

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie,
Wydział Architektury Wnętrz
dr hab. sztuki, arch. Joanna Walendzik-Stefańska, prof. uczelni

10.06.2023 r.

**Recenzja pracy doktorskiej, dorobku artystycznego i dydaktycznego
pana Mikołaja Lubczyńskiego**

sporządzona w związku z wszczętym postępowaniem o nadanie stopnia naukowego doktora w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym przez Radę ds. stopni naukowych Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Tytuł rozprawy doktorskiej:

„Wirtualna rekonstrukcja zespołu klasztorowego oo. Karmelitów Bosych w Zagórze”

Promotor: prof. dr hab. Remigiusz Grochal

Podstawa prawna recenzji:

Uchwała nr 5/2023 z dnia 22 lutego 2023 Rady ds. stopni naukowych Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku o powołaniu mnie do pełnienia funkcji recenzenta w przewodzie doktorskim.

Materiały do oceny przedstawiono do oceny w formie papierowej i elektronicznej

Dokumentacja papierowa to:

1. Rozprawa doktorska *Wirtualna rekonstrukcja zespołu klasztorowego oo. Karmelitów Bosych w Zagórze*
2. Mikołaj Lubczyński *Portfolio 2023*
3. Abstrakt

Dokumentacja elektroniczna zawiera w/w pozycje oraz Aplikację /Grę:

Wirtualna rekonstrukcja zespołu klasztorowego oo. Karmelitów Bosych w Zagórze

Dane doktoranta

Pan Mikołaj Lubczyński jest absolwentem studiów magisterskich kierunku Architektura Wnętrz Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy i licencjackich PWSW w Przemysłu (obecnie PANS). Ukończył również kierunek inżynierski lwowskiej uczelni LKZT. Dyplomową pracę licencjacką pod tytułem: „Sacrum i profanum we współczesnej architekturze” obronił w roku 2015.

Dyplomową pracę magisterską pod tytułem: „Współczesna wizja dawnej tradycji – łemkowska cerkiew prawosławna, jako miejsce kultu” obronił w roku 2017.

Doświadczenie zawodowe doktoranta to:

w latach 2015-2018 praca w biurach Rodzko Development i KR - Projekt w Bydgoszczy;
w latach 2019-2021 praca na stanowisku asystenta w UTP im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy (brak szczegółowych informacji w jakiej pracowni i ze studentami jakich typów studiów i lat)
Od roku 2019 doktorant pracuje samodzielnie jako twórca przestrzeni wirtualnych oraz jako nauczyciel akademicki na Politechnice Bydgoskiej (dawny UTP) i w Wyższej Szkole Gospodarki – Kolegium Nauk Technicznych w Bydgoszczy.

Osiągnięcia twórcze

Udokumentowane Osiągnięcia twórcze doktoranta zostały przedstawione w opracowaniu: *Portfolio 2023*
Mikołaj Lubczyński

(strony nienumerowane, format kwadrat)

*(W Portfolio na początku przedstawiono dwa projekty dyplomowe z odniesieniami w formie kodów QR –
zwyczajowo nie jest to praktykowane w dokumentacji doktorskiej, nie podano nazwisk promotorów!)*

Przedstawiony dorobek projektowy obejmuje siedem lat pracy twórczej i zawiera:
głównie projekty zespołowe z obszaru wielorodzinnej architektury mieszkaniowej.

Projekty zostały mało precyzyjnie opisane, bez adresów inwestycji i fotografii z ew. realizacji.

Nie podano nazwisk generalnego projektanta i współautorów oraz procentowego wkładu doktoranta w prace projektowe. (Prawo autorskie!)

Z dokumentacji projektowej przedstawiono jedynie wizualizacje budynków dwóch osiedli w Bydgoszczy, osiedla w Niemczy i osiedla w Piotrkowie Trybunalskim, pomimo, że w opisie wymieniono „ projekty układów funkcjonalnych mieszkań i lokali handlowych” oraz „opracowanie elewacji” i „wykonanie dokumentacji projektowej”.

Dopełniające prezentację obiektów wizualizacje mieszkań wydają się szybkimi produktami dla potrzeb deweloperskich.

Przy dokładnej analizie w/w wewnątrz znajdujemy wiele przypadkowych rozwiązań funkcjonalnych (ustawienie łóżeczka dziecka w sypialni czy biurka w pokoju dziennym), niespójności w doborze opraw i rozmieszczeniu punktów świetlnych, brak czytelnych zasad przy wprowadzaniu koloru i materiałów. Wizualizacje wykorzystują typowe modele mebli z dostępnych bibliotek. Nie zamieszczono planów mieszkań i opisu użytkownika.

Z prac w obszarze grafiki projektowej w Portfolio znajdujemy projekt strony www dla Katedry Architektury Wnętrz UTP oraz projekt wirtualnej Galerii. Strona internetowa została przedstawiona w sposób mało czytelny. Nie daje się odczytać głównej idei autora (kształtowania layoutu i poszczególnych zakładek)

Nie wiemy czy strona działa. *Nie udało mi się odnaleźć jej w sieci.)*

Niestety w projekcie wirtualnej galerii brutalna konstrukcja stropu i układ okien sprawia, że jest to przestrzeń mało przyjazna do wystawiania czegokolwiek.

Część druga Portfolio zatytułowana TWÓRCZOŚĆ zawiera zaledwie 5 prac plastycznych, zrealizowanych w różnych technikach graficznych (w tym jedną nieopisaną).

Prace nie dają obrazu skali zainteresowań poszczególnymi technikami graficznymi. Uwagę pozytywnie zwraca litografia akt „ Ona” 17 x 20 cm

Inne wydają się dobrane przypadkowo i dla mnie nie podlegają ocenie.

Część trzecia Portfolio to PRACA NA UCZELNI

Efekty pracy dydaktycznej doktoranta to 8 screenów prac studenckich

pozbawionych komentarza na jakiej uczelni i kierunku powstały, bez opisu zadania, zastosowanych programów 2D i 3D - nie kwalifikujących się do oceny

W Portfolio nie ma również wyjaśnień na temat wykładanych przedmiotów i programu.

Na końcu portfolio w pozycji INNE doktorant wymienia kuriozalnie – ogólnikowo wiele obszarów działalności twórczej i organizacyjnej jak np.:

„ projekty realizowane w wielu miastach kraju i zagranicą”

„wielokrotny uczestnik w wystawach zbiorowych, konferencjach i plenerach rzeźbiarskich”

„ autor artykułów na temat wirtualnej rzeczywistości” itd.

Rozprawa doktorska to 195 stron ilustrowanego tekstu z przypisami dolnymi, wydrukowanego w formacie A5. (Abstrakt został dołączony, jako wkładka A4). Strukturalnie praca zawiera: wstęp i dziewięć krótkich rozdziałów.

Rozdziały 1-6 to część teoretyczna pracy, rozdziały 7-9 opisują działania projektowe. Na końcu umieszczono bibliografię (26 pozycji), netografię (25 pozycji) oraz spisy ilustracji i ich źródła.

Praca napisana jest poprawnym językiem.

Rozważania doktoranta koncentrują się na cyberprzestrzeni, gdzie obecnie dzięki rozwojowi technologii informatycznych funkcjonuje VR „wirtualna rzeczywistość”- obszar wykreowanych przestrzeni, przedmiotów i zdarzeń zachodzących w czasie. Dla przeciętnego dorosłego człowieka pojęcie wirtualnej rzeczywistości łączy się zwykle ze światem gier komputerowych, symulatorów i filmowych animacji. Wirtualna rzeczywistość nawiązuje do świata rzeczywistego jak i futurystycznych wizji science-fiction, może być dopasowywana do konkretnych potrzeb odbiorcy. Jak pisze doktorant we Wstępie zgadzając się z teorią metavers współczesna światowa populacja może istnieć równolegle w dwóch światach realnym i wirtualnym, czyli w rzeczywistości realnej, gdzie postępujemy wg zasad i wirtualnej, gdzie „możemy istnieć według wymyślanego schematu wykreowanego przez twórców”.

Obszar rozważań badawczych doktoranta rozwija się i jest jak sam pisze „niezgåębiony”.

Obserwujemy jego dynamiczną ekspansję i wszechobecność w życiu szczególnie najmłodszych pokoleń. co uświadamia nam cytata – motto autorstwa Jarona Laniera umieszczonego we wstępie pracy.

(prawdopodobnie cytata z pozycji źródłowej umieszczonej w bibliografii *Dawn of the New Everything; Encounters with Reality and Virtual reality*, Henry Holt & Company, 2017).

Cytowany autor to postać kultowa w świecie informatyków. Twórca terminu „wirtualna rzeczywistość” i pierwszych prototypowych rozwiązań (rękawice do manipulacji na ekranie i pionierskiego systemu Reality built for two).

Wybór tematu pracy doktorskiej jest nieprzypadkowy nie tylko przez znajomość technik informatycznych, które doktorant wykorzystuje na co dzień w swojej pracy kreując wizualizacje obiektów. Impulsem były również emocje przy zwiedzaniu ruin klasztoru oraz zainteresowanie obszarem sacrum widoczne w pracach dyplomowych doktoranta.

Potrzeba odtworzenia/ rekonstrukcji obiektu pozostającego przez 200 lat w ruinie jest niewątpliwie cenna w kategorii konserwacji dzieł sztuki i troski o każdy element naszego dziedzictwa. Wybór nietradycyjnej metody rekonstrukcji - kreacja w VR umożliwiająca przez to przedstawienia aktualnych możliwości VR osobom działających w sztuce i edukacji wydaje również pomysłem ciekawym. Powstały, jako podsumowanie rozważań dysertacji doktorskiej projekt - Aplikacja - Gra docelowo zapewne zostanie wykorzystany przez właściciela obiektu w nowopowstałym na terenie zespołu klasztornego w Zagórzcu Centrum Kultury Foresterium.

Proces kreacji Aplikacji jest dla doktoranta procesem badawczym.

W abstrakcie doktorant wymienia metody badawcze. Pierwsze dotyczą wstępnego etapu pracy - kwerendy tematyczno-historycznej. Są to: analiza źródeł, analiza porównawcza w grupie obiektów (klasztorów karmelickich) oraz wywiady i rozmowy przeprowadzone na miejscu. Kolejna metoda to poprzedzona dokumentacją fotogrametryczną analiza stanu zachowania obiektu oraz analiza miejsca, czynników klimatycznych oraz przyrodniczych i typowa dla miejsca flory. Drugi etap to próby i eksperymenty dotyczące metod kreacji VR poprzedzone analizą dostępnych na rynku narzędzi informatycznych.

Szkoda, że doktorant nie określa precyzyjnie tez pracy doktorskiej. Prawdopodobnie, jako tezy należy traktować retoryczne pytania pojawiające się we wstępie i abstrakcie: *„Czy wirtualna rzeczywistość jest elementem, narzędziem czy przyszłością sztuki.*

Z kolej pytania uzupełniające:

„Czy możemy zachować na dłużej to co dla nas jest cenne?”

„Czy możemy pokazać dzieło sztuki komuś, kto znajduje się tysiące kilometrów od nas?”

„ Czy jest możliwe cofnąć się w czasie i zobaczyć jak żyli nasi przodkowie? ”

wydają się mocno infantylne w obecnej fazie rozwoju technik informatycznych i wiedzy ogólnej społeczeństwa, bo przecież odpowiedzi na te pytania już znamy.

W Rozdziale 1 *Wirtualna rzeczywistość*

poznajemy historię pojęć i różnice pomiędzy wirtualnością, wirtualną przestrzenią, wirtualną rzeczywistością i AR (rzeczywistością rozszerzoną) oraz pierwotne eksperymenty artystyczne z tego obszaru. Ciekawe jest tu odwołanie do Stanisława Lema i jego teorii fantomologii. Doktorant chronologicznie pokazuje kolejne skoki w technologii konkretne rozwiązania ich wady i zalety. Zwracając uwagę na wykorzystanie VR w lotnictwie i medycynie dochodzi do wykorzystania technologii VR w sztuce (str. 22) Cytuje pozycję V.V Bychokov, N.B. Mankovskaya *Wirtualna rzeczywistość, jako fenomen współczesnej sztuki* Wydaną przez Instytut Filozofii Rosyjskiej Akademii Nauk gdzie rzeczywistość wirtualna wykreowana artystycznie ma wysoką pozycję w sztuce post klasycznej i tendencję do wypierania tradycyjnych kategorii.

Cytowaną klasyfikację pojęć pozycję zestawia z definicją Romana Konika, wrocławskiego filozofa i pisarza określającą wirtualność jako „ generowanie alternatywnych środowisk przez komputery najnowszej generacji.

W Rozdziale 2 *Architekt wirtualnej rzeczywistości* doktorant wyróżnia sposoby interakcji odbiorcy z wirtualną rzeczywistością i hipotetyczne role: widza, aktora i operatora.

Omawiając rolę projektanta („architekta”) na przykładzie twórców gier komputerowych zwraca uwagę na czasochłonność procesu uczenia się w tej branży i problem koniecznej autoedukacji.

Powstałe od kilku lat kierunki na uczelniach zdaniem doktoranta zajmują się zawężonymi obszarami (kreacja postaci, modelowanie elementów, materiałów i tekstur), a wśród wielu kursów modelowania 3D kursy tworzenia gier i przestrzeni do gier stanowią zaledwie nikłą część.

Zdaniem doktoranta brakuje kierunku kształcącego „ architekta wirtualnej rzeczywistości” osoby wszechstronnie wykształconej, kompetentnej i twórczej zarazem.

Doktorantowi marzy się specjalista projektujący autonomiczne wirtualne obrazy i światy, polisensoryczne i interaktywne z odbiorcą. Wymienia pożądane cechy takiego idealnego specjalisty, również konieczną umiejętność pracy w zespole. Ciekawe, że doktorant rozważając predyspozycje kandydata nie wymienia wrażliwości i niezbędnych uzdolnień artystycznych.

Porównując klasyfikację światów nierzeczywistych do cech budynku z traktatu Witruwiusza firmitas, utilitas, venustas stwierdza: „parametr piękna jest najtrudniejszy do uzyskania w świecie wirtualnym”.

Rozdział 3 *Sztuka wirtualnej rzeczywistości* to jeden z najciekawszych fragmentów pracy.

Autor porusza problem komercjalizacji produktów z obszaru virtual reality zwracając uwagę, na jakość artystyczną wykreowanych światów. Gry *The vanishing of Ethan Carter* i *Valiant Heart The great war* są dla niego przykładem rozrywki skonstruowanej ciekawie pod względem artystycznym. Omawiając dostępne na rynku gry analizuje ich sposób działania z użytkownikiem zwracając uwagę na wywoływane zadania, jakim poddawani są gracze, edukację, zagadki i łamigłówki oraz wywoływane emocje, próbuje precyzować wartość poszczególnych produktów powołując się również na ilość sprzedanych egzemplarzy.

Powstaje kolejne pytanie „ Czy sama gra jest sztuką? „ Czy tylko jej elementy?
i odpowiedź: „sama przestrzeń wirtualna nie jest dziełem, ale jest miejsce, które pozwala na realizację działań artystycznych.” Porównuje przestrzeń wirtualną do pracowni malarskiej do realizacji dzieła malarskiego lub przestrzeni wystawienniczej do realizacji dzieła wystawienniczego.

Rozdziały 4- 8 dysertacji wprowadzają nas w proces działań artystyczno-badawczych, poczynając od motywów wyboru tematu, pierwotnej kwerendy źródeł do formowania założeń projektowych. Dowiadujemy się o współpracy doktoranta z Muzeum w Sanoku, o publikacji Stefana Stefańskiego nieżyjącego już byłego szefa Skansenu w Sanoku *Karmel Zagórski*, publikacji ojca B. Wanata i badaniach prof. Adama Bochniaka. Pojawia się szczegółowa relacja z pracy rekonstrukcyjnej, gdzie autor odnajduje się raczej w roli detektywa historyka i poszukiwacza zaginionych światów. Poznajemy też ostatnie losy obiektu, aż do utworzenia w budynku gościnnym klasztoru Centrum Kultury Foresterium (*Wydaje mi się, że kompletnego obrazu stanu klasztoru powinny znaleźć się w pracy fotografii z rewitalizacji Foresterium i zrealizowanej wystawy o klasztorze, gdzie zaistniało wiele ciekawych elementów multimedialnych*).

W Rozdziale 7 czytamy głównie o technicznych aspektach pracy projektowej.
Doktorant swoją pracę nad modelem przeprowadził w 3 etapach:

1. architektura
2. wnętrza
3. rośliny

(Moje poniższe refleksje powstały już po przejściu Aplikacji we wszystkich możliwych wariantach z layoutu. Nie wiem czy celowo, ale w aplikacji nie pojawiają się mieszkańcy - mnisi.)

Ad. 1

Obserwując wielkość klasztornej zespołu i ilość pomieszczeń do wymodelowania przeczuwamy mozolne godziny projektanta spędzone przed ekranem monitora. W sferze architektonicznej powstała niewątpliwie rzetelna historycznie rekonstrukcja zniszczonego zabytku, rekonstrukcja bardzo cenna w kategoriach konserwatorskich. Dla mnie to działanie jednak nie posiada aspektu kreacji, a jedynie stanowi pracę odtwórczą. Choć wprowadzenie aspektu światła dziennego, możliwości obserwacji obiektu - o poranku, w czasie dnia, wieczorem i w cyklu dnia jest dobrą decyzją, nakierowaną w stronę emocji odbiorcy. Ulotna gra światła i cienia na elewacji i we wnętrza zdecydowanie ożywia klasztorne mury i uprzyjemnia przechadzkę po obiekcie. Wtedy samo przejście po klasztorze może dawać użytkownikowi dużo więcej satysfakcji.

Ad. 3

Cenna jest staranność doktoranta w doborze adekwatnej do miejsca roślinności, dzięki czemu Aplikacja posiada pewne cechy projektu z obszaru architektury krajobrazu. Autor posługuje się tworzywem roślinnym, dobiera gatunki roślin i krzewów. Zastanawia mnie zupełny brak zieleni wysokiej i jej aspektu ochronnego przed słońcem - klasztor jest przecież zbudowany na górze. Takie budowle nie były pozbawione dużych drzew.

Ad.2 Strefa wnętrz to obszar, gdzie doktorant powinien wykazać się największą kreatywnością i dojrzałością artystyczną.

Wnętrze kościoła zostało wymodelowane zgodnie z ocalałymi rycinami i fotografiami. Jednak strefa prezbiterium jest potraktowana dla mnie w sposób zbyt minimalistyczny.

Doktorant nie pokusił się o analogiczną do innych kościołów zgromadzenia Karmelitów (Berdyczów, Czerna) kreację strefy prezbiterium

Pozostałe wnętrza wymodelowane zostały bardzo powierzchownie. Cała przestrzeń klasztoru jest dość mroczna i nieprzyjazna. Takie są moje odczucia po zagranii w Grę/ Aplikację. Aplikacja jest bardzo łatwa w obsłudze. Możemy praktycznie wejść do każdego pomieszczenia od piwnic po dach, przemieszczać się z budynku do budynku chodzić po ogrodzie i po wirydarzu. Przechodząc poszczególne pomieszczenia mijamy meble, pojawiają się elementy oświetlenia i drobne elementy metalowe jak buzuarki w celach, metalowe oprawy pod świece na korytarzach; w piwnicy worki z ziemniakami. Cele mnichów urządzone bardzo skromnie. Pokoje wydają się zbyt duże, a ilość mebli zbyt mała. Wydaje się, że niektóre meble ustawiane są przypadkowo. W pokojach mieszkalnych umieszczono niewiele elementów religijnych (na stoliku przeora znajdujemy mały krzyż), brak elementów higieny osobistej (dzban na wodę, misa), brak zasłon i chodników, jedynie pościel w łóżkach. Mam też wątpliwości, co do formy okuć okiennych i klamek. Korytarze klasztoru są puste, bez jakichkolwiek elementów religijnych. Wyjątkowa prostota i ubóstwo dominują w całym obiekcie. Rozumiem to, jako dość powierzchowne nawiązanie do reguły zgromadzenia. Wątpliwości doktoranta, co do istnienia w kościele witraży - wyjaśniam w czasach kontrreformacji w kościołach wzorowanych na Il Gesu nie projektowano witraży. A przecież charakter zaprojektowanych wnętrz miał nawiązywać do czasów świetności klasztoru w początkach wieku XVIII. I tu mam dużo wątpliwości. Jeśli jesteśmy w czasach baroku, to była to epoka bardzo barwna, bogata w różnorodne środki wyrazu artystycznego we wnętrzach. Wnętrza barokowe (wszystkie nie tylko pałacowe) wypełniały ozdobne meble, tkaniny, marmury i stiuki, dekoracje ścienne - malowidła i ornamenty, metalowe oprawy pod świece i pochodnie. W skromniejszych obiektach było tych elementów zdecydowanie mniej. Klasztory miały wielu fundatorów i dobrodziejów. Ich podobizny często pojawiały się w klasztornych krużgankach. Fundatorzy ofiarowywali wota i obrazy religijne, które wisały w różnych miejscach. W refektarzu modlono się również i były tam zauważalne elementy religijne.

Walorem Aplikacji są za to są pieczołowicie wymodelowane tekstury ceglanej posadzki i ścian i dlatego najciekawszy plastycznie charakter wnętrz został uzyskany w piwnicy. Co do drewna w belkowych stropach. Obecnie oglądamy je ciemne, jest to znak czasu. W XVIII wieku prawdopodobnie wszystkie klasztorne stropy były w kolorze naturalnego drewna świerkowego, gatunków iglastych. I przez to wnętrza wyglądały bardziej jasno i optymistycznie.

W Rozdziale 9, ostatnim zatytułowanym Dokumentacja cennym pomysłem jest zestawienie wymodelowanych elewacji ze zdjęciami stanu istniejącego klasztornych ruin. Zamieszczono również pojedyncze wybranych pomieszczeń różnych budynków klasztornego ujęcia(rzuty z Aplikacji).

Zamieszczono wizualizacje:

Pokój gościnny w foresterium

Pomieszczenie dla weteranów w kordegardzie

Szpital

Pokój przeora

Refektarz

Biblioteka

Piwnica

Pomieszczenie gospodarcze

Wydaje się jednak, że zapis pojedynczych rysunków architektonicznych rekonstrukcji obiektu zapewne byłby również bardzo pożyteczny (rzuty, przekroje, elewacje). Rysunki z wyraźnym oddzieleniem stanu istniejącego i rekonstruowanych partii stanowiłoby doskonałą dokumentację zarówno dla właściciela obiektu jak i ew. działań rekonstrukcyjnych Wojewódzkiego Urzędu Konserwacji Zabytków w Przemyślu.

Konkluzja

Przeglądając dokumentację przygotowaną przez doktoranta miałam szereg wątpliwości. Przede wszystkim zadawałam sobie pytanie czy samo budowanie modelu 3D obiektu z otoczeniem w formie przestrzeni wirtualnej można potraktować, jako proces artystyczno- badawczy dysertacji doktorskiej.

Czy działanie odtwórcze - rekonstrukcja zabytku może być kreacją artystyczną? Czy nie powinno to być raczej budowanie własnego metaświata? Zastanawiałam się też, czy tego rodzaju działanie wymagające wielu umiejętności technicznych nie przynależy bardziej do świata techniki niż sztuki.

Teoretycznie w naszej praktyce zawodowej budujemy wiele modeli, modeli obiektów, wnętrz, mebli tworzymy animacje. Obecnie są to działania nieodzowne w świecie projektantów i pewnie tak już pozostanie. Niektórzy, od początku pracują wyłącznie w przestrzeni 3D, a wirtualne modele są „doskonalsze”, niż późniejsze realizacje.

Doktorant w swojej praktyce zawodowej też bardzo pewnie porusza się w wielu programach 3D i 2D również tych charakterystycznych dla tworzenia rzeczywistości wirtualnej i gier komputerowych.

Temat dysertacji doktorskiej jest zgodny z obszarem jego działania i zainteresowań.

Odtworzenie bryły klasztoru na tle otoczenia oraz jego wybranych wnętrza można określić, jako działanie z pogranicza scenografii i konserwacji zabytków wykreowane właśnie dzięki możliwościom technicznych charakterystycznych dla gier komputerowych. Mamy tu też elementy projektowania wnętrz przy wyborze tekstur i mebli oraz projektowania krajobrazu przy wyborze tworzywa roślinnego. Poza tym odtworzenia zniszczonego zabytku, nawet jedynie w świecie wirtualnym jest niezwykle cenne w kontekście historii i ochrony dziedzictwa kulturowego.

Ta wielowątkowość działań pana Mikołaja w połączeniu z rzetelną analizą materiałów źródłowych skłoniłymnie do spojrzenia przychylnego na całość pracy.

Uważam, że doktorant wykonał ogromną pracę od etapów wstępnych kwerendy i archiwizacji dostępnych materiałów, do kreacji modelu klasztornego zespołu. Myślę, że forma dzieła pracy doktorskiej Aplikacja (Gra) jest atrakcyjna i zgodna z duchem czasu.

Niestety nie do końca przekonują mnie wykreowane wnętrza klasztoru, uważam, że wymagają on jeszcze dopracowania w obszarze wielu decyzji przestrzennych, materiałowych i kolorystycznych.

Pomimo zamierzonej karmelitańskiej prostoty i surowości uważam, że nie są do końca adekwatne dla epoki baroku, którą mają imitować. Szkoda, że pomimo wykorzystania inspiracji i odniesień do innych zespołów klasztornych karmelickich (Czerna, Berdyczów) w odtwarzaniu architektury doktorant nie postąpił podobnie w obszarze wnętrz.

Część teoretyczna pracy doktorskiej podejmuje wiele problemów charakterystycznych dla cyberprzestrzeni, jest bogato lustrowana, może służyć edukacji.

W pracy ciekawie przedstawiono historię pojęcia wirtualnej rzeczywistości w odniesieniach do prac futurystów i wizjonerów, oraz bieżące możliwości techniczne. Na etapie kolejnego przełomu technologii informatycznych (czad GPT i wejście do cyberprzestrzeni sztucznej inteligencji) ciekawe jest podsumowanie dotychczasowych możliwości.

Zaprezentowany w portfolio dorobek projektowy doktoranta jest nieprecyzyjnie opisany. W przedstawionych wizualizacjach przestrzeni mieszkalnych niestety nie dostrzegam wyjątkowej kreacji artystycznej. Bardzo trudno jest je zakwalifikować, jako osiągnięcia w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Podobnie uważam, że przedstawiona w Portfolio działalność artystyczna doktoranta jest wyjątkowo skromna.

Reasumując, pomimo mało precyzyjnie zarysowanych tez badawczych i braku czytelnie umieszczonych w strukturze pracy wniosków, zauważam w pracy drzemiący nowatorski potencjał naukowy w kontekście podejmowanej tematyki - ochrony dóbr kultury i rozwoju technik prezentacyjnych w sztukach projektowych.

Dlatego pomimo dużych wątpliwości, co do zasadności przeprowadzenia tej dysertacji w dyscyplinie artystycznej zgłaszam poparcie wniosku o nadanie Panu Michałowi Lubczyńskiemu stopnia naukowego doktora w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Wydaje się, że obrona pracy będzie to również czas na wyjaśnienie moich wątpliwości.

Z poważaniem dr hab. Joanna Walendzik-Stefańska, prof. ASP w Warszawie

10.06.2023 ✓ 