



dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
Pracownia 3d i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydział Sztuki Mediów
ASP w Warszawie

Warszawa, 15.04.2024

Recenzja w postępowaniu w sprawie nadania stopnia doktora Pani Emilii Łapko w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki w ramach wskazanego osiągnięcia będącego podstawą ubiegania się o nadanie stopnia doktora - projektowi *SZTUCZNE RAJE Hybrydowość w fotografii mody*; Promotor dr hab. Hubert Czerepok, Akademia Sztuki w Szczecinie.

Pani Emilia Łapko jest artystką, wykładowczynią i badaczką na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie, prowadzi zajęcia z Fotografii mody oraz Postprodukcji i komunikacji wizualnej. Jej doświadczenia wynikają z ukończonych studiów na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu oraz Uniwersytecie Szczecińskim - łączy praktykę artystyczną z rzetelnym podłożem filozoficzno-badawczym. Jak pisze w swoim CV: *Jej praca twórcza skupia się na badaniu obrazu cyfrowego i medium fotografii oraz ich wpływie na kulturę. Łączy różnorodne media oraz teorię, przyjmując otwarty i interdyscyplinarny charakter projektów, w których uczestniczy. Umieszcawia swoją praktykę artystyczną na pograniczu sztuki i dizajnu. Równolegle prowadzi studio projektowe realizując prace na styku sztuki, fotografii i projektowania. Jest beneficjentką stypendiów (Stypendium w Dziedzinie Kultury Marszałka Województwa Zachodniopomorskiego 2020 r., Stypendium Twórcze Miasta Szczecina 2016 r., Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego 2012 r., Stypendium Marszałka Województwa Wielkopolskiego 2011 r.), oraz polskich i międzynarodowych wystaw (Szwajcaria, Kenia, Hiszpania, Berlin, Niderlandy). Prowadzi również badania - w latach 2021-2024 międzynarodowy program badawczy: „Transcultural Perspectives in Art and Art Education” (TPAAE) oraz badania statutowe na Akademii Sztuki w Szczecinie pt.: „Fotografia jako strategia komunikacyjna - gramatyka widzenia na przecięciu kultur” między 2022-2023 r. Czynnie upublicznia realizacje fotograficzne w m.in. w ważnych międzynarodowych wydawnictwach m.in. w Elle, Sesign Alive, Dezeen, Glamour, Newlife Ressearch, Fasion Magazine, Kmag, Designboom, Sheaker Mag, Hype & Hyper, ArtDog Istambuł, Coevel Magazine, Forbes, Newsweek oraz Stir World. Realizowała projekty jako reżyserka, scenografka, kostiumografka i artystka multimedialna w instytucjach i teatrach, zajmowała się fotografią modową.*

dr hab. Jakub Wróblewski prof. ASP
Warszawa
2024



Pracownia 3d i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydział Sztuki Mediów
ASP w Warszawie

1

1. Analiza rozprawy doktorskiej

We wstępie rozprawy doktorskiej artystka dokładnie i rzeczowo przedstawia temat badań i zainteresowań. Głównym celem jest nakreślenie zagadnień związanych z budowaniem tożsamości w świecie cyfrowym. Poddaje analizie tytuł projektu - *Sztuczne raje* - odwołując się do twórczości Charlesa Baudelaire'a, terminu dalej rezonującego w eseju niemieckiego, postmodernistycznego filozofa Wolfganga Welscha. Łapko skupia się na przemianach społeczno kulturowych wywołanych rewolucją cyfrową dochodząc do badania i ustawiania relacji między tym co sztuczne a naturalne, cyfrowe a rzeczywiste oraz duchowe i cielesne. Wątki te poruszane są wobec elektronicznej fotografii, współczesnego obrazowania oraz własności i jakości, jakie za sobą niosą. Artystka skupia się na cyfrowych środowiskach, zjawisku mody w kontekście budowania i określania tożsamości jednostki (co przekłada się również na uwarunkowania społeczno-globalistyczne) oraz ciała, które staje się punktem zwrotnym problemu w ujęciu różnych perspektyw i dyskursów. W obszar badań wplecione zostaje zjawisko wykorzystywania rozwiązań AI w twórczości artystycznej. Jednymi z najaktualniejszych zagadnień są modele generujące przedstawienia traktowane jako alternatywne wersję rzeczywistości. Jak podaje firma OpenAI (która upubliczniła w lutym 2024 r. Sorę, narzędzie *text-to-video*¹): *nasze wyniki sugerują, że skalowanie modeli generowania wideo jest obiecującą drogą do budowy symulatorów świata fizycznego ogólnego przeznaczenia*. Baudrillard² używa sprawnego terminu "hiperrzeczywistość", aby opisać sytuację, w której ludzka świadomość traci zdolność rozróżnienia między rzeczywistością a symulacją, zwłaszcza w zaawansowanych technologicznie społeczeństwach - wprowadza to interesujące i aktualne zagadnienia w strategię artystyczną doktorantki, jak pisze we wstępie rozprawy o systemach sztucznej inteligencji: *projektując je, projektujemy siebie* (EŁ). Uważa, że cyfrowe światy poszerzają zdolności komunikacyjne i poznawcze tworząc nowe tożsamości, lub dalej - wersje tożsamości. Nie ukrywa również wątpliwości pojawiających się przy działaniach z tego nurtu: *Spojrzenie krytyczne skierowane jest na ekologię, nierówności ekonomiczne i społeczne pogłębiające się w środowisku cyfrowym, ograniczanie wolności, utratę prywatności, manipulacje czy wykorzystywanie danych behawioralnych pozyskiwanych od użytkowników bez ich zgody czy wiedzy* (EŁ). Jak ta świadomość wpływa na strategię artystyczne, czym może być śnienie o spekulatywnych wersjach nadchodzącej rzeczywistości podczas gdy co najmniej 10000 gatunków rocznie znika z powierzchni globu? Ostatnie dane Światowej Organizacji Meteorologicznej pokazują, że nawet oparte na węglu naczelnie organizmy panujące na Ziemi mogą zmniejszyć swoją liczebność nawet o 80% do 2100 roku. Obrazowanie, obliczenia i symulacja z wykorzystaniem AI ma ciągły, rosnący i niezaspokojony apetyt. Wykorzystanie sztucznej inteligencji zużywa od 1,8 do 12 litrów wody na każdą kWh energii. Oszacowano, że ChatGPT zużywa około 500 ml³ wody na interakcję składającą się z 20 do 50 pytań. Mechanizmy te wpływają również na zagadnienie mody, co więcej, produkcja odzieży i idące za nią wykorzystanie surowców również nie pozostaje bez znaczenia. W rozprawie badaczka analizuje termin *artificial*, kreśląc relację między tym co namacalne a ulotne, skupia się na znaczeniu i idei raju

1 <https://openai.com/sora>

2 *Simulacra et Simulation*, Jean Baudrillard, 1981

3 <https://www.businesstoday.in/technology/news/story/microsofts-water-usage-surges-by-thousands-of-gallons-after-the-launch-of-chatgpt-study-397951-2023-09-11>



w kulturze i filozofii, zgrabnie dochodząc do koncepcji snu i cyfrowych, fantomatycznych rzeczywistości również w kontekście stanów narkotycznych co jest brawurowo wyprowadzonym wywodem w kontekście cyfrowości i koncepcji symulacji (odwołuje się do Marshalla McLuhana, Hansa Moravca oraz Theo-Massa). Dalej pod rozważę poddane zostały problemy ekonomii w ujęciu kapitalistycznym po rewolucji cyfrowej (Shoshana Zuboff, Wittgenstein), nurtu hermeneutycznego, konstrukcji sztucznych światów, ontologii opartej na binarnym kodzie (Welsh), fenomenologii istot wirtualnych (Aleksandra Przeglasińska), niewymiernych i szkodliwych mechanizmów trenowania AI (Kate Crawford), oraz wpływu rozwoju branż technologicznych na jednostki i społeczeństwa (Natalia Hatańska). Temat narkotyków jako bramy do sztucznych rajów (Artificial Paradises) zestawia z ciałem i cielesnością, jego potrzebami i funkcjami, bada problem poszerzania ciała w kontekście fizycznym, cyfrowym i wirtualnym. Dalej doktorantka skupia się na rewolucji cyfrowej i jej następstwach badając XX i XXI wieczne zjawiska przemysłowo-społeczno-globalistyczne, tematy nowego ładu ekonomicznego, problemu danych wraz z pogwałceniem wolnościowych i demokratycznych norm, angażującym i zniewalającym działaniem sieci, zjawiskach światów lustrzanych - hybrydyzacji rzeczywistości - nieustanowionego jeszcze otwartego metaversum w kontekście weneckiego lustra jak również monitorowaniu interakcji użytkowników i montetyzowaniu ich zachowań przez światowe megakorporacje. Łapko zadaje pytania o kondycję mody w ujęciu budowania tożsamości i nauk społecznych linkując ją z systemem komunikacji grup i ich ekspresji stawiając tezę: *moda kształtuje jednostkę podobnie jak dziedziny życia takie jak nauka czy religia* (EŁ). Biorąc pod uwagę przeobrażenia kulturowe, zauważa idące za nimi przemiany wpływające na nowy ład społeczny, mające wpływ na sposoby ubierania się i idące za tym konteksty, m.in. aspekt kreowania własnej seksualności, uspołecznienie czy komunikację, co uprawomocnia przyjęte w pracy praktycznej kierunki. Ważnym punktem jest skupienie artystki na procesualnym charakterze mody (nawiązując do Georga Simmela) i jej wspólnototwórczym aspekcie (wynikającym z chęci przynależenia do grupy). Przyjmuje ona również krytyczne stanowisko wobec mody zestawiając ją z problematyką funkcji i działania kapitału (Webber, Leszniewski). Badaczka zagłębia się w problematykę mody cyfrowej wyprowadzając paradygmat niematerialności, omawiając to zagadnienie na bazie NFT, modeli i środowisk 3d, a dalej wchodząc w zagadnienia nurtu *Phygital*⁴, zasadność i wpływ hiperrealistycznych awatarów jako celebrytów (*Myśl Shoshany Zuboff przeniesiona na sektor mody wskazywałaby na wymianę prywatności w zamian za róg obfitości w kreacji tożsamości, doznań estetycznych i bogactwa wizualności*, (EŁ). Rozwazde poddawane są kolejne przykłady projektów artystycznych wchodzących w relację z designem, również realizację mające zmylić inteligentne systemy rozpoznawania wizerunku oparte na algorytmach, co rysuje skrajny podział na artystyczne strategie antysystemowe i te które rozszerzają sektor mody przy użyciu narzędzi cyfrowych. W kolejny rozdziale badaczka przygląda się cielesności *per se*, estetyce cyfrowych przedstawień, modyfikacji wynikającej z biologicznych i cyfrowych rozszerzeń, technologicznemu rozszczepieniu bytu i wizerunku, cyberkulturze, transhumanistycznemu postczłowiekowi - *Internet rzeczy wychodzi poza obszar ekranu i wchodzi do świata fizycznego* (EŁ). Koncentruje się na środowisku botów, ujęciu kognitywistycznym, oraz etycznym uzasadnieniu działania algorytmów analizujących patterny. Artystka zajmującą wkracza w temat hybrydyczności fotografii - co jest jej głównym

4 Phygital (physical plus digital) is a marketing term that describes blending digital experiences with physical ones.

statementem i obszarem zainteresowań - wprowadzając pojęcie *syntografii*, mając pełną świadomość nieuregulowanych prawem oraz normami korzystaniu z przedstawień zuploadowanych i uploadowanych do sieci przez userów a archiwizowanych przez firmy big-tech. Tu właśnie pojawia się jedna z najistotniejszych wartości pracy Emilii Łapko - związek generowanych przedstawień z antropologią w kontekście działania algorytmu. Opisując XX wieczny sposób konstrukcji obrazów przy pomocy aparatu fotograficznego, przechodzi przez analizę w badaniach wizualnych do istoty rejestracji przedstawień poprzez techniczny proces i generowany przy tym przymus pojęcia pojęciowego. Niezwykle zajmujące są fragmenty dotyczące etykietowania fotografii przez ludzi w opozycji do tagowania obrazów przez sztuczną inteligencję (uczenie maszynowe + image recognition), oraz poprzedzone nimi klasyfikacje fotografii, jako narzędzia badawczego, charakteryzującego warsztat etnograficzny zaproponowany przez Alisona Griffitha. Doktorantka rzetelnie wchodzi w dyskurs dotyczący mechanizmów socjologii wizualnej (rozdzielając wartości fotografii cyfrowej i analogowej), uprawomocnia również swoje decyzje artystyczne odwołując się do Burszta. Refleksja nad dokumentacją w ujęciu antropologicznym wprost odnosi się do projektu artystycznego twórczyni (opiera się tu na badaniach Rydet, Menzel'a, Olechnickiego, Zillera i Mendela). Łapko analizuje doświadczenia i dziedzictwo fotografii artystycznej wpływające na jej kierunki twórcze, przenosząc ciężar na rozwiązania cyfrowe, sieciowe i technologiczne jako rozwinięcie i ewolucję tradycyjnego medium co jest współczesną autorską strategią.

2. Analiza pracy doktorskiej.

Kierunki i napięcia pracy wynikają z praktyki i badań terenowych artystki realizowanych na terenie Kenii gdzie zrealizowała projekty researchowe oraz wystawy artystyczne. W opisie pracy zauważa: *Z moich obserwacji podczas wyjazdów wywnioskowałam, że globalizacji kulturowej ostatecznie nie dokonał etnograf czy turysta, ale powszechna dostępność do internetu (EŁ)* co wiąże się z cyfrowymi kierunkami pojawiającymi się i rezonującymi w projekcie doktorskim. Drugą ośią poszukiwań jest zainteresowanie obrazowaniem 2 i 3d, estetyką internetu i mechanizmami przetwarzania obrazu. Łapko posiada doświadczenie z cyfrowymi realizacjami, eksponowanymi m.in. na Łódź Design Festival, Gdynia Design Day, Poznań Design Festiwal, wystawie Imagine (Instytut Polski w Berlinie) w których pracowała z technologią augmented reality, tworzeniem przedstawień w czasie rzeczywistym czy z digitalnymi interface'ami. Zainteresowanie *synthografią* i wprowadzeniem AI w budowaniu wizualności jest więc naturalnym rozwinięciem wcześniejszych realizacji i badań. Dzięki wykorzystaniu modeli LLM⁵ i bezgranicznych baz danych bogatych w pozyskane (etycznie lub nie - zawiłość problemu pokazuje wywiad⁶ Joanny Stern z Mirą Murati CTO OpenAI) zbiory grafik i dźwięków powstają interesujące relacje między wizualnością, antropologią, cyfrowością i tożsamością. Wszystkie napięcia doktorantka podsumowała w problemie definicji sztucznych rajów, hybrydowości medium fotografii cyfrowej oraz zagadnieniu mody w różnych ujęciach, układach i relacjach.

Cykl *Monokultura* posiada silny aspekt społeczny - praca odnosi się do rynku odzieżowego w Kenii, praca nad projektem poprzedzona była warsztatami z osobami artystycznymi Uniwersytetu Kenyatta, zdjęcia zrealizowane z Graciellą Wamaitah z Mombasy. Zauważalny jest tu

5 Large language model

6 <https://www.youtube.com/watch?v=mAUpXN-ElgU>



włączeniowy kierunek pracy ze społecznością - legitymizuje to antropologiczne poszukiwania i wejście w relację z badaną kulturą i wizualnością. Łapko wykonała czuły gest polegający na zanurzeniu się w proces i budowaniu znaczeń w sposób organiczny, w opozycji do brutalnego z i nieuprawomocnionego zawłaszczenia kodów kulturowych. Artystka włączyła współpracowniczkę w proces twórczy: *Grace wybierała ze mną ubrania do sesji zdjęciowej, znała najnowsze trendy, sukcesy i skandale poszczególnych domów mody, których loga widniały na odzieży znajdującej się na lokalnym rynečku. Jej czynny udział w procesie produkcji fotograficznej polegał na proponowaniu lokalizacji, stylizacji i modelingu* (EŁ). Fotografie mają przyjemny fasion vibe, wykorzystują lokalną scenografię, w części ujęć zauważalny jest kontrastujący z resztą przedstawień maksymalizm, co dynamizuje cykl. Zasadny jest znany i powszechny w działaniach artystycznych gest przeniesienia obiektów zarejestrowanych na fotografiach w przestrzeń ekspozycyjną nawiązujący do działań etnograficznych, dzięki temu ulotność przestawień wkracza w fizyczny i namacalny wymiar. Zaprojektowany sposób ekspozycji nawiązuje również do antropologicznego sposobu prezentacji artefaktów w ujęciu muzealnym.

Rekonstrukcja umowna to instalacja nawiązująca do dziecięcych fascynacji tematami romantyzowania Afryki i wspomnień artystki związanych z wystawą afrykańską w Muzeum Narodowym w Szczecinie, na której prezentowana była rekonstrukcja plemiennej wioski. Wygląd i forma instalacji związana jest z konwencją estetyki wystaw etnograficznych, w których scenografia odgrywa kluczową rolę. Artystka mając dostęp do prefabrykatów składających się na inscenizację - będących w posiadaniu Muzeum - dokonuje aktu rekonstrukcji fantomowej bryły. Środowisko dopełnione zostaje obrazami generowanymi przez uczenie maszynowe przedstawiającymi egzotyczne, dmuchane zwierzęta. Wybrany sposób obrazowania jest adekwatny do rekonstrukcji wspomnień, wprowadza dziecięce bajkowe i bezgraniczne możliwości wyobraźni, kontrastujące z scenografią zbudowaną na bazie montażowej pianki. Artystka bardzo świadoma jest problemów jakie stoją za używaniem narzędzi AI w obrazowaniu, traktuje je jako *szczętki albo łupy ludzkiej cywilizacji* (EŁ) - samo przedstawienie nie jest celem, wprowadzone narzędzie LLM korzysta z całej, szerokiej pamięci zbiorowej, wprowadzając element wspólnego śnienia i abstrahowania z niego przedstawień poprzez prompty, które mogą być odbierane jako poetyckie frazy czy też *postwizualne haiku*⁷.

W *Imposterze* kluczowe napięcia buduje forma maski - jej afrykańska wersja na stałe weszła do wyobrażeń o tym kontynencie, artefakt ten mimo - swojej srogiej symboliki i reprezentatywnych właściwości - często przywożony jest jako pamiątka. „Słowo maska pojawia się w różnych językach w podobnych formach - niosąc znaczenia „osłony twarzy”, „dowcipu”, „psoty, wybryku”, „błazna”, „śmieszności, ośmieszania”. Najbardziej interesujące z naszego punktu widzenia jest arabskie masakha - „zmieniony, przekształcony”. Węgierski mitograf Karl Kerényi określił maskę jako „pierwotne narzędzie człowieka”. Potencjał przekształcenia rzeczywistości poprzez „wejście” w maskę jest mocno osadzony w antropologicznej wykładni dostrzegającej w masce coś więcej niż tylko przedmiot zakrywający twarz i pojmującej ją jako „ogólniejszą kategorię ekspresji, obejmującą przebranie, a w rozszerzonym znaczeniu - wszelką transformację czyjegoś wyglądu”⁸

7 JW

8 Zuzanna Sękowska, *Liminal - Stan Przejściowy*, ISBN 978-83-66262-18-8 ISBN 978-83-66835-40-5, 2021

Artystka wykorzystuje doświadczenia z designem i konstrukcją awatarów pracując z fotografiami licealistów. Współczesna forma maski zyskuje nowe, futurystyczne wartości wykorzystując język programowania Java Script. Nawiązując w wizualności i funkcji do formy naklejek umieszczanych na laptopach czy smartfonach w celu ich customizacji wprowadza przyjemną grę z kulturą cyfrową i współczesną dekoracją urządzeń personalnych. Łapko romansuje tu z instagramowymi filtrami, szerokodostępną możliwością zmiany swojego wizerunku, ukrywaniem się lub zabawą w bycie kimś innym. Zkupienie się na archetypie maski w kontekście badań i nawiązań do Kenijskich, a szerzej Afrykańskich kodów w kontekście rozpoznawania twarzy jest zasadnym i nowatorskim gestem.

Polski raj ukazuje zainteresowania pracą ze społecznością - artystka weszła w relację z osobami poznanymi w wyniku instagramowego opencallu zapraszając je do swojego projektu. Cykl fotografii przedstawia osoby zarejestrowane na fizycznie zbudowanej instalacji składającej się z wyciętej z egzotycznego lasu przestrzeni przywołującej skojarzenia z wyspą, woda na około wykonana jest z folii. Tłem stał się fotograficzny wydruk romantycznego zachodu słońca. Portretowane osoby w różnym wieku noszą casualową lub wakacyjną odzież. Syntetyczność krajobrazu bezpośrednio nawiązuje do tytułu pracy doktorskiej - *Sztuczny raj*. Wykorzystanie polskich kodów kulturowych jest w tej recyklizacji wyjątkowi zabawne.

Dirty data jest obiektem związanym z danymi, LLM, uczeniem maszynowym i wizerunkiem. Artystka w procesie pracy z modelem karmiła algorytmy przedstawieniami wizerunku, które dokonywały transformacji poprzez cyfrowe narzędzie. Z synthograficznych wizerunków zbudowała materac - użyteczny przedmiot którego funkcję łączy z z biblijnym gestem: *parafrazując zabieg Boga z Księgi Rodzaju tchnienie powołało do życia ludzkie ciało. Lekko ruchomy materac przez wlot powietrza symuluje życie* (EŁ). Obiekt ma trafioną wizualność, mechanikę i formę. Proces realizacji, zbudowane napięcia oraz wydźwięk realizacji są bardzo trafione. Proces włączania i spuszczenia powietrza z obiektu nawiązujący do oddychania nadaje pracy szerokie znaczenia i konteksty. W pracy połączone zostało nowoczesne podejście do mentalnej konstrukcji założeń oraz odpowiednio dobranej mechaniki i estetyki. Pracę tę odbieram jako wyjątkowo wyróżniającą się.

3. Konkluzja

Mgr Emilia Łapko zadaje pytania o zasadność medium i jego podłoże wynikające z związku z obszarem sztuki i/lub technologii, a sylwetka artystyczno-badawcza doktorantki pokazuje, że jest ona zanurzona w tych dwóch światach. Wyprowadzane w rozprawie doktorskiej wątki korelują z autorskim projektem artystycznym w którym sztuka wizualna przenika się z designem, technologią i zwrotem społecznym. Praca zbudowana jest na solidnym podłożu merytorycznym - w twórczości Pani Łapko nie ma przypadku. Socjologia wizualna oraz antropologia stanowią kanwę działań, a wykorzystanie współczesnych narzędzi razem z wysokim poczuciem estetyki i unikalnymi rozwiązaniami wizualnymi powodują, że oceniam rozprawę *SZTUCZNE RAJE Hybrydowość w fotografii mody* bardzo wysoko. Na uwagę zasługują wrażliwe sposoby pracy ze społecznością, gra z kodami wizualnymi, kulturowymi i społecznymi, budowa projektów na bazie dziecięcych wspomnień i wyobrażeń, kreatywne wykorzystanie nowych technologii, budowa własnej unikalnej przestrzeni działania oraz wizualności, budowa autorskich środowisk



przestrzennych jako miejsc akcji. Wcześniejsza aktywność artystki, prezentowane projekty na arenie polskiej oraz międzynarodowej, publikacje i charakter prowadzonej dydaktyki uprawomocniają powyższe stwierdzenia. Tym samym jednoznacznie konkluduje, że praca spełnia wymagania określone w art. 187 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018 r. (Dz.U z 2023 poz. 742). Uważam, że nadanie Pani magistrze Emilii Łapko stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuk plastyczne i konserwacja dzieł sztuki jest w pełni zasłużone i zasadne.

Pragnę zaznaczyć, że dokonanie doktorantki są wybitne - uważam, że rozprawa doktorska *SZTUCZNE RAJE Hybrydowość w fotografii mody* oraz przedłożone realizacje: cykl *Monokultura*, instalacja *Rekonstrukcja umowna, Imposter, Polski raj* oraz *Dirty Data* zasługują na wyróżnienie, co umotywowałem w konkluzji recenzji.

dr hab. Jakub Wróblewski prof. ASP
Warszawa
2024



Pracownia 3d i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydział Sztuki i Mediów
ASP w Warszawie

7

dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
Warszawa, 15.04.2024