

prof. ASP, dr hab. **Adam Kamiński**
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Recenzja pracy doktorskiej

Nestor_2.0. Projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych dla użytkowników senioralnych realizowanej na Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych przez mgr. Mateusza Szewczyka w związku z postępowaniem o nadanie stopnia naukowego doktora.

Na recenzenta w w/w przewodzie doktorskim zostałem powołany na podstawie Uchwały Rady Naukowej Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki PJATK z dnia 28.10.2021 r.

1. Podstawowe informacje o kandydacie

W tej części pozwolę sobie zacytować fragment opisu postawy twórczej Mateusza Szewczyka zaczerpnięty z jego autorskiej strony internetowej *mateuszszewczyk.pl*. Poniższe zdania trafnie oddają wysiłki twórcze wprost przekładające się na efekty pracy doktoranta, a jednocześnie stanowią właściwe wprowadzenie dla dalszej części niniejszej recenzji pracy doktorskiej.

„W swojej pracy lubi różnorodne wyzwania. Zajmuje się projektowaniem grafiki do internetu i multimediiów. Tworzy identyfikacje wizualne i materiały reklamowe dla firm, instytucji kulturalnych i naukowych. Wykonuje ilustracje i infografiki. Realizuje autorskie akcje plakatowe na terenie Warszawy.

W projektowaniu nie stawia na jedną formę ekspresji. Poszukuje odpowiedniego sposobu wyrazu do danego tematu. Nie dąży do utrwalonego, zamkniętego stylu. Woli mieć swobodną możliwość doboru środków. Lubi eksperymenty, ale kontrolowane”.

2. Recenzja

A

Merytoryka – koncepcja

„Nestor_2.0 to prospołeczne przedsięwzięcie badawczo-projektowe, którego głównym celem jest realizacja serii materiałów infograficznych propagujących wiedzę z obszaru najnowszych cyfrowych technik informacyjnych i komunikacyjnych. Grupą docelową projektu są osoby w wieku senioralnym zainteresowane poszerzaniem swoich kompetencji cyfrowych. Obecnie brakuje tego typu rozwiązań. Podobne inicjatywy dotyczące seniorów skupiają się głównie na grupach wykluczonych cyfrowo i ich wsparciu w zakresie podstawowej obsługi komputera czy smartfonu. Niewiele jest projektów skierowanych do osób starszych o wyższych aspiracjach w zakresie korzystania z najnowocześniejszych rozwiązań informatycznych”.

Powyższe zdania, rozpoczynające abstrakt z pracy doktorskiej Mateusza Szewczyka, stanowią dobitną deklarację jego podejścia do projektowania wizualnego jako skierowanego naprawdę do ludzi i dla ludzi. Towarzyszące nam od dawna hasło *Design for Humanity* wydaje się być dobrze znane doktorantowi, którego decyzje projektowe przyczyniają się do właściwej zmiany wektora edukacji w zakresie projektowania wizualnego, co oświadczenie bardzo mnie cieszy.

Od wstępu aż po ostatnie strony swej rozprawy Mateusz Szewczyk przedstawia projekt w sposób przejrzysty, konsekwentny, ale przede wszystkim przyjazny czytelnikowi. Jego opis jest szczegółowy, lecz nie przytłacza przy tym ilością skomplikowanych sformułowań, o co w przypadku technologii nietrudno. Autor przybliżył nam koncepcję, pracę zespołową oraz proces projektowy i twórczy – w szerokim rozumieniu tego słowa – w sposób autentyczny. I to właśnie słowo „autentyczny”, jak pokażą kolejne akapity, stanowić będzie dla mnie słowo-klucz w niniejszej recenzji.

B

Język wizualny projektu

Obecnie, na przełomie lat 2021 i 2022, wszyscy doświadczamy dynamicznych zmian otaczającej nas rzeczywistości – zarówno realnej, jak i wirtualnej. Aktualne dramaty współczesnego świata wprowadzają nas na przemian w stan konsternacji i niedowierzania; borykamy się z dojmującym uczuciem pogubienia wszelkich azymutów, dzięki którym jeszcze wczoraj wyznaczaliśmy sobie stabilne, jak się wydawało, kierunki działań. Żyjemy w „interesujących czasach”, więc tematów do konstruowania ekscytujących wypowiedzi jest wiele – niemniej jednak w poniższych uwagach skupię się na pozytywach, które również można dostrzec wśród zachodzących dookoła zmian, i na tym tle opiszę moje ogólne wrażenia dotyczące wrażliwości estetycznej Mateusza Szewczyka uwidaczniającej się w wyborach estetycznych, jakich dokonał w swej realizacji doktorskiej. Jednym z takich pozytywnych zjawisk jest przyspieszony i ukierunkowany rozwój środowiska cyfrowego, w którym główną rolę odgrywa równoległa przestrzeń publiczna – internet. Przestrzeń wirtualna, której funkcja popularno-naukowo-rozrywkowa stanowiła wcześniej jedynie dodatek do codziennej rzeczywistości, w oka mgnienia stała się podstawowym narzędziem komunikacji, edukacji i współpracy. I to właśnie tam miejsce dla swoich naukowo-twórczych aktywności odnalazł Mateusz Szewczyk.

Projekt *Nestor_2.0* to pełen empatii, złożony, kompletny utwór o wysokiej jakości treści. Język wizualny projektu nadaje mu charakter nośnika istotnych informacji – które to informacje, łatwo przyswajalne dzięki umiejętnościom projektowym i twórczej, wręcz artystycznej wrażliwości doktoranta, przekładają się na wiedzę odbiorców. Jak deklaruje autor, projekt skierowany jest przede wszystkim do osób w wieku senioralnym. Znaczną część swojej rozprawy poświęca on przedstawieniu i uargumentowaniu tego wyboru. Tezy jego są trafne i zasadne, pozwolę sobie jednak zauważyć, że zastosowane rozwiązania wizualne, a w szczególności opisywane aktywności dnia codziennego stosowne są właściwie dla wszystkich grup wiekowych – co z mojego punktu widzenia czyni projekt uniwersalnym. Pomimo tej obserwacji uważam wskazanie i konsekwentne wspieranie deklarowanej grupy docelowej odbiorców za bardzo dojrzałe.

W swoim utworze wizualnym Mateusz Szewczyk jako grafik porusza się niczym Alberto Tomba w slalomie gigancie pomiędzy chorągiewkami wyznaczającymi trasę zaśnieżonych górskich stoków. Wręcz pędzi z linearnym rysunkiem swojego świata, precyzyjnie trzymając się layoutu i określonego klucza wizualnego. Analizując całościowo pracę doktoranta, pozwolę sobie zaryzykować stwierdzenie, iż zgodzi się on ze mną, że w 2021 roku trudno cokolwiek w sferze syntetycznego projektowania wizualnego nazwać nowatorskim. Nieprzerwane przeglądanie buforów inspiracji oraz nieskończone godziny spędzone na studiowaniu nieprzeliczonych zasobów internetu niechybnie dostarczają wniosku, że wszystko już było. Mam tu na myśli dokonania w zakresie tworzenia piktogramów, ideogramów, kompozycji graficznej projektów wizualnych opartych o proste formy geometryczne, typografię i kolor – można mieć wrażenie, że w tym zakresie rzeczywiście wszystko się już wydarzyło, i to bardzo dawno temu. Nie zamyka to jednak dzisiejszym twórcom drogi do oryginalnych permutacji, którą to drogą z wirtuozerią podąża doktorant. Gdy patrzymy na dokonania projektantów takich jak Otto Neurath (1882–1945), Charles K. Bliss (1897–1995) czy Henry Dreyfuss (1904–1972), oczywiście staje się, że od ponad stu lat w zakresie syntetycznego rysunku elementów tak figuratywnych, jak i abstrakcyjnych niewiele się tak na prawdę zmieniło. Owszem, zmienił się świat – i to jak! Powstały nowe sposoby komunikacji, zmieniły się pola eksploatacji wartości intelektualnych, a przede wszystkim dominantą stał się język informacji wizualnej – przekazywanej zarówno bezpośrednio, jak i na odległość – którego podstawą jest obraz. Żyjemy i tworzymy w cywilizacji obrazu. Mateusz Szewczyk buduje świat informacji wizualnej, której utylitarny przekaz wspiera drugiego człowieka, przy wykorzystaniu szeregu obrazów o bogatej strukturze. Obrazy te powstały na bazie autorskiej koncepcji kreacji uzupełnionej o wnioski uzyskane w precyzyjnie przeprowadzonym procesie badawczym.

C

Klucz wizualny – projektowanie graficzne

W swojej pracy doktorskiej Mateusz Szewczyk kompetentnie i ze znanstwem dokumentuje każdy krok procesu twórczego. Autorskiej części graficznej poświęcił rozdziały od 3 do 6, w których w elegancki sposób przeprowadza odbiorcę przez wszystkie etapy pracy.

Co ciekawe, w sekcjach *7.01 Osiągnięte cele* i *7.02 Wnioski końcowe i dalsze plany* autor fachowo i trafnie podsumowuje wszelkie swoje działania, stając się niejako obiektywnym recenzentem własnej pracy.

Idea, szkic, kreacja, prototypowanie, produkcja, wdrożenie – żaden z wymienionych etapów procesu projektowego nie jest obcy doktorantowi. Każdy projektant już na pierwszy rzut oka dostrzeże, że stworzone przez niego infograficzne światy to konsekwentne opracowanie autora, dla którego detal odgrywa istotną rolę. Od samego początku pracy podejmowanym przez Mateusza Szewczyka decyzjom towarzyszy empatyczne podejście do przedstawicieli obranej grupy docelowej. Jak sam deklaruje, to właśnie spotkania warsztatowe z seniorami dostarczyły mu istotnych wniosków i pomogły określić wytyczne do stosowania linii jako głównego elementu konstruującego elementy przekazu takie jak postaci oraz żywa i martwa natura. Pozwoliły mu one wyodrębnić odpowiednie

kroje pism, ich skalę oraz kolorystykę, a także kolorystykę docelową samych infografik. Przebadal również zagadnienia eyetrackingu i kontrastu, poszukując kompleksowego wsparcia dla projektu.

Moją uwagę jako projektanta zwraca przede wszystkim wysoki poziom ogólnej kultury wizualnej, jaki prezentuje praca Mateusza Szewczyka rozważana jako wielowątkowa opowieść na temat różnego rodzaju aktywności podejmowanych przez występujących w niej bohaterów. Aktywności te promują Pani Leokadia i Pan Leopold, których awatary, choć wektorowe, cechuje szybko przyswajalny urok. Wielość planów przedstawianych scen i infografik w połączeniu z rekwizytami uzupełniającymi, dla których autor określił niższą rozdzielczość (szczegółowość), stanowi o wysokim stopniu skomplikowania całego opracowania. Różnego rodzaju nagłówkowe i dziełowe opisowe treści uzupełniające stanowią ponadto złożone „rebusey kompozycyjne” dla każdego autora. Zwieńczeniem dzieła, którym autor daje świadectwo swoich ponadprzeciętnych kompetencji twórczych i umiejętności w zakresie projektowania graficznego, są te elementy języka wizualnego, dzięki którym infografiki stają się czytelne. „Inteligentny dom Pana Leopolda”, „Internetowe konto pacjenta” czy „Zakup biletów on-line w praktyce” to wybrane przykłady, w których każdy z zaprojektowanych elementów pełni precyzyjnie określoną funkcję, sprawiając, że lekka i urocza w swojej plastycznej narracji wizualizacja staje się narzędziem komunikacji o ultrapragmatycznym zastosowaniu.

Opisom w obrębie infografik dedykowane są kroje pism z Questa Sans w wersji Medium i Bold. Warto zauważyć, że prócz ogólnie rozumianej czytelności, potwierdzonej we współpracy z grupą docelową odbiorców, krój Questa Sans nie jest pozbawiony związków formalnych z głównym elementem konstruującym infografiki – linią. Jednoelementowy, bezszeryfowy krój charakteryzujący się odpowiednio „jasnym” rysunkiem grafemów dla optymalnej czytelności świetnie koresponduje z kreską główną wszystkich elementów infografik. Linia w utworze klasycznym (mam na myśli cały zestaw) to suma inspiracji, kreacji i wniosków, na bazie których tworzy Mateusz Szewczyk. Warto dodać, że wszystkie elementy infografik (za wyjątkiem elementów nawigujących, np. strzałek, grotów) niezależnie od rozdzielczości (szczegółowości) zostały skonstruowane linią tej samej grubości – zmienia się jedynie kolor lub jego nasycenie. To niewątpliwie przejaw konsekwencji projektowej, który dodatkowo pozwala całość pracy doktoranta określić jako zestaw elementów konstruowanych. To ważne, ponieważ to właśnie konstrukcja elementów określa kryteria oceny dzieła jako zrealizowanego w obszarze projektowania wizualnego. Uzyskane dzięki takiej decyzji projektowej ilustracje stanowią zestaw, który można uzupełnić dowolną liczbą kolejnych spójnie nakreślonych elementów. Każda inna metoda bliższa technice *alla prima* niesie za sobą ryzyko utraty konsekwencji, co w przypadku infografiki może skutkować brakiem czytelności przekazu i nieporozumieniami w komunikacji z odbiorcą.

Wszystkie wykonane przez autora „rysunki” linearne cechuje swoista lekkość. W efekcie odbiorca nie skupia się na niezrozumiałych, zatrzymujących wzrok detalach, a od razu „jest w opowieści”. Ta ważna umiejętność Mateusza Szewczyka dodatkowo podnosi wartość całego projektu, jeszcze bardziej przybliżając go do docelowego odbiorcy.

Kolejnym z aspektów poddanych wnikliwej analizie, a następnie będących przedmiotem konkretnych decyzji projektowych autora jest kolor. W świadomości odbiorcy kolor to w dużej mierze element dekoracyjny, a wszelkie jego cechy psychofizjologiczne są zazwyczaj odbierane podświadomie. W pracy doktoranta nie odnajduję propozycji związanych z przeintelektualizowaniem roli koloru w projekcie. Uważa on za słuszną ostateczną diagnozę co do roli, a wręcz funkcji koloru wypracowaną szczegółowo podczas warsztatów kreatywnych. Można polemizować i wskazywać na alternatywne zestawy kolorystyczne – mało tego, uważam, że przy tak świadomie prowadzonej konstrukcji rysunku również infografiki monochromatyczne (czarno-białe) miałyby szansę oddziaływać skutecznie. Niemniej tak tryb, jak i styl pracy, który pozwolił wyłonić końcowy zestaw, uważam za trafne. Świadectwem słuszności dokonanych w projekcie wyborów kolorystycznych jest fakt, że niezależnie od tego, czy oglądamy infografiki, plansze wystawiennicze czy animacje opracowane jako dedykowane rozszerzenie i wsparcie projektu, kolorystyka skutecznie wspiera przekaz, odnosząc nas bezpośrednio do meritum zagadnienia.

Infografiki, ilustracje, postery i animacje – to zestaw elementów, które w całość łączy określone DNA. Rozprawa Mateusza Szewczyka, ilustrowana opisem przebiegu procesu badawczego i projektowego oraz wnioskami, przyzwyczała mnie do tego, iż cały czas konsekwentnie podnosi on poprzeczkę jakości. Jedynym aspektem pracy, w którym jest to mniej widoczne, jest ruch – operowanie czasem w animacji. Odnoszę wrażenie, że tutaj autor wykonał pół kroku w tył. Tętniące treścią i tym samym syntetycznym życiem infografiki opowiadają historie i wyjaśniają pojęcia. Bohaterowie bawią odbiorców swoimi aktywnościami i powodują, że wierzymy w skuteczność przedstawianych przez nich czynności. Tymczasem kiedy oglądam animację, zaskakuje mnie statyczność i przewidywalność z nazbyt oczywistą puentą.

Istotnym elementem koncepcji autora, jak sam pisze w podsumowaniu, była uzupełniająca rola infografik. Wierzę, że realna przestrzeń publiczna, środki transportu miejskiego czy przestrzenie galerii handlowych chętnie wyeksponują tak wysokiej jakości elementy wizualne – i mam nadzieję, że w pełni satysfakcjonują one też samego autora.

Ostatnim, na co chciałbym zwrócić uwagę, jest kompozycja kadrów wszystkich elementów opracowania. Jeśli miałbym określić, gdzie w procesie twórczym w największym stopniu znajduje swój wyraz ten metafizyczny wręcz zestaw cech, który nazywamy talentem – byłby to właśnie etap komponowania kadru. Niezależnie od tego, czy mówimy o klasycznym malarstwie, architekturze czy muzyce, kompozycja stanowi w mojej ocenie najbardziej wymagający aspekt pracy. Każda dobra, lekka i niewymuszona kompozycja, która mnie odpręży i pozwala cieszyć się wewnętrznym światem utworu, wywołuje uśmiech szczerzej radości na mojej twarzy. Takie właśnie są kompozycje Mateusza Szewczyka. Autor wie, jak operować odległością na całej dedykowanej powierzchni, aby wszelkim obrazom pozytywowym – takim jak kreski, kropki, plamy i kompletne kształty – pozwolić właściwie wybrzmieć. Tylko tyle i aż tyle.

3. Konkluzja

Opracowanie Mateusza Szewczyka to kompletny, złożony z wielu elementów utwór wizualny, którego wielką wartością jest empatia i wsparcie realnego odbiorcy – człowieka. Autor wykreował zestaw informacji wizualnych, z wybitną biegłością operując własnym językiem wypowiedzi graficznej, i przedłożył wnioski w profesjonalnie przygotowanej rozprawie doktorskiej opisującej przedsięwzięcie projektowe odpowiadające na potrzeby określonej przezeń grupy docelowej.

Przedstawiona praca zarówno na poziomie teoretycznym, jak i praktycznym jest dziełem oryginalnym i świadczy o dużej wrażliwości twórczej. Połączenie umiejętności obserwacji, znajomości problematyki technologicznej, świadomości trendów wizualnych i najlepiej rozumianej otwartości na drugiego człowieka zaowocowały projektem o charakterze utylitarnym. Autorska koncepcja łączenia zainteresowań, inspiracji i umiejętności za pomocą infografik pozwala na ukazanie informacji, które po stronie odbiorcy przegradzają się w konkretną wiedzę.

Po zapoznaniu się z dorobkiem, dotychczasową drogą twórczą oraz pracą doktorską Pana mgr. Mateusza Szewczyka pod tytułem *Nestor_2.0. Projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych dla użytkowników senioralnych*, uważam, że doktorant spełnia warunki niezbędne do przyznania mu tytuł doktora sztuki, w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Adam Kamiński
Gdańsk, grudzień 2021 r.

