

prof. Maciej Buszewicz
Pracownia projektowania książki
i publikacji cyfrowych
Wydział Grafiki
Akademii Sztuk Pięknych
w Warszawie

Warszawa, 24 sierpnia 2022 r.

Recenzja pracy doktorskiej mgr Natalii Urynik
powstałej w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku
Promotor prof. Sławomir Witkowski

Odstępstwo od zasady

Zwykle ocena wartości pracy doktorskiej i towarzyszącej jej rozprawy, która to rozprawa, w tym przypadku, wybiega daleko po za opis dzieła, zazwyczaj wyrażona jest w konkluzji, na zamknięcie recenzji. Tym razem recenzent świadomie łamie tę zasadę. Chcę bowiem, aby każdy, kto zajrzy do tej recenzji, już na wstępie poznał moją opinię odnoszącą się pozytywnie, wręcz z uznaniem, do wniosku Kandydatki o przyznanie jej tytułu doktora sztuki.

Tak więc: W pełni popieram wniosek mgr Natalii Urynik o nadanie jej stopnia doktora w Dziedzinie sztuki, dyscyplinie: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, tym samym stwierdzam, że mgr Natalia Urynik spełnia wymagania określone w Ustawie z dnia 20 lipca 2018 roku, Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. 2018 poz. 1668).

Aktywność zawodowa, wystawiennicza i popularyzatorka

Mgr Natalia Urynik w dokumentacji doktoratu przedstawiła imponujące portfolio. Rozpiętość jej zainteresowań jest znaczna, ilość realizacji i projektów które tworzyła lub współuczestniczyła w ich powstaniu zdumiewająca. Na szczególną uwagę, zwłaszcza w kontekście doktoratu, zasługuje „Balticarium” w wersji elektronicznej platformy edukacyjnej (<https://www.balticarium.com>). Imponującym jest, że projekt jest dostępny w dziewięciu wersjach językowych. Domyślam się, że projekt ten, w końcowej, tak obszernej wersji, musiał powstać w zespole kierowanym przez doktorantkę. Realizacja przemyślana, dobrze narysowana, znakomicie animowana, różnorodna kolorystycznie i bardzo intuicyjnie i zarazem dyskretnie kierująca graczem. Myślę, że to jest to projekt wart doktoratu, choć z formalnych względów nie może być jego częścią. Projekt responsywny, dostępny w smartfonie z poziomu przeglądarki internetowej. Działa bez zarzutu. *Chapeau bas!*

Opracowanie tej strony internetowej powstało na bazie atlasu „Świat zwierzęcy Bałtyku” Ludwika Żmudzińskiego, wydanego przez Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne w 1990 r. Minęło ponad 30 lat od wydania tej książki.

Zupełnie na marginesie. Bałtyk i jego ekosystem się zmienia, zmienia się fauna i flora. W 2010 roku, z pomysłu Miry Stanisławskiej-Meysztowicz, prezeski Fundacji Nasza Ziemia, Polki z Australii, która na całym globie rozpoczęła akcję „sprzątanie świata” powstała książka o Bałtyku, rybach i rybakach. Bałtyckie ryby opisał prof. Krzysztof Skóra, zmarły w 2016 r. dyrektor Stacji Morskiej IO UG w Helu, największy autorytet w tej dziedzinie nad Bałtykiem. Zamieszczone zdjęcia są autorstwa Tomeka Sikory. Część atlasowa prezentuje wszystkie ryby z Bałtyku, książka wydana została w wersji wielojęzycznej, po kaszubsku, polsku, angielsku i niemiecku. Autor koncepcji i projektu książki serdecznie ją poleca.

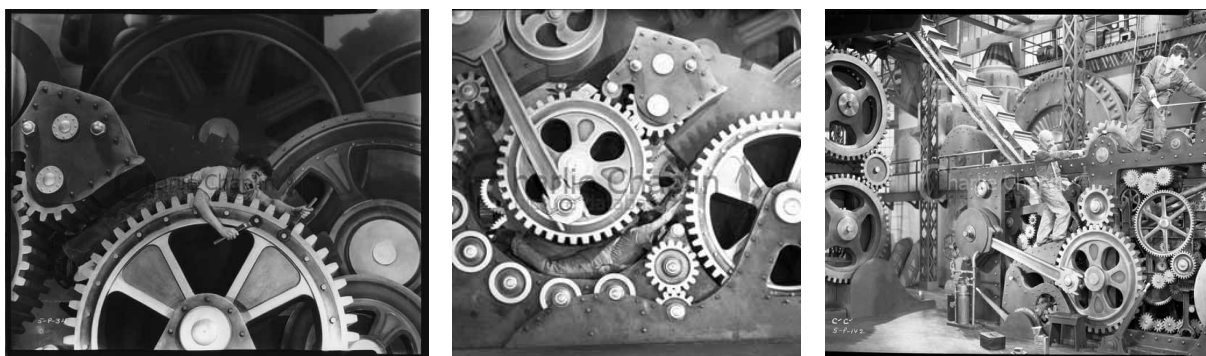
PLASTIKARIUM. Praca doktorska

Projekt gry komputerowej.

Reklamy plastiku (czytaj: kart płatniczych) przypominają telewizjom o prawdziwym problemie ekologicznym powstałym w wyniku nadmiernego używania plastiku, który zalewa naszą planetę. Powiniennem skreślić „naszą”, choć tak zwykliśmy mówić, ale nie jesteśmy właścicielami planety Ziemia. Jesteśmy gatunkiem, który podbił i skolonizował Ziemię i z tego faktu wynika, że my jesteśmy zobowiązani do troski o miejsce w którym, z całą florą i fauną, żyjemy. Problemy związane ze skutecznym recyklingiem jest ogromny, a skala zanieczyszczeń plastikiem przerasta naszą wyobraźnię.

Stronę otwiera „intro”. Myślę tylko, że dobrze sformułowane, krótkie pytanie lepszy by było niż obco brzmiące i nic dla dzieci nie znaczące „intro”. Zawartość tego wprowadzenia do gry jest interesująca. Dobrze napisany i ciekawie podany tekst, zrozumiały dla wszystkich. Proste i interesująco zaprojektowane następstwa zdarzeń, zbliżenie wielkiej ryby, która zmienia kolor otoczenia, pojawiające się elementy takie jak fala porywająca śmieci, taśma po której przesuwają się plastikowe przedmioty, krocząca postać w centrum ekranu, jak u Eadwearda Muybridge’a, która w pewnym momencie rusza i znika w lewej kulisie ekranu. Znakomicie.

Od samego początku najwięcej wątpliwości budzi w moim odbiorze gry, w jej koncepcji obrazu i ruchu pomysł, jak sama autorka go nazywa, „trybików”, zbudowanych z ryb różnych gatunków i kolorów układających się w rozety wirujące jak koła zębate w maszynie. Albo gotyckie okrągłe okna. Z jednej strony taki twór przypomina kadry z filmu Chaplina „Dzisiejsze czasy”. Mnogość tych trybików przywodzi na myśl bezwzględny, zimny, mechaniczny twór, zjadający i niszczący, nie radosny taniec „do kolusia”.



Z drugiej zaś strony, martwe ryby kręcące się w wirze wodnym, układające się symetrycznie, zgodnie z zasadami hydrodynamiki, to inne moje skojarzenie, zapewne niezgodne z założeniami Pani Natalii Urynik. Wszystko jest wykonane sprawnie, dobrze animowane, jednak budzi we mnie pewien niepokój. Moja aura skojarzeniowa jest inna, jak myślę, od zamierzeń autorki. Nie znajduję również analogii do kalejdoskopu, o którym wspomina doktorantka we tekście animowanego wstępu.

W „Balticarium” ryby pływają, wodorosty się ruszają i choć przestrzeń filmu jest dwuwymiarowa, nie mamy problemów z rozeznaniem obrazu. Jest „prawdziwy” i „naturalny”.

Przechodząc do „Plastikarium”, właściwej gry. Konstrukcja czysta i klarowna w zakresie założeń projektowych. Prosta i łatwa do opanowania dla dziecka, które ledwie czyta, albo korzysta z pomocy drugiej osoby. Mimo to recenzent ma trochę wątpliwości. Zacznę od rzeczy poniekąd technicznych, ale kluczowych w odbiorze interfejsu gry.

Podstawowym problemem jest kwestia skali obiektów „pływających” i dłoni rozdrabniających plastikowe śmieci. Natalia Urynik w „Instrukcji” pisze, że prototyp strony „należy wyświetlić w przeglądarce Google Chrome, w trybie pełnoekranowym, bez zakładek – strona powinna wypełniać cały ekran. Należy odświeżyć stronę. W celu uruchomienia *intro* należy kliknąć w dowolny punkt na ekranie. Strona jest dostosowana i optymalizowana do przeglądarki Google Chrome na komputerach Apple MacBook 15 cali z ekranem Retina”. Koniec cytatu. Nie mam MacBooka z 15 calowym ekranem Retina, ale poradziłem sobie redukując wyświetlane okno do wspomnianej wielkości. Niestety nie udało mi się uruchomić tej strony na iPad-ie Pro, z 10,5 calowym wyświetlaczem, Retina oczywiście, choć mam tam zainstalowaną przeglądarkę Chrome. Obejrzałem więc wersję filmową na tym urządzeniu.

Wszystkie obiekty, śmieci, pojawiające się na ekranie są drastycznie za małe. Piękne i kolorowe, nawet z domalowanymi gębami (dobry pomysł!), żeglują w czarnym atramencie, a mikroskopijnej wielkości dłonie rozdrabniają plastik. Są poprostu za małe. Mają pokazywać kto to śmieci. W większej skali, pokazanie dłoni nie tylko byłyby bardziej ważne, ale bardziej czytelne. Równocześnie fakt, że są umieszczone od góry ekranu, nad powierzchnią wody, jak ręce drugiej osoby siedzącej z grającym przy tym samym „stole”, lepiej spełniałyby wyznaczone zadanie.

Nie śmieć!!! Powiększenie pływających obiektów, zróżnicowanie ich wielkości, sytuacje wchodzenia jednego przedmiotu na kolizyjny kurs z innym, obijanie się jednego od drugiego, takich sytuacji nie ma w oglądanej wersji. Ciekawy obraz widzimy za to we wstępie, gdzie „magiczne” usunięcie kubła na śmieci pokazuje stłoczone i pogniecione przedmioty w jego wnętrzu. Dodanie dobrze wyważonej agresywności w narracji gry, dodanie trochę dziegiu do zanadto lukrowanych przedmiotów ożywiło by tę grę, a znakomity pomysł na dostawanie się światła do wody, przy równoczesnym redukowaniu „mikroplastiku”, po udzieleniu przez gracza prawidłowej odpowiedzi, nie wymaga komentarza. Śmieci ubywa, słabnie agresja, pojawia się światło. Pomysł ze światłem to znakomite rozwiązanie.

Teraz o typografii. Są trzy rodzaje komunikatów. Pierwsze, na różowym tle z kontrastującą ramką, żeglujące wśród śmieci, zachowują się jak śmieci, a moim zdaniem powinny być komentarzem z off-u. Mogą delikatnie się poruszać, ale nie powinny być śmieciami. Raczej powinny się trzymać bocznych i dolnej krawędzi ekranu. Drugi komunikat to pytanie konkursowe. Tu nie mam zastrzeżeń, czysta biel na kontrastowym tle. Zaś odpowiedzi na pytania powinny się drastycznie między sobą i resztą tekstów różnić. Jak światła przy przejściu dla pieszych. Na czerwonym tle biały napis, na zielonym tle dobra odpowiedź. Przy okazji wzmacnia się właściwą reakcją dziecka na kolor światła na przejściu. To bardzo ważne.

I teraz znów wraca problem skali. Na wyświetlaczu 10,5 cala litery mają wielkość mniejszą niż 8 punktów! Na rekomendowanym 15 calowym są nie większe niż 10-11 punktów. 10-11 punktów to wielkość dobra do smartfona, który się trzyma blisko twarzy. Proporcjonalnie większe litery dla tabletu, a jeszcze większe dla monitora. Na dodatek niektóre z komunikatów są stanowczo za długie. Albo należy je skrócić, albo zastąpić je kolejnymi ramkami, które mogą zanikać, albo zmieniać zawartość ramki czy dymku. Należy też usunąć drobne błędy gramatyczne i słownikowe w tekście.

Teraz pojawia się ważny problem resposywności projektu „Mikroplastik”. Mam nadzieję, że na właściwym etapie, po obronie doktoratu, powstanie zespół, który uczyni tę stronę dostępną w smartfonach i tabletach. Jest to warunek niezbędny, aby praca miała prawdziwie szeroki dostęp dla dzieci. Na wszystkim. Podobnie jak „Balticarium”.

Jakość dźwięku, narrator i muzyka są znakomicie zrealizowane. Gratulacje.

Rozprawa: Mikroplastik – makroproblem

Podtytuł, umieszczony na stronie numer 3. brzmi:

„Analiza tworzenia języka wizualnego, który wpływa na świadomość ekologiczną odbiorców na podstawie autorskiej interaktywnej książki online o mikroplastiku”.

Narracja, poczynając od wstępu, jest chaotycznie zbudowana, gdzie informacje z udokumentowanych źródeł miesza się z intuicyjnymi wyznaniami, nie zawsze wystarczająco ostro i precyzyjnie określającymi co Autorka ma na myśli. Żeby nie być gołosłownym cytuję: „Transgatunkowa solidarność jest możliwa, jeśli dopuścimy do głosu wcześniej wykluczone zwierzęta i otworzymy się na nowe formy własnego, ludzkiego istnienia”. Koniec cytatu. Nic nie zrozumiałem z tego zdania. Wręcz zabawnie brzmi stwierdzenie mówiące o dopuszczeniu do głosu zwierząt. Nie wiem też, co znaczy, że mam się otworzyć na nowe formy mojego własnego istnienia. Na dodatek „ludzkiego” istnienia. Jakby istnienie było gatunkowo zależne. Jak mam to zrobić? A czym się różni istnienie osobnika *homo sapiens* od istnienia innych gatunków zwierząt. Transgatunkowa solidarność może istnieje w „Księdze dżungli” Kiplinga, choć poglądy społeczne laureata nagrody Nobla daleko odbiegały od naszych dzisiejszych, nawet konserwatywnych sądów. Były rasistowskie i prokolonialne. A gdy Gdańszczanka używa słowa „solidarność” powinna to robić z rozważą.

Rozdział II. W kręgu zwierząt. Miejsce zwierząt w świecie

Niezależnie od tego czy słabą, czy silną zasadę antropocentryczną ktoś uznaje, antropocentryzm i determinizmem, wiara lub nie w „postęp” ewolucyjny, nie ma wiele wspólnego ze stosunkiem przedstawicieli

naszego gatunku do innych zwierząt. Ani myślę odnosić się do historycyzmu zaprezentowanemu przez doktorantkę w tym rozdziale, protekcyjalnemu traktowaniu filozofów i naukowców, gdzie Kartezjuszowi i Darwinowi dostało się najwięcej. Ani mi to w głowie.

Ale z konieczności muszę się odnieść do niektórych słów z podrozdziału „Holokaust zwierząt”.

Od wielu lat jestem wegetarianinem. Nie zabijam zwierząt, jest zdecydowanym przeciwnikiem przemysłowej hodowli, a w następstwie masowemu uśmiercaniu zwierząt. Jestem przeciw przemysłowemu produkowaniu mleka krowiego, które następuje z całkowitym pogwałceniem wszystkich praw tych zwierząt. Prawa do godnego życia, macierzyństwa i naturalnego rozrodu. Jestem przeciwnikiem faworyzowania jednych gatunków roślin względem innych, takich jak pszenica, kukurydza, palma olejowa, soja. Nie tylko zaburza to znacząco ekosystem, ale również powoduje degradację gruntów rolnych i upadek tradycyjnego rolnictwa w krajach najuboższych, przyczyniając się bezpośrednio do wzrostu obszarów ekstremalnego głodu i niedożywienia ludzi. Rozumiem też, że nie ma powrotu do gospodarki naturalnej. Jest to absurdalne i niemożliwe. Zbyt jest nas wielu. Trzeba szukać dobrych rozwiązań.

Odnośnie masowej produkcji i przemysłowemu uśmiercaniu zwierząt doktorantka przywołuje słowa Charlesa Pattersona, autora książki „Wieczna Treblinka” pisząc:

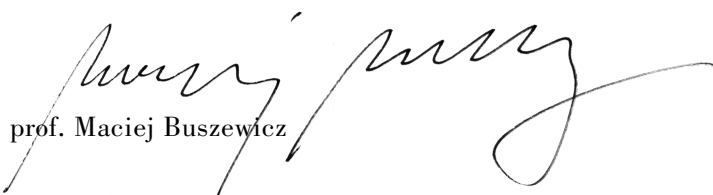
„Wydana przed dwudziestu laty książka szokuje w przekazie oraz plastyczności porównań losu ludzi w trakcie II wojny światowej oraz tego, co przechodzą zwierzęta hodowlane, nim zostaną zabite. Autor *de facto* zrównuje zachowania nazistów w obozach zagłady z zachowaniem ludzi – zarówno tych, którzy fizycznie pracują w hodowlach, jak i końcowych konsumentów spożywających mięso. Jednym z argumentów autora na podparcie tej tezy jest tatuowanie zwierząt, by opiekunowie mogli je łatwiej zidentyfikować. Petterson przyrównuje to do tatuowania numerów na ciele [sic!] więźniów obozu zagłady”.

Nie mam zamiaru analizować historycznie, jak i kiedy ludzie znaczyli zwierzęta, w tym też ludzi. Muszę jednak przypomnieć Pani Natalii Urynik, że hitlerowcy w OBOZACH ZAGŁADY nie tatuowali więźniów, zabijali ich od razu, zaraz po przybyciu na miejsce. Tak, jak to się teraz robi ze zwierzętami w ubojniach. Tylko i wyłącznie w OBOZIE KONCENTRACYJNYM Auschwitz nadawano i tatuowano więźniom numery, na przedramieniu. Inaczej zresztą, na piersiach, tatuowano jeńców sowieckich. Też tylko w Auschwitz. Tatuaz oznaczał życie. Brak tatuazu znaczył śmierć. Trzeba o tym pamiętać i umieć rozróżniać. Uroda metafory o stygmatyzacji jest etycznie trudna do przyjęcia. Na koniec, termin „natura ożywiona” pochodzi raczej z metafizyki i w takich rozważaniach jak omawiana rozprawa nie powinien być używany. Część pracy dotycząca plastiku i mikroplastiku jest interesująca i pozostawię ją bez komentarza.

Odnośnie gier i tzw. grywalizacji powiem tylko, że znaczenie społecznie tego zjawiska jest ważne, zwłaszcza w procesach integracji społecznej. Stawianie zadań grupowych, praca zespołowa jest społecznie bardzo ważne, przeciwdziała atomizacji społeczności. Kryterium zabawy jest tylko motorem uruchamiającym inne, ważne relacje społeczne. Współczesna nauka i technologia, w coraz większym stopniu projektowanie i inna działalność twórcza odbywa się właśnie w zespołach. Od lat dwudziestych ubiegłego wieku naukowiec-samotnik to zbiór pusty, liczą się sprawne zespoły.

Udział jednostki w tych procesach, choć czasem anonimowy, nie rozplywa się w nich. Stanowi osobowy i osobisty udział w efektach tych działań.

Tak więc, raz jeszcze, w pełni popieram wniosek Natalii Urynik o nadanie stopnia doktora w Dziedzinie sztuki, dyscyplinie: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.


prof. Maciej Buszewicz