

Polsko-Japońska Akademia
Technik Komputerowych w Warszawie
Wydział Sztuki Nowych Mediów

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr. Krzysztofa Guzka
sporządzona w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne
wszczętym uchwałą Rady Wydziału Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z dnia 10 października 2018 r.,
procedowanym przez Akademię Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

Podstawa prawna:

Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 19 stycznia 2018 r. w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora.

Temat rozprawy:

„Projekt generatywnego systemu dynamicznej identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej”.

Promotor rozprawy:

prof. Lesław Miśkiewicz

WPROWADZENIE | OCENA DOROBKU TWÓRCZEGO I ARTYSTYCZNEGO KANDYDATA

W niniejszej recenzji skupiam się głównie na ocenie pracy doktorskiej, którą dokonuję na podstawie dostarczonego mi opisu dzieła. Niemniej, ze względu na specyfikę samej pracy Pana mgr. Krzysztofa Guzka, celowe wydaje mi się wprowadzenie sylwetki Kandydata, ze szczególnym uwzględnieniem Jego wszechstronnego wykształcenia, które obejmuje uczelnie techniczną i artystyczną. Pan Krzysztof Guzek specjalizuje się w projektowaniu graficznym, głównie w zakresie plakatu, identyfikacji wizualnej, animacji, grafiki cyfrowej i generatywnej. Doktorant studiował grafikę komputerową i multimedia na Politechnice Łódzkiej oraz projektowanie graficzne na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. W roku 2014 uzyskał z wyróżnieniem stopień doktora nauk technicznych w dyscyplinie informatyka na Politechnice Łódzkiej, a w roku 2016 rozpoczął studia doktoranckie w dyscyplinie sztuki piękne na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Pracuje na stanowisku adiunkta w Instytucie Informatyki PŁ oraz asystenta w Pracowni Obrazu Cyfrowego w Katedrze Kompozycji Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Jest autorem monografii oraz współautorem kilkunastu publikacji naukowych

z zakresu grafiki komputerowej. Był uczestnikiem międzynarodowych wystaw w kraju i za granicą, a także autorem trzech wystaw indywidualnych prezentowanych w Łodzi.

Interesujący w twórczości Pana Guzka wydał mi się fakt poszukiwania przez Niego drogi do połączenia dwóch komponentów: informatycznego i artystycznego i choć sam Autor nie wyjaśnia genezy tego połączenia w pracy pisemnej, to po lekturze dysertacji doktorskiej tłumaczę ją sobie jako próbę połączenia sfery zmechanizowanej (powtarzalności) z unikalną w celu uzyskania korzyści dla obu tych obszarów. Sądzę również, że miejsce, w jakim Doktorant realizuje swoje prace twórcze i badawcze – Łódź i jej tradycje projektowe – pozostaje z Jego działalnością w ścisłym związku. W twórczości Pana mgr. Krzysztofa Guzka odnaleźć można realizacje, które, w sposób ogólny, określiłabym jako wpisujące się w nurt *łódzkiej szkoły projektowania graficznego*.

OCENA WSKAZANEGO DZIEŁA

Przedmiotem rozprawy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka jest opracowanie generatywnego systemu dynamicznej identyfikacji wizualnej dla Politechniki Łódzkiej. W pierwszej części pracy Doktorant przedstawia, w moim odczuciu, rzetelny research oraz wyjaśnia pojęcie i złożoność obszaru generatywności zarówno w sztuce, jak i w projektowaniu graficznym. Trudno nie zgodzić się z Doktorantem, że związki rozwoju sztuki i nauki są nierozzerwalne. Relacje te zresztą mają w Polsce swoją długą tradycję sięgającą eksperymentów pierwszej awangardy. Zainteresowanie artystów nowymi technologiami zawsze było istotną częścią rozwoju sztuki. W Polsce, już w latach 60. XX wieku pojawiły się nowatorskie inicjatywy takie jak Studio Eksperymentalne Polskiego Radia, seminaria Mieczysława Porębskiego, Warsztat Formy Filmowej czy inne działania artystów w dziedzinie muzyki, literatury, filmu, fotografii. Znakomici twórcy, tacy jak Krzysztof Wodiczko, Zbigniew Rybczyński, Krzysztof Penderecki, Eugeniusz Rudnik, Wojciech Bruszewski, Grzegorz Kowalski, Ryszard Winiarski, Jerzy Połom czy Józef Robakowski, w swojej twórczości sięgali do koncepcji naukowych, języka matematyki, informatyki, psychologii czy fizyki. Pan Krzysztof Guzek szczegółowo bada ten obszar, podając wiele przykładów dzieł wpisujących się w idee generatywności: na przykład matematyczne reguły w twórczości Pieta Mondriana, czynnik losowości w procesie powstawania dzieł plastycznych w twórczości Sola LeWitta, generatywne malarstwo Kennetha Martina czy projekt AARON autorstwa Harolda Cohena (znakomity przykład współdziałania człowieka i maszyny).

Doktorant przytacza również przykłady zastosowania generatywności w projektowaniu graficznym, takie jak seria okładek miesięcznika „Architektura” autorstwa Wojciecha Zamecznika, projekty Władysława Pluty, okładki 94. numeru magazynu „Eye” wygenerowane przez system, autorstwa Paula McNeila i Hamisha Muira, plakaty dla międzynarodowego festiwalu literackiego Poetry on the Road autorstwa Borisa Müllera oraz Floriana Pfeffera ze studia one/one. Wreszcie przechodzi do przykładów generatywnych identyfikacji wizualnych, analizując projekt dynamicznego znaku graficznego dla stacji telewizyjnej MTV, projekt systemu znaków dla Spółdzielni Pracy Twórczej Polskich Artystów Plastyków „Plastyka” autorstwa Karola Śliwki, sali koncertowej Casa da Música, autorstwa Sagmeister & Walsh. Wszystkie przytoczone przez Doktoranta przykłady są trafne w kontekście Jego własnej pracy i świadczą o zgłębieniu tematu w zakresie historycznym i merytorycznym. Warto dodać, że przeprowadzony przez Pana Guzka research skłania Autora również do ciekawych refleksji. Doktorant posiadający wykształcenie techniczne, zatem świadom możliwości, jakie oferuje obszar inżynieryjny, jednocześnie podnosi kwestię tzw. elementu twórczego, który trudno przecież sprowadzić do algorytmu. W swojej pracy zadaje, istotne w moim odczuciu, pytanie:

Czy twórcą jest system, który przeprowadził proces projektowy, czy też jest on tylko narzędziem stworzonym przez człowieka, który wymyślił i zaprogramował reguły tego systemu?

Rozważa też krytycznie inny aspekt: kontroli i autonomiczności systemu, który może zupełnie losowo generować rezultaty, a skutkiem tego procesu może być dzieło, które w ogóle nie jest sztuką. Stwierdzenie, że w przypadku sztuki generatywnej istotą wydaje się być balans pomiędzy kontrolą a autonomią, prowadzący do ścisłej współpracy artysty i systemu, wydaje mi się trafnym podsumowaniem rozważań Doktoranta.

W drugiej części swojej pracy doktorskiej Pan Krzysztof Guzek podnosi kwestie roli i znaczenia systemów identyfikacji wizualnych uczelni. Jeśli przyjmiemy, że identyfikacja wizualna jest zaplanowaną strategią, która ma na celu wywołanie u odbiorcy określonego wrażenia czy emocji to ta właśnie rola wydaje się niezwykle istotna, zwłaszcza w przypadku uczelni wyższych. Jest też pewna trudność wynikająca z faktu, że uczelnie nie stanowią typowego towaru i ze względu na to nie podlegają wszystkim regułom marketingowym. Komunikat, jaki swoją identyfikacją wizualną dają uczelnie, często stanowi pomost komunikacyjny między placówką dydaktyczną a kandydatem czy studentem. Doktorant podnosi te kwestie jako istotne, wydaje się również, że wzrasta ich znaczenie i zrozumienie w Polsce. Jako istotne elementy projektu takiej identyfikacji Doktorant podaje dyferencyjność (cechy wyróżniające) oraz integrację (społeczność, budowanie wspólnoty). Autor przeprowadza analizę aktualnego stanu identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej, począwszy od jej pierwszego godła (zaprojektowanego w 1945 roku) po skodyfikowany system identyfikacji wizualnej wykonany w 2006 roku, którego następstwem miało być opracowanie nowego systemu. W analizie tej czytamy między innymi o braku spójności identyfikacji PŁ. Autor ilustruje go zbiorem, a raczej zestawieniem, aktualnych znaków wybranych jednostek Politechniki Łódzkiej (którym rzeczywiście brakuje spójności) oraz materiałów promocyjnych jednostek organizacyjnych tejże uczelni. Projekty graficzne kilku zaprezentowanych broszur dają wrażenie materiału dość chaotycznego. W ulotce Dzień Wydziału z roku 2019 (s. 55), mimo najlepszych chęci, w lawinie różnych logotypów znajdujących się na niej w ogóle nie dopatrzyłam się logo PŁ. W zbiorze analizowanych przez Doktoranta przykładów oznaczeń wewnętrznych i zewnętrznych wydziałów i jednostek PŁ tablica o treści: Ośrodek Wynalazczości Politechniki Łódzkiej (s. 57), choć w realizacji projektowej odwołuje się do sztuki literackiej w znaczeniu tradycyjnym, w kontekście treści, jaką głosi, jest przykładem humorystycznym.

Autor przeprowadza też analizę wybranych przykładów identyfikacji wizualnych uczelni w Polsce i na świecie, omawiając między innymi prace powstałe dla Politechniki Gdańskiej, Uniwersytetu Łódzkiego, Politechniki Rzeszowskiej, Politechniki Warszawskiej, Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu czy Krakowskich Szkół Artystycznych. Zestawiając te przykłady, Doktorant zwraca uwagę na cechy szczególne tych identyfikacji, dzieląc je na bazujące na jednym znaku, hybrydowe oraz rodziny znaków. Autor analizuje także generatywne systemy identyfikacji wizualnych, na przykład Norweskiego Uniwersytetu Przyrodniczego, oraz generatywnej identyfikacji wizualnej dla MIT Media Lab, który, jeśli można użyć takiego stwierdzenia, stał się już klasykiem.

Doktorant postuluje konieczność ujednoczenia obecnie istniejącego systemu identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej zwracając uwagę na panujący w niej chaos wizualny spowodowany dużą ilością różnych odmiennych od siebie stylistycznie materiałów. Pan Guzek wyraża potrzebę zaprojektowania nowego wizerunku PŁ noszącego znamiona nowoczesności, przy jednoczesnym zachowaniu dotychczasowego znaku jako godła uczelni stosowanego w kontekstach uroczystych. Zdaniem Autora nowy system identyfikacji wizualnej powinien być elastyczny, spójny i pozbawiony zbędnych ozdób. Trudno nie zgodzić się z tymi postulatami. Karol Śliwka, znakomity polski projektant, w jednym z wywiadów prasowych zażartował, że kiedy zapytano Michała Anioła, jak tworzy rzeźby, ten odparł, że z kamiennego bloku wystarczy odrzucić wszystko, co zbędne. Śliwka dodał, że z projektowaniem znaków graficznych jest tak samo.

Jak czytamy w dysertacji, w kwietniu 2016 roku Politechnika Łódzka ogłosiła ogólnopolski otwarty konkurs

na nowe logo, który ostatecznie nie został rozstrzygnięty. W roku 2017 PŁ przeprowadziła badania ankietowe dotyczące postrzegania obecnego jej logo w aspekcie nowoczesności jej obecnej formy, kolorystyki i ujednoczenia sfery wizualnej wydziałów.

W części trzeciej dysertacji doktorskiej Autor przedstawia zaprojektowany przez siebie system identyfikacji wizualnej PŁ. Pan Guzek tę część rozpoczyna od opisu kontekstu, czy raczej idei, podaje też inspiracje oraz wskazuje czynniki, które miały wpływ na Jego decyzje projektowe.

Zaprojektowana przez Doktoranta identyfikacja jest systemem złożonym i wieloelementowym. W skład projektu wchodzi między innymi: znak personalny, znak uczelni, logo wydziałów, logo jednostek organizacyjnych, druki akcydensowe, materiały promocyjne, materiały cyfrowe, piktogramy, znaki liternicze i cyfry, elementy wayfindingu i mapy. Całość uzupełnia szczegółowo opracowana księga znaku zawierająca siatkę, pole ochronne, elementy konstrukcyjne, kolorystykę, dedykowaną typografię, wersje językowe i inne ważne wskazania Autora mające na celu kontrolę zaplanowanego przez Niego funkcjonowania zaprojektowanej identyfikacji. W tej części jedyną moją drobną wątpliwość budzi zaproponowana minimalna wielkość znaku, która prawdopodobnie jest spowodowana utratą jego czytelności w mniejszej skali.

Koncepcja projektu Doktoranta jest spójna i klarowna – opiera się na strukturze grafowej, którą można powielić bez ograniczeń. Przyjęta przez Pana Guzka reguła projektowa to wprowadzenie linearnych połączeń wewnątrz kwadratowej powierzchni znaku, ale tylko pomiędzy bezpośrednio sąsiadującymi ze sobą punktami siatki. Ma to, Jego zdaniem, zapobiec chaosowi wizualnemu. Poszczególnym jednostkom organizacyjnym uczelni (wydziałom oraz działom administracyjnym) Autor dedykował wzory zaprojektowane tylko z odcinków poziomych i pionowych.

Doktorant w procesie projektowym rozważał różne wersje struktur grafowych. Ostatecznie system opiera się na polu kwadratowym (6×6 punktów). Znak personalny to połączenie danych osobowych i jednostki, do której przypisana jest osoba, znak uczelni (statyczny i dynamiczny) jest syntezą wszystkich możliwych wariantów znaków personalnych, a kinetyczny animacją jego wszystkich wygenerowanych wersji. Podstawową, statyczną wersję znaku graficznego PŁ stanowi horyzontalne zestawienie sygnetu w postaci pełnego grafu oraz typografii (rodzina jednoelementowych bezszeryfowych krojów pism BB Strata Pro, zaprojektowana przez niemieckie studio Bold), z nazwą uczelni umieszczoną według wytycznych Autora. Kolorystyka znaku składa się z trzech barw: bieli, czerni i bordo. Wybór tego zestawienia wydaje mi się dość ostrożny i klasyczny w kontekście nowatorskich aspiracji projektu, ale jak wyjaśnia Autor, barwy te są kojarzone z PŁ i jej tożsamością wizualną. Poza systemem znaków Doktorant zaprojektował również materiały promocyjne wykorzystujące pojedyncze elementy modułowe znaków wydziałowych i ich deseni, a także powstałe w oparciu o grid i reguły wizualne systemy ilustracji oraz piktogramów, dla wykreślenia których przyjął jedną grubość linii łączących punkty siatki. Druki akcydensowe, szczegółowo opisane przez Autora, prezentują zbiór spójny. Realizacja materiałów promocyjnych jest ciekawa, a dążenie Pana Guzka do syntezy i porządku zasługuje na pochwałę. Moją drobną wątpliwość budzi layout plakatu: Autor proponuje umieszczenie kropek (punktów) na zdjęciu (w domyśle nawiązanie do layoutu całej identyfikacji) jednak przy nieodpowiednim dobraniu materiału zdjęciowego w tle ten koncept może powodować szereg nieprzewidywalnych – a co gorsze niezamierzonych – połączeń punktów ze zdjęciem. Propozycje plakatów bez użycia fotografii są interesujące graficznie, trzeba jednak mieć na uwadze, że w skali realnej (1:1) obrazy będące wynikiem połączenia punktów nie dla wszystkich mogą być czytelne (mogą być po prostu kropkami i liniami). W zestawie materiałów promocyjnych znajdujemy też przypinki, kubki, koszulki, torby, notesy, pendrive oraz identyfikatory. Osobne miejsce Autor poświęca materiałom cyfrowym. W ramach pracy doktorskiej Pan Guzek stworzył aplikację w środowisku programistycznym Processing, która pozwala na automatyczne generowanie znaków

personalnych na podstawie wprowadzonych danych, takich jak imię, nazwisko, PESEL, funkcja, wykształcenie i jednostka. Autor proponuje też szablony prezentacji, strony internetowej i ekranu. System uzupełniają projekty piktogramów, znaków literniczych i cyfr, tablic informacyjnych i map kampusu.

Podsumowanie oceny pracy doktorskiej Pana mgr Krzysztofa Guzka rozpocznę od generalnego wrażenia które towarzyszyło mi podczas całego procesu analizy: bez wątpienia jest to praca przemyślana, logiczna i znakomicie przygotowana, nie tylko merytorycznie, ale również pod względem edytorskim. Złożoność i wielość elementów w niej zawartych świadczą o dyscyplinie Autora, znajomości zasad projektowych i informatycznych i umiejętności sprawnego ich stosowania i połączenia.

Sam projekt, oparty na matematycznym grafie, wizualnie wykorzystuje środki w postaci połączenia punktów i linii. Autor wymienia wiele podobnych schematów: układy scalone, schematy sieci komputerowych, plany linii komunikacyjnych czy cząsteczki chemiczne, do których ja dodałabym system Pattern Lock. To, co wyróżnia projekt Pana Guzka na tle wspomnianych wcześniej systemów, to czynnik indywidualizmu. System znaków personalnych generowany jest na podstawie indywidualnych danych każdego użytkownika, i jak pisze sam Autor: *proces ten metaforycznie obrazuje fakt, że osoba w indywidualny i niepowtarzalny sposób wypełnia strukturę jednostki organizacyjnej, wzmacniając jej stabilność i trwałość.*

Wszystkie elementy projektu zostały zrealizowane zgodnie z założoną przez Autora strategią dzięki której Pan Krzysztof Guzek uzyskuje spójny i koherentny zbiór materiałów. Projekt Doktoranta cechuje ogrom i złożoność prac oraz konsekwencja w ich przeprowadzeniu. Autor analizuje też potrzeby, na które Jego projekt ma odpowiadać. Praca Doktoranta bada aspekty historyczne, ale głównie odnosi się do przyszłości. Wykorzystywanie technologii informatycznych, nie tylko w obszarze interaktywnych systemów identyfikacji wizualnych, kinetycznych czy interdyscyplinarnych działań, stanowi ogromny potencjał twórczy i staje się coraz częstsza praktyką. Niektóre festiwale jak Typomania w Moskwie, Motyf w Mainz czy Demo Festiwal w Amsterdamie dedykują kinetyce i generatywności w projektowaniu graficznym swoje edycje. Praca doktorska mgr. Krzysztofa Guzka to znakomicie zaprojektowany, nowoczesny system, który jest połączeniem dwóch, jak się wydaje już w niedalekiej przyszłości, nierozzerwalnych elementów: najnowszych technologii i projektowania graficznego.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę zawartość naukowo-badawczą, merytoryczną i projektową przedstawionej do recenzji pracy doktorskiej Pana mgr. Krzysztofa Guzka stwierdzam, że przygotowane przez Doktoranta opracowanie spełnia wymogi proceduralne. Praca doktorska Pana mgr. Krzysztofa Guzka stanowi oryginalne i bez wątpienia innowacyjne rozwiązanie, wnosząc istotny wkład w rozwój reprezentowanej przez Niego dyscypliny artystycznej, co jednocześnie spełnia wymogi stawiane przez Ustawodawcę.

W związku z tym z przekonaniem popieram wniosek adresowany do Rady ds. stopni Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi o przyznanie Panu mgr. Krzysztofowi Guzkowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.


dr hab. Agnieszka Ziemiszewska-Maik