



dr hab. inż. arch. Katarzyna Słuchocka, prof. PP
Politechnika Poznańska, Wydział Architektury
Instytut Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego
ul. Jacka Rychlewskiego 2, Poznań
katarzyna.sluchocka@put.poznan.pl

R E C E N Z J A

Rozprawy doktorskiej Pana mgr inż. arch. Andrzeja Jarczewskiego
pt. "Komiks w architekturze"

Wykonana na zlecenie Rady Dyscypliny Naukowej
Architektura i Urbanistyka Politechniki Wrocławskiej

1. Tematyka problematyki naukowej poruszona w rozprawie

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska została przygotowana pod kierunkiem dr hab. inż. arch. Leszka Malugi, prof. uczelni. Praca składa się z 5 rozdziałów tematycznych i 4 rozdziałów zasadniczych, liczy 272 strony. Podział niniejszej pracy wydaje się jak najbardziej słuszny z punktu widzenia prezentacji badanego materiału naukowego.

Na wstępie należy podkreślić, iż praca ma na celu poszerzenie zbioru narzędzi wspierających ekspresję oraz twórczość architektoniczną, przekładając się tym samym na podniesienie jakości procesów projektowania i edukacji. Dotyka także istotnych kwestii, czyli sposobów komunikacji architektów z odbiorcami ich twórczości, co stanowi niebagatelny problem w kontekście zapotrzebowania na coraz to nowsze środki przekazu, zważywszy na tempo rozwoju technologicznego, postępującą w skutkach rewolucję informatyczną i sposób odbierania oraz rejestrowania rzeczywistości. Autor wskazuje na związki dwóch, wydawałoby się odmiennych reprezentacji graficznych, obrazu architektury i obrazu płaskich przedstawień w zapisie graficznym, podkreślając tym samym wzajemny wpływ na siebie działań z obszaru sztuk plastycznych i projektowych.

Takie podejście do propagowania interdyscyplinarnych badań jest niewątpliwie warte podkreślenia i promowania w przyszłości. Tematyka badawcza poruszana w przedstawianej do recenzji rozprawie jak najbardziej wpisuje się w badania prowadzone w ramach nauk inżynierijno-technicznych.

2. Przyjęta metodologia i narzędzia badawcze

Interdyscyplinarność podjętego tematu rozprawy pozwala na poszerzenie obszarów badawczych, zwiększając tym samym ilość dostępnych narzędzi badawczych. Przyjęte w rozprawie metody badań, to:

- metoda obserwacyjna;

- analiza literatury;
- analiza porównawcza zgromadzonych materiałów;
- studium wybranych przypadków;
- metoda heurystyczna.

Omawiając szczegółowo charakter narzędzi badawczych, zwrócić należy uwagę na zasadność stosowania wyżej wymienionych metod, choć wykorzystane były w różnym stopniu.

Przegląd literatury odbywający się w różnych obszarach, ze względu na rozległy zasięg artykulacji w medium komiksu (architektura, sztuka, psychologia, kognitywistyka), umożliwił rozpoznanie środków ekspresji graficznej, stosowanych przez twórców komiksów. Analizy porównawcze pozwoliły na wyodrębnienie zależności między postrzeganiem architektury i obrazów z narracji zapisu komiksowego, co przyczyniło się do wyodrębnienia ścieżek twórczych, wykazania punktów zbieżnych, odnalezienia podobieństw strukturalnych, narracyjnych oraz wizualnych. Słusznie Autor rozprawy zwrócił uwagę na powiązania narracji literackiej z wizualną, co zdecydowanie ma przełożenie na pogłębianie procesów percepcji form architektonicznych. Case study obejmowało przypadki odzwierciedlające możliwie szerokie spektrum możliwości przedstawień treści architektonicznych i komiksowych narracji.

Można by było podjąć dyskusję, czy zasadnym nie byłoby także wprowadzenie metody wywiadu czy ankietowania, co mogłoby pogłębić i poszerzyć zakres prowadzonych badań a także uzasadnić trafność wyboru tematu rozprawy.

3. Charakter rozprawy

Niniejsza rozprawa doktorska wpisuje się w nurt działań naukowych łączących wiedzę teoretyczną z doświadczeniami badawczymi autora. Całokształt niniejszej pracy pozwala sklasyfikować ją w kręgu prac teoretycznych z zakresu teorii architektury w kontekście odniesień do sztuk plastycznych. Przenikanie się wątków obrazu, opisu słownego oraz samej formy architektonicznej daje interesujący zespół wzajemnych zależności, które Doktorant starał się w pracy szeroko przedstawić i skomentować. Prowadzone na granicy różnych dyscyplin badania stanowią niewątpliwą wartość pracy, tym samym podkreślają potrzebę interdyscyplinarnej współpracy przy rozpoznawaniu i kształtowaniu przestrzeni architektonicznych.

Przedstawiony wywód naukowy daje możliwość zapoznania się z szerokim spektrum artykulacji komiksowej, prezentującej przestrzenie architektoniczne w różnorodnych kontekstach ale i rolach w samej narracji. Zaprezentowane przez autora rozważania mogą stać się przyczynkiem do dyskusji, w jaki sposób rzeczywistość zapisana w kadrze komiksowym, może mieć przełożenie na jakość architektury, jej przyszły kształt czy sam proces projektowy. Praca daje czytelnikom możliwość zrozumienia bardziej zawansowanych zależności między rysunkiem, słowem a dziełem architektonicznym, zwracając jednocześnie uwagę na rolę rysunku, grafiki oraz precyzji słownej w procesie edukacji oraz umiejętności skutecznego przekazywania istotnych treści projektowych. Ukazuje, że charakter narzędzia, służącego do komunikowania się architekta z odbiorcą jego dzieła, może służyć pozyskiwaniu nowych opiniotwórczych komentarzy, mających przełożenie na kształt projektowanych przestrzeni. Medium narracji komiksowej, docierające z reguły do młodego pokolenia implikować może poszerzenie grona osób zainteresowanych kreacją przestrzeni architektonicznych, pogłębiając tym samym proces partycypacji społecznej.

Słusznie Autor kładzie nacisk na te aspekty w swojej rozprawie [str.67], porównując obraz komiksowy do sztuki filmowej: „seria obrazów do animacji poklatkowej” [str.70], co w dominującej obecnie kulturze wizualnej odgrywa bardzo skuteczną rolę. Fascynacje komiksową formą opowieści nt. architektury, zwłaszcza w odniesieniu do form nowo projektowanych, to kolejny krok w poszukiwaniach odmiennych środków wyrazu i „sprzedaży” produktu, jakim jest projekt architektoniczny czy urbanistyczny. Kto wie, co będzie następnym posunięciem? Być może chłonni nowości, mocniejszych wrażeń, bo na bazie emocji budowane są relacje architekt – inwestor – odbiorca-użytkownik – sięgnąć trzeba będzie po strukturalny układ obrazu i dźwięku w narracji filmowej?

Kierowanie na drogę rozpoznawania architektury przez kompozycje komiksowe jest interesującym podejściem do zagadnień percepcji przestrzeni architektonicznej, wzbogacając zasób narzędzi poznawczych o dodatkowe medium wyrazu. Tu rola architekta i przyszłego użytkownika połączone zostają wspólną narracją, którą jest właśnie architektura, co pięknie zawiera się w sentencji Daniela Libeskinda: „Budowla, jak wielka literatura, poezja czy muzyka, może opowiedzieć niejedną historię” [Libeskind 2008:11]¹. Pojawia się jednak pytanie, jak dalece projektanci są w stanie sięgać a może nawet będą zmuszeni sięgać, poszukując wciąż nowych jakości w sferze graficznego przedstawienia swoich idei i projektów i czy jakość architektury projektowanej nadal pozostanie najważniejsza?

4. Analiza źródeł oraz materiałów badawczych

W tym punkcie recenzji chciałabym odnieść się do wątpliwości i pytań, które zrodziły się w trakcie czytania niniejszej rozprawy. Stanowią odniesienie do fragmentów pracy, w których w opinii recenzentki wystąpiły. Do pozostałych, niewzmiankowanych fragmentów rozprawy Recenzentka nie zgłasza zastrzeżeń.

We wstępnej części pracy 1.3. *Uzasadnienie podjęcia tematu*, Autor posługuje się stwierdzeniem, że: (cytat) „Architektura rodzi się z rysunku, który przetwarzany jest w procesie twórczym w technologiczne narzędzie, umożliwiające realizację jej w przestrzeni” [str.7].

- **Pytanie_01** Jaka jest rola samego architekta w całym procesie projektowym i kto lub co stanowi o sukcesie projektowym? Najprawdopodobniej to wadliwa konstrukcja zdania, tym nie mniej uprzejmie proszę o odniesienie się do zastrzeżenia.

W rozdziale 2.5. *Stylistyka i estetyka komiksu*, na stronie 46 [str.46] Autor wskazuje na mało istotne przykładanie wagi do dbałości o zachowanie proporcji, starannego prowadzenia kreski (...) w narracji komiksowej na korzyść ekspresji rysunku i wyrazistości, po czym przechodząc dwie strony dalej [str.49], podważa swoje zdanie, pisząc, że w przedstawieniach komiksowych mamy jednak do czynienia (cytat) „z wielopłaszczyznowa narracją, którym daleko do prostoty i prostactwa”.

- Cytat: „Już twórca XIX wiecznego komiksu Rudolphe Topffer zwrócił uwagę, że rysunek w komiksie podporządkowuje się „wymaganiom ekspresji i jasności”.
- **Pytanie_02** Jakie jest stanowisko Autora w kwestii oceny jakości rysunkowych przedstawień w odniesieniu do narracji komiksowej i czy można generalizować, deprecjonując podjętą przez twórców

¹ Libeskind D., *Przełom. Przygody w życiu i architekturze*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2008.

komiksów wybraną stylistykę przedstawienia? Jaka i czy w ogóle Autor dostrzega różnicę między prostotą a prostactwem i czy jedno drugiemu przeczy, czy stosowanie zasad perspektywy, odpowiednich proporcji, staranność przedstawienia są sprzeczne w wyrażaniu ekspresji?

W rozdziale 3.6. *Komiksowa narracja przekazem informacji o projekcie architektonicznym* Autor trafnie zauważa, że szkice architektoniczne, zestawione w sekwencji następujących po sobie etapów projektowych, [str.83-86] tworzą samoistnie rodzaj komiksu. Doświadczamy takich sytuacji często, analizując kolejne fazy projektowe.

- **Pytanie_03** czy zatem naturalny zestaw szkiców nie jest już formą komiksu i jakie Autor widzi różnice w skuteczności zapisu szkiców załączkowych, ideowych w zestawieniu z celowo na te potrzeby tworzoną narracją komiksową? Na ile autonomiczne rysunki architektoniczne pozostaną odzwierciedleniem szczerości projektowej, jeśli opatrzone będą koniecznością wpisania w ramy obrazu komiksowego?

W tym samym rozdziale 3.6. znajdujemy sformułowanie, że (cytat) „komiksy i ich warsztatowa różnorodność, tworzone w celu kreatywnego ukazywania przestrzeni są dla ludzi młodych jednym z najczytelniejszych mediów” [str.89].

- **Pytanie_04** czy zasadnym jest przypisywanie głównie młodym odbiorcom cech największej pojemności poznawczej w odniesieniu do komiksowych przedstawień, skoro sam Autor do komiksu porównania znajduje w przytaczanej w opracowaniu tkaninie z Bayeux czy Kolumnie Trajana, co stawia ten zestaw narzędzi w grupie znanych i dostępnych także i dla starszych pokoleń?
- **Pytanie_05** czy nie byłoby zasadnym rozpatrywanie kwestii kierowania komiksowej formy zapisu architektury, w oparciu o procesy poznawcze, także do osób w podeszłym wieku i z ograniczonymi możliwościami poznawczymi? Grupa osób które dotknięte mogą być demencją, otępieniem starczym czy choroba Alzheimera ma szansę na skuteczniejsze rozpoznanie form architektonicznych.

Kolejne pytanie dotyczy rozdziału 4.1. *Manifesty architektoniczne* Pan mgr arch. Andrzej Jarczewski przedstawia związki między wygłaszanymi w formie papierowej sprzeciwów czy nowego stanowiska wobec kreacji architektury, wiążąc postawy tzw. zbuntowanych architektów z wyborem komiksowej formy wyrazu twórczości architektonicznej. Sugeruje, że powiązania narzędzi z obszaru komiksu i cel, czyli sprzeciw wyrażany wobec odmiennych poglądów i zapatrywań innych twórców to świadomie podejmowane decyzje, mające na celu wzmocnienie narracji i podniesienie atmosfery wypowiedzi.

- **Pytanie_06** czy Autor dopuszcza fakt istnienia przypadkowych związków między wyborem komiksowego medium wypowiedzi a tematem wypowiedzi? Czy dopuszcza kwestie trendów, nowości w kontekście wykorzystania narzędzi i chęci zaszokowania środowiska?

W rozdziale 4.1. *Manifesty architektoniczne* czytamy, że Bjerke Ingels, używający języka komiksu do prezentacji własnych projektów, zafascynowany był komiksami. Cytuje: „Przyznał, że studia architektoniczne rozpoczął tylko po to, by lepiej rysować komiksy, a studia pomogłyby mu wzbogacić scenariusz wydarzeń, ich tło” [str.123].

- **Pytanie_07** dlaczego zatem Autor uważa, że wybór warsztatu komiksowego był celowym działaniem, mającym służyć uczytelnieniu przedstawianych treści, skoro chociażby omawiany Bjerke Ingels sam o sobie mówi, że komiks należał do kręgu największych jego fascynacji i generalnie dlatego używał komiksu do prezentacji swoich idei projektowych?

- **Pytanie_08**_jak Autor postrzega charakter pozostałych rysunków architektonicznych – autonomicznych, ideowych, załączkowych, wyłączając zapis komiksowy, w kwestiach czytelności prezentowania idei?

Rozdział nr. 4.1. *Manifesty Architektoniczne* prezentuje ich wybrane przykłady. Są one związane z postaciami:

- Le Corbusiera / Archigram Zoom (Bruno Taut, Lyonel Feininger, Warren Chalk, Carmine Infantino, Murphy Anderson, Bob Finger, Russ Manning, Peter Cook) / Bjarke Ingels *Yes is more* / Bernard Tschumi *The Manhattan Transcripts* / Jean Nouvel *Louisiana manifesto* (Francois Henninger, Tony Neveux, Florian Teysse, tanino Liberatore, Christophe Poot, Ilan Manouach, Michel Squarci, Xavier Loventhal).

Na wyżej wymienionym zestawie Autor opiera swoje stanowisko, głosząc że: (cytat) „plastyczne właściwości komiksu mogą ułatwić i uprościć przekaz w różnych stadiach projektowania oraz promowania idei” [str.143].

- **Pytanie_09**_czy tylko komiks może gwarantować polepszenie jakości przekazu? Czy nie należałoby dokonać porównania z innymi środkami wyrazu (akryl, olej, garfika, akwarela...)?

Rozdział 4.2. *Komiks jako forma prezentacji projektów architektonicznych* – nawiązując do szkicowników architektów, zwracając uwagę na formę zapisów, czyli rysunki opatrzone komentarzami, Autor pisze: (cytat) „W ten sposób architekci tworzą we własnej wyobraźni nie tylko sam projekt, ale szukają również rozwiązań formalnych w oparciu o przyszłą funkcjonalność obiektu, nadając mu narrację i próbując zaprogramować jej odbiór [str.145/rys.132].

- **Pytanie_10**_czy to opinia autorska, czy uogólnienia na bazie wyciągniętych wniosków? Proszę wyjaśnić skąd takie stanowisko i czy nie byłoby zasadnym wskazać większej ilości porównawczych szkiców, na podstawie których można by było wysnuć taki wniosek?
- **Pytanie_11**_czy faktycznie architekt przelewając na papier, kalkę czy inny nośnik swoją ideę, opatrując ją szybkimi zapiskami, stanowiącymi uzupełnienie myśli, ma na uwadze konstruowanie z tego formy komiksowej?

Rozdział 4.2. *Komiks jako forma prezentacji projektów architektonicznych – Wzorce sztuki sekwencyjnej* - Pan mgr inż. arch. Andrzej Jarczewski poddaje analizie prace komiksowe wybranych twórców, w tym: Chris Ware *Buildingd Stories*, Drawing Architecture Studio *A little of Beijing*, pisząc: (cytat) „Reprezentacja architektury wymaga odnowienia i uwzględnienia języka współczesnej sztuki i komunikacji. Poglębająca się dominacja języka wizualnego wymaga wytworzenia nowej gramatyki opartej na intuicji i znakach ikonicznych, wprowadzenia większej naturalności opierającej się na mechanizmach widzenia i uwzględnienia nowych elementów postrzegania, takich jak narracja czy doświadczenie. Ta transformacja wymaga zrozumienia mechanizmu relacji i synergii z innymi systemami kodowania takimi jak komiks” [str.153].

- **Pytanie_12**_fokusując się wyłącznie na komiksowej formie przedstawień i komunikacji wizualnej związanej z architekturą, wyklucza Pan możliwość skutecznego wykorzystania innych środków przekazu? Czy przeanalizowane zostały i poddane próbie porównawczej inne formy reprezentacji dzieł architektonicznych, by móc wyciągać takie wnioski?

Uwaga: pytanie można połączyć z Pytaniem_09.

Opisując sposób wyboru i prezentacji przestrzeni architektonicznych przez Drawing Architecture Studio (DAS) Autor przytacza: (cytat) „Biuro w ramach działań kreatywnych podejmuje badania nad możliwościami rysowania

przestrzeni i urbanistyki. Narzędziami ich twórczości są programy do rysowania inżynierskiego oparte na systemach CAD” [str.154]

- **Pytanie_13** czy urbanistyka nie jest przestrzenna formą, skoro znajdujemy wyodrębnienie: przestrzeni i urbanistyki?
- **Pytanie_14** w opinii recenzentki pojawia się wątpliwość związana z charakterem narzędzi i sposobem pracy, czyli programy CAD, a co za tym idzie pytanie: czy to nie ograniczony charakter narzędziowy determinuje wybór danego sposobu prezentowania obiektów? Na ile są to świadome wybory a na ile podyktowane systemami i sposobem pracy?

Cytat: „DAS zdecydowało się na korzystanie z rzutów aksonometrycznych, gdyż umożliwiały one prezentację architektury w całej przestrzeni niezmiennie, bez utraty szczegółowości i rozwiązań, która związana jest z rysunkiem perspektywnym” [str.156].

- **Pytanie_15** na ile zdaniem Autora to rzeczywiście nowatorskie rozwiązanie? Zapis aksonometryczny znany jest bowiem w sztukach inżynierskich jako podstawowa forma zapisu i komunikacji, również stosowana w obszarach architektury i urbanistyki od lat.

W rozdziale 4.4. *Komiks nośnikiem wiedzy architektonicznej, Komiksy biograficzne* Autor prezentuje materiał ilustracyjny, na którym znajdujemy między innymi symbol swastyki [str.187/ rys. 201-204; str.195/ rys. 226].

- **Pytanie_16** czy przekaz treści merytorycznych rozdziału byłby wadliwy z pominięciem tego motywu?

Podrozdział *Techniki wizualne w rysunku architektonicznym – Politechnika Wroclawska* – zawiera opis przykładowych przedstawięń założeń architektonicznych, wykonanych na zajęciach semestralnych pod kontrolą profesora Leszka Malugi [str.214]. Recenzentka uważa zabieg wykorzystania tych materiałów za bardzo interesujące i przydatne. Nasuwa się jednak pytanie:

- Pytanie_17_ dlaczego w rozdziale wykorzystano tylko 3 przykłady graficzne (251, 252, 253)?
- Pytanie_18_ proszę uściślić czego dotyczy, zamieszczone pod rozdziałem *Techniki wizualne w rysunku architektonicznym – Politechnika Wroclawska* podsumowanie Tuseta ze strony 216? [str.216].

5. Rozwiązanie problemów badawczych postawionych w rozprawie

Autor rozprawy postawił sobie za cel badawczy znalezienie odpowiedzi na pytania badawcze, dotyczące dwóch podstawowych aspektów, czyli „funkcji i formy komiksu w różnych obszarach zawodowych architekta” [str.10].

Zwrócenie uwagi na rolę obrazowości w architekturze wydaje się tu mocno zasadne (rozdział 2.3. *Język komiksu*). Faktem jest, że w dziedzinie projektowania architektury i urbanistyki obraz jest ważniejszy niż słowo, podobnie jak w przypadku znaczenia obrazowości przedstawięń architektonicznych, które stanowią zasadniczy komunikat. Wytworzony język komunikacji jest swego rodzaju kodem, podobnie jak język przekazu w rysunku technicznym czy architektonicznym, poczynając od autorskich szkiców ideowych, przez wizualizacje mające „sprzedać koncepcję”, a skończywszy na szczegółowych rysunkach branżowych, których zrozumienie może być utrudnione dla laika. Podkreślanie relacji pomiędzy przestrzeniami architektonicznymi oraz urbanistycznymi i komiksowym sposobem przedstawienia, jako wskazanie kierunku działań, wydaje się działaniem słusznym.

Przybliżając postać komiksowej reprezentacji architektury i nawiązując do publikacji „Building Stories” Chrisa Ware’a oraz założeń ideowych Daniela Reaburna, Pan mgr inż. arch. Andrzej Jarczewski posiłkuje się fragmentem trafnie określającym wszelkie związki obrazu z architekturą: „Nierozzerwalnie związane słowo i obraz rozwijają się na planszy w procesie twórczym jednocześnie – „pisanie i rysowanie to myślenie. W szkole mówi się nam, że to umiejętności, ale to jest złe. Rysowanie to sposób myślenia” [151]. Jest to niewątpliwie cenna obserwacja i potwierdzenie zasadności stosowania praktyk rysunkowo-malarskich w zawodzie architekta, a przede wszystkim kultywowanie tych procesów w programach edukacji, poczynając od najmłodszych a na adeptach architektury kończąc. Ten ważny wątek w rozprawie i podejściu do zagadnienia stanowią rozdziały 4.4. *Komiks nośnikiem wiedzy architektonicznej*, oraz 4.5. *Komiks w edukacji architektonicznej* w których znajdujemy przykłady zastosowania komiksowego środka wyrazu, rzadko stosowanego w programach nauczania rysunku na studiach architektonicznych. Odwoływanie się do tego typu prezentacji mogłoby faktycznie podnieść zainteresowanie przede wszystkim studentów architektury i innych szkół o profilach budowlanych, ożywiając środowisko i wzbogacając dokumentację realizacji architektoniczno-urbanistycznych. Prezentowany w rozprawie cytat, którym posłużył się Jorg Tuset posiłkują się słowami Caina Some laserny z Wydziału historii Współczesnej Uniwersytetu w Sewillii: „Konwencjonalne metody nauczania uniwersyteckiego, oparte głównie na kursach mistrzowskich należą już do przeszłości. (...) poszukiwanie nowych narzędzi musi być podstawowym zadaniem wykładowcy, a czasami narzędzia te, dalekie od bycia nowymi, są po prostu narzędziami, które już istniały, ale których użycie jest odrzucone. Tak jest w przypadku komiksów” [str.212]. Ośmielę się dodać, że do zbioru tych nieużywanych narzędzi zaliczyć byśmy mogli wiele innych sposobów prowadzenia edukacji architektonicznej i nie tylko tej.

Na uwagę zasługuje również podrozdział *Konkursy architektoniczne* [str.162], i rozdział 4.3 *Komiks inspiracją realizacji architektonicznych* w których Autor proponuje przyjrzeć się komiksowym formom przedstawień projektów konkursowych, próbując uzasadnić stosowanie tego narzędzia i znaczenie grafiki komiksowej w zrozumieniu założeń projektowych. Sugestią recenzentki byłoby jednak głębsze wykorzystanie tej bazy obserwacji.

Cennym jest ukazanie różnorodnego wykorzystania komiksowej formy zapisu w odniesieniu do form i projektów architektonicznych oraz urbanistycznych oraz zależności w kształtowaniu się zjawiska przenikania obrazu komiksowego ukazującego świat przestrzeni architektonicznej oraz jego projekcję oraz związki z architekturą. Na uznanie zasługuje bardzo duży wykład Autora w badania nad związkami obrazu komiksowego i architektury na gruncie naukowym. Jak sam stwierdził w przeglądzie stanu badań nie jest to zagadnienie szeroko studiowane.

W opinii recenzentki zakres prac wykonanych w trakcie opracowywania dysertacji jest szeroki. Zebrany i prezentowany materiał został przez Doktoranta szczegółowo przeanalizowany. Dzięki temu mamy możliwość prześledzenia zmian, jakie następowały w ewoluujących reprezentacjach komiksowych i odniesienia ich do sfery architektury oraz urbanistyki.

6. Oryginalność rozprawy przedstawiona do recenzji

Rozprawa doktorska Pana mgr inż. arch. Andrzeja Jarczewskiego pt. „*Komiks w architekturze*” jest oryginalnym dziełem naukowym. Jest samodzielnym wkładem Autora w badania dotyczące zagadnienia teorii architektury, łączy obszary sztuk plastycznych oraz projektowych i przez zastosowanie odpowiedniego warsztatu naukowego spełnia wymagania stawiane pracom doktorskim w dziedzinie nauk inżynierjno-technicznych, dyscyplinie architektura

i urbanistyka. W odniesieniu do obecnego stanu wiedzy recenzowana praca jest nowym i jednocześnie kompleksowym ujęciem poruszanego zagadnienia. W pracy zastosowano oryginalny, dostosowany na potrzeby rozważań autora aparat badawczy.

7. Analiza oraz interpretacja otrzymanych wyników

Niniejsza dysertacja stanowi wybór przykładów, które posłużyły Autorowi jako materiał badawczy. Przeprowadzone analizy oraz studium selektywnych przypadków pozwoliły na wnikliwe rozpoznanie obszaru komiksowego przedstawiania architektury oraz urbanistyki w różnych zakresach twórczości architektonicznej.

Przytaczane ilustracje zastosowane zostały poprawnie, a sposób interpretacji otrzymanych wyników przeprowadzono w przekonujący dla nauk inżynierjno-technicznych sposób. Uzyskane, zredagowane wyniki zostały poddane analizie, a całość pracy Autor zakończy podsumowaniem, odnosząc się do zaproponowanych w pracy tez. Na uwagę zasługuje prezentowana, świadoma postawa Autora, który zauważa potrzebę zgłębiania wyżej wym. problemu badawczego, nakreślając potencjalny kierunek przyszłych badań.

Autor w przedstawionej do recenzji rozprawie posłużył się prawidłową metodologią badawczą i wiedzą z zakresu prowadzenia badań naukowych w dyscyplinie architektura i urbanistyka. Podsumowując analiza materiałów źródłowych oraz interpretacja otrzymanych wyników badań w recenzowanej pracy została przeprowadzona przez Doktoranta prawidłowo.

8. Słabe strony rozprawy oraz jej wady

Zaprezentowana przez Doktoranta praca to zestaw przykładów, których, jak twierdzi Autor, „analiza potwierdziła szerokie spektrum zastosowania komiksu w różnych obszarach twórczości architektonicznej [str.234]”, z czym można jak najbardziej się zgodzić. Dla potwierdzenia słuszności prowadzonych poszukiwań badawczych można było posłużyć się poszerzonymi badaniami architektury w przedstawieniach komiksowych oraz innych rodzajach jej obrazowania. Wyciągnięte z analiz porównawczych wnioski mogłyby stanowić o bardziej obiektywnej ocenie i konkluzjach w rozprawie.

Merytorykę zagadnienia pogłębiłoby również zamieszczenie obszerniejszych wniosków pod poszczególnymi rozdziałami, co ułatwiłoby także śledzenie toku myślowego Autora rozprawy.

Zdaniem recenzentki także zestaw pozycji bibliograficznych można by było poszerzyć o chociażby dostępne publikacje: Neil Bingham *100 lat rysunku architektonicznego – 1900-2000* / Marian Fikus *Przestrzeń w zapisach architekta* / Sławomir Gzell *O Architekturze, Szkice pisane i rysowane* / Mirosław Orzechowski *Rysunek – zmysł architektury*, co z pewnością wzbogaciłoby zakres wiedzy Doktoranta.

Przedstawiona do recenzji rozprawa została przygotowana starannie pod względem wydawniczym, opatrzona bogatym materiałem ilustracyjnym, nie mniej jednak nie jest wolna od pewnych drobnych wad językowych i graficznych, które w całościowym ujęciu nie podważają jej walorów naukowych. W przypadku publikacji praca powinna zostać poddana profesjonalnej korekcie redakcyjnej, oraz osobnym recenzjom wydawniczym.

9. Przydatność rozprawy dla nauk inżynierjno-technicznych

Przydatność niniejszej rozprawy dla nauk inżynierjno-technicznych polega na ukazaniu, możliwości, a wręcz konieczności poszerzania warsztatu kreacji architektury oraz sposobu jej prezentacji z uwzględnieniem narzędzi

z obszaru sztuk plastycznych, w tym przypadku komiksu, co z pewnością wpłynęłoby na rozwój i pogłębianie wyobraźni oraz wrażliwości obecnych, jak i przyszłych twórców. Sugestia uzupełniania się kierunków badawczych, jak historia i praktyka w sztukach plastycznych oraz teoria architektury wraz z wnikliwym podejściem do zagadnień projektowych, to zasadne stanowisko. W przypadku niniejszej pracy mamy sposobność prześledzenia i weryfikacji, na wielu płaszczyznach badawczych, analitycznych jak i teoretycznych, zasadności ich łączenia oraz implementacji w procesy dydaktyczne i projektowe. Stwarza to szansę na podniesienie poziomu kształcenia adeptów architektury, a także zwiększenie kwalifikacji czynnych zawodowo architektów. Istotnym aspektem pracy jest ukazanie możliwości popularyzacji twórczości architektonicznej dzięki wykorzystaniu, odmiennego niż zwyczajowo stosowany, języka prezentacji idei i realizacji założeń architektonicznych i urbanistycznych. Walory wizualne komiksu dają też szansę na poszerzenie zakresu odbiorców o grupy bardziej odległe od przedstawicieli zawodu i branżystów pokrewnych.

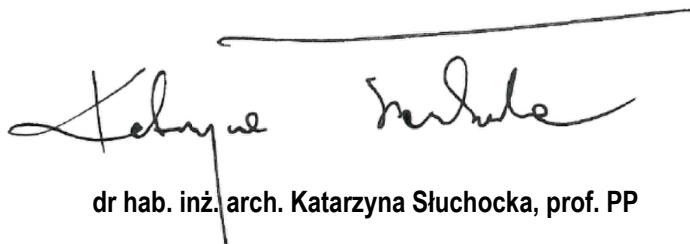
Autor w sposób charakterystyczny dla nauk inżynieryjno-technicznych podszedł do prezentacji omawianego przez siebie w rozprawie materiału badawczego, ukazując szerokie spectrum obszaru dociekań z potencjałem implementacyjnym i badawczym.

10. Wnioski końcowe

Autor, mino drobnych mankamentów zauważonych w niniejszej rozprawie wykazał się samodzielnym, twórczym oraz kreatywnym podejściem do analizy zagadnienia, którego podjął się w dysertacji. Na podkreślenie zasługuje fakt naukowego podejścia do badanego tematu oraz umiejętność wykorzystania przyjętego w pracy aparatu badawczego. Niniejsza praca w moim przekonaniu jest ciekawym głosem w dyskusji nad możliwościami oraz zasadnością przenikania się kierunków badawczych w ramach dyscypliny architektura i urbanistyka.

Reasumując recenzowana rozprawa doktorska Pana mgr inż. arch. Andrzeja Jarczewskiego pt. "Komiks w architekturze" jest zgodna z przyjętymi standardami dla pracy doktorskiej w naukach inżynieryjno-technicznych, dyscyplinie naukowej architektura i urbanistyka. Autor rozprawy wykazał się wiedzą teoretyczną, jak i ukazał naukowy oraz implikacyjny charakter swoich dociekań oraz możliwości badawcze.

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska spełnia wymogi zgodnie z obowiązującymi aktami prawnymi w szkolnictwie wyższym na terenie RP. Niniejszym wnoszę o jej dopuszczenie do publicznej obrony na Wydziale Architektury Politechniki Wrocławskiej.



dr hab. inż. arch. Katarzyna Słuchocka, prof. PP