

dr hab. Piotr Szwiec prof. UAP
Wydział Architektury i Wzornictwa
Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

Ocena dorobku twórczego i artystycznego oraz rozprawy doktorskiej
mgra Mikołaja Lubczyńskiego sporządzona w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki,
wszczętym przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku

Recenzja została napisana na podstawie dostarczonych materiałów:

1. Rozprawa doktorska *WIRTUALNA REKONSTRUKCJA ZESPOŁU KLASZTORNEGO OO. KARMELITÓW BOSYCH W ZAGÓRZU* – część teoretyczna i opis dzieła w jednym tomie (wersja drukowana i cyfrowa);
2. Abstrakt (wersja cyfrowa);
3. *WIRTUALNA REKONSTRUKCJA ZESPOŁU KLASZTORNEGO OO. KARMELITÓW BOSYCH W ZAGÓRZU* (aplikacja - wersja cyfrowa);
4. Portfolio (wersja drukowana i cyfrowa).

ZLECENIODAWCA RECENZJI

Na podstawie Uchwały nr 5/2023 z dnia 22.02.2023 roku - Rady ds. stopni w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, zostałem powołany na recenzenta rozprawy doktorskiej, w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki - **mgra Mikołaja Lubczyńskiego**.

Promotorem w przewodzie doktorskim mgra Mikołaja Lubczyńskiego jest prof. dr hab. Remigiusz Grochal.

WYKSZTAŁCENIE

- 10.2018 – obecnie – studia doktoranckie w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku,
10.2015 – 07.2017 roku – studia magisterskie w Uniwersytecie Technologiczno-Przyrodniczym im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy,
10.2012 – 06.2015 roku – studia licencjackie w PWSW w Przemyślu,
09.2011 – 02.2015 roku – studia inżynierskie w LKZT we Lwowie,
09.2011 – 07.2012 – wykształcenie zawodowe w zawodzie kucharz-cukiernik.

Rozprawa doktorska pt. *WIRTUALNA REKONSTRUKCJA ZESPOŁU KLASZTORNEGO OO. KARMELITÓW BOSYCH W ZAGÓRZU* została przekazana do oceny jako drukowane opracowanie w jednym tomie. Została podzielona na 9 głównych części, które następują po wprowadzającym *WSTĘPIE*:

ROZDZIAŁ PIERWSZY - WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ;
ROZDZIAŁ DRUGI - ARCHITEKT WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI;
ROZDZIAŁ TRZECI - SZTUKA WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI;
ROZDZIAŁ CZWARTY - HISTORIA KLASZTORU;
ROZDZIAŁ PIĄTY - ARCHITEKTURA KLASZTORU;
ROZDZIAŁ SZÓSTY - TWORZENIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH;
ROZDZIAŁ SIÓDMY - WIRTUALNA REKONSTRUKCJA;
ROZDZIAŁ ÓSMY – ZAKOŃCZENIE;
ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY – DOKUMENTACJA.

Pracę kończą: *BIBLIOGRAFIA, NETOGRAFIA, SPIS ILUSTRACJI, SPIS ŹRÓDEŁ ILUSTRACJI.*

Tak o swoim opracowaniu pisze sam autor:

Przedmiotem badań w pracy doktorskiej jest wirtualna rekonstrukcja klasztoru, który od około 200 lat jest w stanie ruiny. Celem pracy jest przedstawienie bardzo skomplikowanego procesu tworzenia wirtualnej rekonstrukcji, przed rozpoczęciem i w trakcie, którego twórca musi posiadać rozległą wiedzę teoretyczną i praktyczną. Od strony teoretycznej – konieczne jest uzyskanie maksymalnej ilości informacji o obiekcie. Natomiast od strony praktycznej – musiałby poznać wszystkie narzędzia do prawidłowego zaprojektowania wirtualnej przestrzeni. Problemem badawczym jest sama wirtualna rzeczywistość. W moim przypadku różnica polega na opisanie tego czym jest i jak działa przedmiot badań. Celem opisu jest wyjaśnienie podziału wirtualności, sposobu działania w niej oraz perspektywy jej rozwoju. Przedmiot badawczy uwierzytelnia opis problemu badawczego. Zostały poruszone następujące pytania: Czy możemy zachować na dłużej to co dla nas jest cenne? Czy wirtualna rzeczywistość jest elementem czy narzędziem sztuki albo jej przyszłością? Czy możemy pokazać dzieło sztuki komuś, kto znajduje się tysiące kilometrów od nas? A jeśli chcemy cofnąć się w czasie i zobaczyć, jak żyli nasi przodkowie, albo pokazać przestrzeń, która dopiero powstanie – czy jest to możliwe? Główną metodą badawczą było przeprowadzenie eksperymentów nad sposobem tworzenia światów wirtualnych. Dodatkowymi metodami były: analiza krytyczna, krytyka źródeł. Na podstawie przeprowadzonych badań powstały dwie aplikacje (gry) prezentujące wirtualną rekonstrukcję warowni. Pozwalają one na swobodne poruszanie się po całym terenie zespołu klasztornego. Jest to, prawdopodobnie, pierwsza w Polsce rekonstrukcja prezentowana nie tylko na komputerze w postaci filmu lub gry, lecz także w okularach wirtualnej rzeczywistości, z otwartą interaktywnością. To także najdokładniejsza rekonstrukcja tego obiektu. Poruszone również zostały tematy wykonania dzieła samodzielnie oraz powstania zawodu architekta wirtualnej rzeczywistości. Wynikami badań są: konieczność pojawienia się kierunku nauczania zawodu architekta VR oraz nieracjonalność wykonywania tak dużych projektów samodzielnie.

Całość opracowania posiada wszystkie cechy pracy naukowej i artystycznej, jest też estetycznie i starannie pod względem graficznym opracowana. Zawiera trafnie dobrany materiał ikonograficzny i merytoryczny.

Podsumowując

W ramach realizacji opracowania doktorskiego powstał projekt pełny, systemowy i całościowy, którego idea funkcjonowania, forma, skala i zaproponowany materiał wraz z technologią wykonania nie budzą zastrzeżeń.

SZKOLENIA, KURSY, CERTYFIKATY

Szkolenie z systemów Blum;

Szkolenie bezpieczeństwa systemów IT;

Kurs Architektonicznej wizualizacji w Unreal Engine 4;

Kurs Przygotowania pedagogicznego;

Kurs 3DS Max;

Kurs ArchiCAD.

DYDAKTYKA

10.2022 – obecnie - nauczyciel akademicki w Wyższej Szkole Gospodarki w Bydgoszczy;

10.2021 – obecnie - nauczyciel akademicki w Uniwersytecie Technologiczno-Przyrodniczym im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy;

02.2019 – 09.2021 – Asystent w Uniwersytecie Technologiczno-Przyrodniczym im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy.

PRZEBIEG ZATRUDNIENIA

05.2019 – obecnie - twórca przestrzeni wirtualnej, freelance;

12.2016 – 05.2019 - grafik 3D, KR Projekt – biuro projektowe w Bydgoszczy;

12.2015 – 07.2018 - architekt wnętrz – menager zespołu projektantów, Rodźko Dewelopment.

OCENA DOROBKU TWÓRCZEGO

W przedstawionym do recenzji portfolio doktorant zamieścił wybrane projekty i realizacje.

Materiał ilustrujący licencjacką pracę dyplomową pt. *Sacrum i profanum we współczesnej architekturze* oraz projekt dyplomowy magisterski pt. *Współczesna wizja dawnej tradycji – łemkowska cerkiew prawosławna jako miejsce kultu*.

Projekty i wizualizacje wykonane dla pracowni projektowej KR Projekt, a realizowane przez – Rodźko Dewelopment:

Projekt osiedla i mieszkań w Bydgoszczy z 2017 roku. Powierzchnia: 16 000 m², zrealizowany. Opracowanie wyglądu elewacji budynków. Projekty układów dla 290 mieszkań i 8 lokali usługowo-handlowych. Wizualizacja osiedla i mieszkań. Wykonanie dokumentacji projektowej.

Projekt osiedla i mieszkań w Niemczy, 2018 roku. Powierzchnia: 4 500 m², zrealizowany. Opracowanie wyglądu elewacji budynków. Projekty układów mieszkań. Wizualizacja osiedla i mieszkań. Wykonanie dokumentacji projektowej.

Projekt osiedla i mieszkań w miejscowości: Piotrków Trybunalski w 2019 roku. Powierzchnia: 17 000 m², zrealizowany. Opracowanie wyglądu elewacji budynków. Projekty układów mieszkań. Wizualizacja osiedla. Wykonanie dokumentacji projektowej.

Projekty indywidualne:

Projekt mieszkania dla kawalera w Niemczy z 2018 roku. Powierzchnia: 34 m², zrealizowany. Opracowanie podziału małej powierzchni dla różnych stref. Projekt oświetlenia, ogrzewania, urządzeń sanitarnych. Wizualizacja mieszkania, animacja oraz wizualizacja 360°. Stworzenie wirtualnej przestrzeni dla wizualizacji interaktywnej.

Projekt mieszkania w Piotrkowie Trybunalskim z 2019 roku. Powierzchnia: 75 m², zrealizowany. Opracowanie układu pomieszczeń. Projekt instalacji elektrycznej. Fotorealistyczna wizualizacja mieszkania. Projekt mebli.

Projekt mieszkania dla dużej rodziny w Piotrkowie Trybunalskim, 2019 z roku. Powierzchnia: 62 m², zrealizowany. Opracowanie układu pomieszczeń. Projekt instalacji elektrycznej Fotorealistyczna wizualizacja mieszkania. Projekt mebli.

Projekt mieszkania dla młodej rodziny w Piotrkowie Trybunalskim, z roku 2019. Powierzchnia: 48 m², zrealizowany. Opracowanie układu pomieszczeń. Projekt instalacji elektrycznej. Fotorealistyczna wizualizacja mieszkania. Projekt mebli.

Współpraca z firmą KONTBUD Nieruchomości - Wizualizacja osiedla w Bydgoszcz z 2018 roku. Powierzchnia: 3 000 m², zrealizowany. Opracowanie wyglądu elewacji budynków Wizualizacja osiedla Projekt strony internetowej oraz przestrzeni wirtualnej galerii – Galeria 3.1 dla Katedry Architektury Wnętrz UTP z roku 2020, zrealizowany. Opracowanie wyglądu strony. Projekt trójwymiarowej wirtualnej galerii. Napisanie niewidzialnej struktury działania witryny.

Projekt wystawienniczej przestrzeni wirtualnej w ramach międzynarodowej konferencji ZERO WAST TECHNOLOGIES DANE WSTĘPNE w Bydgoszczy, z roku 2022, zrealizowany. Opracowanie wyglądu strony. Projekt trójwymiarowej wirtualnej galerii. Napisanie niewidzialnej struktury działania witryny.

W dokumentacji nie został zamieszczony spis dorobku, jednak przedstawione portfolio kończy następująca informacja:

Narysowano ponad 350 realistycznych wizualizacji budynków, osiedli, przestrzeni mieszkalnych i biurowych, w tym wizualizacje panoramiczne 360° oraz aksonometryczne 3D-wizualizacje układów mieszkań. Stworzono aplikacje – interaktywnej, trójwymiarowej przestrzeni mieszkalnej i biurowej. Zaprojektowano oraz zaprogramowano wiele stron internetowych dla różnych potrzeb. Projekty realizowane w wielu miastach kraju i zagranicą. Kurator wystaw krajowych i międzynarodowych.

Twórca animacji reklamowych i przestrzeni wirtualnych dla gier komputerowych. Wielokrotny uczestnik w wystawach zbiorowych, konferencjach, plenerach rzeźbiarskich. Autor artykułów na temat wirtualnej rzeczywistości.

Tu muszę niestety zauważyć, że szkoda, iż informacje te są tak ogólne i pozbawione refleksji nad ich wagą w auto rozwoju doktoranta.

Wszystkie przedstawione projekty są analityczną i przemyślaną formą własnej autorskiej odpowiedzi na opracowywane tematy. Zostały wykonane estetycznie i zgodnie z zasadami projektowania, adekwatnymi dla danego opracowania projektowego.

Całość materiału zamieszczone w portfolio w kontekście już wymienionych czynników świadczy o sprawności projektowej doktoranta.

Konkluzja

Przedstawione do oceny projekty dowodzą dużej sprawności projektowej i artystycznej, jaką posiada Pan mgr Mikołaj Lubczyński. Zostały przedstawione czytelnie w estetycznym opracowaniu, które cechuje wysoka dbałość o jakość opracowania, co znacznie ułatwiło prawidłową ich ocenę.

Cały przedstawiony dorobek projektowy jest na wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym. Świadczy to o dojrzałości twórczej autora, który jest przygotowany do podejmowania wyzwań projektowych o zróżnicowanej skali i tematyce.

Z pełnym przekonaniem stwierdzam, że dorobek twórczy i rozprawa doktorska pt. *WIRTUALNA REKONSTRUKCJA ZESPOŁU KLASZTORNEGO OO. KARMELOTÓW BOSYCH W ZAGÓRZU* autorstwa pana mgra Mikołaja Lubczyńskiego jest oryginalnym dokonaniem artystycznym, wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w dyscyplinie sztuki projektowe oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej i artystycznej. **Praca doktorska spełnia wymagania art. 187 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.**

Zwracam się z wnioskiem do Rady Naukowej ds. stopni w dziedzinie sztuki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku o nadanie Panu magistrowi Mikołajowi Lubczyńskiemu stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



dr hab. Piotr Szwiec prof. UAP