

Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział Grafiki
Katedra Grafiki Projektowej
Pracownia Typografii

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka zatytułowanej: „Projekt generatywnego systemu dynamicznej identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej” przygotowanej pod opieką promotorską Pana prof. Lesława Miśkiewicza, sporządzona w związku ze wszczęciem przez Radę Wydziału Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi postępowania o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne

Pismem przewodnim, które otrzymałem w pierwszych dniach lipca bieżącego roku, zostałem poinformowany przez Przewodniczącą Rady ds. Stopni Panią dr hab. Małgorzatę Dobrzyniecką-Kojder, prof. ASP, iż dnia 25 czerwca 2020 roku (w oparciu o uchwałę numer 32/2020 Rady ds. Stopni ASP im Wł. Strzemińskiego w Łodzi) zostałem powołany jako recenzent rozprawy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka, którego przewod doktorski został wszczęty w dniu 10 października 2018 r. przez Radę Wydziału Grafiki i Malarstwa ASP im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

PODSTAWY PRAWNE:

- 1. 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 (Dz. U. z 2018 r., poz. 261).*
- 2. Ustawa z dnia 3 lipca 2018 r. Przepisy wprowadzające ustawę – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 30.08.2018 r. poz. 1669 z późn. zm.)*

SYLWETKA DOKTORANTA

Pan Krzysztof Guzek studiował projektowanie graficzne na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, jak również grafikę komputerową i multimedia na Politechnice Łódzkiej, gdzie w 2014 roku uzyskał z wyróżnieniem stopień doktora nauk technicznych w dyscyplinie informatyka. Aktualnie pracuje na stanowisku adiunkta w Instytucie Informatyki PŁ jak również na stanowisku asystenta w Pracowni Obrazu Cyfrowego prowadzonej przez Pana prof. Lesława Miśkiewicza w Katedrze Kompozycji Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi. Doktorant jest autorem monografii i współautorem kilkunastu publikacji naukowych z zakresu grafiki komputerowej. Artysta specjalizuje się m.in. w projektowaniu plakatu, identyfikacji wizualnej, animacji, mappingu, grafice wydawniczej, cyfrowej i generatywnej. Tworzy także obrazy kinetyczne.

Pan Krzysztof Guzek jest grafikiem projektantem i wykładowcą akademickim, którego prace są mi znane od kilku lat. Doktorant aktywnie uczestniczy w życiu artystycznym macierzystej Akademii, jak również coraz częściej prezentuje swoje prace na prestiżowych wystawach w kraju i za granicą (m.in. w Finlandii, Niemczech, Peru, na Słowacji, Litwie, Cyprze i w Polsce).

Niemal we wszystkich znanych mi pracach Autora wyczuwalne jest konstrukcyjne i racjonalne myślenie ich twórcy. Mamy zatem do czynienia z artystą wyjątkowym bowiem nie tylko wykształconym w ponadczasowym duchu, w którym kształci Łódzka ASP ale w dodatku z Panem doktorem informatyki.

Przedmiot omawianej rozprawy doktorskiej jest zatem wynikiem artystyczno-technicznego wykształcenia jej Autora, a w konsekwencji zainteresowań Doktoranta koncentrujących się wokół zagadnień łączących projektowanie graficzne z informatyką. Spotkanie tych dwóch pasji – z jednej strony tworzenia abstrakcyjnych kreacji graficznych w duchu racjonalności i funkcjonalności, z drugiej zaś strony analitycznego, technicznego myślenia, „przypawione” zamiłowaniem do matematyki i geometrii – w efekcie dało znakomite rezultaty, które mam przyjemność dzisiaj zrecenzować.

OCENA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Już w pierwszym kontakcie z rozprawą doktorską Pana Krzysztofa Guzka szybko orientujemy się, że mamy do czynienia z niezwykle ambitnym i profesjonalnym grafikiem–projektantem wysokiej klasy. Szata graficzna tzw. „opisu dzieła” została perfekcyjnie wyedytowana i profesjonalnie zaprojektowana. Rozprawa doktorska Pana Guzka liczy 252 strony z uwzględnieniem wersji anglojęzycznej. Publikacja wydrukowana została na papierze kredowym o matowej powierzchni, oprawiona w oprawę miękką–klejoną a okładka dysertacji zalaminowana została folią matową. Analogowa wersja omawianej rozprawy doktorskiej – pomimo realizacji w technice druku cyfrowego – sprawia wrażenie jakby stanowiła jeden z egzemplarzy poważnej realizacji wielonakładowej.

Rozprawa doktorska Pana Krzysztofa Guzka pozycjonuje się w obszarze projektowania generatywnego i tzw. *Processingu*, przeniesionego na płaszczyznę projektowania dynamicznych systemów identyfikacji wizualnej.

Pomimo, iż projektowanie generatywne – samo w sobie – nie jest już raczej zjawiskiem odkrywczym – przeniesione w obszar identyfikacji i komunikacji wizualnej uczelni wyższych w Polsce jest zjawiskiem stosunkowo świeżym (o ile nie pionierskim).

Omawiana praca doktorska obejmuje swoim rozbudowanym zakresem gruntowne badania w zakresie aktualnego stanu identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej, z których Autor wyciąga słuszne i konstruktywne dla dalszych prac projektowych wnioski. Te zaś zostały poprzedzone analizą generatywności w sztuce i projektowaniu graficznym, ze szczególnym uwzględnieniem dynamicznych systemów identyfikacji wizualnych. Dodatkowo Autor starannie przeanalizował wybrane przykłady systemów identyfikacji – zarówno polskich jak i zagranicznych uczelni.

W ramach prac projektowych Doktorant opracował m.in. serię generatywnych znaków graficznych Politechniki Łódzkiej, 35 piktogramów, dwie alternatywne wersje znaków lterniczych i cyfr dla potrzeb oznaczeń i numeracji budynków, piętér i pomieszczeń, szablony druków akcydensowych, tablic informacyjnych i oznaczeń kierunkowych, wzorce oznaczeń przestrzennych, przykłady materiałów marketingowych, gadżetów reklamowych, mapę kampusu, layout prezentacji multimedialnej, *frontpage* responsywnej strony internetowej, animację kinetycznej wersji znaku i dedykowaną aplikację dla potrzeb automatycznego generowania spersonalizowanych wersji znaku.

Główna myśl projektowa zawarta w przedmiotowej rozprawie doktorskiej oparta jest przede wszystkim o projektowanie obliczeniowe, parametryzację i algorytmizację. Bazuje na prawidłach abstrakcji, obliczeń matematycznych i języku geometrii.

Nadrzędną inspiracją Doktoranta podczas projektowania serii znaków była struktura tkaniny – splot wzajemnie prostopadłych nici wątku i osnowy.

Jako równoległe źródło inspiracji Autor wskazuje także obraz olejny autorstwa Władysława Strzemińskiego „Powidoki Światła. Rudowłosa” z 1949 roku. W pracy tej Patron łódzkiej ASP namalował czarne punkty połączone ze sobą prostymi odcinkami wskazując w ten sposób na miejsca koncentracji wzroku i jego wędrówkę po powierzchni płótna.

Projekt serii dynamicznych znaków graficznych ma charakter abstrakcyjny i wynika z prawideł geometrii. Stanowi go uporządkowana, regularna, zamknięta w formę kwadratu struktura grafowa skonstruowana z siatki równomiernie zakomponowanych 36 czarnych punktów, które zostały połączone ze sobą krótkimi liniami prostymi w rozmaitych konfiguracjach.

Siatkę konstrukcyjną znaków stanowi kompozycja 25 kratek wynikająca z regularnego układu 6x6 punktów. Doktorant zaprojektował serię znaków w oparciu o dwie nakładające się na siebie pod kątem 45 stopni siatki konstrukcyjne.

Wydziałom i działom administracyjnym Uczelni Autor przypisał kompozycje bazujące na odcinkach horyzontalnych i werykalnych, natomiast dane osobowe studentów i pracowników danej jednostki organizacyjnej Doktorant zakodował w formie siatki bazującej na odcinkach diagonalnych.

Zastosowane w projekcie serii znaków graficznych środki wyrazu ograniczają się zatem do wzajemnej relacji kompozycyjnej punktów i linii. Prace projektowe poprzedzone zostały licznymi szkicami i badaniami struktur generatywnych.

Autor stworzył dedykowaną aplikację służącą do automatycznego generowania spersonalizowanych wersji znaku graficznego w środowisku *Processing*. W kompozycjach obliczeniowych zaszyfrowane zostały rozmaite informacje, takie jak np. dane jednostki organizacyjnej, do której przynależy dany znak, wykształcenie i rola jego właściciela (student / wykładowca), stanowisko, stopień lub tytuł naukowy, numer pesel, etc.

W ten sposób powstał trudny do wyczerpania potencjał możliwych układów kompozycyjnych.

Dynamiczny system znaków oparty na zdefiniowanym przez Autora zbiorze reguł ma charakter modułowy a jego elementem konstrukcyjnym jest siatka składająca się z 25 kwadratów.

Powstałe układy mogą przywołać na myśl dla przykładu strukturę tkaniny, ideę haftu krzyżowego, galaktykę, układ scalony, kratownicę, konstrukcje architektoniczne, rusztowanie, labirynt, cząsteczki atomów, sieć komputerową, konstelację gwiazd czy schematy komunikacyjne (...). Przypominają także zapis gestu ręki, podczas odblokowania ekranu telefonu komórkowego.

Podstawowa wersja nowego znaku graficznego Politechniki Łódzkiej składa się z sygnetu i logotypu. Projekt zakłada zarówno wersję horyzontalną jak i alternatywną kompozycję wertykalną znaku. Doktorant przewidział i zaprojektował także anglojęzyczne wersje wszystkich znaków graficznych. Główny znak graficzny Uczelni zaprojektowany został w wersji statycznej i kinetycznej (w formie załączonej animacji); wersję kinetyczną znaku stanowi kompilacja wygenerowanych wersji znaku.

Moją drobną wadą, która pozostaje bez wpływu na znakomity odbiór całości, rodzi czytelność sygnetu w skrajnym pomniejszeniu znaku.

Naturalnie Autor starannie określił w księdze tożsamości wizualnej dopuszczalne skrajne pomniejszenie logo (odpowiednio dla wersji drukowanej i ekranowej). Rodzi się jednak w moim odczuciu drobna wątpliwość dot. czytelności sygnetu w przypadku wcielenia go w rolę avatara na portalach społecznościowych czy w formie tzw. *favicon* – czyli drobnej ikonki, która pojawia się zwykle w oknie przeglądarki internetowej, sąsiadując bezpośrednio z adresem *url* strony *www*.

Typografię projektu stanowi przywodzący na myśl pismo techniczne stosowane w dokumentacji inżynierskiej, jednoelementowy, bezszeryfowy krój pisma *BB Strata Pro* o restrykcyjnej konstrukcji glifów wykreślonych z zastosowaniem kątów 90 i 45 stopni. W ramach opracowanego systemu znaków Doktorant wykorzystuje odmiany *Medium* (zarezerowaną dla zapisu nazwy Uczelni) i *Semi Regular* (dla nazw jednostek organizacyjnych). Krój ten znakomicie koresponduje z zasadami projektowymi przyjętymi przez Doktoranta podczas projektowania sygnetu.

Na podstawie przeprowadzonych badań Projektant zdecydował się na zachowanie w systemie identyfikacji wizualnej PŁ aktualnie obowiązującej barwy bordowej, która mocno zakorzeniona jest w tożsamości wizualnej Uczelni, jak również w świadomości jej odbiorców. Dodatkowo jak wynika z przeprowadzonych badań, barwa ta stanowi wyróżnik Politechniki Łódzkiej na tle innych uczelni. W ramach opracowanego systemu identyfikacji wizualnej Doktorant posługuje się dodatkowo czernią, bielą i szarością o wartości 50% K.

W moim odczuciu zamiast szarości równie dobrze mogłoby sprawdzić się w ramach proponowanej kolorystyki systemu nowej identyfikacji wizualnej PŁ metaliczne / spotowe / „matowe” srebro, co jest już dzisiaj możliwe do użytkowania nawet w niskich nakładach w technice druku cyfrowego.

Kolorystyka systemu została należycie zdefiniowana przez Autora w modelach barw CMYK, RGB, HEX i palecie PANTONE.

W ramach prac projektowych Pan Krzysztof Guzek zaprojektował także serię 35 interesujących linearnych piktogramów jak również dwa alternatywne zestawy cyfr i znaków literniczych w wersji majuskułowej; m.in. dla potrzeb oznaczenia i numeracji budynków, sal, pięter, pomieszczeń, etc. Wszystkie glify zaprojektowane zostały w oparciu o wspólną siatkę konstrukcyjną i konsekwentnie przestrzegane zasady projektowe. W ten sposób powstały dwie wersje znaków alfabetu (bez polskich znaków diakrytycznych) o charakterze ksenotypu, spośród których jeden zestaw znaków kojarzy się z pismem technicznym, zaś drugi może przywołać na myśl kroje pikselowe / bitmapowe.

Autor nowego systemu identyfikacji wizualnej PŁ operuje syntetycznym językiem graficznym. Przy użyciu prostych środków wyrazu wykreował dynamiczny otwarty zbiór abstrakcyjnych kompozycji. Poprzez multiplikację znaków stworzył swoiste *patterns* na potrzeby materiałów promocyjnych i druków akcydensowych, które zaprojektowane zostały niezwykle profesjonalnie. We wszystkich projektach obowiązuje rygorystyczny grid, wspólna kolorystyka, dedykowana typografia i inne konsekwentnie tworzone zasady projektowe.

Interesującym zabiegiem wydaje się w moim odczuciu, pokrycie niektórych apli bądź czarno-białych fotografii punktami składającymi się na grid danego projektu. Efekt ten może przywołać na myśl strukturę kratownicy w niezapisanym notesie, która jakby „prosi się o zakreślenie”; połączenie ze sobą przynajmniej kilku punktów – dając szkicowy początek jakiejś nowej koncepcji czy wynalazkowi.

Wszystkie elementy projektu składające się na przedmiotowy system identyfikacji wizualnej PŁ zostały należycie zaprojektowane, zwymiarowane i zwizualizowane w profesjonalnie opracowanej księdze tożsamości wizualnej.

Projekt generatywnego systemu identyfikacji wizualnej PŁ jest złożony i niestandardowy; cechuje go spójność i jednorodność graficzna, potężna dynamika, bogactwo układów kompozycyjnych jak również rozwiązań formalnych w ramach ustalonego przez Autora zbioru zasad projektowych.

Opracowany przez Pana Krzysztofa Guzka system dynamicznej identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej bez wątpienia jest unikatowy, nieoczywisty i intrygujący. Jest przy tym świeży, futurystyczny i „wymagający” Bazuje na serii abstrakcyjnych kompozycji o charakterze modułowym. Skojarzenia jakie wywołuje proponowany system identyfikacji wizualnej są jak najbardziej w pełni adekwatne do charakteru Uczelni technicznej, której jest dedykowny.

Odważna zmiana w postaci odejścia od figuratywnej symboliki sygnetu na rzecz abstrakcyjnej i zmiennej struktury jest zdecydowanym krokiem w stronę unowocześnienia archaicznego jak również charakteryzującego się brakiem spójności, aktualnego wizerunku Politechniki Łódzkiej.

Mając świadomość uwarunkowań, które stanowią o aktualnym kształcie systemu identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej, osobiście pełen jestem wątpliwości co do tego czy wdrożenie proponowanego przez Doktoranta generatywnego systemu dynamicznej identyfikacji wizualnej byłoby akceptowalne przez społeczność akademicką z kręgu Politechniki. Niestety przywiązanie do tradycji i figuratywności często stanowi poważną barierę w drodze do wizualnej rewolucji.

Mam jednak ogromną nadzieję, że innowacyjny projekt doktorski autorstwa Pana Krzysztofa Guzka spotka się z zainteresowaniem Władz Politechniki Łódzkiej.

W moim odczuciu (o ile nie jest to regułą) egzemplarz pracy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka powinien zostać przekazany do Biblioteki ASP w Łodzi, stanowiąc wzorowy przykład przede wszystkim w zakresie ambicji, innowacyjności i przykładowego edytorstwa w zakresie przedkładanych prac awansowych dla przyszłych doktorantów.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę zawartość merytoryczną, pracę naukowo-badawczą i przede wszystkim wartość projektową przedstawionej do oceny pracy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka stwierdzam, że przygotowana przez Doktoranta rozprawa doktorska stanowi oryginalne i innowacyjne rozwiązanie, jak również spełnia wymogi ustawowe określone w *Rozporządzeniu 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 (Dz. U. z 2018 poz. 261)* z późniejszymi zmianami.

W związku z powyższym z pełnym przekonaniem popieram wnioski o przyznanie Panu Krzysztofowi Guzkiowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki.

Dodatkowo wnioskuję o wyróżnienie rozprawy doktorskiej Pana Krzysztofa Guzka zatytułowanej „Projekt generatywnego systemu dynamicznej identyfikacji wizualnej Politechniki Łódzkiej”.

dr hab. Michał Kacperczyk, prof. AS
KIEROWNIK KATEDRY GRAFIKI PROJEKTOWEJ



Akademia Sztuki w Szczecinie, Wydział Grafiki