

dr hab. Jacek Krzysztof Żurek prof. ASP
Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii
ASP im Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Wrocław 23 maja 2023

Recenzja pracy doktorskiej
Wirtualna Rekonstrukcja Zespołu Klasztornego oo. Karmelitów Bosych w Zagórz
mgr Mikołaja Lubczyńskiego
do przewodu wszczętego przez Radę Naukową ds. stopni w dziedzinie sztuki
Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

Mgr Mikołaj Lubczyński [REDACTED]. W roku 2015 uzyskuje tytuł zawodowy inżyniera w Wyższej Szkole Kolejowej we Lwowie (doktorant w przedstawionym materiale nie wskazuje w jakiej specjalności). Następnie przenosi się do Polski gdzie w 2015 roku broni dyplom licencjacki na kierunku Architektura Wnętrz w Państwowej Wyższej Szkole Wschodnioeuropejskiej. W roku 2017 kończy studia magisterskie na Uniwersytecie Technologiczno-Przyrodniczym im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy (obecnie Politechnice Bydgoskiej). W 2018 roku zostaje przyjęty na studia doktoranckie Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Kandydat dotychczas nie ubiegał się o nadanie stopnia doktora.

Wyjątkowe predyspozycje doktoranta w zakresie dydaktyki zdaje się potwierdzać fakt, iż po ukończeniu studiów magisterskich od 2019 roku, mgr Lubczyński do chwili obecnej pracuje jako asystent na macierzystej uczelni Politechnice Bydgoskiej a także jako nauczyciel akademicki w WSG w Bydgoszczy (prawdopodobnie chodzi o Wyższą Szkołę Gospodarki). Niestety doktorant w załączonym dla recenzentów materiale (poza nazwą Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku) nie podaje pełnych nazw uczelni, wydziałów, katedr, nazwisk kierowników pracowni w których asystuje jak również nazw prowadzonych przedmiotów. Można się jedynie domyślać, iż aktywność dydaktyczna mgr Lubczyńskiego związana jest z nauką wizualizacji obiektów przestrzennych w programach 3D na co wskazuje materiał w portfolio, część trzecia, rozdział „Praca na uczelni”.

Pomimo, iż powyższa recenzja dotyczy rozprawy doktorskiej wraz z dziełem to nie sposób nie odnieść się w niej do załączonego w dokumentacji recenzenckiej portfolio stanowiącego wyraźny kontekst do oceny pracy doktoranta. Wynika z niego, iż obok osiągnięć dydaktycznych dotyczących wspomnianej wyżej tematyki, mgr Lubczyński posiada również obszerny dorobek w zakresie takich dyscyplin projektowych jak projektowanie architektoniczne, architektura wnętrz, grafika 3D oraz projektowanie bądź realizacja (według projektów innych twórców) przestrzeni wirtualnych służących komercjalizacji inwestycji deweloperskich. Jest również autorem projektów stron internetowych w tym opracowania dla kierunku Architektura Wnętrz Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego w Bydgoszczy. Jak można przeczytać współpracując z firmami deweloperskimi jako architekt wnętrz na stanowisku *manager zespołu projektowego* oraz grafik 3d zaprojektował ponad 70 000 m² powierzchni mieszkaniowej.

Niestety odnosząc się do tak obszernej mimo młodego wieku skali wdrożeń objętość oraz jakość artystyczna wybranych przez doktoranta dzieł z zakresu architektury wnętrz zaprezentowanych w portfolio, określiłbym jako skromną i zachowawczą podobnie jak jakość artystyczną samych wizualizacji. Mając na uwadze iż przedstawione cztery mieszkania o łącznej powierzchni około 200 m² stanowią wybór najlepszych opracowań doktoranta z spośród *ponad 70 000 m² zaprojektowanej powierzchni mieszkaniowej* co daje w przeliczeniu średnio wybór z około 1400 zaprojektowanych mieszkań, fakt ten zdaje się potwierdzać, iż podjęcie decyzji o zwróceniu się w stronę przestrzeni wirtualnej jako alternatywnego pola aktywności twórczej doktoranta, jest być może trafniejszym wyborem.

Zdecydowanie lepiej niż dorobek w zakresie projektowania wnętrz mieszkalnych prezentują się osiągnięcia mgr Lubczyńskiego w odniesieniu do makro skali opracowań architektonicznych. Począwszy od dyplomowych projektów architektury sakralnej gdzie zdecydowanie wyróżnia się projekt cerkwi w Miłkowie stanowiący ciekawą współczesną reinterpretację zachodnio-łemkowskiego modelu świątyni (szkoda że w publikacji doktorant nie podaje nazwiska promotora pod kierunkiem którego zrealizował wymieniony projekt dyplomowy) po szereg wdrożeń zrealizowanych we współpracy z pracownią KR Projekt dla Rodzko Development czy Kontbud Nieruchomości. W tym drugim przypadku obejmującym prezentację projektów architektury czterech osiedli, prezentowany dorobek jest obszerny i efektowny. Przedstawione wolumeny wielorodzinnej zabudowy pomimo, iż realizują zapewne szereg wytycznych związanych z komercjalizacją inwestycji, stanowią interesujące i różnorodne rozwiązania. Mając na uwadze, iż mgr Lubczyński we wskazanych opracowaniach jest również autorem wizualizacji, należy uznać że

te w odróżnieniu od omawianych wcześniej wnętrz prezentują się dobrze. Starannie zaplanowana kompozycja kadrów zarówno w planie szerokim z niskim horyzontem, jak i w ujęciach z góry czy na zbliżeniach, dopracowanie detali modeli architektury oraz infrastruktury, wybór barwy oraz kątów padania światła słonecznego, jakość zastosowanych tekstur, wszystko to w konsekwencji składa się na profesjonalną prezentację projektowanych inwestycji wygenerowaną w przestrzeni wirtualnej. Okoliczności te zdają się wskazywać, iż mgr Lubczyński zarówno jako projektant architektury oraz animator przestrzeni wirtualnej wydaje się zdecydowanie lepiej odnajdywać w organizacji obszarów outdoorowych w makro skali, co zdaje się potwierdzać zrealizowane dzieła doktorskie.

Pomimo, iż niniejsza recenzja nie stanowi sposobności do formułowania ocen etycznych to chciałbym zwrócić doktorantowi uwagę, iż w prezentowanych projektach osiedli zamieszczonych w portfolio, przedstawia się jako autor *opracowania wyglądu elewacji budynków oraz projektów układów mieszkań*. Mając na uwadze realne warunki powstania wymienionych dzieł które z pewnością stanowią efekt pracy zespołowej gdyż nieprawdopodobnym jest aby wygląd (powinno być chyba projekt) elewacji wraz z układem mieszkań zaistniał jako odrębne dzieło, zwłaszcza przy kompleksowej prezentacji projektu architektury wraz z otoczeniem (a z taką mamy tu do czynienia) doktorant winien wskazać z imienia i nazwiska również pozostałych współautorów mających wpływ na ostateczny kształt opracowania. Bez znaczenia pozostaje tu okoliczność zamieszczenia komentarza, że projekty zostały wykonane w ramach współpracy z pracownią projektową *KR Projekt* gdyż jako podmiot gospodarczy wskazana pracownia posiada wyłącznie prawa autorskie majątkowe, zaś jedynie prawa autorskie osobiste (jako niezbywalne i dożywotnio przynależne twórcy, w tym wypadku współtwórcom) brane są pod uwagę w ocenie dorobków artystycznych czy opracowań naukowych. W związku z powyższym zalecałbym doktorantowi większą staranność w formułowaniu opisów dzieł stanowiących projekty zbiorowe w celu ustrzeżenia się przed postępowaniem o naruszenie praw autorskich z tytułu pominięcia współautorstwa w publikowanym dziele.

Obok działalności w zakresie prowadzonej dydaktyki jak również osiągnięć projektowych mgr Lubczyński bierze jednocześnie aktywny udział w działaniach mających na celu popularyzację sztuki. W swoim dorobku posiada między innymi kuratorstwo międzynarodowej wystawy w 2019 roku, dwa uczestnictwa w wystawach zbiorowych w latach 2019/20 a także dwie publikacje w latach 2019/20 poświęcone tematyce wirtualnej rzeczywistości, która stanowiącej podmiot badawczy w niniejszej pracy doktorskiej.

W skład opracowania zatytułowanego: *Wirtualna Rekonstrukcja Zespołu klasztornego oo. Karmelitów Bosych w Zagórz* wchodzi: interaktywny cyfrowy model autorskiej rekonstrukcji założenia zapisany na nośniku pendrive a także około 195 stronicowe, ilustrowane wydawnictwo stanowiące osobisty komentarz autora do zrealizowanego dzieła, zawierający opis metod badawczych w kontekście rozważań nad zjawiskiem wirtualnej rzeczywistości.

Można wyróżnić tu jak gdyby podział na dwie części. Pierwszą w której doktorant definiuje czym jest rzeczywistość wirtualna, jaka jest jej rola w świecie obecnym oraz w najbliższej przyszłości a także część drugą opisującą proces badawczy warunkujący zgromadzenie materiału wyjściowego do rekonstrukcji oraz prezentującą szczegółowo metody i narzędzia wykorzystane przy realizacji dzieła. Z uwagi na spójność tematyczną oraz zachowanie ciągu logicznego rozprawy rozdział szósty *TWORZENIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH* (w ocenie recenzenta) powinien być rozdziałem czwartym zaś obecny czwarty „*HISTORIA KLASZTORU*” piątym. Obecna lokacja rozdziału szóstego przez wzgląd na poruszane zagadnienia ogólne, dotyczące tworzenia rekonstrukcji w rzeczywistości wirtualnej, wydaje się być przypadkowa po przez umiejscowienie jej pomiędzy rozdziałami poświęconymi klasztorowi.

Na wstępie rozprawy mgr Lubczyński stawia pytanie *czy wirtualna rzeczywistość jest elementem czy narzędziem sztuki lub też jej przyszłością*. Przeprowadza szczegółową analizę zagadnienia wirtualności zaczynając od etymologii nazewnictwa poprzez cytowane przykłady rozważań filozoficznych artystów, pisarzy oraz ludzi nauki na temat metawersum stanowiącego substytut rzeczywistości. Dokonuje przeglądu historii wynalazków ludzkości stanowiących odpowiedź na wyżej wspomniane zapotrzebowanie (na marginesie szkoda że w przedstawionej analizie, zaczynając od XII wiecznego panoramicznego malarstwa chińskiego, doktorant całkowicie pomija osiągnięcia europejskiego malarstwa iluzjonistycznego oraz zjawisko kwadratury w architekturze). Kolejno definiuje pojęcia wirtualności, wirtualności rozszerzonej oraz rozwiązań typu Mixed Reality wskazując ich zastosowanie w różnych dziedzinach nauki, przemysłu, rozrywki a także jako odrębne zjawisko artystyczne *wylaniające się na podstawie i według praw (dopiero kształtującej się) komputerowo sieciowej sztuki*. W dalszej części rozprawy doktorant postuluje potrzebę utworzenia zawodu architekta wirtualnej rzeczywistości jako multidyscyplinarnego twórcy i animatora alternatywnego świata, stale poszerzającego wraz z rozwojem wiedzy swoje kompetencje. Działającego na styku różnych dziedzin nauki i sztuki wysoko wykwalifikowanego specjalisty, który dąży do stworzenia pełnoprawnych wirtualnych rzeczywistości, uwzględniających psycho i bio parametry indywidualnego użytkownika. Doktorant definiuje jego uniwersalne

kompetencje w odniesieniu do szczególnych warunków środowiska pracy przytaczając analogie do zawodu architekta. Wykazuje również cechy porównywalne środowiska VR z właściwościami architektury zawartymi w witruwiańskiej triadzie wskazując głównie na jego trwałość i użyteczność. Ta dość odważna i optymistyczna teza doktoranta wydaje się być prawidłowa jedynie w pewnych bardzo szczególnych warunkach, kiedy VR funkcjonuje jako narzędzie, nakładka na świat rzeczywisty czy medium w zdalnej komunikacji, nigdy zaś jako rzeczywistość alternatywna. Ciężko bowiem określić mianem „świata trwałego” środowisko które może unicestwić cyberwirus, silny impuls elektromagnetyczny kasujący zawartość dysków czy zwyczajny deficyt energii elektrycznej pozostający bez znaczenia dla trwałości tradycyjnej architektury do której doktorant przyrównuje VR. Podobnie i zagadnienie *użytecznej przestrzeni zaspokajającej potrzeby użytkownika niezmienną ilość razy*, odnosi się jedynie do pewnych, niekiedy poza egzystencjalnych, określonych symulacji, naśladujących rzeczywistość albowiem w ocenie recenzenta nie sposób wygodnie wyspać się na wirtualnym łóżku czy odżywić tkanki organizmu spożywając wirtualny posiłek.

Wracając do zawodu architekta VR, to o ile rozważania doktoranta w tej materii mogą być użyteczne w opracowaniu metodologii nauczania projektowania, programowania oraz pracy z rzeczywistością wirtualną, to mając na uwadze rozległość obszaru jej eksploatacji przez tak różnorodne dziedziny jak: sztuka, architektura, przemysł, design, edukacja, medycyna czy rozrywka, wykształcenie uniwersalnego profesjonalisty od kreacji VR jest niezwykle trudne. Stosując analogię jeśli przestrzeń wirtualna jest zaawansowanym technicznie narzędziem jak laser to porównywalnie taki specjalista posiadałby kompetencje do przeprowadzenia zabiegów chirurgicznych z użyciem lasera w tym np. laserowej korekcji wzroku, równocześnie laserowego spawania nadwozi samochodowych, cięcia, hartowania, ostrzenia stali czy realizacji laserowych pokazów multimedialnych wykorzystywanych podczas imprez. Posiadanie tak obszernej specjalizacji związanym z teoretycznie tym samym narzędziem jest praktycznie nie realne i bezcelowe. W ocenie recenzenta to wyspecjalizowane kierunkowe kompetencje stanowiące rozwinięcie naturalnych predyspozycji (talentów) twórcy gwarantują sukces w profesjonalnej eksploatacji zaawansowanego technicznie narzędzia nie zaś kształcenie uniwersalnego operatora pod kątem wszechstronności jego zastosowań. Mając również na uwadze aktualny stan rozwoju cybertechniki aspekty realizmu w VR już niebawem sprawniej niż *architekt wirtualnej przestrzeni* opracują algorytmy sztucznej inteligencji, zaś dotychczasowe briefy kierowane do projektantów zastąpią trafnie sformułowane prompty.

Aktualnie jednak słusznym jest założenie, iż praca z wirtualną rzeczywistością jako warsztatem twórczym powinna być przedmiotem kształcenia szczególnie na kierunkach projektowych oraz artystycznych związanych z organizacją przestrzeni trójwymiarowej, takich jak: architektura, architektura wnętrz, scenografia, wzornictwo, czy rzeźba. Uzyskane w ten sposób kompetencje rozwijane mogą być następnie w ramach współpracy z innymi ośrodkami naukowo-badawczymi czy podmiotami warunkującymi nabycie ukierunkowanej wysokiej specjalizacji, zgodnej z zainteresowaniami twórcy.

Na marginesie pozwolę sobie również zauważyć iż sformowany przez doktoranta termin *architekt VR* wydaje się być mało aktualny, szczególnie w chwili obecnej kiedy większość architektów pracujących z silnikiem renderującym Corona uruchamiając tryb Interaktive operuje w rzeczywistości wirtualnej. Tym samym jedno z pytań stawianych przez autora na wstępie rozprawy *czy możliwe jest przedstawienie przestrzeni która dopiero powstanie*, jest bezzasadne.

Dalszą część rozprawy doktorant poświęca interesującym rozważaniom czym jest sztuka w kontekście rzeczywistości wirtualnej. Czy VR sam w sobie może funkcjonować jako dzieło sztuki czy też jest jedynie narzędziem do jej tworzenia. Na ile zmienia się kontekst odbioru dzieła sztuki jego autorstwa chociażby po zeskanowaniu, optymalizacji i umieszczeniu w VR, w zupełnie nowym kontekście wygenerowanych metaświatów. Jako punkt odniesienia definiujący czynnik artyzmu mgr Lubczyński przedstawia tu filozoficzną tezę profesora R. G. Collingwooda opartą na dość ogólnym twierdzeniu, iż sztuka jest procesem wyrażania i poznawania emocji poprzez ogólną aktywność wyobraźni. Odwołując się do kategoryzacji czynników wzbudzających określone emocje opracowanej przez filozofa, doktorant szczegółowo analizuje szereg scenariuszy gier komputerowych wskazując to środowisko jako najobszerniejszy obecnie „poligon” badawczy oparty na rzeczywistości wirtualnej. Mimo iż przeprowadzone badania wykazują w rozumieniu zasad Collingwooda że omawiane przykłady nie zawierają się w pojęciu sztuki to autor opracowania określa je mianem sztuki odrębnej *game-artu*. Wskazując na dyscyplinarną wielkoobszarowość i ogrom starań zaangażowanych w nią twórców określa ją jako *wyraz pewnej idei umożliwiającej wyrażanie i poznawanie emocji poprzez środek komunikacji jaką jest rozgrywka*. Tym samym utożsamia swoje dzieło doktorskie z powyższą kategoryzacją określając je mianem gry. Interpretacja ta zdaje się być logiczna choć można ją interpretować poniekąd jako przejaw braku wiary w walor plastyczny stworzonego przez doktoranta dzieła. Swoje rozważania nad wirtualną rzeczywistością mgr Lubczyński zamyka konkludując, iż VR sam w sobie nie może być dziełem a jedynie pozwala na realizację pewnych działań prowadzących do powstania dzieła z czym

absolutnie się zgadzam pod warunkiem, iż VR rozumiany jako pojęcie wymiaru bez zapisanych w nim jakichkolwiek metabytów. Formułuje również piękną metaforę porównującą rzeczywistość wirtualną do pracowni malarskiej służącej realizacji zamysłów artystycznych ale która wcześniej również musi zostać zaprojektowana. Mimo plastycznej sugestywności przekazu w tym wypadku mam wrażenie iż doktorant myli tu rolę architekta VR z programistami oraz konstruktorami narzędzi do generowania rzeczywistości wirtualnej.

Dalszą część opracowania poświęcona jest opisowi przyjętych przez mgr Lubczyńskiego metod badawczych w procesie rekonstrukcji zespołu klasztornego. Związane z nimi rozdziały czwarty, piąty, szósty i siódmy opisują kolejno historię założenia, szczegółową analizę rekonstruowanej substancji architektonicznej wraz z założeniem ogrodowym a także wykaz zastosowanych procedur i narzędzi jakie doktorant wykorzystał w realizacji dzieła. Szczególnie interesująco przedstawiają się rozdziały piąty i siódmy w których prezentuje stanowiącą wynik przeprowadzonych badań koncepcję odtworzenia obiektu. Odwołuje się tu do szeregu przeanalizowanych materiałów archiwalnych oraz publikacji tematycznych. Przeprowadza wizje lokalne, pomiary, dokonuje skanów fotogrametrycznych obiektów muzealnych oraz zachowanej ruiny wraz terenem. Podejmuje szereg ważkich decyzji dotyczących odtworzenia nieistniejących elementów obiektu, co do których nie zachowały się żadne archiwalia. Wybory te uzasadnia odnosząc się do analizy zbliżonych zachowanych XVII wiecznych założeń architektury sakralnej, zlokalizowanych na terenie Polski oraz Europy. Niewątpliwie szczególnie interesująca jest tu część poświęcona odtworzeniu obszarów ogrodowych i sadów. W ramach przeprowadzonych badań mgr Lubczyński powołuje się również na odbyte konsultacje z konserwatorami, architektami, projektantami ogrodów klasztornych i historykami. Niestety w rozprawie doktorant nie wymienia z imienia i nazwiska z kim się konsultował w jakich okolicznościach i jakiego aspektu rekonstrukcji dotyczyły te konsultacje. Podobnie w przytaczanych hipotezach dotyczących nieistniejącej już infrastruktury założenia często podaje w sposób wyrywkowy jedynie nazwiska autorów opracowań bez wskazania dyscypliny nauki jaką reprezentują a niekiedy nawet bez zastosowania odnośników dotyczących publikacji czy miejsca w publikacji z którego pochodzą cytowane opinie. Poszukując informacji na ten temat w bibliografii natrafić można również na popełnione przez doktoranta błędy w pisowni nazwisk autorów.

Pomijając wartość merytoryczną należy zauważyć również, iż w szczególności rozdział piąty charakteryzuje także zdecydowanie odmienny styl użytego języka, zwłaszcza w odniesieniu do omawianej wcześniej części poświęconej rzeczywistości wirtualnej. Formowane zdania cechuje

prostota składni a także pojawiające się błędy stylistyczne, niezręczności językowe oraz powtórzenia co działa niekorzystnie na odbiór opracowania.

Ostatnią część rozprawy mgr Lubczyńskiego stanowi szczegółowe przedstawienie procesu realizacji samego dzieła, w którym doktorant wnikliwie opisuje procedury i przebieg tworzenia oraz optymalizacji zastosowanych w scenie modeli, uzasadnia dobór wygenerowanych materiałów, tekstur, opisuje modyfikatory, zastosowany silnik graficzny a także procedury ustawień modułów wirtualnego oświetlenia oraz dźwięku. Swoboda z jaką to czyni pozwala twierdzić, iż jest on twórcą posiadającym ogólną wiedzę w dyscyplinie, posługującym się równocześnie na poziomie profesjonalnym narzędziem VR w dążeniu do zrealizowania zamierzonego efektu jakim jest dzieło doktorskie. Zastosowane w opracowaniu piśmiennictwo jest adekwatne i stanowi konsekwencję analizy przedmiotu badań doktoranta. Wykazane w bibliografii tytuły obejmują zarówno opracowania autorów polskich jak i zagranicznych związane z tematem pracy.

W ocenie recenzenta Wirtualną Rekonstrukcję Zespołu Klasztornego oo. Karmelitów Bosych w Zagórzcu zrealizowaną przez doktoranta można określić zarówno mianem dzieła artystycznego, jak i etapem studium konserwatorskiego. Pomimo iż przedstawiony w rekonstrukcji obiekt jako opracowanie projektowe w zasadniczej swej formie odnoszącej się głównie do substancji architektonicznej, nie stanowi w większości autorskiego dzieła doktoranta, to już sposób jego odtworzenia oraz interaktywnej animacji tak. Stosując porównanie do spektaklu teatralnego, jeśli przyjmiemy założenie, iż utworzony w wyniku przeprowadzonych badań program wirtualnej rekonstrukcji założenia klasztornego jest scenariuszem interaktywnego przedstawienia, to mgr Lubczyński występuje tu zarówno jako scenarzysta, reżyser oraz scenograf co czyni go w tym kontekście pełnoprawnym artystą i to bynajmniej nie sztuki „odrębnej” a po prostu sztuki. Szczegółowość modelu architektury i zrekonstruowanych rzeźb, precyzja tekstur, niezwykle szczegółowa rekonstrukcja terenów zielonych, plany i perspektywy powietrzne, ujmujące liryką efekty światła wolumetrycznego, animacja warstwy dźwiękowej dzieła, wszystko to stanowi osobistą, plastyczną narrację twórcy, konsekwencję osobistych wyborów, którą możemy doświadczać w iluzorycznym wymiarze VR. Mimo to jednak oceniając dzieło doktoranta należy zauważyć, iż to nie stopień symulowanego realizmu czyni go wyłącznie ważnym i wartościowym dla dyscypliny ale przede wszystkim to że stanowi obszerne i wieloaspektowo cenne odtworzenie historyczne. Cenne zarówno jako modyfikowalny zapis archiwalno konserwatorski, przestrzeń eksperymentalno-badawcza, materiał dydaktyczny a także świadectwo dawnej świetności obiektu które to może stanowić impuls dla potencjalnego inwestora do jego rzeczywistego odtworzenia.

Reasumując, praca doktorska *Wirtualna Rekonstrukcja Zespołu Klasztornego oo. Karmelitów Bosych w Zagórze*, pomimo wykazanych nieprawidłowości, stanowi oryginalne rozwiązanie problemu badawczego, zaś mając na uwadze jej rozwojowy charakter a także wielowątkową użyteczność dla dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dziel Sztuki w połączeniu z oceną osiągnięć doktoranta w zakresie dydaktyki, działalności artystycznej oraz popularyzatorskiej, wnioskuję do Rady Naukowej ds. stopni w dziedzinie sztuki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku o nadanie mgr Mikołajowi Lubczyńskiemu stopnia doktora sztuki.



Jacek Krzysztof Żurek

