



Recenzja w postępowaniu habilitacyjnym w dziedzinie sztuki,  
w dyscyplinie artystycznej - sztuki plastyczne i konserwacja  
dzieł sztuki dr. Miłosza Margańskiego sporządzona dla Uniwersytetu  
Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.  
dzieło wyznaczone "Human traces in furthest places..."

Z dokumentów, które otrzymałem dowiedziałem się: doktorat obronił w 2013 roku. Na dorobek artystyczny składa się wiele pokazów autorskiego filmu "Ars moriendi" na festiwalach i konkursach m.in. w Bukareszcie, Wilnie, Bilbao i Budarors. Pokazy filmowe tegoż filmu w Atenach, Gdańsku, Krakowie Łodzi, Warszawie i Wrocławiu, także na imprezach w Bukareszcie, Kirowie, Sarajewie, Pekinie, Stambule, Edynburgu, Rzymie. Liczne wystawy i ekspozycje w przestrzeni publicznej: Berlinie, Poznaniu, Paryżu na przestrzeni lat 2014- 2018. Wymieniam tylko część z nich, całość, a jest tego bardzo wiele jest wymieniona w dokumentacji starannie opisana i przygotowana. Pan Miłosz jest zatrudniony od 2010 roku jako asystent w Pracowni Animacji na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. W późniejszych latach jako asystent pracuje/wykłada w Szkole Sztuk Pięknych Sowa Edu w Poznaniu, Collegium Da Vinci w Poznaniu, a od 2014 roku jako adiunkt prowadzi zajęcia na Wydziale Animacji na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Od 2014 kierownik katedry tegoż wydziału. Od 2018 roku wydziałowy koordynator Studiów Międzynarodowych UAP. W zakres dydaktyki wchodzi liczne warsztaty i zajęcia ze studentami. Duża liczba promotorstw licencjackich i recenzji zaświadcza, że jest osobą w pełni kompetentną jako wykładowca i twórca zarazem. Sprawuje też wiele funkcji organizacyjnych: udział w komisjach dyplomowych i rekrutacyjnych. Wszystkich tych działań i dokonań nie będę w tej recenzji wymieniał, bo jest to obszerna lista doskonale i higienicznie przygotowana przez dr Margańskiego. Pełen mój szacunek do skali tych działań, jak też witalności twórczej, dydaktycznej oraz organizatorskiej.

Pierwszą moją myślą czytając autoreferat Pana Miłosza było to, że jawi mi się jako konstruktor, budowniczy świata wirtualnego w symetrii do świata rzeczywistego. Pochłania go pasja budowania urządzeń, które w miarę jak najdokładniej oddadzą wszystkie nasze odczucia, zmysły zarówno te dotyczące odbioru obrazu jak też w pełni będą symulacją gestów ruchowych, bowiem nasze ciało jest w ciągłym ruchu i z tej pozycji odbiera wizję otaczającego nas świata. Każdy ruch czy też obrót ciała pozwala w zasadzie w spektrum 360 stopni widzieć, co jest wokół nas. Za dbałość nie tylko o sprawy wizualne, ale też dążenie do perfekcyjnej symulacji urządzeń oddającej tenże ruch jestem pełen podziwu. Kolejne konstrukcje coraz to bardziej modyfikowane i ulepszone, dążenie do uzyskania płynności poruszania się powoduje, że urządzenia stają się coraz doskonalsze w tej symulacji, co zasługuje na szczególną uwagę. Twórca nie zadowolona się tym, co już dokonał, ale z determinacją pokonując trudności czy też niedoskonałości technologiczne na pewnych etapach swojej pracy dąży do doskonałości. W tym miejscu pozwolę sobie na osobistą refleksję. Obecni twórcy światów wirtualnych w zasadzie w jakimś sensie są spadkobiercami surrealistów pokazujących albo też ujawniających swoimi dziełami, że w świecie realnym jest wiele zdarzeń irracjonalnych, może nie tyle będących przydatnymi do tzw. "życia", ale towarzyszącymi mu myślą szaloną i odwagą wyobraźni. Rzeczy się dzieją w naszym umyśle trochę jak jak sen. Mam osobiste zastrzeżenia może nie będące krytyką tych działań, ale w słowie "symulacja" jest coś jak tworzenie wiernego odbicia realnego obrazu realnego świata. Digitalnie stworzone kopie rzeczywistości stają się coraz bliższe oryginałowi zarówno w obrazie jak i też ruch czy innych aspektach. Krew digitalna jest bardziej spektakularna i bardziej widowiskowa niż ta w realu. Zatraca się granica pomiędzy tymi dwoma obszarami. Oczywiście twórcy w tym Pan Miłosz nie poprzestają na tylko idei spreparowania wiernej kopii rzeczywistości. Wkraczając w nowe technologie budują też przestrzenie abstrakcyjne będące odmiennymi stanami rzeczywistości. Bliskie to jest kulturze epoki psychodelicznej / kontrkultury lat 60tych. W zasadzie obecny rynek gier komputerowych, który wyszedł z pierwocin piksłowych obecnie w sposób wierny oddaje obraz świata rzeczywistego. Można ulec złudzeniu, że będąc w tym wirtualnym świecie jesteśmy jakby w przedłużeniu czy też poszerzeniu tego realnego. Ważnym aspektem czy też potrzebą twórców stała się interakcji z odbiorcą/partnerem. Często to dr Margański podkreśla w swoim autoreferacie. Ma to znamiona dialogu, nawiązania współpracy z odbiorcą. Wychodzenie z roli li tylko dostarczyciela wrażeń wizualnych pod ocenę widza w tym przypadku jest Wyciągnięciem do niego ręki, dążenie do współpracy. Przypominają mi się pierwsze multimedialne prace Jenny Holzer, w których do swoich komunikatów pisanych wykorzystywała pierwsze wyświetlacze ledowe.

Też w tamtych pracach namawiała odbiorcę do rozmowy. Jej ikoniczne zdanie "chronić mnie przed wszystkim, czego pragnę" wyświetlane w miastach będących opanowane przez reklamę było sprzeciwem wobec wszechpanującego konsumpcjonizmu. To zdanie musiało budzić refleksję i interakcję z odbiorcą na etapie zastanawiania się nad sobą i rolą swoją w otaczającym świecie. Wizja świata z filmu "Blade Runner" opanowanego dzięki nowym technologiom wabiącymi obrazami obecnie stała się rzeczywistością. Ale żeby taka zmiana nastąpiła musi być wykonana praca pasjonatów, naukowców i konstruktorów wierzących w sens swojej wizji. Czytając autoreferat za taką osobę uznałem pana Miłosza. Pasja i wytrwałość w pokonywaniu problemów technicznych, ciągłe udoskonalanie na pewno sytuuje go we wcześniej opisanej przeze mnie grupie. Obejrzałem wszystkie przedstawione mi filmowe dokonania i muszę przyznać, że jest to świetna robota. Co prawda wolę świat realny, ale nie mogę oddać szacunku autorowi za jego dbałość w powoływaniu świata wirtualnego. Co prawda jest on odbiciem formy rzeczywistości. W kilku przedstawionych mi pracach narracja i pomysł dziania się mogą zaskakiwać może nie tak jak według recepty Hitchcocka na dobry film, w którym "zaczyna się od trzęsienia ziemi a potem już jest coraz gorzej", ale wprowadzanie dodatkowych, surrealnych sekwencji może zadziwiać i budzić uznanie do twórcy. Trochę w duchu pierwszych projekcji braci Lumiere, kiedy widzowie uciekali w popłochu, kiedy na ekranie pędziła na nich lokomotywa parowa. Te światy "wyświetlane wykreowane" zawsze były dla widza atrakcyjne.

Złudzenie realności bycia w świecie wirtualnym zachowującym formy życia i otoczenia z "prawdziwego" świata jest kuszące i mocno wciągające. Dlatego rozumiem także nie tylko powody twórcy tych digitalnych doznań, ale także potrzeby odbiorcy, by w nich uczestniczyć, Być. Każda z prac przedstawionych została doskonale opisana w każdym aspekcie ich tworzenia w autoreferacie zarówno w tekście napisanym jak też w filmowych dokumentacja twórcy na etapie budowania urządzeń, testowania ich, a później samego pokazu. Dzieło habilitacyjne "Human traces..." tak jak w procesie powstawania większości projektów oparte jest na stworzeniu idealnego symulatora ruchu w tym przypadku fotela multimedialnego by odbyć w nim niczym pojeździe wycieczkę na wirtualnie stworzonej powierzchni planety kosmicznej. Dbałość o szczegóły zasługuje na uznanie nie tylko w obrębie technologii zbudowanego urządzenia, ale także w powołaniu obrazu samej planety. Dążenie do odczuwania doskonałej symulacji takiej ekspedycji zawiera także takie sytuacje jak oddanie śladów pojazdu na powierzchni dokonywanej ekspedycji. Niby nic trudnego odcisnąć ślady swoich stóp w realnym podłożu.

Nie zajmuje nam to specjalnej uwagi realnie, ale zbudowanie platformy technicznej by ten sam odcisk był równie realistyczny w świecie digitalnym zajmuje o wiele więcej starań i czasu i za to należy się twórcy uznanie. W zasadzie w swoich działaniach nie widzi sytuacji niemożliwych do wykonania, pobudzając przy tym coraz większe obszary wyobraźni widza wyciągając go przy tym z komfortu bycia w realu do świata sztucznie stworzonego równie interesującego generującego wszystkie zmysły z których korzystamy na codzień jak też odkrywania będąc w tym "sztucznym" świecie nowych doznań i smaków. Wzbogacanie wyobraźni. Pan Miłosz w swoich zrealizowanych projektach ma oprawy wizualne koncertów. Jak zwykle realizuje je po swojemu na bazie technologii. Obrazy stają się już mniej dosłowne, wkraczają w język abstrakcji. Kilka lat temu byłem recenzentem Piotra Weka, który stworzył studia multimedialnych w ASP w Warszawie. Jego pasja i chęć buszowania w świecie digitalnym była podobna. Na bazie fascynacji matematyką i logarytmami tworzył obrazy, które nie miały aspektu odbicia rzeczywistości tylko były generowane przez urządzenia tak jak powiedzmy fax generuje nie tylko uproszczony obraz, ale też specyficzny dźwięk. Jeśli chodzi o dźwięk to w pracach pana Miłosza też trzeba docenić warstwę dźwiękową, która towarzyszy obrazom, Precyzyjna stanowiąca drugi plan towarzysząc i wzbogacając odbiór tych prac. Podsumowując. Może ten świat wirtualny nie jest mi osobiście najbliższy i pisząc to nie kieruję się zasadą "jeśli coś jest dobre to, po co to zmieniać., ale w historii sztuki zawsze byli konstruktorzy czy też wizjonerzy, którzy zachwycali nas i omamiali swoją wizją mocno oderwaną od realiów, i bardzo dobrze. Świat nie tyle z nudy samym sobą chce uciekać w wirtualność, ale dzięki niej możemy dowiedzieć się czegoś więcej o sobie, o swojej roli w nim jak też ochocie dalszego poznawania. Apetyt. Nienasylenie. Myślę, że pan Miłosz w pełni wypełnia rolę twórczego "poszerzania" tychże donacji. Jest nie tylko konstruktorem, ale twórcą światów nieistniejących, które być może za sprawą takich twórców staną się kiedyś w pełni realne.

#### Konkluzja

Po przejrzeniu całej dokumentacji i dokonaniu pełen do nich uznania nie pozostaje mi nic innego jak wnioskować do komisji o nadanie mu stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej - sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki

