

Prof. dr hab. Marek  
Adamczewski  
Akademia Sztuk Pięknych  
w Gdańsku  
Wydział Architektury i Wzornictwa  
80-836 Gdańsk, Targ Węglowy 6  
tel: +48 58 301 44 40



## RECENZJA

**dorobku twórczego i pracy doktorskiej  
pani mgr Aliny Potemskiej  
z Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie  
praca przygotowana pod opieką promotora, prof. Macieja Buszewicza  
oraz promotora pomocniczego dr hab. Daniela Mizielińskiego  
na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie**

### Podstawy recenzji

- Dzieło w postaci kompletnego egzemplarza gry planszowej „Exodus”
  - Rozprawa doktorska pt. „**Exodus: gra planszowa**” wraz z dokumentacją, opisem, instrukcją i filmem
  - 3 zeszyty opisu działalności artystycznej, dydaktycznej i organizacyjnej
  - Komplet pozostałych dokumentów zawierający m.in. życiorys autorki, opinie promotorów, odpisy dokumentów
- oraz komplet powyższych materiałów w zapisie elektronicznym

Ponieważ wraz z dokumentami przeznaczonymi do recenzji otrzymałem „fizyczny” egzemplarz dzieła w postaci kompletnej gry planszowej nie mogłem się powstrzymać i zachowałem się, jak sędzę nieprofesjonalnie jak na recenzenta dysertacji doktorskiej – rozwinąłem grę Exodus, przeczytałem instrukcję i rozpocząłem grę. Wspaniała, wciągająca zabawa. Tak więc do oceny pracy przystąpiłem wzbogacony o doświadczenie „zwykłego” użytkownika, nie skażony wiedzą o procesie jej powstawania, informacjami o autorce czy opiniami profesjonalistów. Dopiero zachęcony bardzo pozytywnym doświadczeniem przystąpiłem do oceny.

Pani Alina Potemska jest absolwentką Gimnazjum Języków Orientalnych (japoński), szkoły muzycznej (fortepian) i Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych i Architektury w Kijowie. Po kolejnych studiach (pedagogika społeczno-kulturowa na Chrześcijańskiej Akademii Teologicznej w Warszawie) napisała (kolejną) pracę magisterską pt. „Gry edukacyjne w nauce języków obcych”. Wreszcie jest doktorantką ASP w Warszawie pod opieką obecnego promotora jej dysertacji, prof. Macieja Buszewicza. Tak bogate, różnorodne wykształcenie owocuje niecodziennym poziomem pracy nie tylko na poziomie merytorycznym, ale także, powiedziałbym głębi uzasadnień, argumentacji

podejmowanych decyzji czy precyzji w sposobie, języku ich przekazu. Nie sposób było nie wspomnieć o tym już na wstępie. Potwierdzają zresztą moją opinię liczne nagrody i wyróżnienia które otrzymała, a także opinie promotora i promotora pomocniczego.

### **Ocena dorobku twórczego**

Porfolio Autorki otrzymałem w postaci aż 4 dokumentów, zatytułowanych Wystawy, Opis działalności Artystycznej, Opis działalności dydaktycznej, Opis działalności organizacyjnej. Uzupełnia ten zestaw Wykaz posiadanych wyróżnień. Imponujące są zwłaszcza 2 pierwsze – dotyczące aktywności artystycznej pani Aliny Potemskiej. Pięć wystaw indywidualnych i udział w sześciu zbiorowych w Polsce w ciągu pięciu lat robi wrażenie. Przy czym lista wystaw zbiorowych opatrzona jest dopiskiem „wybrane”. W okresie od 2011 roku do dziś (a więc pierwsze jeszcze w trakcie studiów w Kijowie) Autorka wykazuje udział aż w 19 zbiorowych wystawach międzynarodowych (znowu z dopiskiem „wybrane”). To niecodzienna aktywność. Ale oczywiście nie ilość jest tu najważniejsza. Największe wrażenie zrobiła na mnie różnorodność jej zainteresowań, poszukiwań środków wyrazu – choć skupionych właściwie wokół jednego wątku. Od ilustracji po grafikę warsztatową, instalacje, gry planszowe tworzone także w wersjach elektronicznych, działania w przestrzeni publicznej. Każdy temat, zagadnienie które ją zainteresuje poznaje dogłębnie, z pasją, profesjonalnie. Piękny rozdział pracy zatytułowany „Droga od książki do gier” jest przekonujący i doskonale wyjaśnia drogę twórczą Autorki. Od „zwykłej” ilustracji książki, przez książkę artystyczną, takąż w przestrzeni wystawowej, dalej skupienie się na interaktywności swoich projektów graficznych dochodzi pani Potemska do zbliżenia, jak pisze pojęcia gry do jej rozumienia książki. „Książka w jakimś sensie stała się tożsama z grą. Fascynacja procesem grania sprawiła, że z czasem element gry zaczął górować nad przekazem” stwierdza w końcu. Całe portfolio to spójny obraz dojrzałej, interesującej artystki projektantki.

### **Ocena dzieła**

Nie czuję się kompetentny w ocenie konstrukcji, struktury gry, zwłaszcza w konfrontacji z Pracownią Projektowania Gier i Komiksów. Moja nieco bardziej teoretyczna wiedza pochodzi z lat 70-tych ubiegłego wieku, gdy pasjonowaliśmy się w naszej katedrze podręcznikami i zbiorami gier autorstwa Lecha Pijanowskiego. Sądzę, iż o wartości profesjonalnej dzieła świadczą wystarczająco opinie współczesnych Autorce profesjonalistów. Poza więc przyjemnością z używania egzemplarza Exodusa skupiłem się na ocenie samej dysertacji. Przedstawiona do oceny praca jest kompletna i właściwie skonstruowana w rozumieniu wymagań dysertacji doktorskiej. Na 143 stronach podstawowej dokumentacji autorka po dobrze napisanym wstępie w kolejnych rozdziałach wyjaśnia jak rozumie znaczenie pojęcia gry (jako narzędzia do zabawy, ale także i nauki, przyswajania wiedzy czy komunikacji – również znaczenia gier kulturowo historycznego teraz i w przeszłości. Temu znaczeniu poświęca osobny rozdział swoich

rozważań w kontekście sztuki, narzędzia artystycznego, edukacji, metafory życia (określenie autorki) – a także w relacji do wierzeń religijnych czy wojny. Wreszcie przechodząc do sedna prezentuje swoje dzieło, grę EXODUS. Wyjaśnia założenia i cele projektu, decyzję o wyborze podstawy tematycznej, szczegółowo relacjonuje etapy pracy i sposób realizacji gry – tworzenie koncepcji, testowanie prototypów, ostateczne projektowanie jej elementów (plansza, figury i kostki – nie zapominając o efektownym opakowaniu i instrukcji). Niezwykle ciekawe są aneksy do treści podstawowej dysertacji – szczególnie historie jej testowania w postaci szczegółowego zapisu każdej z wielu przeprowadzonych sesji na kolejnych wersjach – z zebranymi uwagami, wnioskami i wynikającymi z nich zmianami w projekcie. To bardzo dobrze opisany przebieg badań z jednej strony ilustrujący sam proces badawczy zmierzający do poszukiwania najlepszej odpowiedzi, ale także jakość, poziom pracy projektantki nie zadawalającej się dobrymi rezultatami. Panią Potemską interesują tylko wyniki najlepsze. Tak więc strukturę pracy bez wątplenia oceniam pozytywnie – dysertacja opatrzona jest (powtórzę) dobrze napisanym wstępem, w którym wyjaśniony jest czytelnie problem badawczy, dalej następuje interesujący, odpowiednio rozbudowany pakiet wiedzy na temat zagadnienia, którego praca dotyczy – po czym poznajemy przebieg procesu tworzenia dzieła, opis badań, wreszcie rezultat końcowy. Wszystko napisane spójnie, logicznie – to po prostu ciekawa „książka” jak powstaje gra.

Wart jest komentarza wybór tematu przez Autorkę. Wszak to nieoczywisty obecnie wybór, aby gra opowiadała o wędrowce Izraelitów z Egiptu w czasach biblijnych. Podrozdział „Wybór podstawy tematycznej” przekonująco uzasadnia jej decyzję – wart byłby zacytowania w całości. A rozpoczyna się stwierdzeniem, iż „ważna była możliwość zetknięcia się z ponadczasowymi wartościami etycznymi zawartymi w Księdze Wyjścia, jej przekazem kulturowym”. Oby ten przekaz dotarł do wielu użytkowników, graczy. Życzę tego szczerze Autorce. Z obowiązku recenzenta muszę zwrócić uwagę na drobiazg, ale istotny - różnicę pomiędzy instrukcją a oryginalną planszą. Wg instrukcji startuje się z 6 linii, na planszy jako startowa jest zaznaczona piąta licząc od morza. To zapewne jest pomyłka, jednak zupełnie zmienia ona taktykę rozgrywki. Niezbędne jest ujednoczenie przed szerszą publikacją.

Koniecznym recenzując materiały udostępnione przez Alinę Potemską trzeba także podkreślić ich wzorową formę graficzną i bogactwo opracowania – z filmem instruktażowo/promocyjnym włącznie.

### **Konkluzja**

Przedstawione do recenzowania materiały pozwalają mi na wyrażenie pozytywnej opinii o dysertacji, dorobku twórczym i aktywności kandydatki. Pani Alina Potemska w swojej pracy zawarła niebagatelną ilość wiedzy na temat zagadnień, którym jest ona poświęcona, czytelnie i logicznie przedstawiła swój proces dochodzenia do ostatecznego rozwiązania.

Wymagało to podejmowania wielu trudnych, mających wyraźnie kreatywny charakter decyzji. Na podkreślenie zasługuje rzetelność kandydatki, wzorcowe przeprowadzenie i przedstawienie badań i prób skutkujących znakomitym, interesującym dziełem.

Biorąc więc pod uwagę cały dorobek twórczy oraz przedstawioną pracę doktorską, stwierdzam, że w mojej opinii całość spełnia odnoszące się do stopnia doktora wymagania artykułu 13.1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 r. (z późniejszymi zmianami) o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Wnioskuje więc o wysoką ocenę dysertacji pani mgr Aliny Potemskiej.

Marek Adamczewski

