

prof. Marian Oslislo
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Wydział Projektowy

Opinia o dorobku artystycznym, dydaktycznym i organizacyjnym mgr Aleksandry Andreevej sporządzona w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, wszczętym przez Radę Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu na zlecenie Rady Doskonałości Naukowej w Warszawie.

Aleksandra Andreeva jest absolwentką Państwowego Uniwersytetu w Kursku (Rosja) na kierunku Dizajn. Od 2015 roku jest studentką studiów doktoranckich na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. W roku akademickim 2017/2018 studiowała na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu w Lizbonie w ramach programu „Erasmus+” dla doktorantów.

Andreeva jest twórczynią bardzo aktywną, która ciągle doskonali swoje kompetencje zawodowe. Uczestniczy w profesjonalnych kursach, warsztatach, sympozjach i konferencjach. Rozwija swoje umiejętności i wiedzę w kontekście najnowszych cyfrowych technologii. Angażuje się w działalność edukacyjną prowadząc warsztaty plastyczne. Wystawia swoje prace w Europie, USA i Meksyku. Była nagradzana za swoją twórczość, lista jej osiągnięć została załączona do materiałów przewodowych.

Aktywność Aleksandry Andreevej w zakresie graficznego dizajnu w dużym stopniu koncentruje się na obszarach typografii, projektowania krojów pisma, litery, tekstu i ich funkcjonowania w obrębie współczesnej kultury wizualnej. Andreeva dysponuje wiedzą dotyczącą historii typografii i graficznego dizajnu. Jest autorką tekstów krytycznych w tej dziedzinie.

W profesjonalnej pracy oprócz projektów użytkowych zajmuje się również poszukiwaniem nowych form komunikacji wizualnej w przestrzeni multimedialnej. Eksperymentuje, często działa na styku sztuki i dizajnu.

Wiele z przedstawionych w materiałach przewodowych prac jest w mojej ocenie bardzo interesujących. Niestety, nie znalazłem w nich plików z kompletnymi publikacjami. Doktorantka zaprezentowała tylko kilka rozkładówek, co z pewnością nie pomaga w ocenie jej dorobku.

Doktorantka kroczy własną drogą, eksperymentuje, niestrudzenie bada nowe strategie komunikacyjne. Pasują do niej słowa Jeroena Luttersa, które cytuje w dysertacji doktorskiej, cyt.: *Umysł twórczy jest umysłem młodzieńczym. A jego czas, nie przypada na zimę, ale na wiosnę życia.*

Doceniam tę jej ciekawość świata, konsekwencję w poszukiwaniu nowych form komunikacji, otwartość na nowe możliwości, jakie daje dzisiaj twórcom cyberprzestrzeń.

Do jej udanych projektów zaliczam podręcznik „Aerial yoga”. Podoba mi się jego klarowność i ekspresja obrazów (fotografie osób ćwiczących na tle zmiennego, monochromatycznego pejzażu). Jego wizualność przenosi bardzo dobrze napięcie i energię, jakie niosą w sobie opisywane ćwiczenia fizyczne. Jednocześnie całość tchnie skupieniem, dobrze komunikuje proponowane treści.

W projekcie „portfolio fotograficzne” jest zgoła odmiennie - wszędobylska typografia wchodząca często w samą strukturę obrazu jest dla mnie irytująca, momentami niezrozumiała i, mimo wyjaśnień Andreevej, trudna do zaakceptowania. Projekt „Run Forest Run” budzi zainteresowanie. Bardzo ciekawy temat, intrygująca grafika, choć tak naprawdę trudno tu o jednoznaczne stwierdzenie, gdyż po raz kolejny oglądam parę rozkładówek tej publikacji. Bardzo interesujące są „eksperymenty typograficzne”. Roi się w nich od znakomitych, tętniących życiem litericznych i typograficznych zmiennych form, prezentowanych z dużą swadą na papierze w wydawnictwach, jak i w instalacjach przestrzennych. To samo dotyczy „Boobs Fontu”, jak i książki poświęconej „DADA” oraz eksperymentom z płynną formą typograficzną. Dobrze radzi sobie Andreeva również z projektowaniem plakatu. To pełnokrwista graficzna dizajnerka, pełna wigoru i radości płynącej z uprawianej profesji.

Tytuł pracy doktorskiej Aleksandry Andreevej brzmi „**TypeDeconstrAction**”, a dysertacji doktorskiej - „**Konstrukcja przekazu. Interaktywna komunikacja w typografii eksperymentalnej**”.

Promotorem pracy jest prof. dr hab. Katarzyna Dreszer, promotorem pomocniczym ad. dr Marcin Markowski.

„TypeDeconstrAction” jest połączeniem konceptualnych eksperymentów typograficznych i semiologicznej gry ze skojarzeniami i formami wizualnymi oraz badaniem tematu konceptualnego eksperymentu i analizą jego wyników. Jest projektem interaktywnym wykorzystującym rzeczywistość rozszerzoną. Projekt składa się z czterech części: 1. Gra w bilard, 2. Destrukcja czytelnej formy, 3. Kształt odbicia, 4. Odwrotna dekonstrukcja.

Doktorantka określa je jako serię krótkich wizualnych opowieści, które korespondują z plakatem animowanym i jego charakterystycznym lakonicznym stylem wypowiedzi. Andreeva bada różne rodzaje ruchu i znaczeń semiotycznych w obrębie form przetworzonych liter. Materiał wizualny, który w tych animacjach wykorzystywała, stanowią litery z paryskiego parkingu, które uległy zniszczeniu na skutek warunków atmosferycznych i uszkodzeń mechanicznych. Doktorantka w animacji zmienia kształt liter, wprawia je w ruch, poddaje różnym dynamicznym deformacjom, które budują nowe konteksty znaczeń. Obrazowi towarzyszy dźwięk, który koreluje z animowanym obrazem.

W dysertacji doktorskiej i publikacji „TypeDeconstrAction” autorka pisze o działaniach eksperymentalnych w obrębie projektowania typografii, jako o sile napędowej nowych strategii komunikacyjnych. Nowatorskie, nowoczesne podejście do materii informacji jest związane z dynamicznym rozwojem technologii. Nasz sposób komunikowania i percepcji podlega ciągłym zmianom. Problemy te doktorantka analizuje szeroko w pracy teoretycznej w kontekście nauki, sztuki i dizajnu. W warstwie językowej dysertacji znalazł się jednak błąd, który autorka wielokrotnie powtarza. Chodzi o słowo „czcionka”, którego używa mając na myśli krój pisma, czy pisząc o foncie. Ta praca teoretyczna dotyczy typografii, litery i tego typu błędy nie powinny się w niej pojawić.

W dysertacji autorka pisze, cyt.: *Istnieją jednak pewne koncepcje, które w sposób szczególny wpłynęły na współczesny sposób myślenia o typografii. Dekonstrukcja Derridy jest jedną z takich teorii filozoficznych, która wpłynęła na ukształtowanie zasad w dzisiejszym projektowaniu czcionek.*

Nie przeceniałbym tu tej teorii filozoficznej. Cyberprzestrzeń jest pełna nikomu niepotrzebnych, „nowych” krojów pisma. Dizajner, który profesjonalnie pracuje w przestrzeni słowa, wie ile są warte. Taka aktywność to często zabawa, wizualna gra z formą możliwa dzięki najnowszym technologiom.

W dysertacji napotykałyśmy wiele cytatów, jeden z nich pochodzi od Wolfganga Weingarta i dotyczy definicji graficznego dizajnu, cyt.: *Projektowanie typograficzne oznacza umieszczenie pewnego kontekstu konkretnego przekazu na danej powierzchni, przy jednoczesnym zachowaniu zrozumiałości.*

Andreeva analizując problem czytelności, komunikatywności przekazu wizualnego dawniej i obecnie konfrontuje je z najnowszymi technikami komunikacyjnymi. Technologia cyfrowa dała dizajnerom i artystom do ręki narzędzia, za pomocą których mogą penetrować nieznane dotąd obszary. Typografia do niedawna miała formę statyczną, kojarzona była głównie ze sferą druku. Dzisiaj przekaz tekstowy może przybrać formę dynamiczną, interaktywną, zaistnieć w przestrzeniach AR i VR. Jego obecność w naszej codziennej przestrzeni cyfrowej sprawiła, że tracimy umiejętność pisania ręcznego. Klawiatura komputera, ekran smartfona czy tabletu zastąpiły niemalże całkowicie narzędzia analogowe. Andreeva dostrzega niezwykle potężny potencjał w nowych formach komunikacji, jaki otworzył się przed nami dzięki współczesnej technologii. Jest jego entuzjastką. Zastanawia się, jak daleko można przesuwac granice naszych przyzwyczajęń w klasycznym rozumieniu tekstu poddanego daleko idącej dekonstrukcji. Bada granice czytelności eksperymentalnego układu typograficznego. Analizuje, jak niedostępne dotąd technologie mogą wspomagać atrakcyjność komunikatu wizualnego. Często używane przez nią słowo „atrakcyjność” w kontekście komunikatywności nie ma tu chyba większego znaczenia. Komunikatowi wizualnemu nie pomoże „atrakcyjność”, jeżeli nie komunikuje ona adekwatnych do podejmowanego problemu treści, bądź gdy w znacznym stopniu je zakłóca.

Andreeva postuluje, żeby projektanci i artyści przekraczali w swojej pracy granice, poszukiwali i eksperymentowali, tworząc nowoczesne formy komunikatu wizualnego adekwatne dla początku XXI w. Tu w całej rozciągłości się z nią zgadzam - to z pewnością powinność współczesnych twórców wizualnych. Muszą jednak mieć świadomość obszarów, w których przychodzi im działać. Jeżeli rozpatrujemy twórczość stricte artystyczną, zapewne wolność nie ma tu ograniczeń. Problem jest jednak o wiele większy, gdy dotyczy działań projektowych, gdzie odbiorca powinien odczytać tekst w sposób jednoznaczny, jak w przypadku systemów informacji wizualnej (lotniska, szpitale, urzędy, itp.), dokumentów, ogłoszeń, itd. Czytelność, klarowność tekstowego komunikatu determinuje jego formę. Oczywiście, pewne działania podejmowane są na styku dizajnu i sztuki, i tu widzę największe pole do eksperymentów, o których pisze i które realizuje Andreeva. To właśnie w tych obszarach najczęściej jest wypracowywany język współczesnej eksperymentalnej typografii.

Wielu graficznych dizajnerów podejmuje problem przesuwania granic, tworzenia nowych strategii w konstruowaniu współczesnego komunikatu wizualnego. Często mówił o tym Stefan Seigmeister, autor znakomitych projektów dla prestiżowych klientów, firm i instytucji. Pochłonięty pracą w swoim nowojorskim studio, marzył, by móc się uwolnić od tej codziennej profesjonalnej rutyny i poświęcić tylko eksperymentom, poszukiwaniom nowych sposobów komunikowania za pomocą form wizualnych. Tak też się stało, udało mu się wygospodarować na to cały rok. Badał i eksperymentował w tym czasie do woli. Życzę tego każdemu twórcy.

Projektant Alex Slobzheninov, którego autorka przedstawia w dysertacji, mówi na ten temat, cyt.: *mamy czcionki dla książek, dla ekranów, dla lotnisk, dla kodu, dla wszystkiego, „teraz typografia może skakać i latać w prawdziwym środowisku, nie jest ograniczona prawami fizyki, granicami ekranu czy czymkolwiek. Jest tak wiele rzeczy, które można zrobić! Na razie tylko się bawię, uczę i eksperymentuję.*

Slobzheninov to wytrawny grafik projektant, świetnie rozumiejący pryncypia typografii, budowy litery, ale i odpowiedzialność, jaką powinien mieć projektant w konstruowaniu przekazu wizualnego. Jego eksperymenty na tym polu są znakomite i na pewno ich rezultaty mogą być mądrze wykorzystywane we współczesnej kulturze wizualnej.

Autorka wspomina w tekście dysertacji nazwiska m.in. Felli, Brodiego, Licko. Cała trójka działa kreatywnie w obrębie typografii i świata litery. Do dzisiaj ich twórczość jest nieustającą inspiracją dla projektantów i artystów. Licko i Brody są pionierami początków ery cyberrewolucji w graficznym dizajnie. Ed Fella jest analogowy, jego narzędziem pracy jest najczęściej dziesięciokolorowy długopis! Nie będąc „twórcą cyfrowym”, miał i ma ogromny wpływ na rzeszę współczesnych twórców wizualnych na całym świecie. Doktorantka wspomina również Carsona i jego działania na niwie dekonstrukcji typografii, które miały niezwykle wpływ na młodych twórców. Z całą pewnością lata dziewięćdziesiąte i przełom wieków karmiły się jego nowatorskim, obrazoburczym podejściem do klasycznej typografii. Cyberprzestrzeń otworzyła przed twórcami wizualnymi nowe, nieznane dotąd możliwości pracy z tekstem. Nie wszyscy jednak poddawali się tym zachwytom - Eric Spikerman bardzo ostro wyrażał się o dokonaniach Carsona w zakresie graficznego dizajnu, nie uważając go za typografa.

Parę lat temu wraz ze studentami z Polski i USA miałem okazję analizować projektowanie Carsona w kontekście magazynu „RayGun”. Czytelnik musiał się ciężko „napracować” w wielu miejscach, żeby odczytać tekst. Z uwagi na skomplikowaną strukturę i zniekształcenia układu typograficznego, nakładające się paternity i zmienność kolorystyczną, całość przypominała raczej obraz, który z przekazem tekstowym ma niewiele wspólnego. Tego typu działania nazwałbym raczej „poezją wizualną”, abstrakcyjną opowieścią, której często bliżej do sztuki czystej niż graficznego dizajnu. W tym kontekście – poezji wizualnej – ma to sens. Nieustannie należy poszukiwać nowoczesnych form komunikowania za pomocą najnowszych technologii. Doświadczenia zdobyte w działaniach eksperymentalnych można sensownie wdrażać w innych kanałach i technikach komunikacyjnych.

Projektując przekaz tekstowy w przestrzeni multimedialnych mamy do czynienia z czasem. To ważny element współczesnego projektowania. Czas w przekazie multimedialnym stał się kolejnym komponentem, mającym wpływ na konstrukcję komunikatu. Projektując tekst w dynamicznym środowisku, dysponujemy wieloma nowymi możliwościami technologicznymi i narzędziami, pozwalającymi odejść od klasycznego rozumienia układu typograficznego, który jest adekwatny dla sfery druku. To przestrzeń, którą Andreeva zajmuje się w pracy doktorskiej.

Tekst, litera stają się tu bohaterami opowieści abstrakcyjnej. Szczególnym typem opowieści abstrakcyjnej jest narracja, określana często jako „płynna typografia”. Elementy typograficzne są w niej przekształcane w formy nietypograficzne. Słowa i znaki zmieniają swoje położenie lub atrybuty, mogą przeobrażać się w inne słowa lub kształty. W pracy doktorantki dochodzi jeszcze interakcja, która z AR tworzy oryginalny komunikat. Autorką terminu „płynna typografia” jest Barbara Brownie, sformułowanie to wydaje mi się bardzo adekwatne w kontekście działań doktorantki.

Doktorantkę w jej aktywnościach twórczych inspiruje myśl filozoficzna modernizmu. W dysertacji przywołuje ona słowa Jeana Baudrillarda, cyt.: „ (...) *znaczenie rodzi się z erozji słów, znaczenia rodzą się z erozji znaków*. W książce „TypeDeconstrAction” znalazłem zdanie, które wydaje się odpowiadać na słowa Jeana Baudrillarda, gdy autorka pisze o „konstrukcji w ramach dekonstrukcji”. Z kawałków, pociętych form, myśli, symboli i znaczeń powinniśmy próbować konstruować nowe istotne znaczenia. Z tak pojmowaną dekonstrukcją mogę się zgodzić. To zresztą nic nowego - budując w delcie Nilu miasto, które dało podwaliny pod współczesny Kair, Rzymianie używali bloków skalnych pochodzących z piramid faraonów. Technologia cyfrowa przeobraziła nasze życie diametralnie, nie ma od tego odwrotu. Technologia na pewno nas zmienia, ta sytuacja wymaga ciągłej rewizji wielu aspektów naszego życia. Ważne, żeby komunikować w taki sposób, by być zrozumiałym dla odbiorcy. Technologie i narzędzia, które projektantka bada w projekcie „TypeDeconstrAction” temu służą. Aleksandra Andreeva należy do twórców, którzy badają i poszukują nowych form ekspresji w obszarze szeroko pojętej kultury wizualnej i starają się odpowiedzialnie redefiniować współczesne sposoby komunikowania.

Amerykańska projektantka Jessica Hische, cytowana w dysertacji napisała, że, cyt.: *jako wszechstronny model oceny ekspresji typograficznej, dekonstrukcja ostatecznie okazała się być zarówno istotna, jak i ograniczona. Dziś, gdy postęp technologiczny wprowadza coraz większe i bardziej złożone wyzwania twórcze, jest ona po prostu nieprzenikniona. Musimy spojrzeć na typografię opartą na ekranie jak na nowy język, z własną gramatyką, własną składnią i własnymi zasadami*. Praca doktorska Aleksandry Andreevej podejmuje ten temat, wnosząc istotną wiedzę w rozumienie problemów dotyczących współczesnych sposobów komunikowania w przestrzeni multimedialnej.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z dorobkiem twórczym, działalnością promocyjną i edukacyjną Aleksandry Andreevej stwierdzam, że jej osiągnięcia spełniają wymogi ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. 2018 poz.1668), stawiane kandydatom do stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych.

