

dr hab. Wojciech Janicki
prof. Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu
Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej
Katedra Komunikacji Wizualnej

Poznań, 24.08.2023

Recenzja dorobku twórczego oraz pracy doktorskiej pana magistra Grzegorza Osowskiego pt: „Edycja Tekstów Kultury”, przygotowana w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki wszczętym przez Radę Dyscypliny Artystycznej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Dokumentacja doktorska

Podstawą przygotowania recenzji jest komplet materiałów dostarczonych w formie papierowej i elektronicznej.

Forma papierowa to:

1. Grzegorz Osowski „Edycja tekstów kultury” / DYSERTACJA, format 180 x 250 mm, objętość 40 numerowanych stron;
2. Grzegorz Osowski „Edycja tekstów kultury” / ELEMENTY PRACY GRAFICZNEJ, format 180 x 250 mm
3. Grzegorz Osowski „Edycja tekstów kultury” / PORTFOLIO, format 180 x 250 mm

Formie papierowej dokumentacji towarzyszy pendrive z cyfrowym zapisem pracy doktorskiej (w tym fotografie i sekwencje video) i dorobkiem twórczym.

Podstawowe informacje o kandydacie

Grzegorz Osowski urodził się 27 maja 1989 we Wrocławiu. Dyplom magisterski Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu otrzymał w 2015 roku. W okresie 2015-2016 obejmował stanowisko głównego specjalisty ds. grafiki w instytucji Europejska Stolica Kultury. Od września 2017 roku wykładowca w Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, prowadzący zajęcia Projektowania Znaków i Pracowni Reklamy i Informacji Wizualnej. Od Stycznia 2021 związany ze studiem Kolektyf, jako Senior Graphic Designer odpowiedzialny za projektowanie systemów informacji wizualnej i identyfikacji wizualnych dla inwestycji budowlanych.

Działalność twórcza - osiągnięcia artystyczne

Działalność Grzegorza Osowskiego skupia się przede wszystkim na projektowaniu znaków i systemów informacji wizualnej. Portfolio obejmuje szereg realizacji stanowiących potwierdzenie zaawansowanego poziomu projektowego. Na szczególną uwagę zasługują najnowsze projekty przygotowane dla studia Kolektyf:

Polana Jakuszycka (2023), obejmujący elementy systemu informacji wizualnej dla Centrum Sportu w Jakuszyckach, w tym: dedykowany font z podstawowym zestawem znaków, piktogramy, tablice kierunkowe, inne.

Intel (2022), systemu informacji wizualnej dla firmy z branży IT. Zestaw znaków opracowanych na bazie kroju N27

Huuuuuge Games Warszawa (2021), Projekt systemu informacji wizualnej w pomieszczeniach biurowych.

Millenium Bank Wrocław (2021), Projekt systemu informacji wizualnej w pomieszczeniach biurowych.

Realizacje te ujawniają wyraźny rozwój projektowy na przestrzeni ostatnich lat oraz oryginalne i profesjonalne opracowanie elementów graficznych. Wśród realizacji kandydata znajdziemy również inne interesujące projekty, choć miejscami wskazujące na pewne niedoskonałości formy. Niemniej jednak prace oparte o systemy graficzne wyraźnie określają obszar zainteresowań projektowych kandydata. Nie wszystkie prace wymienione w dorobku artystycznym zostały zaprezentowane w portfolio. Jak należy rozumieć autor dokonał selekcji, co naturalnie stanowi ważny aspekt prezentowania własnego dorobku.

W rozdziale **Wystawy** znajdziemy opis dziewięciu wydarzeń z czego część obejmuje nadzór kuratorski. Brak natomiast jakiegokolwiek informacji na temat udziału kandydata w przeglądach i konkursach projektowania graficznego, które niewątpliwie stanowią wartościową konfrontację dokonań i niejednokrotnie potwierdzenie ich wartości. Brak takich doświadczeń pozostawia pewien niedosyt w analizie przedstawionego dorobku.

Praca doktorska

Praca doktorska pana Grzegorza Osowskiego pod tytułem „Edycja Tekstów Kultury” stanowi ciekawe ujęcie poruszanego problemu. W skład opracowania pracy doktorskiej wchodzi Dysertacja w postaci publikacji broszurowej, liczącej 40 stron wraz ze spisem treści, oraz przypisami. Dodatkowo Elementy pracy graficznej w podobnej postaci, a także multimedialne uzupełnienie dokumentacji – 46 fotografii oraz 7 video sekwencji.

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym kandydata można by spodziewać się bardzo praktycznego i użytkowego charakteru rozprawy. Jak się jednak okazuje, mgr Grzegorz Osowski sięga do intermedialnych wzorców, wskazując ich wpływ na sposób myślenia projektowego. W pierwszym podejściu poczułem się zaskoczony dość dużą rozpiętością poruszanych zagadnień z obszaru szeroko rozumianej kultury. Z jednej strony autor sięga do pojęć osadzonych w obszarze projektowania użytkowego, by za chwilę skupić się na dość swobodnym samplowaniu otaczającej nas rzeczywistości. Przywołanie projektu *Nike Pro Hijab*, stanowi z pozoru dość obcy założeniom pracy argument, przemawiający za rolą kontrastów w dzisiejszym świecie. W takim podejściu autor znajduje jednak metodę na sformułowanie tezy, iż działanie artystyczne jest niczym język wymagający usystematyzowania i łączenia często nieprzystających do siebie pojęć. I nie chodzi tutaj o wymiar stricte projektowy, a raczej sposób komunikowania za pomocą różnych mediów.

Jako osoba sprawnie posługująca się kodem wizualnym w postaci znaków graficznych, Osowski dość mało uwagi poświęca komunikatom wizualnym w ujęciu semantycznym. Przywołanie podstawowych pojęć nie ujawnia w pełni jego doświadczeń w konstruowaniu tego typu przekazu. Co więcej myślenie znakowe stanowi dość ogólne ujęcie złożonego procesu, w którym udział biorą nie tylko określone zasady, ale także emocje. W dysertacji zdecydowanie brakuje także rozwinięcia wątku na temat projektowania doświadczeń (ux), gdyż to one właśnie stanowią dzisiaj niejednokrotnie podstawę szeroko rozumianej komunikacji. Autor natomiast skupia uwagę na symbolach i języku mistyfikacji, wskazując potrzebę dekodowania i poznania szerszego kontekstu pojęciowego dla pełnego zrozumienia istoty przekazu.

Grzegorz Osowski rozpoczyna swe rozważania od dość pesymistycznego stwierdzenia, iż nie jednostka a ogół i średnia decyduje o kierunku naszego rozwoju. Oznaczałoby to, że indywidualne preferencje i predyspozycje twórcze i tak uzależnione są od zasad i norm ogólnie panujących w otaczającej nas rzeczywistości. By móc komunikować w sposób świadomy i zrozumiały musimy je znać i akceptować, ale także umiejętnie wykorzystywać na swój sposób. W tym swoistym systemie komunikacyjnym Osowski upatruje przestrzeń nieograniczonej kreacji i możliwość poznania samego siebie.

Nie jest dziś tajemnicą, iż sztuczna inteligencja zaczyna dominować w procesie zarządzania treścią. W tym miejscu kandydat ujawnia swoją nadzieję, iż wrażliwość ludzka nadal pozostanie wyznacznikiem twórczych decyzji. W kontekście pracy doktorskiej to ważna deklaracja, gdyż jak się okazuje Osowski sam ulega fascynacji technologią. Chociażby przywołany przykład maszyny perkusyjnej Roland TRT 808, stanowi inspirację nie tylko dla muzyków ale także artystów wizualnych. Technologia jest jednak nadal tylko narzędziem do prezentowania autorskiej wizji świata.

Część graficzna pracy doktorskiej obejmuje kilka dopełniających się elementów. Materiałem wyjściowym są fotografie rozmaitych obiektów – sample rzeczywistości. Jak sam autor wskazuje: *Nie są to obiekty, które zachwyciłyby swoją formą, nieopisaną estetyką przy pierwszym spotkaniu; ich siła zaczyna być widoczna dzięki obecności w systemie, w sytuacji, kiedy powtórzenie zaczyna tworzyć regułę, cechę charakterystyczną, rytm.*

Do każdego z obiektów został przypisany indywidualny symbol, tworząc swoisty kod wizualny (tzw. zbiory). To właśnie z połączenia tych elementów powstają rytmiczne kompozycje. Co ciekawe, mechanizm ich tworzenia został zaczerpnięty ze struktury grooveboxów, tzn. modułowych układów dźwiękowych gdzie poszczególne sample są zestawiane w przemyślany sposób tworząc ścieżkę dźwiękową i wypadkową kompozycję graficzną (lub na odwrót). Osowski pisze: *Chodzi o stworzenie nowego bytu, tekstu, składającego się z sampli rzeczywistości, fragmentarycznej i niedopowiedzianej, ciętej, sklejaney. Przestrzeni nieuporządkowanej, ale poszukującej porządku.*

Znak AOB który został specjalnie zaprojektowany na potrzeby pracy wydaje się dość powierzchowny i oczywisty w swoim przekazie, lecz jak się okazuje stanowi zaczątek pełniejszego systemu użytego w kodowaniu przedstawianych obiektów fotograficznych. Prezentowane obrazy zostały przygotowane w taki sposób, aby odbiorca był w stanie zinterpretować i zdekodować dzięki swoim odczuciom i doświadczeniu. Co więcej, autor inspirowany sztuką dźwięku i muzyką konkretną prezentuje dodatkowo serię video sekwencji z podkładem dźwiękowym, nawiązujących do montażu intelektualnego Siergieja Eisensteina. Powracamy zatem do pierwotnego założenia jakim jest komunikowanie poprzez kontrasty form, którymi Osowski posługuje się w sprawny i przemyślany sposób. Trudno dociec na ile w tym działaniu jest improwizacji, ale przy deklaracji aktywnego myślenia projektowego należy zakładać iż poszczególne kompozycje nie są przypadkowe. W pracy nie znajdujemy jednak konkretnej informacji na temat przeznaczenia i/lub sposobu prezentacji wymienionych video-sekwencji. Może to być zarówno wielkoformatowa projekcja, jak i „intymne” odtwarzanie poszczególnych obrazów na wyświetlaczu telefonu. Niewątpliwie jest to istotna decyzja pozwalająca na pełne doświadczenie i zrozumienie komunikatu. Grzegorz Osowski umiejętnie porusza się pomiędzy obszarami obrazu i dźwięku, przywołując liczne przykłady ich wzajemnego przenikania. Z jednej strony przybliży nam dokonania Pana Generatora w postaci interaktywnych instalacji dźwiękowych, by za moment ujawnić przemyślenia Umberto Eco i jego teorię języka doskonałego, tworzonego za pomocą kształtów i form geometrycznych.

Podsumowanie

Pomimo dużej rozpiętości tematycznej, a jednocześnie powściągliwej i niekiedy powierzchownej analizy, w ostatecznym rozrachunku praca Grzegorza Osowskiego ujawnia dojrzałą postawę – twórcy poszukującego nowych jakości w sztuce. Doświadczenia z obszaru sztuki użytkowej w połączeniu z metaforą rzeczywistości, stanowią niewątpliwie o wartości pracy i nakreślają sposób myślenia projektowego kandydata. Grzegorz Osowski posługuje się metodą chmury. Czerpiąc dość swobodnie z różnych wzorców i przykładów wskazuje autorską formę komunikacji, przy założeniu iż może ona stanowić uniwersalny język, a przynajmniej możliwy do odekodowania przez każdego odbiorcę. Autor podejmując wyzwanie i ryzyko badawczego ujęcia problemu komunikacji kulturowej, nadaje swojej pracy metaforyczny wymiar, czyniąc z bezdusznych systemów pełną życia strukturę bliską naszej rzeczywistości.

Konkluzja recenzji

Po przeanalizowaniu rozprawy doktorskiej zatytułowanej „Edycja tekstów kultury” i dokumentacji dorobku mgr Grzegorza Osowskiego stwierdzam, że przedłożona mi do oceny praca stanowi oryginalne dzieło artystyczne, spełniające kryteria pracy doktorskiej określone w art. 13 pkt 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym. Wnioskuje zatem o nadanie panu mgr Grzegorzowi Osowskiemu stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki.

dr hab. Wojciech Janicki