

Prof. Dr hab. Paweł Dobrzycki
Wydział Scenografii
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Kr. Przedmieście 5, 00-068 Warszawa

.....
Recenzja w postępowaniu habilitacyjnym Pana Doktora Tomasza Ryszczyńskiego ubiegającego się o stopień naukowy doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki na podstawie dysertacji pod tytułem:

Mit. Pomiędzy Kreacją a Wzorem

.....

1. Podstawa formalna recenzji

Przedstawiony do oceny komplet dokumentów odpowiada ustawowym wymogom postępowania o nadanie stopnia naukowego doktora habilitowanego, a ocenę całościowego dorobku Pana doktora Tomasza Ryszczyńskiego oparto na podstawie Art. 219. Warunki nadania stopnia doktora habilitowanego. Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. 2020, art. 219).

2. Wykształcenie, sylwetka naukowa i kariera zawodowa Habilitanta

Pan doktor Tomasz Ryszczyński uzyskał tytuł magistra (z wyróżnieniem) na Wydziale Architektury Wnętrz i Wzornictwa ówczesnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu w Pracowni Zjawisk Teatralnych – promotor dr hab. Piotr Tetlak w roku 2004 (ważny jest w perspektywie kariery Pana Tomasza aneks do dyplomu w zakresie Projektowania Graficznego), następnie uzyskał dyplom Studiów Podyplomowych w zakresie Przygotowania Pedagogicznego w Wyższej Szkole Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa w Poznaniu w roku 2007. Stopień doktora sztuki w dziedzinie sztuk plastycznych i

dyscyplinie sztuk projektowych na podstawie rozprawy „Multimedialne aspekty formy teatralnej” pod opieką promotora prof. Bohdana Cieślaka otrzymał w roku 2016 na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu, który pozostaje jego macierzystą uczelnią do dzisiaj.

3. Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych i artystycznych:

Pan dr Tomasz Ryszczyński przeszedł dotychczasową drogę zatrudnienia i pracy naukowo – pedagogicznej na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, od roku 2010 jako asystent w Pracowni Scenografii II (na godzinach zleconych) , od roku 2012 jako etatowy asystent (w wyniku konkursu), od 2016 jako adiunkt w Pracowni Architektury Widowiska (także w wyniku konkursu), a od 2018 roku samodzielnie prowadzi zajęcia na Kierunku Scenografii z przedmiotu Projektowanie Scenografii Program Podstawowy na roku I, zaś od 2020 prowadzi także zajęcia na II roku studiów niestacjonarnych I stopnia Architektury Wnętrz, z przedmiotu Pracownia Artystyczna.

Równolegle do pracy na macierzystej uczelni Pan Tomasz w latach 2014 – 2019 uczył w Liceum Plastycznym im. Piotra Potworowskiego w Poznaniu , a obecnie, od 2020 roku prowadzi zajęcia z przedmiotu Grafika Koncepcyjna w Collegium da Vinci w Poznaniu.

4. Ocena osiągnięć po uzyskaniu stopnia doktora opisanych w pracy habilitacyjnej.

Miałem przyjemność pisać recenzję z pracy doktorskiej Pana dr Tomasza Ryszczyńskiego. Pisałem wtedy tak: „... Dla mnie odpowiedzi na pytania [o

obecność człowieka – aktora w sztukach widowiskowych poddanych wpływowi gwałtownie przyspieszających technologii] udziela Pan Tomasz w swych znakomitych pracach plastycznych, łączących narrację plastyczną z dramaturgiczną, egzystencjalną, historiofilozoficzną itd., a także komiksową w najlepszym tego słowa znaczeniu.” Pytałem w końcówce recenzji pracy doktorskiej o ciąg dalszy prac Pana Tomasza, myśląc o jego habilitacji. Z radością więc powitałem możliwość zaznajomienia się z jego pracą habilitacyjną.

W zakresie sztuki, dydaktyki, edukacji i upowszechniania wiedzy:

Dorobek Pana doktora Tomasza Rybczyńskiego pomiędzy obroną pracy doktorskiej a prezentowaną pracą habilitacyjną jest bogaty i różnorodny. Składa się z projektów identyfikacji wizualnych różnych wydarzeń, scenografii do różnych spektakli (niekiedy wraz z kostiumami), koncertów, plakatów oraz prac plastycznych pokazywanych na wystawach indywidualnych i zbiorowych.

Kafka - tekst urywa się, Głód, Pierwszy strzał, Grimm, Sami, Fioletowa krowa, Pomiędzy, Imperium Dobrawa (w tym ostatnim wypadku współautorstwo scenografii) – scenografie do tych spektakli te charakteryzuje operowanie niemal abstrakcyjnymi przestrzeniami, często ruchomymi konstrukcjami scenicznymi, wyrafinowanym łączeniem dekoracji czy właściwie instalacji scenicznych ze światłem i projekcjami. Nieoczywiste, lecz sugestywne przestrzenie, wysoce funkcjonalne, dają możliwość swobodnego w nich inscenizowania tekstów i tworzenia relacji między postaciami.

Bardzo ciekawe są ilustracje koncepcyjne inspirowane tekstem Williama Szekspira *Burza*, w postaci zbioru jak zawsze znakomitych rysunków/grafik, łączących technikę rysunku z grafiką komputerową (wystawa zbiorowa *Scenografia – Kostium – Ubiór 15 lecie Kierunku Scenografii 2020* w Starej Papierni UAP. Jest to tak naprawdę zarys koncepcji dystopijnego filmu z pogranicza Science Fiction, pełen niesamowitych pejzaży i wnętrz jakiegoś

osobnego świata, gdzie wyspą Prospera jest nieznana planeta, z jej post-cywilizacyjną i post-ludzką zawartością, na której rozbija się statek kosmiczny z planety Ziemi. Lecz świat ten może być jednak alternatywną wersją naszej przyszłości. Należy podkreślić niezależność plastyczna tego projektu od powszechnie przyjętej estetyki tego typu filmów. Podobnie jest z projektami do zrealizowanego w 2010 roku filmu animowanego *Sabotage*, gęstymi w formie, drapieżności i kolorze, opowiadającymi jakąś kolejną dystopijną historię. Autor potrafi w ramach jednego projektu godzić z powodzeniem różne konwencje rysunkowe, graficzne i estetyczne, stanowiące jednak w końcu przekonywującą całość. Z kolei prace graficzne, głównie zrealizowane plakaty, książki czy katalogi, wyróżniają się oszczędnością i szlachetnością celnie użytych środków graficznych, celnie budujących metaforyczne znaki graficzne.

5. Ocena osiągnięć będących przedmiotem postępowania habilitacyjnego, ocena autoreferatu, opis dzieł będących przedmiotem dysertacji habilitacyjnej

Głównym tematem i podstawą swych rozważań w pracy habilitacyjnej czyni Pan Tomasz trzy swoje realizacje, każda o odmiennej specyfice. Pierwsza pod nazwą *MIT WSPÓŁCZEŚNIE* to inscenizacja i scenografia do *Antygony* w *Nowym Yorku* Janusza Głowackiego (Festiwal Łódź Czterech Kultur, FŁ4K) druga pod nazwą *MIT WYKREOWANY* to cykl grafik *Interakcje Międzygatunkowe* zaprezentowany podczas Festiwalu Nowej Scenografii” w Katowicach pod hasłem *Mitologie Industrialnej przestrzeni*, oraz pod nazwą *MIT TRANSFORMACJA* autorski komiks *Minotour*, wystawiony w Galerii Sztuki Współczesnej w Ostrowie Wielkopolskim.

Bardzo pozytywnym aspektem przedstawienia tych trzech realizacji jest opatrzenie ich równolegle z prezentacją ilustracji komentarzem czy też raczej rozważaniami na temat współczesnego wykorzystania mitycznych czy też

archetypicznych treści podczas tworzenia spektakli, cykliów grafik czy też specyficznego typu „komiksów”, jak autor nazywa swe opowieści przy pomocy długich sekwencji obrazów. Jest to znakomity esej, w którym również mieszczą się odautorskie komentarze do przedstawianych dzieł.

Wspomniane realizacje swe korzenie mają w tematach prowadzonych ze studentami zajęć projektowania scenografii – programu podstawowego (którego metodologia, jak skromnie i z szacunkiem pisze Pan Tomasz „krystalizowała się poprzez wieloletnią kooperację z Profesorem Bohdanem Cieślakiem”), pod wspólnym tytułem *Mit grecki współcześnie*. Pan Tomasz pisze następnie:

„... wychodząc poza ramy scenograficznych projektów dostrzegamy niezwykle zalety mitologicznych opowieści, wykorzystywane w szeroko pojętym edukowaniu młodych ludzi. Ich ponadczasowe wartości „przemawiają” do każdego pokolenia. (...) uniwersalność wartości daje możliwość opisywania otaczającej nas rzeczywistości. (...)... dostrzec można ciągłą aktualizację starożytnych wątków (...) pomimo wielowiekowego rodowodu zdają się opowiadać więcej o współczesnej sytuacji, niż o czasach, w których powstawały.”

Pan Tomasz analizuje pojęcie mitu, jego współczesne rozumienie, jego zarówno pozytywne jak i negatywne dzisiaj aspekty, oddziaływanie mitów i wartości w nich ukrytych we współczesnej kulturze (z trapiącym ją kryzysem wartości), pisze, że „...mit jest niczym lustro, w którym przyglądamy się trapiącym współczesność problemom...”, przywołując przykład Teatru Gardzienice. Z tej analizy można wnioskować, że Panu Tomaszowi nie tyle chodzi o podstawowe pojęcie i znaczenie mitu w sensie jego definicji z historii sztuki, ale o rodzaj otwartej i pojemnej, a zarazem zapewniającej z samej istoty rzeczy wiarygodność bazy – wszak mity to skumulowane przez niezliczone pokolenia doświadczenia ludzkiej cywilizacji – a więc bazy, która daje

możliwość swobodnej, jak wspomniałem wyżej, wiarygodnej wypowiedzi współczesnemu artyście.

Pierwszym dziełem – w rozdziale pracy habilitacyjnej zatytułowanym *MIT WSPÓŁCZEŚNIE* - opartym o tak rozumiane pojęcie mitu jest inscenizacja i scenografia do *Antygony* w Nowym Yorku Janusza Głowackiego. Pan Tomasz konstruuje „znak przestrzenny” miasta w postaci trzech „kubów”, będących metaforycznym połączeniem przestrzeni miejskiej z jej znakami graficznymi, indywidualnymi „pułapkami” dla każdego z bohaterów sztuki, z interesującymi motywami kamizelki ratunkowej w kostiumach i „wszędobylskiej” butelki, także na plakacie. Odwołanie do starożytnego mitu Antygony jest skontrastowane przez paradoksalnie „zdemitologizowany” mit rajskiej, Ameryki, a projekty scenografii, a raczej storyboard spektaklu w postaci rysunków mówią wprost, że we współczesnym świecie wszyscy jesteśmy w mniejszym czy większym stopniu, mentalnie czy realnie, życiowymi rozbitkami.

W następnym rozdziale pracy habilitacyjnej pod tytułem *MIT WYKREOWANY* Pan Tomasz opisuje cztery koncepcje teoretyczne mitu powstałe w XX wieku, opisujące powstanie i działanie współcześnie powstających i używanych w kulturze (także komercyjnie, np. w reklamie) mitów, konstatując, że *...Mityczna rzeczywistość rządzi się odrębnymi prawami, a jej charakter jest bezdyskusyjny. Istotą nie jest relacja [mitu] z prawdą, lecz użyteczność opowieści...*

Następnie Pan Tomasz prezentuje cykl 9 grafik – collage’ów fotograficznych. oparty o tzw. mity industrialne, odnoszący się do wciąż żywych regionalnych mitologii śląskich. Używając formy realizmu magicznego artysta konstruuje ze zdehumanizowanych pejzaży i wnętrz śląskich znów rodzaj storyboardu - metaforycznej podróży, w której, jak pisze *...swoboda i lekkość ludzkiego ciała skonfrontowana została z chropowatością industrialnego otoczenia (...)*

pokryte patyną czasu przemysłowe plenery wyzwalały niepokój poprzez zachwianie prawideł otaczającej nas rzeczywistości (...) stworzyły odpowiednie warunki do zafunkcjonowania nowej mitologii...Uroda czarnobiałych grafik, wydobywających paradoksalne piękno z nieludzkich pejzaży wraz z poddanymi zniszczeniu ludzkimi ciałami niesie szereg głębokich warstw znaczeniowych, niesie przejmujące przesłanie.

Kolejny rozdział nosi nazwę *MIT TRANSFORMACJA*.

Pan Tomasz rozważa połączenie dwóch wydawałoby się niełąączących się w żaden sposób form czy pojęć: komiksu i mitologii. Dyskutuje z pejoratywnym pojmowaniem komiksu, widząc w nim szerokie możliwości swobodnej wypowiedzi artystycznej, pojemne „medium”, pisząc co następuje:

...Dla mnie natomiast [komiks] stanowi niesamowite pole ekspresji, świat, który mam szansę zbudować od podstaw, bezkompromisowo i na własnych zasadach. Z racji tego, że postrzegam tworzenie komiksu w kategoriach projektowych, staram się go kreować w sposób logiczny i przemyślany, aby stanowił spójną całość. (...) Począwszy od niszowych, zaangażowanych w problemy społeczne europejskich opowieści obrazkowych, a skończywszy na spektakularnych, superbohaterskich historiach, które kojarzy większość odbiorców. Właśnie ten typ opowieści jest w prostej linii kontynuacją mitów tradycyjnych, stanowi ich bezpośrednią kontynuację.(...) Komiks bazujący na antycznym micie to uniwersalna opowieść, która odzwierciedla nasze życie – ujawnia pragnienia, lęki, tęsknoty, uzmysławia sens pełni człowieczeństwa. Uważam, że nadal tkwi w nas potrzeba mitów, o czym dobitnie świadczą właśnie historie o superbohaterach.

W opisywanym tutaj rozdziale pracy habilitacyjnej Pan Tomasz przedstawia zarys autorskiego projektu pod tytułem *Minotour* (efekt projektu badawczego rozpoczętego w 2018 roku pod tytułem *Mitologiczne paradygmaty w ujęciu współczesnej narracji wizualnej*). Tytuł to połączenie słów Minotaur i

angielskiego tour. Jest to opowieść o dystopijnym, opresyjnym mieście – labiryncie i żyjących w koszmarze jego mieszkańców, dopiero pojawienie się bohatera, który wykazuje chęć walki, odmienia bieg historii. Ów bohater wzorowany jest na mitycznym zabójcy Minotaura, Tezeuszu. W warstwie plastycznej mamy rozwinięcie znakomitych umiejętności plastycznych twórcy (znanych z pracy doktorskiej), cykl analogowych rysunków, jak pisze autor, poddawanych później obróbce komputerowej. Prezentowanych jest szereg najbardziej charakterystycznych kadrów komiksu, głównym jednak dziełem, na które chciałbym zwrócić tu uwagę, jest całość 179 obrazów / rysunków, opartych o współczesną interpretację mitu o Minotaurze. Do całości tej tytanicznej pracy kieruje link umieszczony w tekście.

W pierwszych zdaniach swego Autoreferatu Pan Tomasz pisze, że jego pierwotną fascynacją był film. Przyjmuję, że nazywa swe dzieło komiksem, dla mnie jednak jest to fenomenalny storyboard filmowy, z wyrazistą akcją, sugestią postindustrialnych przestrzeni, zdefiniowanymi postaciami, dystopijnym przesłaniem. Czyli jest to coś więcej niż storyboard, to także rodzaj scenariusza, opowieści według reguł dramaturgii filmowej (w bibliografii habilitacji pojawiają się nazwiska autorów jak Joseph Cambell, którzy mieli ogromny wpływ na rozwój scenopisarstwa i jego podręczników), z propozycjami planów ogólnych, ujęć, zbliżeń, kolorystyki ogólnej i użycia koloru w wybranych kadrach itd. czyli jednym słowem projektu filmowego. Fragmenty tekstów z komiksu brzmiące jak urywki klasycznego filmowego treatmentu świadczą o tym, że autor oparł swe dzieło o precyzyjnie skonstruowaną fabułę. Odwołuje się Pan doktor do różnych ikon szeroko rozumianej współczesnej polskiej sztuki, od Brunona Schulza poczynając, poprzez takich artystów jak Lenica, Dumala, Duda – Gracz, Beksiniński, Rybczyński (i inni twórcy animacji), i wielu innych dzieł światowej klasyki filmowej, (przede wszystkim dystopijnej, jak *Metropolis*, *Łowca androidów*,

Gattaca, Bladerunner, Ghost in the shell, Matrix, cykl o Batmanie itp., itd., niemniej jest w swoim opus magnum na wskroś oryginalny i odrębny na tle współczesnych dzieł – nazwijmy to tak - komiksowo-filmowych.

Olga Tokarczuk w swej znakomitej przedmowie do wspaniałej książki Czesława Miłosza *Ziemia Ulro* pisze (nawiasem mówiąc jakby na zamówienie niniejszej recenzji):

Kto ma dziś odwagę tworzyć światy, obdarzać je mocami i ich wektorami tłumaczyć ludzką rzeczywistość? Z pewnością twórcy gier komputerowych, komiksów i ci, którzy piszą poezję i fikcję.

Trzy dzieła dr Tomasza Ryszczyńskiego opisane w pracy habilitacyjnej, tworzą przejmującą mimo wszystkie różnice całość. Odwołują się do powszechnych doświadczeń wizualnych i mentalnych, jakie współczesna cywilizacja przynosi ludziom i ich poprzez doświadczenia łączy. Mityczne korzenie twórczości autora dysertacji, odwoływanie się do mitu i jego działania we współczesnej kulturze i sztuce nadaje twórczości Pana Tomasza głęboko ludzki wymiar. Uważam za godne podkreślenia, że Pan Tomasz wstrzemięźliwie wypowiadał się o znaczeniach i przesłaniu swoich prac, a można długo o nich mówić, o ich wielowarstwowości, symbolice i metaforyce, umiejętnie przewidzianym oddziaływaniu, na urodzie plastycznej kończąc.

W swoim czasie długo szukałem krótkiej i celnej definicji naszych artystycznych działań, ich celu i przeznaczenia. Są oczywiście dziesiątki książek, setki czy tysiące artykułów i dysertacji na ten temat. Najbliższe mi jest mało znane zdanie Zbigniewa Herberta, wielbiciela antyku i dzieł wyrosłych z mitów, wyznawcy tezy, że sztuka jest narzędziem współczucia. Zdanie to brzmi następująco:

Literatura nie uczy bowiem, jak być szczęśliwym, lecz uczy, jak być nieszczęśliwym w sposób inteligentny.

Wystarczy podstawić pod słowo literatura nazwę dowolnej dziedziny sztuki, rzeczy to nie zmieni. Twórczość Pana Tomasza Rybczyńskiego dowodzi także, że współczesne inteligentne posługiwanie się mitycznymi odniesieniami pomaga nam bardziej zrozumieć rzeczywistość, czyli daje nadzieję.

6. Ocena działalności dydaktycznej

Aktywność naukowo – dydaktyczna pana dr Tomasza Ryszczyńskiego jest bogata i różnorodna, zarówno poza Uniwersytetem Artystycznym w Poznaniu, jak i w ramach swoich obowiązków etatowych na uczelni.

Do najważniejszych należy pełnienie funkcji kierownika Katedry Scenografii UAP, praca w różnych komisjach (dyplomowych, rekrutacyjnych, opiekuna praktyk studenckich, kuratora wystaw studenckich, członkostwo w radzie Naukowej Wydziału Architektury Wnętrz i Scenografii UAP, przewodniczenie Radzie Programowej Kierunku Scenografii UAP itd.), a także recenzenta licencjatów oraz promotora pomocniczego doktoratów. Szczególnie ważna jest realizacja tematów badawczych w ramach działalności statutowej „Mitologiczne paradygmaty w ujęciu współczesnej narracji wizualnej” oraz „Organizacja przestrzeni jako impuls do budowania struktury spektaklu”, które organicznie łączą się z głównymi aspektami twórczości artystycznej i praktyką dydaktyczną Pana doktora.

W swej habilitacji Pan Tomasz prezentuje prace studentów I roku kierunku scenografii UAP powstałe na prowadzonych przez niego zajęciach pod tytułem Projektowanie Scenografii Program Podstawowy oraz prace studentów Collegium da Vinci w Poznaniu w ramach zajęć pod tytułem Grafika Koncepcyjna. Prace studentów ewoluują od prostych analiz kompozycji (dawniej często takie zadania się nazywały „kompozycja brył i płaszczyzn”) poprzez tworzenie różnych abstrakcyjnych struktur przestrzennych i

wstępnych projektów instalacji, które mogą się stać scenografią czyli przestrzenią teatralną przestrzennych – po bardzo ciekawe projekty ingerencji różnego typu instalacji w strukturę zabudowy miejskiej, dające efekt surrealistyczny – filmowy.

W swojej Pracowni Architektury Widowiska Pan doktor prowadzi zajęcia z projektowania przestrzeni (wraz z – co bardzo ważne - sugerowanymi światłami i projekcjami) dla spektakli opartych o konkretne teksty dramatyczne, na przykład *Antygona w Nowym Yorku*, *Mefisto*, *Szewcy*, *Stalker*, a także, jak można przypuszczać, autorskie adaptacje literatury: *Dzienniki gwiazdowe*, *Labirynt Minotaura*, czy też przestrzenie dla autorskich tematów typu *Cyrk mobilny*, *Moda – Przestrzeń Widowisko – Spektakl*. Znaczącym osiągnięciem jest tutaj uzyskiwanie w projektach dramaturgii i ekspresji projektowanej przestrzeni (wraz z możliwościami jej przekształcania), co daje znakomitą podstawę do inscenizacji reżysersko-aktorskiej i budowania spektaklu. Wspólną i podstawową cechą tych przestrzeni jest ich niezależność od budynku teatru, przeznaczenie dla dowolnie wybranego miejsca, współprojektowanie zarówno scenografii widowiska jak i związanej z nią czy też przenikającej się z nią przestrzeni widowni.

7. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, po uzyskaniu stopnia doktora w listopadzie 2017.

W działalności poza UAP na wyróżnienie zasługuje udział w programach szkoleniowych dla pracowników z różnych sektorów na styku z „obszarem designu”, a przede wszystkim szeroka działalność dydaktyczna skierowana do uczniów szkół średnich: plenerów, warsztatów itd. – tutaj zwrócić uwagę należy na nieczęsto spotykane doświadczenie pracy pedagogicznej na wielu poziomach, z różnymi grupami wiekowymi.

8. Zakończenie

Pan dr Tomasz Ryszczyński jako twórca i nauczyciel akademicki charakteryzuje się rzadko spotykaną wszechstronnością i wielokierunkowością zainteresowań. Teatr tradycyjny, teatr offowy, widowiska plenerowe, filmy animowane, komiksy – storybordy, wystawy prezentujące cykle grafik / rysunków, plakaty i grafika użytkowa, wysokiej próby umiejętności warsztatowe na każdym polu aktywności. Trudno dziś wskazać twórcę o tak szerokim wachlarzu zainteresowań i równocześnie tak spójnej postawie artystycznej i tak interesującym przekazie swojego widzenia sztuki i otaczającego nas świata.

Kreowane przez niego wydarzenia artystyczne cechuje wewnętrzna spójność, logika, czystość przekazu i bardzo wysokie walory artystyczne i edukacyjne. Jeszcze raz pozwolę sobie odwołać do Olgi Tokarczuk, która napisała ... *największą chorobą naszych czasów [między innymi w sztuce, dopisek P. D.] stał się literalizm...* rozumiany jako tendencja do dosłowności, braku metafory, ironii, szerokiego kontekstu. Twórczość Pana Tomasza jest dokładnym przeciwieństwem tego trendu, zaś jego dysertacja habilitacyjna wraz ze znakomitym jak wspomniałem esejem na temat znaczenia i możliwości, jakie daje twórcze wykorzystanie mitu we współczesnej sztuce zasługuje na wydanie książkowe.

9. Konkluzja

Pan dr Tomasz Ryszczyński jest wszechstronnie przygotowanym artystą i dydaktykiem, poczynając od dyplomu i doktoratu do wysokiej klasy umiejętności artystycznych, prowadzenia badań artystyczno-naukowych (wspomniane tematy badawcze) i kształcenia studentów, a także upowszechniania wiedzy i umiejętności plastycznych wśród młodzieży (plenery dla licealistów, kursy dla kandydatów na studia itp.) Jak wynika z przedstawionej do recenzji dokumentacji osiągnięcia artystyczne, postawa

twórcza, osiągnięcia naukowe, dydaktyczne stanowią znaczący wkład w dyscypliny, jakie uprawia. Przedstawione dzieła w postaci scenografii, cyklów grafik, komiksów – storyboardów są istotnym *novum* w dziedzinie sztuk widowiskowych i stanowią znaczny wkład w rozwój tych dyscyplin.

Wszystkie te względy artystyczne, twórcze, naukowe, pedagogiczne upoważniają mnie do finalnego stwierdzenia, że osiągnięcia Pana dr Tomasza Ryszczyńskiego w pełni spełniają wymagania art. 219 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (tj.: Dz.U. z 2021 r. poz. 478), o stopniach naukowych i o stopniach w zakresie sztuki, stawiane kandydatom do stopnia doktora habilitowanego sztuki. Popieram z entuzjazmem i pozytywnie opiniuję wniosek Habilitanta o nadanie mu stopnia doktora habilitowanego.



Warszawa, lato 2024