

Betina Bożek

**Codex. Badanie interdyscyplinarności i intermedialności w autorskim filmie animowanym.
Geneza, rozwój i wpływ na odbiorców**

STRESZCZENIE

Rozprawa omawia temat intermedialności i interdyscyplinarności w autorskim filmie animowanym, skupiając się na eksplorowaniu nowych technik animacji oraz ich połączeniu z innymi dziedzinami sztuki. Poszukuję odpowiedzi na pytania dotyczące współczesnej roli artystów w kulturze postmedialnej i przyszłości branży animacji. Zastanawiam się również jaki wpływ na odbiorców ma intermedialny charakter animacji.

Rozprawa zaczyna się od analizowania różnych definicji filmu animowanego oraz wskazania różnic między autorskimi filmami animowanymi a produkcjami komercyjnymi z wyodrębnieniem zjawiska *motion designu*. Przyglądam się ewolucji pojęć interdyscyplinarności i intermedialności w kontekście historii i rozwoju technologicznego w animacji.

Następnie, na podstawie dzieł wybranych twórców, opisuję rolę eksperymentu w filmie animowanym jako czynnika wyzwalającego intermedialność. Dużą część pracy zajmuje analiza wybranych animacji, które wykorzystują intermedialność jako główny środek wyrazu. Skupiam się na twórcach zarówno z historii filmu animowanego w Ameryce i Europie, jak i na rodzimych artystach, włączając eksperymenty awangardowe i twórców z Polskiej Szkoły Animacji. Następnie omawiam zmiany ustrojowe w Polsce w latach 90. XX wieku i ich wpływ na branżę animacji, szczególnie decentralizację finansowania i rozwój rynku komercyjnego. Przybliżam początki łączenia animacji artystycznej z komercyjnym filmem animowanym.

Końcowa część rozprawy skupia się na wskazywaniu kierunków zmian w filmie animowanym z uwzględnieniem intermedialności, łączącej różne technologie, takie jak animacja 2D i 3D, *motion capture*, holografia i cyfrowe malarstwo. Opisuję również rosnące, dzięki rozwojowi technologii cyfrowych, zainteresowanie filmem animowanym i przedstawiam animację jako uniwersalny język kulturowy przyszłości. Odnoszę wszystkie zagadnienia do swojej pracy artystycznej, filmu animowanego *Codex*, który stanowi komentarz do moich rozważań o intermedialności i interdyscyplinarności. Zwracam uwagę na zmieniającą się naturę filmu animowanego i opisuję, jak czerpie on z nowych trendów artystycznych oraz rozwoju technologii cyfrowej. Rozprawa porusza także kwestie edukacji w dziedzinie animacji w kontekście rozwoju tej dziedziny sztuki w przyszłości, zwracając uwagę na braki w systemie edukacyjnym i indywidualne wysiłki animatorów w samokształceniu.

Ogółem, rozprawa analizuje ewolucję filmu animowanego w kontekście intermedialności i interdyscyplinarności, od tradycyjnych technik do rozwoju technologii komputerowej oraz zwraca uwagę na wyzwania i perspektywy tej dziedziny w przyszłości. Wynikiem moich rozważań, jest sformułowanie następujących tez, które rozwijam w dysertacji. Pierwsza z nich to *Intermedialność jako siła napędowa innowacji w filmie animowanym*: Intermedialność, polegająca na łączeniu różnych technik i mediów, stanowi kluczowy czynnik innowacji w autorskim filmie animowanym, umożliwiając twórcom eksplorację nowych form wyrazu artystycznego oraz poszerzanie granic tradycyjnej animacji.

Druga teza, to *Interdyscyplinarność jako odpowiedź na wyzwania kultury postmedialnej*: W kulturze postmedialnej interdyscyplinarność w filmie animowanym odgrywa fundamentalną rolę, pozwalając artystom na integrację różnych dziedzin sztuki, co prowadzi do powstania bardziej kompleksowych i wielowymiarowych dzieł, które lepiej odpowiadają na potrzeby współczesnych odbiorców.

Trzecia teza, to *Wpływ technologii cyfrowych na rozwój intermedialnych technik animacji*: Rozwój technologii cyfrowych znacząco wpłynął na intermedialność w filmie animowanym, umożliwiając twórcom łączenie tradycyjnych technik z nowoczesnymi narzędziami, takimi jak animacja 2D i 3D, motion capture czy holografia, co prowadzi do powstania innowacyjnych produkcji animowanych.

Kolejna teza to *Intermedialność jako środek wyrazu emocji i narracji w filmie animowanym*: Intermedialność w filmie animowanym nie tylko wzbogaca stronę wizualną dzieła, ale również stanowi skuteczny środek wyrazu emocji i narracji, umożliwiając twórcom przekazanie złożonych idei i uczuć w sposób bardziej angażujący dla odbiorcy.

Ostania teza to *Rola edukacji i samokształcenia w rozwoju intermedialnych umiejętności animatorów*: Edukacja i samokształcenie odgrywają kluczową rolę w rozwoju intermedialnych umiejętności animatorów, pozwalając im na bieżąco adaptować się do dynamicznych zmian technologicznych i artystycznych, co jest niezbędne dla przyszłości tej dziedziny sztuki.