

dr hab. szt. Marek Średniawa
dziedzina: sztuki plastyczne
dyscyplina artystyczna: sztuki projektowe
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Wydział Architektury i Wzornictwa

dnia 02 września 2019 roku

Recenzja

rozprawy doktorskiej

oraz dorobku artystycznego

mgr. inż. Pawła Żelichowskiego

sporządzona w związku z przewodem doktorskim

w dziedzinie sztuki,

w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Celem recenzji jest ocena spełnienia przez rozprawę doktorską warunków określonych w art. 13 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. z 2003 roku, nr 65, poz. 595, z późn. zm.).

Recenzja zawiera również ocenę dorobku artystycznego kandydata.

Recenzja powstała na podstawie analizy trzech dokumentów:

- opracowania pod tytułem: „Przestrzenie interakcji”;
- portfolio;
- CV;
- wykazu dorobku artystycznego i działalności dydaktycznej.

Kandydat

Pan Paweł Żelichowski, zgodnie z informacjami zawartymi w CV, w latach 2007 – 2012 studiował architekturę wnętrz, kierunek prowadzony przez Wydział Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im J. Matejki w Krakowie. W roku 2012 uzyskał z wynikiem bardzo dobrym tytuł zawodowy magistra sztuki w specjalności projektowanie architektury wnętrz. Magisterską pracę dyplomową zrealizował pod kierunkiem prof. Andrzeja Głowackiego.

W latach 2014 – 2017 studiował inżynierię zarządzania, kierunek prowadzony przez Wydział Zamiejscowy w Chorzowie Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu. W roku 2018 uzyskał tytuł zawodowy inżyniera ze specjalizacją zarządzanie inwestycjami budowlanymi.

Kandydat od roku 2012 prowadzi działalność projektową. Pracował jako projektant, między innymi dla CODE Architektura & Design oraz Oskar Studio.

Od roku 2014 jest asystentem w prowadzonej przez prof. Andrzeja Głowackiego, III pracowni Projektowania Architektury Wnętrz znajdującej się w strukturze Wydziału Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im J. Matejki w Krakowie.

Ocena pracy doktorskiej

Klasyfikacja pracy doktorskiej pod tytułem: „Przestrzenie interakcji”. Czy przedstawiona praca stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, czy oryginalne rozwiązanie problemu w oparciu o opracowanie projektowe, czy też oryginalne dokonanie artystyczne? W analizowanym przypadku nie mamy do czynienia z rozwiązaniem problemu naukowego, nie mamy również do

czynienia z oryginalnym rozwiązaniem problemu w oparciu o opracowanie projektowe (w pracy nie wskazano problemu, który miałby zostać rozwiązany). Zatem rozprawę należy rozpatrywać w kategorii dokonania artystycznego. Precyzyjniej, dokonania artystycznego w zakresie dawnej dyscypliny sztuki projektowej, czyli projektu. Praca projektowa jest dopuszczalną formą rozprawy doktorskiej.

Przedstawione do recenzji, liczące 127 stron opracowanie, zawiera wstęp, pięć rozdziałów, streszczenie, bibliografię oraz spis ilustracji. Opracowanie samo w sobie nie ma charakteru rozprawy doktorskiej, w recenzowanym przypadku rozprawą jest praca artystyczna – projekt, a opracowanie należy potraktować jako rozszerzony opis projektu zawierający również refleksję autora nad obszarem swojej działalności.

Przedmiotem dociekań autora rozprawy jest, a jakże mogłoby być inaczej, interaktywność w rozumieniu relacji człowieka z przestrzenią realną i wirtualną. Inaczej być nie mogło, ponieważ kandydat jest asystentem prof. Andrzej Głowackiego i realizował swoją pracę doktorską pod jego właśnie kierunkiem. A przewodnią idea twórczości profesora „Od empatii do cyberprzestrzeni” jest zaraźliwa. I tak kandydat do stopnia doktora, zainfekowany ideami łączenia obu przestrzeni, funkcjonujących w dwóch rzeczywistościach, realnej i wirtualnej, postanowił rzecz uporządkować i powstały porządek implementować do swojego projektu.

Każdy, próbując zmierzyć się z podobnym zagadnieniem, natrafia na szereg problemów głównie w zakresie interpretacji znaczeń. Pojęcia: przestrzeni, wirtualności, interaktywności są różnie rozumiane w różnych środowiskach. Ich zakresy pojęciowe często się rozmywają. Najprostszym przykładem jest przeciwstawienie pojęć: przestrzeni realnej i przestrzeni wirtualnej. Przecież przestrzeń wirtualna jest jak najbardziej realna, nie jest urojona. Najtrudniejszym przykładem jest samo pojęcie przestrzeni, rozciągnięte do granic możliwości w piśmiennictwie dotyczącym sztuki.

Autor jest w pełni świadom problemów z interpretacją tych podstawowych dla opisu zagadnienia pojęć i powoli nas w nie wprowadza. We wstępie ściśle łączy interaktywność z technologią, przesuując swoje rozważania w kierunku tylko tej interaktywności, która może funkcjonować w oparciu lub za pośrednictwem zaawansowanych urządzeń. Urządzenia te i interaktywne funkcje, których realizację umożliwiają, autor nazywa „interaktywnymi narzędziami” lub „interaktywnymi elementami”. Równocześnie już we wstępie, nie wiadomo dlaczego, powierza im rolę dodatku do architektury. Wartościowego dodatku, ale jednak dodatku. Może ten zabieg służy temu, żeby nieobeznanych nie przerazić tym, że oto cały materialny wymiar architektury zostanie zastąpiony jakimś wirtualnym. I żeby odczuć architekturę będziemy musieli uzbroić się w jakieś cyfrowe rozszerzenia naszych zmysłów.

W rozdziale I, zatytułowanym „Opis podstawowych definicji dotyczących przestrzeni interaktywnych” autor wcale nie przedstawia nam definicji, tylko daje nam ładny przegląd różnych pojęć i zjawisk. Właściwie nie wiadomo według jakiego klucza pojęcia te i zjawiska zostały dobrane, ale czytający intuicyjnie wiąże je, z wprowadzonym przez autora w tym miejscu, pojęciem „przestrzeni interaktywnej”. I tak w przeglądzie tym autor wspomina różnice pojęcia przestrzeni w świetle mechaniki klasycznej i relatywistycznej. Przywołuje przykład czasoprzestrzeni jako szczególnego rozumienia przestrzeni. Od fizycznego pojęcia przestrzeni przechodzi do jej odczuwania przez zmysły, a właściwie jej zmysłowego pojmowania. Kończy te rozważania na przedstawieniu jednej z koncepcji rozumienia przestrzeni w architekturze i na funkcjach jakie się tej przestrzeni powierza w kulturze białego człowieka starego i nowego kontynentu.

Kolejno autor zajmuje się pojęciem interaktywności w odniesieniu do sztuki użytkowej. I tu pokazuje, że pojęcie interaktywności nie odnosi się tylko do użycia zaawansowanych urządzeń. W rozumieniu kulturowym jest to przecież w ogóle oddziaływanie na siebie ale takie, które prowadzi do powstania

nowych znaczeń. I tak dalej i tak dalej. Mamy w tekście i ENIACA i cyberprzestrzeń i sztuczną inteligencję, ślicznie upostaciowioną w kadrze z filmu Ex Machina i multimedia, czyli prawie wszystkie fetysze współczesnej kultury. Widać, że autor biegle porusza się w zagadnieniu i z łatwością przywołuje potrzebne mu w argumentacji zjawiska.

Po zakreśleniu szerokiego tła swoich dociekań, autor w rozdziale II, zatytułowanym „Przykłady elementów interaktywnych i zastosowanie ich w projektowaniu architektury oraz wzornictwa przemysłowego” wraca na pole sztuk projektowych. I tu jeszcze biegle żongluje swoją wiedzą na temat różnorodnych projektów i rozwiązań wykorzystujących zaawansowaną technologię w „interaktywnych projektach”. Bardzo trafnie zakotwicza swoje rozważania przywołując styl hi-tech i rozwija je dalej poprzez koncepcję „inteligentnego domu”, koncepcję „interaktywnej przestrzeni wystawienniczej”, ubiorów z funkcją komunikacji, aplikacji mobilnych i tym podobnych zjawisk, aż do interaktywnych działań sztuki nowych mediów.

Wybór przykładów jest siłą rzeczy subiektywny. Autor nie kryje swojej fascynacji użytą w nich technologią. I w miarę, jak zagłębialiśmy się w świat jego fascynacji, zapominamy o podjętych we wstępie próbach przestrogi przed zbytniemu powierzaniu swojego funkcjonowania w materialnym świecie zaawansowanej technologii. Mało tego, ta fascynacja jakoś udziela się czytającemu i napawa zaskakującym, bo przecież nieuzasadnionym, optymizmem, co do roli i znaczenia wyrafinowanych cyfrowych jestestw w naszym życiu.

Kolejny rozdział III, zatytułowany „Wybrane koncepcje powstałe podczas pracy na Uczelni”, to już opis działań twórczych, aplikacyjnych w stosunku do poruszanego zagadnienia interaktywności przestrzeni. Działania realizowanych z udziałem autora, w ramach, prowadzonego wspólnie z prof. Andrzejem Głowackim Międzywydziałowego Koła Artystyczno-Naukowego App Design / Projektowanie Aplikacji. W rozdziale przedstawione zostały cztery projekty z zakresu architektury wnętrz w których wykorzystano oprogramowanie i urządzenia mobilne jako opisywane wcześniej narzędzia interaktywne.

Tym co zwraca szczególną uwagę w opisywanych projektach jest ich innowacyjność. Każdy z nich jest interesującym i nowym spojrzeniem na postawiony problem. Ważne w nich jest również to, co na ogół jest niedoceniane. A mianowicie konsekwentna, co do idei, współpraca trzech pokoleń twórców: profesora, autora recenzowanej pracy i studentów. Przedstawione projekty są bardzo dobrą ilustracją możliwości aplikacji wcześniej pokazanych technologii do współcześnie rozumianego projektowania.

Najważniejszą częścią opracowania jest opis projektu, będącego właściwym przedmiotem rozprawy doktorskiej. Opis został przedstawiony w rozdziale 4, zatytułowanym „Opis projektu. Rozwiązania interaktywne wykorzystane podczas realizacji wystawy Architektura niepodległości w Europie Środkowej”. Wystawa została otwarta 8 listopada 2018 roku w Międzynarodowym Centrum Kultury w Krakowie. Pan Paweł Żelichowski był autorem projektu aranżacji wystawy oraz współautorem jej oprawy graficznej. Wystawa była jego kolejnym projektem realizowanym dla Międzynarodowego Centrum Kultury.

Autor bardzo trafnie opisuje podstawowe założenie projektu. *„Częstym problemem podczas projektowania wystawy tematycznej jest treść, której ilość jest zbyt duża w stosunku do powierzchni wystawienniczej... Noty i komentarze kuratorskie są podstawowym składnikiem wystawy, lecz obszernie teksty mogą doprowadzić zwiedzającego do znużenia... W wielu przypadkach infografika może być trafnym rozwiązaniem, a na pewno jest bardzo ważnym elementem wystawy, jednak ruchomy obraz lub manualne zadanie do wykonania może lepiej zostać zapamiętane przez zwiedzających.”*

Przedstawiony jako praca doktorska projekt, jest pewnego rodzaju wersją alternatywną zrealizowanej wystawy. Autor projektując wystawę zakładał użycie „interaktywnych narzędzi” jako uzupełnienia projektu. Wystawa powstała i jak sam autor stwierdza, nie każdy pomysł został zrealizowany. Zaskakujące jest, po wstępie, który rozbudził mocno wyobraźnię, że autor konsekwentnie spycha elementy interaktywne na drugi plan. Wielokrotnie podkreśla, że stanowią uzupełnienie, że mają nie stanowić dominujących punktów wystawy. Ale z drugiej strony przypisuje im ważną rolę, mówiąc o tym, że mają stanowić dopełnienie ekspozycji w jej „niewygodnych momentach”. Nie jest znany powód takiego ograniczenia, jakie narzucił sobie autor. Uprzedzając końcową ocenę należy jednak stwierdzić, że założenie to, aczkolwiek niezrozumiałe, w żaden sposób nie wpłynęło negatywnie na wysoką jakość rozwiązania.

W zamyśle kuratorskim wystawa została podzielona na pięć części. Znalazło to odzwierciedlenie w jej usytuowaniu przestrzennym i koncepcji projektowej, w tym również projektów elementów interaktywnych. Pięć części – działów stanowi spójną całość, którą autor uzyskał przez wprowadzenie jednolitej struktury konstrukcyjnej, stonowanej, sprowadzonej do trzech barw, gamy kolorystycznej oraz bardzo zdyscyplinowanej i uporządkowanej warstwy graficznej. W każdej z części wystawy, jako jej dopełnienie, autor zaproponował inny rodzaj działań interaktywnych.

Część I „Cmentarz, ołtarz, kolebka”. W tej części wystawy, poświęconej tragicznym skutkom I wojny światowej zadaniem projektanta było między innymi ograniczenie dostępu do części treści ekspozycji, ze względu na ich drastyczny charakter. Zostało to zrealizowane przez zastosowaną geometrię ekspozytorów. Ukształtowane w harmonijkę pozwalały na wybiórczy odbiór ekspozycji. Autor zaproponował inne alternatywne rozwiązanie bazujące na folii, która zmienia swoją przejrzystość pod wpływem przyłożonego napięcia. Pozwoliłoby to na sterowanie dostępem do ukrytych treści za pomocą włącznika, lub zdalnie za pomocą aplikacji.

Część II „Nowa geografia”. Ta część poświęcona jest zmianom terytorialnym po zakończeniu I wojny światowej. Autor zauważa, że zmiany terytorialne można łatwo przedstawić za pomocą map i infografik. Dużo trudniej jest przedstawić działania państw mające na celu zatarcie śladów przeszłości, tworzenie nowej symboliki. W tym przypadku propozycją autora była gra komputerowa, której scenariusz polega na symulacji tego procesu. Gra miałaby być umieszczona na sześciu stanowiskach wyposażonych w ekrany dotykowe. W miarę postępów gry, uczestnicy odkrywaliby kolejne informacje dotyczące historii.

Część III „Nowy człowiek” dotyczy.. człowieka. Zmieniają się czasy, zmieniają się wymagania człowieka i jego oczekiwania. Dążenie do tego, by człowiek jako jednostka stał się silniejszy, wytrzymalszy, mądrzejszy skojarzyło się autorowi z robotem Karela Čapka. I w tym przypadku dobrą propozycją dopełnienia ekspozycji, zdaniem autora może być gra. Tym razem gracz miałby za pomocą okularów VR wcielić się w postać robota i zanurzyć się w scenografii zaprojektowanej do przedstawienia powstałego na podstawie książki czeskiego autora.

Część IV „Nowe domy”. Ta część składa się z dwóch przestrzeni. Małego ciemnego korytarza symbolizującego problemy mieszkaniowe po I wojnie światowej i większego jasnego pomieszczenia, w którym prezentowane są projekty luksusowych kamienic i nowoczesnych osiedli. Zgodnie z zamysłem autora dopełnieniem tej części ekspozycji miała być instalacja „wirtualnej jaskini”. Takie instalacje pozwalają obecnie w największym stopniu zanurzyć się w wirtualnej rzeczywistości. Pozwalają na naturalny, bez udziału okularów, ogląd wykreowanej rzeczywistości. Zaopatrzenie realnej przestrzeni, w której realnie znajduje się uczestnik, w sensory pozwala na manipulowanie wirtualną rzeczywistością za pomocą realnie wykonywanych ruchów. W przypadku propozycji autora manipulowanymi obiektami miałyby być odpowiednio przygotowane treści graficzne.

Część V i ostatnia – „Nowy ład”. W tej części autor postanowił, dla uwypuklenia zjawisk jakie miały miejsce w okresie międzywojennym, stworzyć możliwość zobaczenia tego, „co by było gdyby”... Jak rozwinęłyby się miasta, gdyby ich rozwoju nie przerwała II wojna światowa? Do przedstawienia takiej alternatywy doskonale nadaje się, zaproponowana przez autora projekcja multimedialna. Zwiedzający mogą dokonać wyboru pomiędzy dwoma wariantami historii i zobaczyć jakie są skutki jednego, ziszczonego i jakie byłyby skutki drugiego, który się nie ziścił.

Analiza przedstawionego projektu, przeprowadzona w ramach dostępnej dokumentacji, prowadzi do trzech wniosków. Wniosek pierwszy. Opisany i przedstawiony projekt aranżacji wystawy w tej części w której został zrealizowany jest bardzo dobry. Autor opisuje wyzwania jakim musiał sprostać i dobrze uzasadnia podjęte decyzje. Wniosek drugi. Opisany i przedstawiony projekt aranżacji wystawy w tej części, w której nie został zrealizowany... też jest dobry. W tym przypadku trudniej sobie wyobrazić przebieg całego procesu zwiedzania, zwłaszcza z udziałem większej liczby osób, ale koncepcje „interaktywnych uzupełnień” wydają się być dobrze dobrane. No i trzeci, nieunikniony wniosek. Gdybyśmy do analizy prac projektowych używali, jako jednego z narzędzi, brzytwy Ockhama, to uprawnione byłoby zdanie: powinniśmy projektować tylko to, co trzeba zaprojektować, zamiast tego, co można zaprojektować.

Rozterki jakimi dzieli się autor w rozdziale 5, zatytułowanym „Podsumowanie – interaktywność to ślepa uliczka w rozwoju duchowym i emocjonalnym człowieka czy medium służące do rozwoju społeczeństwa” wydają się wskazywać, że entuzjazmowi wobec nowych możliwości powinna towarzyszyć refleksja nad skutkami ich użycia. Może nie jest to myśl odkrywczą, ale jakże często nie towarzyszy ona naszym poczynaniom...

Obszerna bibliografia przywołana w opracowaniu została dobrze dobrana. Na uwagę zasługuje również dobry warsztat pisarski autora i duża dbałość o warstwę edycyjną pracy. Przedstawiona praca jest wartościowa zarówno w zakresie przedstawienia zagadnienia „interaktywności” jak i podjętych prób (nie tylko w projekcie będącym przedmiotem pracy doktorskiej) jej implementacji w projektach z zakresu architektury wnętrz. Autor z dużą rozważą wprowadza zaawansowane technologie do przedstawionych projektów. A w przypadku, gdy ich zastosowanie nie jest możliwe, rozwiązuje problem odpowiednio kształtując przestrzeń i nadając jej potrzebne atrybuty.

Do przedstawionego opracowania można mieć jedną uwagę. Autor prezentuje w nim gotową koncepcję aranżacji wystawy. Całkowicie pozbawia to czytelnika przyjemności czerpanych z poznawania różnorodnych, budowanych, a później obalanych, hipotez projektowych, prób, badań i testów, czyli zmagania z problemem projektowym. Autor ukrywając swój warsztat projektowy uniemożliwia jego dokładniejszą analizę.

Czy przedstawiona rozprawa ma cechy oryginalności? Tak. Cecha oryginalności objawia się w powściągliwość autora w wykorzystaniu zaawansowanych technologii tam, gdzie nie jest to niezbędne. Dobrze ilustruje to koncepcja „ukrycia” w pierwszej części wystawy. Ukazywanie alternatywnych sposobów odpowiedzi na poszczególne założenia, ukazuje spektrum możliwości wyborów przed jakimi staje projektant. W przypadku analizowanego projektu oryginalne jest ukazanie tych dróg i oryginalne jest uzasadnione rezygnowanie (nawet jeśli wymuszone) z rozwiązań wykorzystujących zaawansowane technologie.

Ocena dorobku artystycznego

Ocena dorobku nie stanowi znaczącego elementu oceny rozprawy doktorskiej, nie mniej jednak w przypadku sztuk projektowych może, tradycyjnie, być pomocniczym elementem pozwalającym na zrozumienie szerszego kontekstu realizowanej pracy doktorskiej.

Pan Paweł Żelichowski przedstawił w dokumentacji ładnie opracowane portfolio. Każda z zaprezentowanych prac została opisana w sposób pozwalający zidentyfikować zakres pracy i udziału autora w projekcie. Dzięki chronologicznemu układowi możemy prześledzić rozwój projektanta od zakończenia studiów do realizacji pracy doktorskiej. Dodatkowo, co bardzo ważne, każdy z projektów został opatrzony obszernym opisem, zawierającym również refleksje autora dotyczące jego pracy. Przedstawiony dorobek, głównie dotyczący wystawiennictwa, świadczy o tym, że mamy do czynienia z dojrzałym projektantem. Jego dorobek, praca dydaktyczna, praca popularyzatorska i przedstawiona rozprawa doktorska są ilustracją spójnej i konsekwentnej drogi twórczej.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z całością przedstawionej dokumentacji stwierdzam z całym przekonaniem, że mgr inż. Paweł Żelichowski jest dojrzałym i aktywnym projektantem posiadającym umiejętność głębszej refleksji w stosunku do obszaru swojej działalności, a przedstawiona przez niego rozprawa doktorska, stanowi oryginalną pracę projektową i spełnia wymagania zawarte w art. 13 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. z 2003 roku, nr 65, poz. 595, z późn. zm.).

Tym samym

popieram wniosek o przyznanie mgr inż. Pawłowi Żelichowskiemu

stopnia doktora sztuki

w dziedzinie sztuki,

w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

