery świata i wyobraźni bohaterki rodzi w moim poczuciu pewien dysonans. Subtelna kolorystyka tej sceny w pewnym sensie odciąża dosłowność fotografowanych obiektów, ale na poziomie budowania znaczenia przez samą technikę mamy do czynienia z arbitralnym wyborem.

Ostatnią z zastosowanych w filmie technik jest 3D „wykorzystane do przedstawienia sfery seksualnej bohaterki oraz popędów" (str. 111). O ile główny model w tej scenie - obiekt typu soft body posiada jeszcze pewne organiczne i sensualne konotacje, o tyle oświetlenie całej sceny o dobór pozostałych użytych modeli poligonalnych komunikuje wyłącznie zimną, mechanistyczną symulację fizyki będącą antytezą instynktu seksualnego. Zatem w tym wypadku dobór techniki nie tylko nie wzmacnia komunikatu, ale wręcz go tłumi.

Betina Bożek w podsumowującym opis dzieła akapicie o wyraźnie autorecenzyjnym charakterze stwierdza: „Połączenie różnych technik animacji w *Codex* tworzy intermedialne dzieło, które skutecznie oddaje złożoność i wielowymiarowość wewnętrznego świata bohaterki" (str. 111). W świetle wcześniej wykazanych nieścisłości dotyczących rozumienia interdyscyplinarności oraz braku operacyjnej definicji tego pojęcia ustanowionej przez autorkę, pierwszą część tezy można uznać za nieuzasadnioną. Druga część zdania może być natomiast przyjęta jako zasadna jedynie przy zawieszeniu kryterium spójności semantycznej doboru środków wyrazu. W takim ujęciu można zgodzić się z opinią, że warsztatowy wielogłos wzmacnia wielowymiarowość fabuły filmu *Codex* i podkreśla jego walory formalne na poziomie estetycznym.

Reasumując, film *Codex* należy uznać za wartościową propozycję autorskiego kina krótkometrażowego, adresowaną przede wszystkim do publiczności festiwalowej. Niniejsza recenzja koncentruje się jednak na analizie pracy w kontekście akademickim, w szczególności w odniesieniu do jej zaplecza merytorycznego oraz stopnia oryginalności przyjętej refleksji i metodologii. Z tej perspektywy, mimo dostrzegalnej wartości artystycznej oraz życzliwego odbioru twórczości autorki, film ujawnia - w mojej ocenie - elementy arbitralności oraz niedostateczną precyzję wypowiedzi.

Podsumowanie

Choć film *Codex* stanowi oryginalne dokonanie artystyczne, praca teoretyczna nie ujawnia świadomości kontekstu teoretycznego filmu. Jej charakter analityczny, jak wykazałem w pierwszej części recenzji, nie wykazuje wartości merytorycznej. Natomiast część opisowa pracy jest niedostateczna dla wykazania oryginalności i metody twórczej, co uniemożliwia weryfikację i ocenę wkładu autorki. Dlatego w mojej ocenie nie spełnia wymogu art. 187 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce. W związku z powyższym nie popieram starania o nadanie Pani mgr Betinie Bożek stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Przemysław Adamski