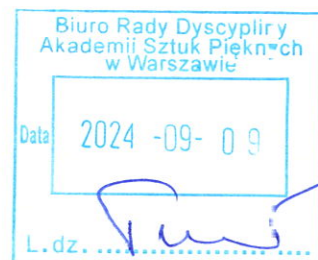


prof. dr hab. Dariusz Kuźma
Wydział Architektury i Wzornictwa,
Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
60-967 Poznań, al. Marcinkowskiego 29
dnia 26.08.2024 r.

Adres e-mail: dariusz.kuzma@uap.edu.pl



RECENZJA

dorobku twórczego, artystycznego oraz
działalności dydaktycznej i organizacyjnej
Pani **mgr Zuzanny Łapieś**, pracownika ASP w Warszawie,
sporządzona w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie: sztuki, dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
realizowanym na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.
Promotor: prof. dr hab. Grzegorz Niwiński ASP w Warszawie

ZLECENIODAWCA RECENZJI

Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

Zlecenie zostało przeze mnie podjęte w związku z informacją przestaną mi przez Biuro Rady Dyscypliny i Szkoły Doktorskiej Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. W dniu 12.06.2024 r. otrzymałem informację, że decyzją Rady Wydziału zostałem powołany w skład komisji doktorskiej z funkcją recenzenta, w przewodzie doktorskim w dziedzinie: sztuki, w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym do oceny osiągnięć Pani mgr Zuzanny Łąpieś, pracownika ASP w Warszawie.

DOKUMENTACJA DOKTORSKA

Komplet dokumentacji w formie papierowej, stanowiący podstawę sporządzenia recenzji w bieżącym przewodzie doktorskim:

1. Życiorys zawodowy
2. Kwestionariusz osobowy
3. Kopia dyplomu Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie o uzyskaniu tytułu magistra na kierunku Wzornictwo w specjalności Projektowanie produktu i komunikacji wizualnej.
4. Spis dorobku pt. Wybrane projekty z portfolio: ilustracja, identyfikacja wizualna, oprawa graficzna gier, scenografia
5. Rozprawa doktorska pt. „ Wykorzystywanie rysunku odręcznego jako narzędzia pomagającego w podejmowaniu decyzji podczas poszukiwania koncepcji w procesie projektowym” (w wersji cyfrowej).
6. Opis pracy doktorskiej pt.: „Wykorzystanie rysunku odręcznego jako narzędzia pomagającego w podejmowaniu pierwszych decyzji podczas poszukiwania koncepcji w procesie projektowym. Poradnik dla studentów wzornictwa pierwszego roku w cyklu czterech prezentacji.

PODSTAWOWE INFORMACJE O DOKTORANCIE

Pani mgr Zuzanna Łąpieś, jest absolwentką wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Dyplom licencjacki z wyróżnieniem Rektora ASP w Warszawie uzyskała w 2012 r., a dyplom magisterski w 2014 r. Od 2013 współprowadzi Pracownię Technik Prezentacyjnych w Katedrze Podstaw Projektowania na specjalizacji Projektowanie Produktu i Komunikacji Wizualnej Wydziału Wzornictwa ASP w Warszawie. Od 2021 Prowadzi Pracownię Technik Przekazu (dawna Technik Prezentacyjnych). Od 2021 jest Koordynatorką ds. Jakości Kształcenia ASP w Warszawie i Przewodniczącą Wydziałowego Zespołu Jakości Kształcenia. Od 2023 współpracuje z Biurem Wsparcia i Dostępności na ASP w Warszawie przy opracowywaniu procedur dostępności w ramach realizacji programu „Akademia Dostępna”. Jest również Członkinią Wydziałowych Zespołów Roboczych: ds. studentów, ds. rekrutacji, ds. cyfrowych i Komisji ds. kształcenia.

Rozprawa doktorska pt. „**Wykorzystywanie rysunku odręcznego jako narzędzia pomagającego w podejmowaniu decyzji podczas poszukiwania koncepcji w procesie projektowym**” Pani mgr Zuzanny Łąpieś realizowana pod opieką promotorską Pana prof. Grzegorza Niwińskiego jest podsumowaniem jej drogi zawodowej i nabytych w wyniku tej drogi doświadczeń.

Celem pracy jest przedstawienie zagadnień związanych z rysunkiem odręcznym, szkicem, jako zapisem bezpośrednim, najbliższym źródła powstania koncepcji projektowej. Hasło rysunek odręczny nie będzie jednak oznaczać li tylko pracy powstającej bez pomocy przyrządów kreślarskich takich jak przykładnica, liniał, trójkąt. W wyniku opracowania powstaje bardzo rzetelne kompendium wiedzy na temat metody i metodologii rysunku perspektywicznego. Szkicowanie, to pomimo upowszechnienia środowiska Cad wciąż przydatne narzędzie w pracy, zawsze (przynajmniej dla mnie ...) pozostanie pierwszym śladem zapisu procesu twórczego.

Autorka twierdzi, że: „celem pracy doktorskiej było zapoczątkowanie procesu ujednolicania i uzupełniania materiałów edukacyjnych w Pracowni Technik Prezentacyjnych oraz nadanie im samodzielnej, przystępnej i angażującej formy. Główną ideą było umożliwienie indywidualnego tempa przejścia przez opracowany materiał, z dopasowaniem go do swoich umiejętności wyjściowych, bez ryzyka przytłoczenia. Prezentacje składające się na pracę doktorską obejmują obecnie wprowadzenie do postugiwania się rysunkiem odręcznym na wczesnych etapach procesu projektowego.”

Przygotowany przez Autorkę cykl czterech prezentacji kierowany jest przede wszystkim dla osób studiujących na kierunkach projektowych i stanowi wprowadzenie do podstawowych zagadnień poświęconych rysunkowi produktowemu, stając się bazą do dalszych zadań programowych. Zawiera praktyczne porady związane z konstrukcją szkicu przekazującego podstawowe informacje o bryle, funkcjonalności, ergonomii, budowie i materiale. Przećwiczenie opracowanych materiałów, będących pigułką wiedzy o szkicowaniu produktu, ułatwi adeptom kierunków projektowych komunikację i pracę w zespole.

Część I - Zastosowanie rysunku odręcznego w procesie projektowania produktu stanowi wprowadzenie w temat rysunku odręcznego jako narzędzia służącego usprawnieniu pracy i komunikacji w zespole. Przekrojowo omówione zostały różne funkcje rysunku i jego zastosowanie w procesie projektowym od momentu analizy problemu po poszukiwanie koncepcji. Część ta zawiera podpowiedzi, jak rysować z myślą o ergonomii, technologii oraz budowie przedmiotów.

Część II - Podstawy rysunku produktowego to praktyczne porady na szybkie i czytelne pokazanie bryły, cienia, detali, relacji elementów w przestrzeni oraz sugestii materiału. Podpowiedzi sprytnych sposobów na ułatwienie sobie procesu rysunkowego.

Część III - **Podstawy perspektywy linearnej** stanowi uzupełnienie podstawowej wiedzy związanej z widzeniem i konstrukcją kątów prostych i okręgów w perspektywie, dla osób bez wcześniejszego kontaktu z rysunkiem konstrukcyjnym lub architektonicznym.

Część IV - **Rysowanie przedmiotów z rzutów poglądowych** stanowi uzupełnienie podstawowej wiedzy o rysunku technicznym i rzutowaniu europejskim oraz instruktaż prowadzący przez proces rysowania obiektu w perspektywie w oparciu o analizę jego rzutów.

Autorka szczegółowo opisuje i analizuje drogę, jaką przechodzi Twórca od szkicu koncepcyjnego jako bezpośredniego śladu w procesie projektowania.

Celem pracy było określenie miejsca umiejętności szkicowania i swobodnego rysowania. Rysunek szkicowy, jego wpływ na czysto mentalną wizualizację, będący inspiracją do dalszej pracy, odnaleźć można również w szkicowym poszukiwaniu formy w rzutach, przekrojach, widokach, niekoniecznie stworzonych w perspektywie lub aksonometrii. To poszukiwanie rozwiązań funkcjonalnych lub formalnych w szkicowaniu płaskich struktur, ma znaczenie w szybkim dojściu do zamierzonego efektu. W intuicyjnie wykonywanym szkicu możemy zobaczyć zupełnie nowe rozwiązania, bez systemowej analizy funkcji lub formy, możemy zostać zainspirowani.

Pomimo faktu, że możliwości kreowania świata cyfrowego są dzisiaj niemal nieograniczone, pozwalając na równoważność tego co rzeczywiste z tym co nierzeczywiste, to zapis "analogowy", oparty na wiedzy, umiejętnościach rysunkowych, wrażliwości Twórcy jest nie do przecenienia. Nie wyobrażam sobie, by pominąć ten sposób na jakimkolwiek etapie tworzenia. To sposób przekazywania idei i treści, w których ograniczone możliwości techniczne i technologiczne nie „zabijają” rzeczywistych intencji i możliwości kreacji.

DOROBK TWÓRCZY

Pani mgr Zuzanny Łąpień, zaprezentowany w formie albumu pt.: „Wybrane projekty z portfolio: ilustracja, identyfikacja wizualna, oprawa graficzna gier, scenografia” to zbiór projektów i realizacji projektowych, na bardzo różnej charakterystyce i o bardzo szerokim zakresie. Jest zestawiony tematycznie i w ramach określonych obszarów projektowych-chronologicznie. Wykaz ten obejmuje m.in. 7 projektów zrealizowanych przy współpracy z Muzeum Narodowym w Warszawie od 2015 roku, 1 projekt scenografii do wystawy „Poza architekturą / Beyond Architecture” w pawilonie SARP w Warszawie dla Narodowego Instytutu Architektury i Urbanistyki i Stowarzyszenia Architektów Polskich przy współpracy z BDA Hamburg (24.07- 11.08.2019), oprawę graficzną przygodowej gry komputerowej " Apocalipsis - dla studia Punch Punk Games, wydawnictwo Klabater (2018), grafikę do czołówki 8 odcinków serialu „1670” realizowanego na zamówienie Netflix przez Akson Studio sp. z o.o. Od 2015 Pani Zuzanna Łąpień opracowywała graficznie materiały w dla Jednostki Wojskowej GROM, a w 2022 roku dla Służby

Wywiadu Wojskowego. Dużą wartość prezentuje także część albumu nazwana RYSUNKI. Portrety, szkice z natury i projekty własne (Ołówki i digital painting).

Prezentowane w portfolio wybrane realizacje wystawiennicze będące efektem współpracy z Muzeum Narodowym w Warszawie m.in. do wystawy czasowej **PICASSO**, 2023 r., do wystawy pt.: **Wystawa, której nie było... Ignacy Łopieński (1865-1941) – odnowiciel sztuki graficznej**, 2019r., do wystawy pt.: **MNW kolekcjonuje. Zakupy z lat 2017–2022**, 2023 r., czy współpraca z Narodowym Instytutem Architektury i Urbanistyki w 2019 r. przy projekcie aranżacji wraz z etalazem do wystawy pięciu fotografów: **Poza architekturą / Beyond Architecture** to przykłady poszukiwania uniwersalnych form wyrazu oraz próba określenia współczesnych cech tożsamości przestrzeni. Powstały oryginalne rozwiązania kreacji przestrzennej, których wartość jest wynikiem świadomej, racjonalnej konsekwencji poszukiwań właściwych, osadzonych w konkretnych sytuacjach rzeczywistej, autorskich koncepcji przenikania się i zespolenia formy i funkcji. W przedstawionych projektach widać wyraźnie dbałość o wytworzenie odpowiedniego nastroju a szczególnie w budowaniu nasyconego, dynamicznego kolorytu oryginalnej formy tworzącej klimat przestrzeni.

Inne pole zainteresowań Autorki stanowią opracowania graficzne. Współpraca z **Jednostką Wojskową GROM** (od 2016 r.) przyniosła wymierne efekty przy projektach materiałów edukacyjnych, kolekcjonerskich i promocyjnych, projektach coinów kolekcjonerskich itd. a współpraca ze **Służbą Wywiadu Wojskowego**, (2022 r.) spowodowała redesign logotypu i koncepcji nowej estetyki oraz struktury strony internetowej (www.sww.gov.pl).

W 2022 r. współpraca z młodym biurem produkcyjnym **Viator Films** przyniosła efekty w postaci projektu logo do animowanego malarskiego intro i plakatu filmowego. Natomiast współpraca z zespołem robiącym eksperckie szkolenia psychologiczne i terapeutyczne **Euphire**, (2022 r.) zaowocowała oprawą graficzną terapeutycznej gry karcianej **Labirynt Rozmów**. Zaprojektowano koncepcje i ilustracje do pudełka, kości, kart i instrukcji a ilustracja na szczycie pudełka faktycznie jest działającym labiryntem do przejścia dla dwóch osób.

Osobną kategorię w działalności projektowo-artystycznej Pani Zuzanny Łapieś stanowi współpraca z producentem niezależnych gier komputerowych **Punch Punk Games**. Oprawa graficzna niezależnej gry przygodowej **"Apocalipsis"** (2017 r.) została doceniona i nagrodzona za szatę graficzną na wielu polskich i zagranicznych imprezach branżowych. Interesującą pozycją jest również koncept oprawy graficznej do gry inspirowanej japońskimi legendami, wojowniczkami Onna-bugeisha oraz drzeworytem Ukiyo-e również dla **Punch Punk Games** (2018 r.)

Dorobek Doktorantki jest zróżnicowany, ale bez względu na pole eksploracji twórczej reprezentuje równy, bardzo wysoki poziom. Zamieszczona w opracowaniu dokumentacja sugeruje obraz świadomej projektantki, która z dużą swobodą, choć bardzo rozsądnie korzysta z możliwych środków wyrazu, i która bez problemu potrafi

znaleźć się we współczesnej rzeczywistości projektowej i realiach technicznych oraz technologicznych.

DYDAKTYKA

Z nauczaniem rysunku Pani Zuzanna Łąpieś mam styczność już od ponad 15 lat. W tym czasie pracowała z dziećmi, dorosłymi i seniorami. Do każdej z tych osób musiała „...dopasować styl komunikacji adekwatny do ich motywacji, ale także przyjąć formę pracy dydaktycznej pozwalającej na przełamanie barier i zdobycie zaufania pomagającego w prowadzeniu korekt.” Przez ostatnią dekadę związana jest z Wydziałem Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie gdzie została asystentką (jeszcze w trakcie trwania jej studiów licencjackich) profesora Jerzego Junoszy-Szaniawskiego, założyciela Pracowni Rysunku Prezentacyjnego. Przez 8 lat współpracy z profesorem współtworzy nowy program Pracowni Technik Prezentacyjnych w utworzonej Katedrze Podstaw Projektowania.

„Lata korekt i obserwacji pozwoliły mi na wychwycenie problemów, które wracają niezależnie od wieku i zmian pokoleniowych. Przetestowałam także różne sposoby na przekazywanie i utrwalanie tego konkretnego wycinka wiedzy. Z tym doświadczeniem dostosowywałam stare materiały do współczesnych metod nauczania, stopniowo wprowadzając zmiany w treści zadań i wykładów. Potrzeba odświeżenia formuły kursu wynikała także z mojego przekonania o specyficznej funkcji rysunku produktowego we współczesnym procesie projektowym.”

Prowadzone przez Panią Zuzannę zajęcia mają wykształcić w studentach wrażliwość na znaczenie projektowanego obiektu, czy sytuacji oraz dbałość o kontekst w szerokim tego słowa znaczeniu w procesie projektowania. Studenci mają możliwość zapoznania się z szeroką panoramą różnorodnych, zjawisk i praktyk artystycznych, wykorzystujących sposoby "wizualizacji" przestrzenności form.

„Uczę rysunku jako narzędzia wspomagającego myślenie analityczne, ułatwiającego podejmowanie decyzji oraz usprawniającego komunikację z zespołem, wykładowcą lub z klientem, na etapie poszukiwania i tłumaczenia wstępnych koncepcji. (..) Coraz częściej, poza funkcjonalnością, analizie poddawane są złożone problemy, procesy i emocje. Do ilustrowania tych tematów potrzebujemy nowych narzędzi i odejścia od dostowności obrazu na rzecz wizualnych metafor, diagramów, modeli konceptualnych itp. „

Są to dla mnie elementarne, aczkolwiek niezmiernie cenne w procesie edukacyjnym aspekty poszukiwania, pozwalające na tworzenie narzędzi w warsztacie przyszłego Twórcy-Projektanta.

KONKLUZJA

Po zapoznaniu się z materiałem, zaprezentowanym w niniejszym postępowaniu doktorskim, muszę stwierdzić, iż dorobek Zuzanny Łąpieś jest zróżnicowany, ale reprezentuje bardzo wysoki poziom. Dostrzegam inwencję, którą wykazuje Doktorantka w poszukiwaniu własnych, oryginalnych form artystycznej wypowiedzi. Myślę, że najważniejsze cele i priorytety każdej pracy twórczej skupiają się wokół budowania spójnych całości o wzajemnych powiązaniach przestrzennych, funkcjonalnych oraz stylistycznych, kształtowania przestrzeni o wyraźnych cechach tożsamościowych, a także poszukiwania równowagi pomiędzy wartościami kreatywnymi i technicznymi.

Konkludując...

Uważam, że przedłożona mi do recenzji i oceny rozprawa doktorska pt. **Wykorzystywanie rysunku odręcznego jako narzędzia pomagającego w podejmowaniu decyzji podczas poszukiwania koncepcji w procesie projektowym**" Pani mgr Zuzanny Łąpieś realizowana pod opieką promotorską Pana prof. Grzegorza Niwińskiego, stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną Doktorantki w zakresie dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz potwierdza Jej umiejętności w zakresie samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Zarówno rozprawa doktorska jak i wartość dorobku twórczego i dydaktycznego, prezentowana postawa etyczna i całość działań Kandydatki spełnia stosowne przepisy art. 13 zgodnie z ustawą z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytułach w zakresie sztuki (Dz. U. 2003 nr 65, poz. 595, z późniejszymi zmianami).

Dlatego wnoszę o dopuszczenie rozprawy do publicznej obrony pracy i **popieram wnioski o nadanie Pani mgr Zuzannie Łąpieś** pracownikowi Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie **stopnia doktora** w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



prof. dr hab. Dariusz Kuźma