

prof. dr hab. Piotr Jędrzejewski
Wydział Architektury Wnętrz Wzornictwa i Scenografii
Akademia Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu
50-156 Wrocław, pl. Polski 3/4
Adres e-mail: pje@asp.wroc.pl

Recenzja

rozprawy doktorskiej oraz dorobku artystycznego
Pani mgr Agnieszki Mazurek
sporządzona w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie sztuk plastycznych,
w dyscyplinie artystycznej sztuki projektowe,
procedowanym przez Uczelnianą Radę
do Spraw Nauki i Jakości Kształcenia
Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

wrzesień 2024, Wrocław

12 lipca 2024 r. Uczelniana Rada do Spraw Nauki i Jakości Kształcenia Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu powołała mnie na recenzenta, we wszczętym przewodzie doktorskim, w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki Pani mgr Agnieszki Mazurek. Temat rozprawy doktorskiej ma brzmienie: *Fuzja technologii addytywnej i skanu 3d. Rozwijanie procesu projektowego skanera 3d w oparciu o język form nowych możliwości technologicznych*. Promotorką rozprawy doktorskiej jest Pani prof. dr hab. Bogumiła Jung, a promotorką pomocniczą jest Pani dr Karolina Tylka-Tomczyk.

Przedmiotem niniejszej recenzji jest dorobek twórczy oraz rozprawa doktorska Pani mgr Agnieszki Mazurek.

W informacji zawartej na swojej stronie internetowej doktorantka przedstawia siebie jako multidyscyplinarną projektantkę działającą w obszarze projektowania przemysłowego, produktowego, meblowego i wystawienniczego.

Pani Agnieszka Mazurek jest absolwentką Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, Wydziału Architektury i Wzornictwa, kierunku Architektura Wnętrz. Obecnie jest asystentką w Pracowni Designu Inspirującego w Katedrze Designu tegoż Uniwersytetu, a także odpowiada za Laboratorium Działań Materiałowych. W poprzednich latach była również wykładowczynią w School of Form (Uniwersytet SWPS).

Dorobek twórczy.

Autorka ma bogate doświadczenia na polu projektowania, współpracowała z projektantami i biurami projektowymi w Polsce, Irlandii, Belgii i we Włoszech. Miała okazję projektować produkty dla takich firm jak Puma, IKEA, Next, czy Wacom.

Obszerne portfolio zawiera wybrane przez doktorantkę dokonania. Zestawienie otwiera projekt z 2013 roku, kolekcja mebli modułowych Crean. Zestaw pięciu modułów, które w rzucie z góry zostały częściowo pozbawione kątów prostych, umożliwia uzyskanie wielu różnych układów aranżacji wnętrza.

W 2015 roku dla Festiwalu Transatlantyk, powstała nieco surrealistyczna aranżacja przestrzeni placu Wolności w Poznaniu, pod hasłem „Łózkoteka”. Ustawione jedno obok drugiego łóża z baldachimami otoczone były nieregularnym ogrodzeniem składającym się wyłącznie z nowiutkich białych drzwi. (współautorki projektu; Jola Starzak i Ewa Śliwińska) Podobnie scenograficzny charakter miała aranżacja wystawy „Uwaga! Brama”,

zrealizowana w Śluzie Katedralnej Interaktywnego Centrum Historii Ostrowa Tumskiego. Wystawa przedstawiająca historię historię wybranych bram Poznania przeznaczona była dla najmłodszych zwiedzających.

Z 2016 roku pochodzi kolekcja ozdobnych zakończeń karniszy dla IKEA. Autorka wykorzystuje atuty technologii przyrostowej pozwalającej na uzyskanie kształtów, które tradycyjnymi technologiami byłyby trudne lub niemożliwe do uzyskania, albo ich wykonanie wymagałoby poniesienia znaczących kosztów. Technologia druku 3d przewija się dalej w wielu aspektach pracy doktorantki, niejednokrotnie definiując jej istotę.

Omedelbar hand dla IKEA z 2017 roku to jeden z produktów rynkowych, które torowały drogę w procesie szerszej akceptacji technologii przyrostowych jako metody wytwórczej dla produktów rynkowych. Projekt znalazł się w finale konkursu TCT Design Awards.

Także o druk 3d oparty jest projekt zestawu inspirujących materiałów dla marki Puma, które mogą być w kreatywny sposób wykorzystywane w procesie projektowania i produkcji akcesoriów.

W 2018 roku powstał projekt oprawek okularowych OKO, w których nie inaczej tylko z pomocą druku 3d oprawki zostały zintegrowane z zawiasem i zausznikami w jeden element. Myślę, że jest to jeden z przykładów „myślenia” nową metodą wytwórczą w projektowaniu. Dopiero tego typu przykłady tak naprawdę unaoczniają rzeczywiste możliwości technologii przyrostowych. Podobne myślenie towarzyszyło także projektantom (współautor Erik Alcala) podczas pracy nad obudową do stacji roboczej Wacom Mobile Studio Pro. (2019)

W 2020 roku Pani Agnieszka Mazurek zaprojektowała (wraz z Joanną Leciejewską oraz Metaphor - firmą zajmującą się doradztwem biznesowym i marketingowym) kolekcję frontów kuchennych dla Marko Kitchen. Projekty zakwalifikowane do konkursu dobry wzór, są świeże, odkrywcze, często zaskakujące. Najwyraźniej kolekcja dobrze się sprzedaje bo nadal figuruje w ofercie producenta. Co więcej producent na swojej stronie przedstawia osoby projektantek, co nie koniecznie bywa regułą.

W tym samym co powyżej zespole powstały także projekty zabawek multisensorycznych „Multizwierzątko” dla firmy Technodrewno. Zabezpieczane w naturalny sposób drewno łączy się z innymi przyjaznymi materiałami jak korek, tkaniny bawełniane oraz lniane. Elementy zabawki mogą być konfigurowane w różny sposób, umożliwiając nawet tworzenie „bardziej abstrakcyjnych form zwierząt niż naturalnie przyjęte”.

CIRCA (2021) ażurowe, modułowe dekoracje, umieszczone na ścianie wnętrza tworzą zjawiskowe kompozycje. Sama geometria dekorów może nie jest odkrywcza, ale stanowi kolejne potwierdzenie fascynacji doktorantki technologiami addytywnymi.

W podobnym duchu utrzymana jest lampa CELLA (współautorka Joanna Leciejewska, 2021). Inspirowany formami bionicznymi zestaw struktur umożliwia użytkownikowi samodzielne manewrowanie grą światła i cieni.

Portfolio zamyka projekt innowacyjnego notatnika brajlowskiego BRAILEPPEN24 dla firmy Harpo (wdrożenie 2024). Projekt opracowany z Jolantą Leciejewską został wyróżniony w plebiscycie Must Have. Przedmiot pozwala na płynną integrację użytkownika ze światem cyfrowym.

Ten obszerny wybór nie wyczerpuje listy dokonań autorki. Na popularnych platformach internetowych możemy znaleźć także inne nie zamieszczone w zestawieniu projekty, na przykład interesujące koncepcje z zakresu projektowania mebli.

Rozprawa doktorska.

Nigdy dotąd świat wokół nas nie zmieniał się w takim tempie jak obecnie. Dla mnie jednak jeszcze bardziej zadziwiającym jest fakt jak szybko my sami, w tym my jako projektanci, potrafimy te zmiany przyswoić, zaakceptować i w kreatywny sposób wykorzystać. Mając na myśli obszar procesów addytywnych ciągle mówimy o nowych technologiach. Owszem są one nowe w kontekście czasu jaki upłynął od debiutu tej czy innej nowości, są nowe w kontekście ich szerszego społecznego postrzegania, a bardziej nawet społecznej świadomości. Są stosunkowo nowe jeżeli mówimy o wykorzystaniu ich jako docelowego procesu używanego do budowania otaczających nas przedmiotów.

Zawarte w tytule rozprawy odniesienie do języka form który się rodzi na bazie nowych możliwości technologicznych jest dla mnie jednak tym co jest w tym wszystkim najbardziej interesujące. Trudno mi oszacować na jakim etapie procesu powstawania tego języka obecnie jesteśmy. Nasza skłonność do wprowadzania zmian jest równie zaskakująca co równoczesna trwałość ludzkich przyzwyczajeń. Pamiętamy jak długo samochód wyglądał jak powóz do którego zapomniano zaprząć konia zanim zauważono, że zastosowanie silnika zamiast konia otwiera zupełnie inne możliwości kształtowania formy i stawia przed nią zupełnie inne wymagania.

W tym ujęciu skaner 3d zaprojektowany przez doktorantkę jest w swojej formie zachowawczy. To oczywiście nie jest żaden zarzut. Oceniając te kwestie trzeba mieć świadomość całego kontekstu. Nie jest to projekt skanera dla czołowego światowego producenta, który za pomocą innowacyjnego i niecodziennego designu pragnie wypromować swoją najnowszą technologię, która pozostawia konkurencję daleko w tyle. Produkt debiutującego na rynku skanerów 3d polskiego producenta musi się dobrze

wpisać w otoczenie rynkowe, musi komunikować swoją praktyczność, solidność, precyzję ale wszystko to powinien robić w granicach przyjętej konwencji.

Pani Agnieszka Mazurek zdaje sobie jednak z tego doskonale sprawę i właśnie tego typu rozważaniami rozpoczyna rozdział poświęcony analizie trendów. Do analizy podeszła bardzo metodycznie i na jej potrzeby zebrała spory materiał ilustracyjny. Został on podzielony na trzy kategorie; prostota/geometria/minimalizm, dynamika i formy haptyczne. Zebrany materiał stanowił dla autorki swoistą bazę inspiracji dla poszukiwania form nowo powstającego produktu. Nie ujmując niczego rzetelności przeprowadzonych przygotowań zawsze byłem zdania, że inspiracji należy szukać szerzej niż tylko w obszarze, do którego odnosi się projekt.

Następnym krokiem było, zgodnie z zasadami sztuki projektowania, badanie rynku.

Doktorantka prześledziła i poddała analizie kilkanaście produktów różnych producentów lokujących swoje wyroby w różnych kategoriach cenowych i przeznaczonych zarówno do użytku profesjonalnego jak i na tzw. rynek kliencki.

Po zapoznaniu się ze szczegółowymi wytycznymi określonymi w briefie projektantka przystąpiła do generowania koncepcji. W efekcie tych działań zostały wyłonione dwie drogi do dalszego opracowania. Obydwie były oparte o zasadę kształtowania w oparciu o płaszczyznę symetrii, chociaż różna średnica zastosowanych w urządzeniu soczewek mogła tworzyć pokusę świadomego zakłócenia symetrycznego układu. Tak czy owak idea wybrana do dalszego rozwoju jest tą, która także dla mnie jest bardziej przekonująca. Dalsze działania projektowe są przykładem klasycznej drogi podczas której krok po kroku osiąga się kompromis pomiędzy formą, technologią, ergonomią, konstrukcją i wszystkimi innymi zależnościami. Przedmiotem sporych zmagień był uchwyt, który dodatkowo podczas całego procesu zmieniał swoje przeznaczenie. Mnie w pierwszej wersji najbardziej przekonywał w roli uchwytu skórzany pasek. Chociaż jego zastosowanie wymagałoby moim zdaniem jakichś działań powodujących, że odnosiłoby się wrażenie, że jest on w swojej lokalizacji na produkcie elementem niezbędnym i oczekiwanym. Jeżeli potrafię dobrze zwerbalizować co mam w tym wypadku na myśli.

W tym momencie opisu procesu projektowo wdrożeniowego pojawiła się nieco zaskakująca informacja. Współpraca ze zleceniodawcą miała się początkowo zamknąć na etapie koncepcyjnym. Oczywiście dobrze, że tak się nie stało. Przerwanie procesu na etapie koncepcji stwarza dla projektanta spore ryzyko, że finalny produkt nie będzie dla niego w żaden sposób do zaakceptowania. Przedsmak tego co mogłoby się stać w takim przypadku można zobaczyć na przykładzie, załączonych w rozprawie, samodzielnych prób zleceniodawcy dodania i ukształtowania wspomnianego uchwytu. Ostatecznie uchwyt

został opracowany w dużo bardziej rozbudowanej formie. Stało się tak ze względu na częściową zmianę funkcjonalności urządzenia.

Po testach z użytkownikami podjęto decyzję o zmianie docelowej technologii wytwarzania z FDM na SLS. Druk FDM z jego widocznymi warstwami i drobnymi niedoskonałościami może być odbierany jako coś prototypowego czy prowizorycznego.

Finalnie powstał gotowy produkt, którego forma jest z jednej strony nowoczesna, a z drugiej strony klasyczna i budząca zaufanie. Pomimo pewnych perturbacji odnoszę wrażenie, że przyjęte na początku procesu projektowego założenia zostały spełnione. Może najmniej w powstałym produkcie można odnaleźć, zawarty w tytule rozprawy, „... język form nowych możliwości technologicznych”. Chociaż oczywiście pewne elementy projektu nabrały specyficznego charakteru właśnie ze względu na aspekty technologiczne. Największą zaletą druku 3d w tym wypadku, jest możliwość wyprodukowania dowolnie małej ilości egzemplarzy w docelowej jakości.

Segment rynku, na którym ma zaistnieć gotowy wyrób jest trudny. Obecnie produkt, w wersji opisanej przez autorkę jako „podstawowa ze zmienionym uchwytem”, pojawił się w sprzedaży pod nazwą *Skaner 3d BANACH* i jest oferowany jako sprzęt dla szkół. Skaner jest od początku do końca zaawansowanym technologicznie polskim produktem zawierającym polską myśl techniczną i projektową. Z pewnością udział w tego typu projekcie przyniósł autorce dużą satysfakcję.

PODSUMOWANIE

To, czego nie można wyczytać wprost z rozprawy doktorskiej, ale co daje się zdecydowanie odczuć po zapoznaniu się z jej treścią, to pasja i zaangażowanie z jakim Pani Agnieszka Mazurek podchodzi do rozwiązywania stawianych przed nią zadań. Potrafi skutecznie argumentować i przekonywać proponowanych rozwiązań. Umiejętność skutecznej pracy w interdyscyplinarnym zespole projektowo wdrożeniowym jest tym co stanowi istotę naszej profesji.

Doktorantka jest też osobą poszukującą. Technologie przyrostowe dają niespotykane wcześniej możliwości kształtowania form i Pani Agnieszka Mazurek stara się je badać i eksplorować. Spektakularne efekty tych poszukiwań przeplatają się z jej dorobkiem projektowym.

KONKLUZJA

Po zapoznaniu się z materiałem zawartym w przedstawionym do zrecenzowania przewodzie doktorskim, mogę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że przygotowana praca

doktorska pt. *Fuzja technologii addytywnej i skanu 3d. Rozwijanie procesu projektowego skanera 3d w oparciu o język form nowych możliwości technologicznych*. jest oryginalnym, autorskim opracowaniem i spełnia wymogi art. 13 ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.

Pani mgr Agnieszka Mazurek swoim dorobkiem projektowym oraz profesjonalnie przygotowaną pracą doktorską udowodniła niezbitcie swoje kompetencje. Jest dojrzałą projektantką z poważnym dorobkiem zawodowym w dziedzinie designu. W związku z tym uważam, że w pełni zasługuje na nadanie jej stopnia doktora sztuki. Składam zatem wniosek do Uczelnianej Rady do Spraw Nauki i Jakości Kształcenia Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu o przyjęcie pracy doktorskiej i dopuszczenie jej do publicznej obrony.

Piotr Jędrzejewski