

Recenzja pracy doktorskiej oraz ocena dorobku twórczego i artystycznego Tomasza Piotra Świtalskiego.

1. Recenzja pracy doktorskiej.

Praca doktorska Tomasza Piotra Świtalskiego składa się z dwóch części:

- 1) zasadniczego dzieła pt.: „HAPPY” będącego prototypem narzędzia terapeutycznego do codziennej pracy tyflopédagogów z osobami z dysfunkcjami wzroku. Towarzyszy mu opis koncepcji, założeń projektowych i metodologii oraz szczegółowa relacja z poszczególnych etapów pracy nad prototypem („Opis dzieła”).
- 2) Drugą częścią pracy jest esej stanowiący szerszy kontekst pt.: „Projektowanie dla potrzeb. Społeczny wymiar projektowania graficznego na przykładzie osób z zaburzeniami widzenia”. To obszerny i frapujący referat składający się z 3 rozdziałów, wstępu i zakończenia, w którym Autor wyklada swoje poglądy na temat projektowania zaangażowanego społecznie. Posiłkuje się przy tym bogatą bibliografią z zakresu filozofii, nauk społecznych, kognitywistyki, czy teorii tyflopédagogiki, a także oryginalnym zestawem przykładów projektów z całego świata, (historycznych, jak też współczesnych). Na ich podstawie formułuje szereg osobistych i subiektywnych tez na temat roli grafiki użytkowej i projektowania graficznego w kształtowaniu świadomości potrzeb osób z ograniczeniami percepcji.

Recenzję pracy doktorskiej rozpocznę od jej części teoretycznej, jest ona bowiem wykładnią procesu twórczego prowadzącego do powstania wspomnianego wyżej prototypu narzędzia terapeutycznego „HAPPY”.

Tekst jest rodzajem żarliwego manifestu, w którym Tomasz Świtalski opisuje rolę projektowania graficznego (i szerzej: wzornictwa) oraz misję projektanta. Kluczowy jest tutaj pierwszy człon tytułu dysertacji: „Projektowanie **DLA** potrzeb”. Z zaproponowanej przez Autora klasyfikacji projektowania w podrozdziale: 1.2. „PROJEKTOWANIE DLA POTRZEB CZY Z POTRZEB?” wyłania się kategoria „projektowania społecznego”, będąca emanacją i esencją tezy postawionej we Wstępie rozprawy, gdzie czytamy, że „dziś w centrum procesu projektowego stoi człowiek. Nikt inny, tylko człowiek i jego potrzeby” (fragment wypowiedzi Henryka Stawickiego).

Na drugim biegunie klasyfikacji pojawia się kategoria, którą Autor określił mianem „projektowania samorealizacyjnego”, które w dużej mierze wynika z chęci osiągnięcia sukcesu artystycznego i komercyjnego, i choć daje artyście niezależność twórczą, to abstrahuje od potrzeb społeczności, w której on się obraca. Tomasz Świtalski krytycznie odnosi się do tej postawy, choć słusznie skądinąd, wskazuje, że tego typu strategia może mieć wymiar np. autoterapeutyczny, a więc w ujęciu psychologii społecznej, także bardzo pożądanym. Aberracją w tym kontekście jest „projektowanie dla sportu”, jakie obserwuję choćby wśród twórców plakatu - proces projektowy staje się w tym przypadku jedynie narzędziem autopromocji i prowadzi do wyścigu na kolekcjonowanie kolejnych trofeów w postaci certyfikatów udziału w wystawach czy „polubień” w mediach społecznościowych w hermetycznym środowisku branżowym.

Wylania się tutaj zatem opozycja dwóch modeli projektowania: 1) modelu użytkowego, nastawionego na potrzeby społeczności, a więc **egalitarnego**, 2) modelu projektowania prowadzącego do powstania dekoracyjnego artefaktu - pięknego ale nieużytecznego, a więc **elitarnego**.

Tomasz Świtalski opowiada się za pierwszym z nich dając do zrozumienia, że fundamentem procesu projektowego winny być potrzeby użytkowników/odbiorców, nie zaś samego twórcy. W podrozdziale 1.1. CZYM JEST POTRZEBA? próbuje potrzeby ludzkie zdefiniować i sklasyfikować podając historyczne i filozoficzne ujęcie ich rozmaitych teorii. Jak pisze Autor: „Potrzeba jest istotnym czynnikiem stymulującym w procesie projektowym. Będąc źródłem – początkiem – staje się jednocześnie rezultatem naszych działań”. Autor wskazuje też na kwestię migracji w strukturze potrzeb zależną od cech jednostki lub zbiorowości.

W tekście pojawia się jeszcze drugi interesujący podział ze względu na misję społeczną projektowania. Autor wskazuje dwie metody postępowania: 1) definiowanie i zwrócenie uwagi na potrzeby/problemy (i na tym koniec); 2) definiowanie i znalezienie **opracowania rozwiązania** zdefiniowanego problemu. Autor, wyżej sobie ceni drugą z wymienionych dróg, jako bardziej kompletną, warto jednak mieć na uwadze, że już samo nazwanie problemu także jest istotną powinnością projektowania zaangażowanego. W kwestiach globalnych, złożonych, obejmujących szerokie zbiorowości, projektowanie oddolne, wskazujące na konkretne potrzeby ma sens o tyle, że może prowadzić do zmiany postrzegania wśród dużej grupy odbiorców i wywierania nacisku na organy reprezentujące społeczności, a więc do rozwiązań systemowych (to rzecz jasna tyczy się sprawnie funkcjonującej demokracji).

Z rozważań Autora wylania się głęboko humanistyczny pogląd na projektowanie definiowane jako proces skupiony na aspiracjach, dążeniach, lecz także ograniczeniach i ułomnościach grupy użytkowników projektu/produktu. To koncept wymagający od twórcy wnikliwej obserwacji otaczającej go rzeczywistości, intuicji w odkrywaniu i nazywaniu potrzeb, ich zróżnicowania, a przede wszystkim empatii i czułości. Tomasz Świtalski w katalogu kompetencji, jakimi winien legitymować się projektant przesuwając akcent z biegłości warsztatowej, czy umiejętności kreowania obrazu dekoracyjnego na zestaw kompetencji społecznych, z których najważniejszą jest właśnie wspomniana empatia oraz odpowiedzialność. Autor wskazuje na przykłady rozwiązań będących odzwierciedleniem tej tezy, m. in.: *Clear Rx Medication System*, Deborah Adler, *Taktyl*, lub *Memofaktury* Magdy Jurek, czy *Kierunek: biblioteka* (projekt kolektywny). Tomasz Świtalski powołuje się także na tradycje Bauhausu. W ramach tej koncepcji szkolnictwa artystycznego i projektowego sformatowany został nowy model kształcenia artysty pozostającego w dialogu z otaczającą go rzeczywistością - rezonującego zewnętrznymi czynnikami i przeobrażeniami, jakiemu nieustannie poddawane jest społeczeństwo. Podsumowaniem tych dywagacji jest osobisty manifest Autora: „Projektanci! Projektantki! Pobudka! Jesteście/jesteśmy społeczeństwem!”

Wspomniana wcześniej odpowiedzialność projektanta to kategoria dyskutowana od lat. Autor dysertacji wskazuje, że nie powinna ona ograniczać się jedynie do samej koncepcji dzieła. Projektant odpowiedzialny jest także za jego funkcjonowanie w przestrzeni publicznej i za pozostawiony po

nim stygmat. Powinien uwzględnić na przykład redukcję użytych materiałów, czyli ogólniej rzecz ujmując aspekty: etyczny, ekonomiczny, czy technologiczny. Tym samym twórca powinien uczestniczyć w procesie produkcyjnym i mieć baczenie na to jak projekt/produkt zachowuje się już po wdrożeniu. To sytuacja idealna i w pełni podzielam pogląd Tomasz Świtalskiego, trudno wszakże oprzeć się wrażeniu, że to spojrzenie nieco utopijne. Branża projektowa boryka się z problemem indywidualizacji i atomizacji (co wynika z trudnej sytuacji ekonomicznej, konkurencji na rynku, etc.), a przemysł ignoruje założenia zrównoważonej i odpowiedzialnej gospodarki zasobami. Nie ulega jednak wątpliwości, że tytułowe „projektowanie DLA (ściśle określonych i najważniejszych) potrzeb” może stać się panaceum na stan nadmiernego „przeprojektowania” świata w jakim tkwimy.

Kuszące w tym miejscu jest wprowadzenie owej kategorii „przeprojektowania” czy „projektowania nadmiarowego” będącego efektem ubocznym konsumpcjonizmu i postępującej akceleracji przemian społecznych. Jedyłą, jak sądzę, alternatywą jest konieczność minimalizowania wysiłków by przedmiot uwodził swą, najczęściej wizualną, powierzchownością. Tu zaś dochodzimy do konstatacji o niebagatelnym znaczeniu teorii modernistycznej o „przezroczystości” projektu i skoncentrowaniu się na jego walorach użytecznych. Przykładami wcielenia takiej filozofii w życie, podanymi przez Autora w dysertacji, mogą być *Miejski System Informacji* (Towarzystwo Projektowe, 1996–1998), czy *System Informacji dla Międzynarodowego Portu Lotniczego "Katowice" w Pyrzowicach*, Justyny Kucharczyk i Andrzeja Sobaśny, ale także eksperymentalny system języka piktograficznego ISOTYPE, którego koncepcję stworzył w latach 30. ubiegłego wieku Otto Neurath.

Na marginesie można zadać pytanie o np. postmodernistyczne czy dekonstruktywistyczne strategie twórcze, które celowo zaciemniały obraz by osiągnąć jakiś określony skutek? Czy sam fakt obstrukcji względem użyteczności powoduje, że te nurty projektowania są bezwartościowe? Czy pozbawione są sensu i społecznego oddziaływania? Czy dezynwoltura z jaką traktowano modernistyczny dogmat o hierarchii i porządku w strukturze projektu nie jest przejawem buntu wobec tak pojmowanej filozofii projektowania, a którą nierzadko obarcza się o uległość względem drapieżnych mechanizmów rynkowych i współodpowiedzialność za doprowadzenie do kryzysu nadprodukcji?

Dalej Tomasz Świtalski pisze, że aby osiągnąć założony cel nieodzowne jest wdrożenie konkretnych metod działania. Do najważniejszych należą projektowanie kolektywne - twórca nie jest w stanie samodzielnie podołać odpowiedzialności na nim ciążyącej, ani holistycznie objąć spektrum zagadnień towarzyszących zadaniu projektowemu. Kolejną istotną strategią jest projektowanie partycypacyjne polegające na uwzględnieniu w procesie szerokich konsultacji społecznych. Do następnych należą prototypowanie i testowanie. Tu interesującym wątkiem jest pojęcie błędu rozumianego, jako kategoria pozytywna, pozwalająca uwypuklić słabe ogniwa projektu i przekuć je w sukces na drodze do osiągnięcia zamierzonego celu. To ważne stwierdzenie, zwłaszcza, że błąd jest często traktowany jako tabu, coś wstydlivego, czym projektanci niechętnie się dzielą. Wszystkie metody postępowania, o których pisze doktorant wypełniają znamiona *human centered design* skoncentrowanego na potrzebach, tęsknotach i ograniczeniach odbiorcy.

Część 2. Główną częścią pracy doktorskiej Tomasza Świtalskiego jest opracowanie prototypu narzędzia terapeutycznego do codziennej pracy tyflopédagogów z osobami z dysfunkcjami wzroku o nazwie HAPPY. Na marginesie warto nadmienić, że nazwa narzędzia jest grą angielskich słów *taptic* (dotyk) i *happy* (szczęśliwy). Prototypowi towarzyszy zwięzły opis jego założeń i procesu tworzenia (opracowanie pt. „Opis dzieła”) opatrzony wieloma zdjęciami ilustrującymi ów proces.

Punktem wyjścia do zajęcia się problemem osób z dysfunkcjami wzroku była dla Tomasza Świtalskiego obserwacja oparta na badaniach statystycznych GUS, według których w latach 2000—2004 liczba osób cierpiących z powodu uszkodzenia oraz choroby narządu wzroku, wzrosła z 12,4% do 29,5 % (dane dla osób powyżej 65 roku życia). Doktorant stwierdza, że „nadchodzi moment, w którym spełnienie ogólnych potrzeb tej grupy społecznej staje się obywatelskim obowiązkiem, a nie tylko możliwym (jednym z wielu) rozwiązaniem”. W pracy poświęca wiele uwagi klasyfikacji dysfunkcji wzroku w populacji i ograniczeniom społecznym, którym podlegają osoby o zaburzonej percepcji narządu wzroku. Narzędzie HAPPY ma być remedium na wspomniane ograniczenia, a jego zadaniem jest codzienna rehabilitacja, aktywizowanie i ponowna integracja tej grupy społecznej z otoczeniem.

W pracy nad projektem doktorant ściśle trzymał się metodologii opisanej w 1. części dysertacji - zidentyfikował problem, wszedł we współpracę z otoczeniem społeczno-gospodarczym, by na podstawie obserwacji poszukać najlepszych rozwiązań, skorzystał z opisanych przez siebie metod realizacji projektu, które dały możliwość całkowitej optymalizacji jego celów. Do najważniejszych metod należało tutaj wielokrotne testowanie prototypów narzędzia na różnych etapach jego rozwoju z osobami niewidomymi oraz ociemniałymi i ścisła konsultacja z placówkami zajmującymi się tyflopédagogiką. Ważnym aspektem był też specyficzny moment, w którym powstawał projekt - okres pandemii Covid-19, która wymogła na doktorancie stworzenie prototypu narzędzia trwałego i odpornego m. in. na częstokrotne używanie środków dezynfekujących.

Projekt składa się z zestawu kilkudziesięciu specjalnych matryc w różnym formacie uzupełnionych o ruchome moduły, którymi można wspomniane matryce uzupełniać. Elementy są zaprojektowane w dwóch kolorach (czarny i biały), choć doktorant zatacza, że w razie potrzeby możliwe jest wprowadzenie kolejnych kontrastów w narzędziu - np. żółty - czarny czy szary - czerwony. Moduły mają różne faktury stymulujące zmysł dotyku - jedne mniej, inne bardziej złożone. Wielkości elementów składowych oraz głębokość reliefu, jak też kształt samej faktury zoptymalizowane są pod kątem przyjętych zasad tyflografii. Obsługa urządzenia polega na dopasowywaniu modułów do matryc w różnych konfiguracjach. Wielkość matryc pozwala na stopniowanie trudności - od tworzenia niewielkich kilkuelementowych kompozycji, aż po złożone „ilustracje” tyflograficzne.

Najważniejszą częścią „Opisu dzieła” są scenariusze użytkowe opisujące przykładowe ćwiczenia, jakie tyflopédagog może wykonywać z osobą z ograniczeniami wzroku. Głównym z nich jest „odtworzenie kompozycji”, kolejnymi - „gry integracyjne” (np. kółko i krzyżyk) oraz „alfabet Braille’a” - w którym za pomocą matryc o wymiarze 2x3 i modułów z fakturą kropki wspomagany jest proces zapamiętywania poszczególnych znaków alfabetu.

Możliwości wykorzystania projektu HAPPY dzięki jego prostocie i uniwersalności są bardzo

szerokie - prócz wspomnianych scenariuszy moduły mogą służyć do nauki orientacji przestrzennej, określania wzajemnych relacji obiektów umieszczonych w przestrzeni ich odległości, wielkości i proporcji, a także do odtwarzania układu pomieszczenia, czy topografii miasta. Wspomagają proces integracji i terapii, służą ćwiczeniu czytania dłonią. HAPPY jest z pewnością narzędziem, które w znacznym stopniu urozmaici codzienną terapię jego użytkowników, a tyflopдагоgom da możliwość tworzenia własnych, autorskich scenariuszy poprzez dowolną kombinację wielu matryc i modułów.

Opracowanie jest wypełnieniem definicji projektowania zaangażowanego społecznie, którą wskazał doktorant we wstępie dysertacji, w którym pisze, że jest to: „innovacyjny oraz przedmiotowy proces (...) będący działalnością człowieka, przynoszący korzyść, ulgę lub niosący pomoc potrzebującym tego użytkownikom”. Poglądy Tomasza Świtalskiego i jego zaangażowanie w powstanie projektu „HAPPY” świadczą o jego niezwyklej wrażliwości i gotowości do niesienia pomocy innym ludziom; są emanacją obywatelskiej postawy co jest szczególnie cenną właściwością recenzowanego projektu.

Część teoretyczną i praktyczną pracy doktorskiej oceniam bardzo wysoko, lecz mam pewien niedosyt związany z brakiem „projektu opakowania (systemu opakowań) oraz identyfikacji wizualnej narzędzia” (doktorant ujmuje go jako dalszy, możliwy etap rozwoju narzędzia HAPPY). Ciekawi mnie dlaczego Tomasz Świtalski pozbawił się tej przyjemnej części procesu projektowego, jaką byłoby uporządkowanie treści zawartych w „Opisie dzieła” (mam tu na myśli przede wszystkim zawartość opakowania i scenariusze użytkowe) w postaci zwartej i funkcjonalnej instrukcji obsługi, którą można by od razu przedstawić terapeutom?

2. Ocena dorobku dydaktycznego, organizacyjnego i artystycznego.

Tomasz Piotr Świtalski jest asystentem w Katedrze Grafiki Projektowej na Wydziale Grafiki Akademii Sztuki w Szczecinie. Prowadzi w Pracowni Znak i Form Identyfikacyjnych takie ćwiczenia jak np.: Podstawy grafiki projektowej – projektowania znaku i form identyfikacyjnych. Jak sam pisze: „dydaktyka oraz doświadczenia związane z projektowaniem znaku i form identyfikacyjnych pozwalają na lepsze zrozumienie zależności pomiędzy grafiką płaską a jej przestrzennym (trójwymiarowym), w konsekwencji: haptycznym wymiarem”. To świadectwo sprzężenia działalności dydaktycznej z praktycznym wymiarem projektowania oraz uczulania studentów na ich przyszłą misję, którą doktorant doprecyzował w dysertacji. W pracy doktorskiej pojawia się szereg ciekawych przykładów ćwiczeń obracających się wokół podstaw syntetyzowania formy graficznej, które są cennym wprowadzeniem do elementarnych zasad projektowania.

Doktorant od 2015 roku jest kuratorem Galerii Rektorskiej w Akademii Sztuki w Szczecinie. W ramach działalności galerii współorganizował wiele wystaw dotyczących grafiki projektowej, prezentujących osiągnięcia środowisk akademickich i poszczególnych twórców. Współpracował także z takimi instytucjami jak m. in.: TRAF0 Trafostacja Sztuki w Szczecinie, Muzeum Narodowe w Szczecinie, Klub 13 Muz w Szczecinie. Od 2019 współtworzy studio projektowe holi-styk, prężnie działające na szczecińskiej arenie graficznej.

W pracy artystycznej zajmuje się przede wszystkim projektowaniem znaków, wydawnictw, plakatów. Jak podkreśla „w jego kręgu zainteresowań znajdują się tematy dotyczące łączenia praktycznych i

teoretycznych kwestii związanych z grafiką projektową; poszukuje w nich granic i możliwości ich przekraczania”. Za swoją działalność uzyskał kilkakrotnie stypendium Prezydenta Miasta Szczecina. Jego twórczość prezentowana była (i także nagradzana) na prestiżowych wystawach i konkursach o zasięgu ogólnopolskim i międzynarodowym, takich jak: COW International Design Festival (nagroda w kategorii *Logo*), Cyprus Poster Triennial, Międzynarodowe Biennale Plakatu w Lublinie, Trnava Poster Triennial, czy Biennale Plakatu Polskiego w Katowicach. Działalność artystyczna Tomasza Świtalskiego jest zróżnicowana, ale jednocześnie zachowuje spójny charakter i da się określić mianem graficznego minimalizmu i utylitaryzmu. W swoich pracach chętnie operuje prostą, płaską, geometryczną formą, funkcjonalną typografią, redukując przy tym wszelkie środki ekspresji do niezbędnego minimum.

3. Konkluzja.

Praca doktorska Tomasza Świtalskiego przygotowana pod opieką promotora dr. hab. Ireneusza Kuriaty, prof. AS stanowi oryginalne dzieło oraz wykazuje szeroką wiedzę teoretyczną kandydata w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej na najwyższym poziomie.

Z pełnym przekonaniem stwierdzam, że praca doktorska kandydata uzasadnia nadanie mu stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, o co niniejszym wnoszę do Szanownej Rady Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Nikodem Pręgowski, wrzesień 2022

