

Prof. dr hab. inż. arch. Tomasz Kozłowski
Katedra Projektowania Architektonicznego
Wydział Architektury
Politechnika Krakowska

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr inż. arch. Andrzeja Jarczewskiego
pt. *Komiks w architekturze*.**

opracowanej na Wydziale Architektury Politechniki Wrocławskiej
pod kierunkiem promotora, dr hab. inż. architekt Leszka Malugi prof. nadzw. PWt.

Recenzję opracowano na zlecenie Prorektora ds. Nauki Politechniki Wrocławskiej prof. dr hab. inż. Andrzeja Ożyhary, umowa nr 48/05/PRR/2022.

1. Opracowanie *Komiks w architekturze* – to dość gruba książka. Składa się z trzech części podzielonych na jednolicie ponumerowane rozdziały różnej długości oraz *Wstępu* i *Wnioski*.

Część 1. Tekst zaczyna się od *Wstępu* (s. 5-20). Składa się on z krótkiego *Wprowadzenia* (s. 6), przedstawiono tu uzasadnienia wyboru tematu (s. 6), omówiono *Przedmiot badań* (s. 6), przedstawiono *Uzasadnienie podjęcia tematu* (s. 7), pokazano *Cel badań* (s. 7-9), *Zakres badań* (s. 9-10). Autor w tej części przedstawia także *Pytania badawcze* (s. 10-12). Pan Andrzej Jarczewski przedstawia dwie grupy pytań. Pierwsza grupa pytań jest związana z funkcją komiksu w działalności architekta: *Jakie role i zadania może pełnić komiks w różnych obszarach twórczości architektonicznej? W jakich sytuacjach zawodowych architekci wykorzystują komiks do komunikacji? Jak komiks rozszerza obszar narracji wewnątrz środowiska zawodowego oraz ze społecznym otoczeniem (np. inwestorem, użytkownikiem)? Jakie cechy komiksu wyróżniają jego przydatność w praktyce zawodowej wobec tradycyjnych funkcji rysunku architektonicznego? - Jakie funkcje pełni komiks w kształtowaniu kultury architektonicznej w zakresie form komunikacji i języka?* Druga grupa pytań badawczych dotyczy bezpośrednio formy komiksu: *Jakie cechy formalne upodabniają, a jakie odróżniają komiks od tradycyjnie rozumianego rysunku architektonicznego? Jakie cechy i możliwości plastyczne komiksu poszerzają tradycyjne rozumienie pojęcia rysunek architektoniczny? Jak komiks architektoniczny wpisuje się w warsztat plastyczny architekta (narzędzia plastyczne, techniki graficzne itp.)? Jakie środki formalne komiksu poszerzają możliwości narracji zawodowej?* Kolejnym punktem jest przedstawienie tezy pracy (s. 12-13). Mówi ona, że *komiks jako metoda ekspresji graficznej zaadaptowana ze świata kultury popularnej do potrzeb narracji w świecie twórczości architektonicznej oferuje wiele nowych możliwości wzbogacenia formy i zakresu komunikacji wizualnej a jako narzędzie wspiera proces projektowania i edukacji.* Kolejne części *Wstępu* to *Metodologia* (s. 13-16) gdzie

Doktorant pokazuje *Metodę prowadzenia badań* (s. 13-14), *Narzędzia badawcze* (s. 14-15) oraz *Plan badań* (s. 15-16). Jest tu także przedstawiony *Stan badań i literatura* (s. 17-19).

Część 2. to *Fenomen komiksu*. Tu mamy podrozdziały: *Wprowadzenie* (s. 22), *Definicje komiksu* (s. 22-29), *Język komiksu* (s. 29-35), *Wizualne atrybuty komiksu* (s. 35-43), *Stylistyka i estetyka komiksu* (s. 43-49), *Formy publikacji komiksu* (s. 49-51) oraz *Geneza przestrzennego języka komiksu* (s. 51-58).

Część 3. *Komiks w warsztacie plastycznym architekta* (s. 59-94). Składa się z podrozdziałów: *Wprowadzenie* (s. 61-62), *Rysunek architektoniczny* (s. 62-66), *Komiks architektoniczny* (s. 66-72), *Narracja w architekturze* (s. 72-76), *Plastyka komiksu w prezentacji projektów architektonicznych* (s. 76-83), *Komiksowa narracja przekazem informacji o projekcie architektonicznym* (s. 83-94).

Część 4. *Komiks w praktyce zawodowej* (s. 95-232). Składa się z części: *Wprowadzenie* (s. 96), *Manifesty architektoniczne* (s. 96-144), *Komiks jako forma prezentacji projektów architektonicznych* (s. 144-166), *Komiks inspiracją realizacji architektonicznych* (s. 166-184), *Komiks nośnikiem wiedzy architektonicznej* (s. 184-204), *Komiks w edukacji architektonicznej* (s. 204-218), *Komiks jako forma krytyki architektonicznej* (s. 218-232).

Część 5. *Wnioski* (s. 233-239).

Pracę kończy *Bibliografia* (s. 241-252), *Spis ilustracji* (s. 253- 268) oraz *Streszczenie* (s. 269-270) po polsku i *Summary* (s. 271-272) po angielsku.

Całość zapisano zwięzłym tekstem na 272 numerowanych stronach formatu A4. Tekst uzupełniony jest 285 ilustracjami. Na końcu znajduje się spis literatury. Jest on bardzo obszerny, lecz niestety nieponumerowany. Opracowanie przypomina „prawdziwą” książkę wydaną starannie i z dbałością o kształt rzeczy, przyjemną nie tylko w czytaniu, ale i także oglądaniu. Temat i sposób opracowania umieszcza książkę w kategorii prac naukowych, które mogą być zrozumiane nie tylko przez profesjonalistów.

Recenzent zapoznał się z pracą z przyjemnością, także z racji ciekawości jak z punktu widzenia młodego badacza zostanie opisana rzecz ciekawa dziś nie tylko architektów, ale i odbiorców architektury w różnym wieku.

2. Wybrane uwagi

2.1. Przedmiotem rozważań Pana Andrzeja Jarczewskiego jest komiks w zapisach architektury i jego wpływ na komunikację architektów z odbiorcami. Komiks obecny w kulturze od wielu lat może stać się nowym medium dla przedstawiania obiektów architektonicznych. Kiedyś El Lissitzky głosił tezę, że *malarstwo jest stacją przesiadkową do architektury*. Z takim twierdzeniem współcześnie już nikt nie dyskutuje. Może jednak obecnie inny już odbiorca architektury, potrzebuje bardziej nowoczesnego sposobu porozumiewania się. Przyzwyczailiśmy się do malowanej architektury Zahy Hadid czy szybkich szkiców Franka Gehrego, jednak świat idzie naprzód. Jak możemy zobaczyć w pracy młodego przecież naukowca, poszukuje on właśnie takiej nowatorskiej drogi. Autor podejmuje temat szeroko i opisuje całościowe połączenie architektonicznej przestrzeni z artystycznym podejściem rysowników. Połączenie takie może być odzwierciedleniem zainteresowań wieloma dyscyplinami sztuki i nauki. W pracy Doktorant stara się pokazać świat sztuki

na swój osobisty sposób, pokazując, że architektura nie jest tworzona w próżni. Dlatego praca obejmuje także zagadnienia z zakresu teorii sztuki, filmu, psychologii i filozofii. Badania więc możemy nazwać interdyscyplinarnymi. Fakt odnajdywania różnych wątków ze świata sztuki i łączenie ich ze sobą w pracy jest bardzo interesujący. A takie połączenie wprowadza całość opracowania na wysoki poziom intelektualny. Należy przypomnieć, że rysowane wizualizacje projektów, które kiedyś tworzył Hugh Ferriss, możemy odnaleźć w zbudowanym w filmach Gotham City, mieście siedzibie Batmana.

Pan mgr przedstawia zbiory wiadomości zebranych, przeanalizowanych i ułożonych w całość. Tylko wtedy posiadana wiedza na dany temat ma wartość i nie jest skazana na powierzchowność. Ogrom włożonej w poszukiwania jest widoczny i zasługuje na pochwałę. Praca nie jest prostym katalogiem, lecz prawdziwym dziełem naukowym. Recenzent zapoznał się z nim z przyjemnością.

2.2. Praca napisana jest czytelnym językiem, według jasnego schematu możliwego do prześledzenia w tytułach rozdziałów. Prowadzi nas od definicji komiksu i poszukiwań twórców nowych środków wyrazu, przez zastosowanie go w warsztacie plastycznym architekta aż do manifestów architektonicznych i prezentacji rozwiązań projektowych. Autor dokonuje ich analizy, a całość kończy wnioskami.

2.3. Merytoryczny początek opracowania stanowi rozdział *Fenomen komiksu*. Autor przedstawia wybrane aspekty dotyczące takich rysowanych dzieł. Przestrzeń sztuki rysowanej jest dla Doktoranta powiązana z przestrzenią architektury. Pana Jarczewski sięga dość dawno i chyba słusznie odnajduje komiks już w czasach rzymskich i dziełach kościoła katolickiego takich jak Droga Krzyżowa. Tu jednak powołując się na znawców tematu, przywołuje bardziej adekwatne określenie – protokomiksy. Dużo nowsze dzieła te od XIX wieku miały już postać współczesnych komiksów, w których pojawił się wymóg wzajemnego powiązania obrazu i tekstu. Jedną z ładniejszych definicji, którą przedstawia Doktorant to definicja specjalisty w tej materii Wojciecha Birka: *Sztuka komiksu jest to forma komunikacji estetycznej, zaliczana do sztuk narracyjnych i wizualnych, posługująca się połączeniem tworzyw słownego i graficznego oraz organizująca je w sposób analogiczny do reguł przekazu filmowego*. Kolejną część rozważań to poszukiwanie języka komiksu. Tu Andrzej Jarczewski pokazuje powiązanie takich opowieści z językiem, który w nich występuje i który je tłumaczy. Mogą to być dzieła wielostronicowe z następującymi po sobie obrazami, ale spotyka się także jedno kadrowe plansze. Te ostatnie mogą łączyć się ze sztuką malarską. Doskonałym przykładem może być dzieło Roya Lichtensteina *Whaam!* To przeskalowane dzieło z 1962 roku firmy DC *All American Men of War*. Lichtenstein tworzy nową bardziej artystyczną całość, nowych wielkich rozmiarów (172x406cm). Możemy zobaczyć, że to już niedrobny rysunek, ale raczej billboard. Wizualne atrybuty komiksu to dalsza część rozważań. Tu Doktorant wymienia, że najważniejsze są następujące po sobie obrazy, umieszczanie tekstu w ograniczonych polach, wyraziste liternictwo. Te cechy obrazów najlepiej charakteryzują estetykę komiksów. Stylistyka i estetyka komiksu stworzona jest z własnych elementów strukturalnych, tworzących oryginalną *technikę komunikacji*, która budowana jest na znanych odbiorcom zasadach i kodach. Formy publikacji komiksu są różne od

jednostronicowych zamieszczanych na końcu gazet aż do zeszytów publikowanych w większych seriach. Przestrzenny języka komiksu opiera się o narrację wizualną, a toczy się w różnych środowiskach przestrzennych. Akcja i dialogi komiksu obrazują postacie a przestrzeń, która je otacza, jest dobierana przez twórców starannie w celu osadzenia w akcji.

W części trzeciej *Komiks w warsztacie plastycznym architekta* autor przybliżył nas do meritum pracy. Doktorant podkreśla, że w złożonym procesie tworzenia architektury pomiędzy momentem powstania idei projektowej a realizacją zamierzeń musi wystąpić faza dokumentacji – wykonywania zapisów graficznych, które myśl projektową przekażą budowniczym. Jednak projekt taki jest przeważnie niezrozumiały dla zwykłego odbiorcy. Dlatego po drodze powstaje wiele różnych form graficznego zapisu, łatwiejszych do odbioru przez nieprofesjonalistów. Autor w pierwszej kolejności umiejscawia komiks na szerszym polu zapisów graficznych twórców architektury oraz stara się wskazać jego właściwości przydatne w praktyce projektowej. Tu następuje wstępna analiza przypadków tworzenia komiksów przez projektantów. Andrzej Jarczewski zwrócić uwagę na trzy podstawowe aspekty – na formę, funkcję i metodę obrazowania treści dotyczących architektury. Oraz przedstawione jest pięć aspektów związanych z obecnością komiksu w warsztacie architekta: rysunek architektoniczny jako graficzny nośnik idei projektowych, narracja jako funkcja transmisji informacji, plastyczne cechy komiksu architektonicznego, oraz jego rola w przekazie informacji o projekcie. Kolejno następuje analiza wybranych przykładów komiksów ukazujących formę i funkcję w podziale na różne metody zapisu myśli architektonicznych.

Część składa się także z bardziej szczegółowych opisów rysunków architektonicznych, komiksu architektonicznego, narracji w architekturze czy plastyka komiksu w prezentacji projektów architektonicznych. Rysunek towarzyszył architekturze od zawsze, nie da się jej zbudować bez wcześniejszego zapisania. Był on nieodzowny jednak nie tylko do budowie samej formy, ale także zapisowi idei, przedstawiał inspiracje autorów, pokazywał materiały, z jakich będzie tworzona architektura. Głównym celem Doktoranta było przedstawienie „ludzkiego” wymiaru rysunków, jakie powinny towarzyszyć zapisom architektury. Projekty reklamowane są zwykle przez twórców w sposób zbyt techniczny, mogą przecież onieśmielać nieobeznanych z rysowaniem odbiorców. Komiks może stać się tym medium, które będzie łączyć twórcę z przyszłym użytkownikiem i wyrażać emocjonalny charakter architektury. Taka ekstrawagancja twórców (rysunek taki przecież jeszcze nie został zaakceptowany powszechnie) czy niedoskonałości ręcznego warsztatu, mogą stać się wyrazem bardziej ludzkiego charakteru propozycji projektowych.

Część czwarta to *Komiks w praktyce zawodowej*. Tu Doktorant omawia możliwości wykorzystania języka komiksu w projektach architektonicznych. Pierwsze podrozdziały są przedstawieniem przypadków najbardziej związanych z taką twórczością. Mamy więc tak ważną rzecz w historii teorii architektury, jak manifesty architektoniczne oraz praktyczną stronę zawodu, czyli rozwiązania projektowe. Potem Pan Jarczewski dokonuje próby przeanalizowania przykłady komiksów, które jak pisze, wywarły wpływ bezpośrednio na twórczość architektoniczną, bądź na kształtowanie wiedzy i świadomości architektonicznej. Mamy tu więc opisane pisma wielkich twórców i towarzyszące im komiksowe rysunki potwierdzające ich teorie sztuki. Autor opisuje prace: Le Corbusiera, *Archigramu*, Bjarka

Ingelsa, Bernarda Tschumiego, Jeana Nouvela. *Komiks jako forma prezentacji projektów architektonicznych* pokazuje prace praktykujących architektów. Oczywiście wcześniejsze opisy manifestów dotyczyły także takich twórców. Tu prace działających architektów są przedstawione tak, jak twórcy starają się je zaprezentować klientom, budując na papierze wizje przyszłych obiektów. Jak możemy zobaczyć, rysunki nie są prostym zapisem technicznych dzieł. Mają wspierać proces materializacji idei i stać się drogą do lepszego kontaktu z odbiorcą. Jak podkreśla Doktorant, mają *pomagać odnajdywać, analizować i rozwiązywać techniczne i funkcjonalne problemy projektowe, które bez tych narzędzi byłyby trudne do ukazania i wyjaśnienia*. W wyniku takich działań projektantów mogą powstać serie spójnych obrazów, które możemy uznać za komiksy. Takie działania odnaleźć można w twórczości znanych architektów: Zahy Hadid, Normana Fostera, Petera Eisenmana czy Rema Koolhaasa. Takie komiksowe dzieła mogą pokazywać w formie rysunkowej historię tego, jak rodzi się architektura i stać się uzupełnieniem komputerowych wizualizacji i wydruków.

Ważnym elementem w twórczości architektonicznej są konkursy. Przedstawianie takich prac w formie rysunku komiksowego z jego sekwencjami obrazów, logiczną strukturą narracyjną plansz, może stać się także atutem projektów koncepcyjnych prezentowanych przez uczestników konkursów. Taka forma rysunkowej prezentacji może pomijać zbytnią dosłowność i być wyrazem teoretycznych koncepcji, a co za tym idzie nie narzucać ostatecznych rozwiązań a jedynie sugestie rozwiązań bez nieistotnych detali. Architektura współczesna nie potrzebuje zdobienia.

Kolejne podrozdziały opisują dalsze powiązanie komiksu z architekturą. Interesujące są przykłady pokazane przez Doktoranta w części *Komiks inspiracją realizacji architektonicznych*. Możemy tu zobaczyć zbudowane dzieła i ich komiksowe pierwowzory. Kolejno mamy *Komiks nośnikiem wiedzy architektonicznej*, *Komiks w edukacji architektonicznej* oraz *Komiks jako forma krytyki architektonicznej*. Tu Autor podkreśla rolę, jaką może odegrać komiks w promowaniu architektury. Mamy więc obrazkowe opowieści o życiu i twórczości wielkich architektów czy komiksy wydawane z okazji historycznych wydarzeń związanych z architekturą. Jak się wydaje, ważny może okazać się komiks w edukacji architektonicznej. Taka trochę zabawna sztuka nadaje się doskonale do dotarcia do szerszego i młodszego grona odbiorców. Może wielka architektura jest do zrozumienia podobnie jak sztuka abstrakcyjna dopiero po lepszym poznaniu. Architektura współczesna z jej dezintegracją formy i brakiem nawiązań do zapamiętanych kształtów podobnie jak sztuka awangardowa musi być uczona w szkołach. Podobną funkcję ma pełnić komiks jako forma krytyki architektonicznej.

Książkę kończą *Wnioskami*. Doktorant podkreśla, że *przez zastosowanie języka komiksu – jego walorów wizualnych i pomijającego ograniczenia wymagań technicznego zapisu projektowego – architekci mają możliwość poszerzenia zakresu odbiorców. Rolą komiksu w twórczości architektonicznej staje się zatem powiększenie kanału transmisji informacji od nadawcy oraz zwiększenie liczby odbiorców o nowe grupy, od których nie wymaga się kompetencji umiejętności czytania rysunków architektonicznych stosowanych wewnątrz grupy zawodowej*. Jak mogliśmy zobaczyć w pracy, zastosowanie komiksu w architekturze poszerza możliwości w pokazaniu intencji twórców, lepszych prezentacji

w opracowaniach konkursowych, podczas spotkań z inwestorem czy przyszłym użytkownikiem. W doktoracie Pana Jarczewskiego udało się wykazać, że zastosowanie komiksowej narracji graficznej pomaga w upraszczaniu przekazu oraz w skupieniu się tylko na najważniejszych dla odbiorcy informacjach. Przedstawiane sekwencje obrazów mogą prowadzić odbiorcę po zaprojektowanym budynku, mogą także budzić emocje towarzyszące tej podróży. Komiks może więc odgrywać rolę atrakcyjnego narzędzia graficznego dla architektów, inwestorów i przyszłych codziennych odbiorców zbudowanych już obiektów.

Dysertacja w opinii recenzenta jest na tyle interesująca i nowatorska, że może wnieść nowe spojrzenie na temat przestrzeni architektonicznej i jej nowatorskich zapisów. Rozpropagowane w pracy idee o sztuce mogą także przyczynić się do bardziej pozytywnego odbioru tego jakże nowatorskiego w architekturze medium.

3. Oceny

3.1. Założenia pracy

Problematykę pracy należy ocenić jako stosowną do rozprawy doktorskiej. Opracowanie jest obszerne, Autor chciał zawrzeć w nim całą swoją dużą wiedzę. Książkę można uznać za ważną w momencie powstawania w Polsce wielu nowatorskich dzieł architektonicznych. Założenia pracy skonstruowano prawidłowo. Pole badawcze zakreślone wokół trzech oddzielonych, lecz powiązanych tematów – opisy i analiza natury komiksu jako dziedziny twórczości na styku literatury i sztuk plastycznych; wydobycia i opisu cech komiksu, które decydują o jego przydatności w warsztacie plastycznym architekta; analizy szczególnych sytuacji zawodowych, w których komiks może wspierać komunikację i kreatywność architektów. Założenia problemów naukowych pokazują bez kluczenia rozumowanie autora. Pod względem metodycznym opracowanie należy przyjąć bez wątpliwości. Biorąc pod uwagę specyfikę prac naukowych z dziedziny architektury (a tu jeszcze z pogranicza architektury, teorii sztuki, filmu, psychologii i filozofii), która nie wykształciła oczywistego warsztatu metodologicznego, umożliwiającego ścisłą weryfikację twierdzeń – należy stwierdzić wartość naukową pracy doktorskiej. Autor przedstawia w pracy przykłady, których analiza może potwierdzić szeroki zakres zastosowania komiksu w różnych obszarach twórczości architektonicznej. Przedstawione wizualne formy narracji graficznej pełnią funkcję medium komunikacyjnego w działalności projektowej architektów. Następujące po sobie obrazy pozwalają uwzględnić w prezentacji architektury jej cechy narracyjne oraz pokazać dodatkowy wymiar – czas. Zdekomponowane rysunki aksonometryczne Bernarda Tschumiego z projektu konkursowego na *Parc de la Villette* mogą stać się tego doskonałą ilustracją. Jak pokazuje Doktorant architektki, posługujący się komiksem, ustanawiają kanał transmisji informacji o projektowanej przestrzeni i formułują wizualny przekaz dedykowany różnym odbiorcom – zleceniodawcom, przyszłym mieszkańcom, obserwatorom, czyli nieprofesjonalistom, dla których jest zwykle dedykowana architektura.

Tezy Autora można uznać za nadające się do udowodnienia. Jak się wydaje popularny język komiksu z jego dużymi walorami wizualnymi i co ważne pomijającego ograniczenia techniczne zapisanych projektów, często niezrozumianych przez odbiorców i inwestorów,

może poszerzyć grono odbiorców architektury. Rolą, jaką może odegrać komiks w propagowaniu twórczości architektonicznej, może być zwiększenie liczby odbiorców o nowe grupy. Zrozumienie rysunków architektów z ich skłonnościami do technicznego podejścia do projektowania lub po prostu z brakiem talentu do rysowania i zapisywania swoich myśli nie jest przecież powszechne.

Bardzo interesującym wątkiem w badaniach Doktoranta jest występowanie plastyki komiksów w realizacjach architektonicznych. Michael Graves swoje dekompozycje architektoniczne, postmodernistyczne, dokonywane na podstawie poszukiwanie nowego języka architektury figuratywnej tworzył w formie komiksowych rysunków. Mogą potwierdzać to jego zabawy w rysowane projekty kart pocztowych. Przecież drogą do architektury innego wielki twórcy Lebbeusa Woodsa były komiksowe rysunki. Jego projekty *Underground Berlin* czy *Zagreb-Free-Zone* to nieznane rysowane światy architektury. Obrazy nasuwają porównanie do krajobrazu po bitwie, zrujnowanego i nieuporządkowanego świata architektury. W pracy potwierdzono więc założone tezy o możliwościach zastosowania komiksu w teorii i praktyce architektonicznej. Przedstawione przykłady wykazały praktyczne korzyści takiej współpracy i polepszenie komunikacji twórcy z przyszłym użytkownikiem architektury. Uproszczona forma komiksowych rysunków może połączyć profesjonalny, techniczny zapis i powszechnie akceptowalną popkulturową plastykę. Taka złożona nowa forma może stać się przekazem o szerokim zasięgu i lepszym odbiorze.

Recenzent nie może nie napomknąć, że w momencie otrzymania pracy i poznaniu jej tylko z tytułu, narodziły się w nim pewne wątpliwości. Jednak po zapoznaniu się z całością doktoratu wszystkie wątpliwości prysły. Wysiłek intelektualny Doktoranta oraz informacje, jakie zostały zawarte w książce, są imponujące. Jest to prawdziwa praca naukowa z dziedziny architektury. Świetna część z manifestami architektonicznymi pokazuje sens całego założenia oraz jak można dostrzec nierozzerwalność świata architektury i graficznej powieści. A ta jak widzimy nie musi być Biblią Pauperum, ale może stać się prawdziwym dziełem sztuki.

Praca nadaje się bez zmian do wydania w formie ogólnodostępnej książki. Prace naukowe z dziedziny architektury i urbanistyki powinny być szeroko dostępne. Treść i forma rozprawy doktorskiej Pana Andrzeja Jarczewskiego może być atrakcyjna nie tylko dla architektów, a także dla twórców sztuki i osób chcących poszerzyć swą wiedzę o architekturze. To w dobie coraz większej ilości tak zwanych artykułów naukowych, do których publikacji zmuszani są badacze w naszym kraju, jest wielkim komplementem. Recenzent będzie trzymał kciuki i ma nadzieję odnalezienie drukowanej wersji w księgarni gdzieś w Polsce, na półce z innymi naukowymi i popularnymi książkami o architekturze.

3.2. Ustosunkowanie się do piśmiennictwa naukowego

Wiedzę naukową autora ilustrują przypisy i liczne cytaty (w sumie 328, słownie trzysta dwadzieścia osiem). Doktorant porusza się w tej materii swobodnie. Informacje tam zawarte pozwalają na dokładne prześledzenie myśli Autorka od strony znajomości literatury naukowej. Potwierdza to *Bibliografia*, niestety nienumerowana. Wiedzę tę należy ocenić bardzo wysoko.

3.3. Opracowanie materiału naukowego i konstrukcji wyводу

Potwierdza to sposób opracowania materiału naukowego zawartego w literaturze i dobranych przykładach, przeprowadzone ze znuwaniem i pozwalające na jasną konstrukcję wywodu. W wyznaczonej przez siebie przestrzeni Doktorant porusza się sprawnie. Widać obeznanie z prezentowanymi zagadnieniami poznany w czasie badań. Należy podkreślić, że temat nie jest łatwy a opracowanie nowatorskie.

3.4. Ocena logiczna i językowa

Przeprowadzenie wywodu w zakresie przyjętych, autorskich ram nie nasuwa wątpliwości. Należy też podkreślić, że prace naukowe w zakresie architektury oparte są w znacznej mierze na odbiorze subiektywnym, czego przeważnie nie da się uniknąć. Praca napisana jest językiem rzeczowym, a tekst stara się być obiektywną relacją usuwającą osobę autora w cień faktów i rzeczy. Autor umiejętnie wplata temat komiksu do zagadnień z teorii architektury i codziennej pracy jej twórców.

3.5. Ocena materiału ilustracyjnego

Materiał ilustracyjny jest ważnym dopełnieniem pracy, czytając tytuł (trochę zwodniczy), może wydawać się najważniejszy. Jednak po przeczytaniu całości okazuje się, że całość pracy dotyczy bardziej architektury niż rysunków. Ilustracje dobrano stosownie do koncepcji merytorycznej i graficznej opracowania a całość pracy (tekst i ilustracje) stają się jednością.

3.6. Oryginalność pracy i ocena wniosków.

Praca jest oryginalna; w opracowaniu tak postawionego, tak usystematyzowanego szerokiego zagadnienia – trudno znaleźć poprzedników. W konstrukcji podsumowania (5. *Wnioski*) widać celowość zamysłu i rezultat dociekań.

3.7. Ocena rozmiarów wysiłku naukowego

Przedstawiona praca jest wartościową pozycją świadczącą o obszerności dokonanych studiów (mamy tu 272 strony), wnikliwych przemyśleniach i dużym rozmiarze wysiłku naukowego Doktoranta.

3.8. Ocena wartości społecznej pracy

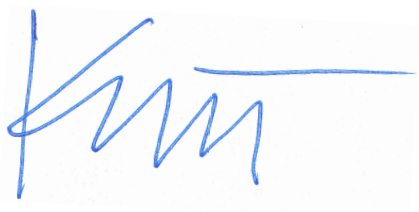
Temat opracowania – *Komiks w architekturze* to opracowanie mogące stać się bliskim nie tylko architektom. Jednak pomimo trochę prowokacyjnego tytułu, recenzent przed przeczytaniem całości dał się zwieść, o czym będzie książka, wiąże się bezpośrednio z budowaniem. Jak możemy zauważyć, architekci nie potrafią reklamować swoich dzieł. Nie ma szerokiej edukacji o sztuce ani o architekturze. Wielka architektura zawsze była niezrozumiała w społeczeństwie, a wielkie idee architektoniczne pomimo swych prospołecznych konotacji odbierane negowane. Podejście Doktoranta do tłumaczenia i propagowania architektury w inny niż znamy sposób może, okazać się dobrą drogą. Praca doktorska jest doświadczeniem intelektualnym opartym na potwierdzeniu zdobytej wiedzy i jasnym jej zapisaniu. Pan Andrzej Jarczewski potwierdził swoją wiedzę i stworzył bardzo interesującą książkę. Dlatego wartość rozprawy należy ocenić bardzo pozytywnie.

3.9. Uwagi recenzenta
Recenzent nie wnosi uwag do pracy.

4. Wniosek końcowy

Rozprawa doktorska **mgr inż. arch. Andrzeja Jarczewskiego** *pt. Komiks w architekturze*, opracowana na Wydziale Architektury Politechniki Wrocławskiej, pod kierunkiem promotora dr hab. inż. architekta Leszka Malugi prof. nadzw. PWr., spełnia wymagania stawiane w ustawie o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Recenzent ocenia pracę jednoznacznie pozytywnie i stawia wniosek o przeprowadzenie dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Również piszący te słowa ze względu na nowatorstwo pracy i odróżnianie się jej od książek nawiązujących do tradycyjnego języka architektury oraz ze względu na niestandardowe podejście do opisywania architektury, oraz niecodziennosc opracowania i połączenia różnych obszarów badawczych z zakresu teorii sztuki, filmu, psychologii i filozofii, wnosi o wyróżnienia rozprawy doktorskiej architekta Andrzeja Jarczewskiego.



Tomasz Kozłowski

Kraków, 02.06.2022.