

TŁUMACZENIE KONKLUZJI RECENZJI – PROF. PAUL HOLMES

Kandydat udokumentował pięć realizacji o wysokiej jakości artystycznej w obszarze interwencji przestrzennych. W towarzyszącej pracy pisemnej przedstawił przekonujące i dobrze ugruntowane analitycznie ujęcie swojej estetyki *dark sublime*, która – mimo ograniczonego zakresu dokumentacji – znajduje wyraźne potwierdzenie w zaprezentowanych materiałach.

Rozprawa zawiera również refleksję nad autorską koncepcją *Raw Approach*, przedstawioną zarówno przez pryzmat osobistych doświadczeń, jak i na tle praktyk wcześniejszych twórców. Na podstawie dokumentacji można wnioskować, że podejście to okazało się skuteczne – interwencje są na wysokim poziomie profesjonalnym i artystycznym, pomimo ich charakteru typu *DIY* (zrób to sam).

Na szczególną uwagę zasługuje oryginalne i interesujące zestawienie interwencji przestrzennych z estetyką gier wideo. Wnioski wynikające z tej części rozprawy są ekscytujące, jednak nie zostały one w pełni odniesione do zrealizowanych prac artystycznych, co można uznać za niewykorzystaną szansę z perspektywy badań artystycznych.

Jako projekt badawczy w dziedzinie sztuki, praca pozostawia pewne pytania otwarte: Jaka jest główna teza badawcza? Jaką metodologię zastosowano do jej zbadania? I jaka jest oryginalna wartość wniesiona do dyscypliny? Moim zdaniem odpowiedzi na te pytania są obecne w projekcie, jednak nie zostały jeszcze sformułowane w sposób jednoznaczny.

Uwzględniając powyższe – w szczególności wysoki poziom artystyczny zrealizowanych prac, a także istotne i nowatorskie refleksje dotyczące relacji między grami wideo a interwencją przestrzenną – z pełnym przekonaniem rekomenduję przyznanie kandydatowi stopnia naukowego doktora.