

**Recenzja dorobku artystyczno-badawczego, dydaktycznego i popularyzatorskiego w obszarze sztuki Pana dr Miłosza Margańskiego sporządzona na wniosek decyzji Centralnej Komisji do Spraw Stopni i Tytułów (BCK-VII-L-11062/2019) w związku z postępowaniem habilitacyjnym w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, przeprowadzonym przez Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.**

Powołanie w skład Komisji Habilitacyjnej z funkcją Recenzenta z dnia 22.01.2021 roku.

## **Wprowadzenie**

Pan dr Miłosz Margański przedstawił dokumentację swojego postępowania habilitacyjnego w postaci autorefereatu, wykazu dorobku artystycznego i dydaktycznego oraz w postaci dokumentacji prac, w tym pracy „Human traces in furthest places...”, która została przedstawiona jako praca habilitacyjna.

W związku z tym, że jestem z tej samej uczelni, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, znam działalność Habilitanta na terenie wspólnej poznańskiej uczelni oraz miałem okazję oglądać bezpośrednio jego realizacje. Daje mi to możliwość pełniejszego odniesienia się do postawy Kandydata oraz oceny jego dorobku dydaktycznego oraz artystycznego.

Załączona dokumentacja być może nie w pełni prezentuje lub też nie jest w stanie do końca w sposób dokładny pokazać realizacje dr. Margańskiego. Jego twórczość wychodzi bowiem mocno poza ramy tradycyjnie pojmowanych zjawisk w sztukach plastycznych. Wchodzi w zakres działań efemerycznych, performatywnych, opartych na wirtualnej rzeczywistości (VR), doświadczenia indywidualnego o charakterze interakcji, gdzie przebieg „doświadczenia” nie jest do końca zdefiniowany, dotyczy odczuć i nowych fenomenów emocjonalnych, związanych z doświadczeniem gier komputerowych, wirtualnych podróży, uczestnictwa, decydowania o rozwoju akcji, odczuć trudnych do zdefiniowania oraz przede wszystkim trudnych do udokumentowania.

Ze względu na dość eksperymentalny, prototypowy charakter realizowanych projektów oraz fakt, iż w znacznej mierze odbywają się one w specyficznych warunkach oświetleniowych, są pewnego rodzaju akcją, spektaklem, działając przede wszystkim na zmysły pojedynczego uczestnika „eksperymentu”, dokumentacja prac ma przede wszystkim charakter opisowy. W jaki sposób udokumentować indywidualną percepcję, emocje, indywidualne odczucia ekscytacji, niepokoju, radości, być może strachu i niepewności?

## Sylwetka Habilitanta, przebieg pracy zawodowej

Pan Miłosz Margański uzyskał tytuł magistra sztuki w specjalności film animowany w czerwcu 2010 roku na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. Po ukończeniu studiów został zatrudniony w macierzystej uczelni.

### Przebieg kariery zawodowej:

Od 2010 r. Asystent stażysta III Pracowni Animacji na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu

Od 2013 – 2018 r. Prowadzenie zajęć z Animacji Reklamowej w Szkole Sztuk Pięknych Sowa Edu, Poznań

Od 2011 r. Asystent w III Pracowni Animacji na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu

2013-2014 r. Prowadzenie „Projekcji mapujących” Collegium Da Vinci w Poznaniu

Od 2013 r. Prowadzenie zajęć w ramach Pracowni Animacji Interaktywnej, Collegium Da Vinci w Poznaniu

**W roku 2013 uzyskał tytuł doktora sztuki** w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne na podstawie przedstawionej rozprawy doktorskiej pt. „Terapia, interaktywny film animowany”. Tytuł nadany uchwałą Rady Wydziału Komunikacji Multimedialnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu z dnia 26 września 2013. Promotorem w przewodzie doktorskim był dr hab. Maciej Ćwiek, a recenzentami dr hab. Elżbieta Wasylyk oraz dr hab. Piotr Muszalski.

Od 2014 r. Adiunkt w III Pracowni Animacji na Wydziale Animacji, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu

Od 2014 r. Kierownik Katedry Animacji na Wydziale Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu

Od 2017 r. Prowadzenie zajęć „Warsztaty Graficzne”, Collegium Da Vinci w Poznaniu

Od 2018 r. Wydziałowy Koordynator Studiów Międzynarodowych UAP.

## Przedstawienie i ocena dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego w obszarze sztuki

Aktywność i dorobek dydaktyczny, praca organizacyjna na rzecz uczelni, popularyzacja sztuki przedstawione zostały w sposób klarowny w dostępnej dokumentacji habilitacyjnej.

Pan dr Miłosz Margański jest osobą aktywnie działającą w Katedrze Animacji UAP w Poznaniu, w życiu akademickim oraz w środowisku artystycznym.

Dużą aktywność prezentuje na polu popularyzowania sztuki i warsztatu filmu animowanego jako współtwórca, współorganizator i prowadzący warsztatów. Wymienić należy między innymi:

– Współproducent Warsztatów Animator Dla Dzieci (Warsztaty w ramach Festiwalu Animator), Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu (2011–2017),

– Współprowadzenie i prowadzenie warsztatów animacji w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk – 2014, 2015,

– Prowadzenie warsztatów „UAP to go”, Berlin – 09.2014,

– Prowadzenie warsztatów animacji dla dzieci, Dąbrówka – 04.2015,

– Warsztaty Animacja w fotografii dla młodzieży i dorosłych w Muzeum Okręgowym w Pile – 03.2016,

– Prowadzenie warsztatów dla dzieci „Animator jutra” podczas festiwalu Animator w Poznaniu – 06.2016

– Warsztaty *video mappingu* w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk – 03.2019.

Habilitant przeprowadził następujące prelekcje o charakterze popularyzatorskim:

05.2014 – „Animacja UAP” Prelekcja na VAFA – międzynarodowej konferencji poświęconej animacji, Warszawa,

04.2016 – Prelekcja „Wykorzystanie systemów *Motion capture* podczas produkcji filmu animowanego”, Festiwal Sztuki i Nauki, Poznań UAP,

10.2016 – Prelekcja „Game dev nie tylko dla gier” podczas ITAcademic Day (Politechnika Poznańska),

11.2016 – Prelekcja „Game dev nie tylko dla gier” podczas ITAcademic Day (Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu).

Inne działania dydaktyczne to: Pomoc w realizacji dzieła habilitacyjnego dr Beaty Muraszko – 2013-2015, Realizacja kursów E-learningowych dla projektu LLOT przy współpracy z Wyższą Szkołą Logistyki w Poznaniu, 2015-2017.

Dr Miłosz Margański był promotorem ponad 20 dyplomów licencjackich oraz 2 dyplomów magisterskich. Recenzentem wielu prac dyplomowych na poziomie licencjackim i magisterskim. Był promotorem pomocniczym we wszczętym przewodzie doktorskim w obszarze sztuki, dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne Pana mgr Pawła Prewenckiego, pracownika Wydziału Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, 2015.

Działalność organizacyjna Habilitanta to wieloletnie organizowanie plenerów Wydziału Animacji, udział w pracach Rady Wydziału, praca w wydziałowych komisjach naukowych, dyplomowych, rekrutacyjnych. Zrealizował projekty badawcze: „Oaza – rzeczywistość wirtualna – osobista przestrzeń” w roku 2012 oraz „Human locomotion – vol. 2” w roku 2014. Potwierdzeniem wysokiej oceny działalności było przyznanie Panu dr. Margańskiemu rektorskiej nagrody II stopnia za działalność organizacyjną i aktywność na rzecz funkcjonowania Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Poszukiwania w zakresie kina interaktywnego i rzeczywistości wirtualnej (VR) dr Margański przenosi na pole dydaktyki. Doświadczenie i umiejętności klasycznej animacji łączy twórczo z nowymi technologiami. Stworzył wiele aplikacji na użytek rozwiązań technologicznych jak i artystycznych, zaprojektował nowe rozwiązania sprzętowe, systemy rejestracji obrazu i ruchu. Dzieli się swoimi umiejętnościami i doświadczeniami jako promotor i konsultant, prezentując szeroką, unikalną gamę możliwości realizacyjnych, w zakresie filmu, projekcji czy interakcji, które wykorzystywane są w autorskich realizacjach innych artystów, w ćwiczeniach studenckich i dyplomach w pracowniach animacji.

Dorobek dydaktyczny i popularyzatorski, praca na rzecz uczelni oraz poza nią, postawa pedagogiczna Pana dr. Miłosza Margańskiego i jego aktywność jest zauważalna i dobrze oceniana.

## Przedstawienie i ocena dorobku naukowo-artystycznego

Do dorobku naukowo-artystycznego należy zaliczyć szereg pokazów, projekcji filmowych i realizacji indywidualnych oraz zbiorowych, w kraju i zagranicą, aktywny udział w prezentacjach uczelnianych, udział w warsztatach, wykłady, redakcje katalogów oraz udział w opracowaniach programów badawczych.

Wykaz wystaw, prezentacji i innych osiągnięć na polu naukowo-artystycznym podany jest w dostarczonej Komisji dokumentacji dorobku Habilitanta.

Wyróżniłbym w dorobku Miłosza Margańskiego szereg realizacji w otwartej przestrzeni publicznej, gdyż jest to szczególna forma aktywności artystycznej Autora, mająca też na celu popularyzację sztuki. Są to między innymi: *Video mapping* na budynku Arkadii na Placu Wolności w Poznaniu z roku 2015 podczas pokazu Poznań Fashion Night na festiwalu Poznań Design Days, Interaktywny *projection mapping* w sali koncertowej Akademii Muzycznej jako oprawa wizualna koncertu kameralnego „Muzyka kameralna w intermedialnej przestrzeni” czy też interaktywna instalacja VR przygotowana na Festiwal Sztuki i Nauki w Poznaniu w roku 2016. Ostatnia tego typu realizacja zaprezentowana była na sesji: Future STARTS Here, w Centrum Pompidou w Paryżu, w ramach STARTS Residencies Days.

Przedstawiony dorobek w formie projekcji filmowej już po studiach to głównie prezentacja autorskiego filmu „Ars moriendi” z roku 2013, pokazywanego na różnych pokazach, konkursach i festiwalach w Polsce i zagranicą. Film stał się znakiem rozpoznawczym wczesnej twórczości Margańskiego. Film wielokrotnie pokazywany i nagradzany. W swojej warstwie formalnej „Ars moriendi” odległy jest od poszukiwań związanych z wirtualną rzeczywistością oraz interaktywnością kolejnych realizacji. Film reprezentuje „klasyczną” animację poklatkową. Bohater i cały jego świat zbudowany ze zwykłej, zgrzebnej tektury falistej. Ciekawa jest wymowa filmu, jakby „wyprzedzania czasu”, planowania precyzyjnie przyszłości, w tym wypadku „sztuki śmierci”. Jest to pytanie o to jaką rolę odgrywa przypadek? To trochę jak w późniejszych realizacjach Margańskiego, dotyczących akcji sterowanej przez działania głównego uczestnika spektaklu.

Praca habilitacyjna z pewnością skłania każdego Habilitanta do podsumowań i analizy własnej, dotychczasowej twórczości.

W Autoreferacie dr Margański przedstawia swoją twórczość, poszczególne, ważniejsze realizacje, jako metaforę podróży, płynnego przechodzenia z jednego doświadczenia życiowego i artystycznego do następnego, z jednego etapu poznawania i doświadczenia do następnego, gdzie istotny jest zarówno efekt końcowy, co i sam proces twórczy, proces doświadczenia, nauki i samopoznania.

Pan Miłosz Margański tak opisuje swój początek drogi artystycznej i pole zainteresowań:

*Gdy tylko moje twórcze poszukiwania stały się choć trochę świadome zaczęło towarzyszyć im słowo interakcja. Interakcja jako forma dialogu, lecz także sposób odnalezienia dodatkowych pól rozwoju tradycyjnych technik filmowych.*

Interakcja – wciąganie widza, odbiorcy w tę swoistą grę, przygodę można dostrzec w każdej prezentowanej pracy Habilitanta. To pociągająca tajemnica, która czasami pod pozorem gry komputerowej, czy też interaktywnej zabawy jest tak naprawdę pewnego rodzaju opowiadaniem o możliwej przyszłości. Przyszłości, w której zmienia się doświadczenie rzeczywistości. To świadectwo nowej percepcji, postrzegania świata w sposób zależny często od przypadku lub skomplikowanych komputerowych algorytmów, a często najmniej od naszych świadomych wyborów. Ta przyszłość kształtuje się właśnie na naszych oczach w ostatnich latach wraz z dynamicznym rozwojem technologii cyfrowych. To bardziej doznania niż konkretne obrazy, czy też aktywność. Doświadczenie nowych emocji, gdzie powoli zatracą się granica między rzeczywistością a światem wirtualnym.

Drugim słowem, opisującym pole zainteresowań i eksploracji artystyczno-technologicznej Miłosza Margańskiego jest immersja. Immersja jako forma, jak pisze Autor, „*głębokiego zanurzenia*” w kontekście *elektronicznej sztuki interaktywnej*. *To właśnie jej pogłębianie popchnęło moje poszukiwania w kierunku filmu interaktywnego, którą rozwijałem podczas jednego z pierwszych eksperymentów – filmie dyplomowym „Babel”, gdzie wybrany widz mógł poprzez ruch głowy wpłynąć na pole widzenia kamery.*

Dyplomowy film „Babel” z 2010 roku zapoczątkowuje tę linię eksperymentów technologicznych i poszukiwań artystycznych. Prezentuje też fascynację Autora maszynami, urządzeniami, które dzięki rozwiniętej technologii możliwościom programowym, wirtualnej rzeczywistości i sztucznej inteligencji uzyskują niemalże cechy ludzkie. „Babel” to dość apokaliptyczna wizja świata maszyn, które podlegają powolnej personifikacji i „buntują się” chcąc odmienić swój los. Film ten opowiada historię zmęczonych codzienną rutyną maszyn produkcyjnych. Automatyczny i bezduszny rytm taśmy produkcyjnej usypiał czujność widza prezentując dość długo i monotonnie te powtarzające się procesy. Dopiero w połowie filmu, dotąd całkowicie posłuszne maszyny podlegają powolnej personifikacji i decydują się na podjęcie własnych „działań” pozwalających im na odmianę rutynowej rzeczywistości.

Kolejną realizacją, która była istotna zarówno ze względu na rozwój artystyczny jak i doświadczenia technologiczne, był film „Terapia”, który był doktoratem Miłosza Margańskiego.

W daleko już posuniętej w tym filmie formie interakcji, widz niejako wciela się w bohatera historii. Staje się towarzyszem bohatera filmowego. Jest to ciekawy przypadek pewnego odwrócenia utartych ról widza i aktora. Tutaj nie tylko uczestnik wydarzenia ocenia okoliczności i możliwości filmu – tu następuje interakcja w taki sposób, że film (bohater filmowy) niejako poddaje ocenie widza. Poszczególne wybory wpływają na rozwój akcji. W zaledwie kilkuminutowej historii zostało opracowane około 900 linii dialogowych i możliwości wzajemnej interakcji. Nie odtwarzane były wszystkie – jedynie te istotne dla bieżącego toku opowiadania. Wynikało to z użycia struktury „podwójnego drzewa”. Decyzji wyboru. Pierwsze, klasyczne spowodowane jest alternatywnymi rozstajami drogi narracji i koniecznością podejmowania na nich decyzjami – drugie, dodatkowe jest efektem oceny widza. Wypowiadana zatem przez „współ-bohatera” kwestia może być w każdym wypadku inna, a wybierana jest nie tylko ze względu na wybory widza, lecz także ze względu na ocenę tych wyborów pod kątem stanu emocjonalnego – pozytywnego, neutralnego i negatywnego. Takie spiętrzenie narracji, duża możliwość kombinacji zachowań daje odczucie obcowania z „rzeczywistym” rozwojem wypadków, na które uczestnik „gry” ma wpływ. Na potrzeby opowiadania historii powstał w tym projekcie system oceny postępowania użytkownika – i w zależności od tej oceny drugi bohater filmu zmienia swój do nas stosunek.

Film opowiadał historię dorastania młodego człowieka za pomocą fragmentów jego wspomnień. Każde z nich stanowiło, podobnie jak w naszej pamięci, jedynie fragment rzeczywistości, często pozbawiony szerszego kontekstu. Wspomnienia te posiadały zawsze dwa oblicza, z których obserwować mogliśmy tylko jedno. Wybór uzależniony był od aktualnego stanu emocjonalnego naszego towarzysza, będącego jednocześnie narratorem. Fragmenty wspomnień symbolizowała scenografia i obrazy wiszące w pomieszczeniu, które również występowały w dwóch wersjach.

Innym, wartym opisanie, dużym projektem o charakterze wizualnego spektaklu, był projekt panoramicznej instalacji pt. „Kompletnie bez tytułu...”, zrealizowany w Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu. W projekcie tym dr Margański wykorzystał w pełni możliwości środowiska reaktywnego całkowicie wyłączając w pracy warstwę narracyjną. Pozwoliło to na swobodne, szerokie i nie w pełni przewidywalne rozwinięcie metod interakcji wraz z jednoczesną eksploracją nietypowych dla filmu sposobów opowiadania.

Była to multimedialna projekcja zamykająca się w cylindrze o średnicy 10 metrów, która nie była zbiorem przygotowanych wcześniej wyświetlanych obrazów, lecz interaktywnym „elektronicznym, żywym spektaklem” korzystającym z szerokiej gamy rozwiązań technologicznych. Obraz powstawał interaktywnie w czasie rzeczywistym, a generowaną wirtualną przestrzeń rejestrował a kolei system 5 kamer ustawionych tak, by pole widzenia każdej z nich spotykało się. Każda z kamer rejestrowała trójwymiarową przestrzeń we własnym polu widzenia. Następnie wszystkie zebrane obrazy były łączone i powstały w ten sposób obraz trafiał na ekran panoramy. Projekcje, pozornie oderwane od siebie, łączyła wspólna idea – cykliczności, powtarzalności, rytmu. Od „jaskini” z poruszającym się po niej światłem (o kierunku którego decydował ruch kontrolera) poprzez promieniście ustawionych dookoła operowych solistów do abstrakcyjnych krajobrazów. Elementem spajającym wizualnie wszystkie te obrazy było światło – zazwyczaj dość silnie i poruszające się zgodnie z wolą widza powodowało powstawanie intrygującej gry cieni postaci, widzów wewnątrz rotundy, oraz poprzez zastosowanie transparentnego medium do projekcji – wywołującego grę światła przypominającą kaustykę na zewnątrz. Wydostające się z wnętrza rotundy światło powodowało dodatkowo powstawanie na otaczających ekran ścianach wibrujących efektów światła i cienia.

Widzowie mogli podziwiać ten wizualny „elektroniczny performance” znajdując się zarówno wewnątrz rotundy jak i w jej środku. Interaktor – osoba sterująca powstawaniem obrazów (mógł nim być każdy z widzów), znajdowała się wewnątrz – w samym sercu projekcji. Powodowało to ambiwalentne odczucia – z jednej strony stawał się on kreatorem – kontrolując system nadawał mu cechy według własnego uznania, jednocześnie stawał się głównym aktorem spektaklu osaczonym przez „ścianę światła” o powierzchni ponad 120 metrów kwadratowych.

Zwieńczeniem dotychczasowych doświadczeń w zakresie projektowania VR, oraz budowy oprogramowania i interfejsów jest międzynarodowy projekt *Epimimesis – Epizone 5*, w realizacji którego dr Miłosz Margański bierze obecnie czynny udział już od 2016 roku. Projekt ten to kolaboracja na pograniczu nauki i sztuki realizowana we współpracy z Art and Science Node Berlin, Uniwersytetem Artystycznym w Poznaniu, 3IT Fraunhofer Heinrich Hertz Institute, Instytutem Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk, Międzynarodowym Instytutem Biologii Molekularnej i Komórkowej w Warszawie.

Projekt jak dotąd zaprezentowany został na sesji: Future STARTS Here, Centrum Pompidou w Paryżu, w ramach STARTS Residencies Days, oraz uzyskał dwukrotnie finansowanie z europejskiego programu rezydencji naukowo artystycznych VERTIGO (sztuka, technologia, innowacja).

Jest to artystyczne, interaktywne i immersyjne środowisko powstające przy wysiłkach zespołu Epilab. Projekt odnosi się do nieustającej ludzkiej ambicji pchającej nas do pozyskania wiedzy opartej o „Big data” w celu osiągnięcia lepszej przyszłości. *Epimimesis* odwołuje się do pojęcia *mimesis* jako kreatywnej metody łączenia sztuki, nauki, i technologii w celu osiągnięcia nowej jakości i świadomości umysłowej.

Jak pisze Autor: *Praca łączy dane i ekspertyzy naukowe z obszarów biochemii, mikrobiologii, biotechnologii i nauk humanistycznych z artystycznymi wizjami i strategiami, zwłaszcza tymi eksplorującymi nasze zmieniające się świadomości na poziomach biologicznym, osobistym i społecznym.*

Przedstawione w dokumentacji habilitacyjnej prace i zainteresowania dr. Miłosza Margańskiego świadczą o wysokim stopniu zaangażowania, wyjątkowych umiejętnościach, dużej wiedzy i świadomości twórczej. Dotychczasowy dorobek w dziedzinie naukowo-artystycznej Pana dr. Miłosza Margańskiego jest zauważalny i dobrze oceniany.

## Ocena prac wskazanych jako osiągnięcie artystyczne aspirujące do spełnienia ustawowych wymogów postępowania habilitacyjnego

Dziełem wskazanym jako dzieło habilitacyjne aspirujące do spełnienia ustawowych wymogów postępowania habilitacyjnego jest projekt „Human traces in furthest of places”.

Jak pisze Autor dzieło to, pomimo złożonej struktury programistycznej oraz technicznej ma całkowicie autorski charakter. Zarówno mechanika i konstrukcja ruchomego fotela-symulatora, interfejs pozwalający go kontrolować, oprogramowanie jak i wizualizacja VR są dziełem autorskim, zostały zaprojektowane i wykonane przez

Habilitanta. Wizualizacja *Virtual Reality* została przedstawiona w dokumentacji w Folderze nr 4 w załączonej dokumentacji.

Tytuł projektu „Human traces in furthest of places” można przetłumaczyć na „Ludzkie ślady w najdalszych miejscach”. Projekt dotyczy wirtualnej podróży w miejsca, gdzie jeszcze człowieka nie było. Podróży po planecie Mars.

Pierwszy raz projekt ten (Pilotażowy projekt partnerski w zakresie sztuki gier, VR i AI. Targi PGA, Poznań, 6-8.10.2019) zaprezentowany został jako zapowiedź Mediations Biennale w ramach projektu *Virtual Garden* towarzyszącego targom PGA w Poznaniu – stąd, jak pisze Autor jest odczuwalna jego „gamifikacja”, doświadczenie podobne do uczestniczenia w zaawansowanej grze komputerowej. Określenie „gamifikacja” odnosi się do wykorzystania elementów gier i technik projektowania gier w kontekście niezwiązanym, tak dosłownie z grami, a mające na celu angażowanie ludzi, motywowanie do działania, pobudzanie do nauki, poznawania nowego środowiska i rozwiązywania problemów.

Opisując najprościej przedstawioną pracę: jest to symulator przejazdu łazikiem marsjańskim po powierzchni planety w postaci ruchomego fotela reagującego na wybory kierunku poruszania się przez uczestnika podróży przy pomocy sterownika. „Kierujący” pojazdem ogląda wirtualny obraz poprzez okulary 3D do aplikacji *Virtual Reality*. W dokumentacji pracy widzimy bardzo sugestywną projekcję podróży łazikiem po powierzchni obcej planety. Okulary VR umożliwiają oglądanie wirtualnego pejzażu w zależności od ruchów głowy. W warstwie dźwiękowej słyszymy jakby własny oddech, oddech astronauty. Zastanawia mnie, czy warstwę dźwiękową można by wzbogacić o inne dodatkowe odgłosy, choćby poruszania się łazikiem po nierównym terenie.

Ważna w tym projekcie, jak opisuje Autor, była możliwość pozostawienia po swojej „podróży” widocznego śladu. Pozostawiony ślad, widoczny na nagraniu dokumentującym działania uczestnika symbolizuje sugestywnie piętno wywierane przez człowieka na otaczający nas świat. I to w tej chwili nie tylko Ziemię. Zwieńczeniem (co widać na nagraniu) eksploracji była możliwość zaobserwowania swojego „ślada” z kosmicznej perspektywy. Innym elementem projektu, jak dalej opisuje Autor, był problem zapobiegania „chorobie symulatorowej” i jednoczesnego zwiększania immersji, intensywnego odczuwania doświadczeń w wirtualnej rzeczywistości. Doświadczenia tego typu, sytuacje na granicy rozdzielania świadomości, rzeczywistości namacalnej, marzenia sennego, czegoś – można powiedzieć – mistycznego, są przewrotnie wyzwolone poprzez, jak często się mówi, „zimną” technologię.

Efektom interakcji z dziełem miało być również pobudzenie ciekawości młodego pokolenia odbiorców i, co za tym idzie, zainteresowania poznawaniem zarówno nowych technologii, jak i samego kosmosu i związanej z nim nauki. Towarzyszące nagranie jest zarejestrowanym przebiegiem jednej z wirtualnych „podróży” i pokazuje jaki obraz towarzyszył widzowi w wirtualnej rzeczywistości.

Niektóre realizacje dr. Margańskiego przywodzą mi na myśl interaktywną kultową niegdyś grę „Myst”, z 1993 roku, gdzie „podróżnik” przemierzał różne światy odgadując zagadki, składając ślady-puzzle, wybierając kierunek ruchu, przechodząc do kolejnych etapów. Była to interaktywność jakże wciągająca, choć zaledwie polegająca na poruszaniu się – była jedna możliwa droga przechodzenia przez poszczególne etapy i dochodzenia do celu. Propozycje i zapewne plany dr. Margańskiego są oparte na daleko bardziej rozwiniętej interakcji, alternatywności, gdzie poszczególne wybory drogi prowadzą do alternatywnych rozwiązań. To bardziej skojarzenie ze strategicznymi i symulacyjnymi grami typu *The Sims*, czy grami z serii *Fallout*, lub serią *The Elder Scrolls*, *Minecraft*, tak zwanymi grami typu *sandbox game*, gdzie konstrukcja gry pozwala uczestnikowi na dużą dozę kreatywności, podejmowania decyzji w wielowątkowych zadaniach, przeróżnych złożonych wyborach, często w tak zwanych „otwartych światach” (*open world games*), gdzie użytkownik może autonomicznie eksplorować „światy” nieliniowo, niemalże dowolnie, „wtapiając się” w wirtualną rzeczywistość, gdzie nie ma ustalonego końca ani celu do osiągnięcia w grze.

Z pewnością w dziedzinie tworzenia gier, symulatorów, alternatywnych „wirtualnych otwartych światów”, interaktywnych elektronicznych spektakli o charakterze artystycznych widowisk, jest olbrzymi potencjał w dobie wyjątkowo szybko rozwijającej się technologii cyfrowej. Dodatkowe, ewentualne „zagęszczanie” alternatywnych dróg rozwoju akcji lub włączenie jeszcze w ten wirtualny świat, uczących się algorytmów komputerowych – sztucznej inteligencji (AI), niesie w sobie tyleż fascynujące, co niepokojące wręcz możliwości tworzenia wirtualnych światów, w których widz-uczestnik może mieć pełne odczucie autentyczności, swojego wpływu na rozwój akcji, ale też może utracić wpływ i kontrolę poprzez wcześniejsze „błędne” decyzje.

Zapewne to wszystko jest przed nami. W tej chwili już odczuwamy mocne „zanurzenie” w pewnego rodzaju wirtualność spowodowane pandemią i zamknięciem przed komputerami, które stały się łącznikiem z rzeczywistością i innymi ludźmi.

Dr Miłosz Margański z wielką pasją opisuje zagadnienia techniczne budowanego symulatora, opisuje wersje prototypów, co będąc pozornie tylko techniczną analizą możliwych rozwiązań, jest też swoistego rodzaju

zagłębianiem się w świat wyobrażony wraz z jego technicznymi, realizacyjnymi wyzwaniami i ograniczeniami. Samo urządzenie, fotel symulatora również w swej formie zewnętrznej, gdy można było je obserwować w działaniu, dostarczało ciekawych odczuć, niemalże obserwacji żywego organizmu, który poruszał się w sposób nieprzewidywalny, ale zachowujący logikę ruchu, a same zdjęcia prototypów i elementów konstrukcyjnych robią wrażenie opisu kinetycznej formy rzeźbiarskiej.

Opis techniczny, w sposób oczywisty tak ważny dla konstruktora, jest nieco przytłaczający. Z większą ciekawością przeczytałbym o kształtowaniu reakcji widza-użytkownika i ewentualnie konfrontowania intencji projektowych z opisami odczuć inter-aktorów.

W takim działaniu, na nowych, dopiero odkrywanych polach działania artystycznego często nową drogę wytycza nowy eksperyment, wielokrotne próby i doświadczenia, zaprzeczanie logice, poszukiwanie na skraju błędu i niepoprawności, element zaskoczenia. Pasja, zaangażowanie i poszukiwanie – to cechy, które charakteryzują działanie i dorobek dr. Miłosza Margańskiego.

## Podsumowanie

Biorąc pod uwagę wartość całokształtu dorobku artystycznego, naukowo-badawczego, dydaktycznego, popularyzatorskiego i przede wszystkim pełną pasję wartość przedstawionego dzieła habilitacyjnego „Human traces in furthest places...”, przy osobistym śledzeniu rozwoju artystycznego dr. Miłosza Margańskiego i po wnikliwym zapoznaniu się z dokumentacją dorobku, autoreferatem – stwierdzam, że przygotowana przez Habilitanta rozprawa habilitacyjna w postaci wskazanego dzieła stanowi istotny wkład w rozwój reprezentowanej przez Habilitanta dyscypliny artystycznej, sztuki pięknej.

## Konkluzja

Całokształt dorobku artystycznego i dydaktycznego Pana dr. Miłosza Margańskiego, a przede wszystkim dokonania powstałe już po uzyskaniu stopnia doktora stanowią stały rozwój i powiększenie dorobku na polu artystycznym i dydaktycznym.

Przedstawiona rozprawa habilitacyjna i dzieło habilitacyjne Pana dr. Miłosza Margańskiego stanowi istotny wkład w rozwój reprezentowanej przez niego dyscypliny oraz spełnia wszystkie wymogi ustawowe określone w art. 16 Ustawy z dnia 14.03.2003 roku, o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytułach w zakresie sztuki (z późniejszymi zmianami), stawiane kandydatom do stopnia doktora habilitowanego sztuki.

**W związku z powyższym z pełnym przekonaniem popieram wnioski o przyznanie Panu dr. Miłoszowi Margańskiemu stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki.**



Prof. dr hab. Krzysztof Molenda

Poznań, dn. 21 marca 2021