

prof. dr hab. Sławomir Sobczak
Wydział Animacji i Intermediów
Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

**Ocena rozprawy doktorskiej, dorobku artystycznego i dydaktycznego
Pana mgr Roberta Mleczi, sporządzona w związku z przewodem doktorskim
wszczętym przez Akademię Sztuki w Szczecinie
w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.**

W związku z powierzoną mi przez Radę Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Akademii Sztuki w Szczecinie, funkcją recenzenta dorobku artystycznego, naukowego i dydaktycznego oraz pracy doktorskiej Pana mgr Roberta Mleczi, przeanalizowałem jego najważniejsze osiągnięcia, które w konsekwencji doprowadziły go do napisania rozprawy pt. *“BYŁA SOBIE... RZECZYWISTOŚĆ. STUDIUM TECHNIK IMMERSYJNYCH W DOŚWIADCZENIU WIRTUALNYM”* i instalacji przestrzennej, w której umieszczone są cztery stanowiska VR wraz z wgranymi aplikacjami, dwie w wersjach skończonych: *SONDA 2 – SEN BENIAMINA* i *SONDA 3 – POKÓJ CHIŃSKI*, oraz dwie w wersjach testowych, beta: *SONDA 5 – MULTIVERSE* i *SONDA 6 – WYLUDNIACZ*.

Robert Mleczo urodził się w Bielsku-Białej w 1971 roku. Wyższe wykształcenie artystyczne uzyskał na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (dzisiejszy Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz), którą ukończył dyplomem magisterskim w 1997 roku. Jego praca dyplomowa pt. *Wyludniacz* została zrealizowana pod opieką promotorską prof. Kazimierza Urbańskiego.

W latach 1995 – 2005 odbył studia na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej Łódzkiej PWSFTviT. (brak informacji o ukończeniu tych studiów)

W latach 2014 – 2019 współtworzył (z Hubertem Czerepokiem) Pracownię Filmu Eksperymentalnego I, a od 2019 jest kierownikiem Pracowni Filmu Immersyjnego i Doświadczeń VR na Wydziale Nowych Mediów Akademii Sztuki w Szczecinie.

W dniu 5 lutego 2019 r. mgr Robert Mleczo wszczął przewód doktorski, który toczył się w tzw. starym trybie, a którego zwieńczeniem jest recenzowana właśnie praca. Promotorem doktoratu jest dr hab. Hubert Czerepok, prof. AS.

Robert Mleczo swoją działalność artystyczną rozpoczął w roku 1999 realizacją serii 6 krótkich filmów do projektu Joanny Rajkowskiej *East End Utopia*, wystawionego w Galerii w Luxemburgu.

Od tego czasu zrealizował lub brał udział w ponad 30 projektach filmowych, przede wszystkim w rolach autora zdjęć, operatora kamery i kolorysty, oraz w niemal 30 projektach teatralnych, w rolach reżysera światła, autora projekcji i scenografa.

W swojej bardzo bogatej karierze współpracował z takimi artystami jak np.: Krzysztof Garbaczewski, Hubert Czerepok, Karolina Breguła, Monika Strzępka, Mariusz Grzegorzek, Grzegorz Jarzyna, Michał Borczuch, Zbigniew Bzymek, Krystian Lupa, Joanna Rajkowska i Artur Żmijewski, oraz z The Wooster Group z Nowego Jorku. Filmy (fabularne i dokumentalne) ze zdjęciami jego autorstwa prezentowano na polskich i międzynarodowych festiwalach m.in.: 61. Berlinale (2011), 13. Nowe Horyzonty (2011), 16 Sofia International Film Festival (2012), 41. 35. i 30. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni (2010, 2005, 2016).

Przedstawienia teatralne, w których Robert Mleczo partycypował twórczo (głównie reżyseria światła i projekcje multimedialne) prezentowane były na wielu polskich scenach, m.in.: Teatr Dramatyczny w Warszawie, TR Warszawa, Teatr Polski w Poznaniu, Narodowy Teatr Stary w Krakowie, Teatr Polski we Wrocławiu, Teatr Śląski w Katowicach, Teatr Wielki Opera Narodowa w Warszawie, Warszawska Opera Kameralna, Teatr Rozmaitości Warszawa, Teatr Muzyczny Capitol we Wrocławiu, Teatr Studio w Warszawie, Teatr Powszechny w Warszawie, Nowy Teatr w Warszawie, oraz na scenach zagranicznych, m.in.: La Mama w Nowym Jorku, Die Staatstheater Stuttgart, Volksbühne Theater w Berlinie, Teatr Dramatyczny w Kłapedzie,

Nie sposób w recenzji odnieść się szczegółowo do tak bardzo bogatego dorobku twórczego Roberta Mleczi, tym bardziej, iż nie było mi dane doświadczyć osobiście wielu z jego przedsięwzięć artystycznych. Doświadczenie osobiste w przypadku tego typu złożonych przedsięwzięć jest jedyną uprawnioną formą percepcji, a co za tym idzie też oceny. Niestety dostępna na stronie www autora dokumentacja, z syntetycznymi opisami fabuły i trailerami filmów, nie zawsze daje pełne wyobrażenie roli Roberta Mleczi w poszczególnych przedsięwzięciach. Bardzo żałuję, że na udostępnionym mi pendrive zabrakło stosownych eksplikacji, a w przypadku filmów także i ich pełnych wersji.

Oceniając dorobek artystyczny mgr Roberta Mleczi nie sposób nie docenić jego bardzo bogatego doświadczenia i zaangażowania w poszukiwania w obrębie przypisanych

sobie lub jemu ról, związanych głównie ze środowiskiem filmowym, teatralnym oraz w ramach kreacji w doświadczaniu rzeczywistości wirtualnej.

Dorobek artystyczny mgr Roberta Mleczi, prowadzący go do powstania pracy doktorskiej, wydaje się być interesujący i znacznie przekraczający wymagania stawiane kandydatom do stopnia doktora sztuki.

Ocenę części teoretycznej rozprawy doktorskiej pt. *“BYŁA SOBIE... RZECZYWISTOŚĆ. STUDIUM TECHNIK IMMERSYJNYCH W DOŚWIADCZENIU WIRTUALNYM”*, zacznę od kilku podstawowych wskaźników formalnych:

- format pracy (jaki otrzymałem) - plik pdf;
- ilość znormalizowanych stron - 125;
- ilość ilustracji i schematów graficznych - 83.

Praca składa się ze Wstępu, 6 numerowanych rozdziałów (nazywanych przez autora Sondami), Podsumowania, Streszczenia (także w języku angielskim) oraz Bibliografii i Spisu ilustracji. W pełni spełnia normy stawiane rozprawom doktorskim, w tym redakcyjne i edytorskie.

We Wstępie odnosi się do źródłosłowa tematu rozprawy, czyli animowanego serialu edukacyjnego z przełomu lat 70. i 80. XX wieku i stwierdza, iż jego praca “jest próbą opisu zanurzenia się w obrazie rzeczywistości możliwej do pomyślenia językiem i do uchwycenia za pomocą technologii.” Wyjaśnia także istotę struktury i metodologii rozprawy, oraz określa konteksty i pola doświadczenia VR, a także formy zastosowanych w pracy zapisów. Interesującym wydaje się szczególnie podział na dwa odrębne, biorące udział w eksperymentach podmioty: pierwszy - biorący bezpośredni udział w zanurzeniu się w doświadczeniu wirtualnym, oraz drugi - poddający doświadczenia rzeczowej analizie. Zabieg ten uzupełniony o cytaty zewnętrzne, tworzy kreatywne pola doświadczeń, podczas lektury poszczególnych rozdziałów.

W rozdziale pierwszym *SONDA 1*, autor skupia się na wyjaśnianiu możliwie szerokiej gamy odniesień pojęciowych związanych z uwarunkowaniami badanego tematu. W dwóch częściach (Zanurzenie 1 i Zanurzenie 2), stawia szereg pytań związanych z doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości i jako podmiot pierwszy, wprowadza nas w rolę odczuwających. W kolejnych częściach odnosi się do tych odczuć, analizując ich potencjał w

kilku kategoriach: obecności w przestrzeni wirtualnej w kontekście fizyczności ciała, metod i teorii obrazowania, oraz samego pojęcia immersja. Temu ostatniemu poświęca najobszerniejsza część rozprawy, zaczynając od źródłowości poprzez pierwsze doświadczenia "oglądania" VR, po tematy związane z historycznymi uwarunkowaniami powstawania wystawienniczych technik immersyjnych - od starożytności po współczesność. Podrozdział pt. Immersja 2.0 poświęca współczesnemu rozumieniu tego terminu oraz zjawiska jako takiego. Określa jego bardzo różnorodne spektrum pól eksploatacji, od medycyny przez edukację, rekreację po architekturę, film i sztukę. W dalszej części rozdziału odnosi się do krytycznych badań nad Immersyjnością przez innych naukowców: Lamberta Wiessinga oraz Jasona Jeralda. Rozdział ten kończy własnymi Ustaleniami, z których najważniejsze wydaje się to, iż "w obrazie immersyjnym chodzi o to, żeby zderzyć się z iluzją przestrzeni tak, by nasze wrażenie trójwymiarowości było na tyle silne, by mimo świadomości sztuczności tej przestrzeni można było przejść obok obiektów, spojrzeć na nie, zobaczyć co jest za nimi lub przejść przez nie jakby istniały realnie". Odnosi się także do technologiczności (w tym jej dynamicznego rozwoju) doświadczania wirtualności i do dwutorowości percepcji.

Rozdział drugi (SONDA 2), to już opis procesu powstawania, serii doświadczeń i analiz, realizacji będącej pierwszym elementem pracy praktycznej/artystycznej noszącej ostatecznie tytuł "*Sonda 2. Sen Benjamina*". Na wstępie wchodzimy jako potencjalnie odczuwający w dwa zanurzenia w doświadczenie VR, po czym przechodzimy do analiz dwóch różniących się od siebie wersji eksploracji wirtualnych modeli przestrzennych wraz z elementami w nim umieszczonymi, którymi są cytaty z ważnych dla autora filmów: ucho z filmu Davida Lyncha *Blue Velvet*, komnata z filmu Andrieja Tarkowskiego *Stalker*, zastawka nieba z filmu *Truman Show* Petera Weira, motyw pozostawionego w przestrzeni międzyplanetarnej kosmonauty z *Odysei kosmicznej 2001* czy *Gravity*, motyw budowli geometrycznej z filmów Alejandra Jodorowsky'ego. W swojej znaczeniowej istocie realizacja ta inspirowana jest przede wszystkim "*Pasażami*" Waltera Benjamina. Tej pozycji literackiej, jej znaczenia dla kształtowania się krytycznej wyobraźni, autor poświęca w pracy teoretycznej sporo miejsca, świadcząc tym samym o olbrzymiej (dla niego) wartości intelektualnej tej serii esejów. Przywołuje także obszerny fragment z pozycji "*Późny kapitalizm i koniec snu*" Jonathana Craryego, oraz nazwiska innych współczesnych myślicieli i filozofów kultury, sugerując tym samym kierunek, w którym podążał w konstruowania idei tego projektu, tj. współczesnej myśli krytycznej wobec kapitalizmu i nowoczesności.

Rozdział SONDA 3, rozpoczyna się także od zanurzenia się w świat doświadczenia wirtualnego z pozycji jego eksploratora. Tym razem, opis ten jest znacznie dłuższy i

przytoczony w języku angielskim. Autor tworząc to wirtualne środowisko jako inspirację wskazał "chęć znalezienia się wewnątrz eksperymentu myślowego *Chiński pokój*, zaproponowanego przez amerykańskiego filozofa Johna Searle'a" i taki podtytuł nadał doświadczeniu VR *Sonda 3*, w którym bada relacje między człowiekiem a maszyną. Analizując *Zanurzenie 1* odnosi się m.in. do egzystencjalnych pytań i poszukiwań natury fenomenologicznej ujętych w rozprawie *Bycie i czas* Martina Heideggera. Sondując doświadczenie VR, użytkownik podróżuje po swoistym archiwum i w interaktywny sposób uruchamia zdeponowane w nim, wybrane cytaty z w/w dzieła, (przywołane w rozprawie). Za ich pomocą autor otwiera olbrzymi potencjał interpretacyjny, prowadzący do nieskończonej ilości pytań, w tym do pytań o sztuczną inteligencję. W *Zanurzeniu 2*, autor odnosi się do obiektów płaskich i przestrzennych z bazy źródłowej internetu, tworzącej wizualną i dźwiękową reprezentację doświadczenia VR. Autor więc na równych prawach próbuje łączyć słowo, znak, brzmienie, semantykę, sprawczość i narracyjność w sprawny mechanizm. Ale czy mu się to udaje? Sam poddaje to w wątpliwość w ostatnim zdaniu tego rozdziału. Motywując dalej ideę posiłkuje się myśleniem inspirowanym logarytmicznie w prozie Raymonda Roussela *Locus Solus*. W kolejnej analizie (*Zanurzenie 3*) autor opiera się na istocie mechanicznego wytworzenia relacji pomiędzy zgromadzonymi komponentami w ograniczonej bazie danych, na podstawie wersji beta "*Sonda 3, Lucky Seven*". Opisuje swoje wątpliwości i intelektualne niepowodzenia, ale i też wyciąga istotne wnioski, które zaprocentują w kolejnych wersjach tego projektu. W dalszej części odnosi się do kształtowania się obrazów w mózgu za pomocą różnego rodzaju konstruktów, w tym językowych przywołując m.in. badania Jacka Dukaja. Następnie autor rozszerza swoje przemyślenia o rolę procesu (sekwencji) w eksperymencie myślowym i zachodzące wzajemne interakcje. Zwraca też uwagę na rozwój i potencjał maszynowego AI. Cytując Dukaja „Znajdujemy się w okresie przejściowym między kulturą pisma i kulturą postpiśmienną” zwraca uwagę na zmieniający się paradygmat przeżywania rzeczywistości, wpływa na kształt nowego społeczeństwa, kultury, porządku ekonomicznego, politycznego, moralności i estetyki. Założenia *Sondy 3* próbowały zaadaptować na język wizualny eksperyment myślowy Searle'a, ale nieoczekiwanie dla autora, także z całym światem języka, mowy i komunikacji. Wystawiła go tym samym na niemożliwą przygodę, dającą jednak sporą dozę intelektualnego doświadczenia, czego dowodem jest obszerność omawianego rozdziału.

Kolejny rozdział dysertacji doktorskiej Roberta Mleczki odnosi się do pojęcia awatar. Nie jest on związany bezpośrednio z którymś z zaproponowanych przez autora doświadczeń VR, będących częścią artystyczną doktoratu. Problematyzuje jednak bardzo istotny obszar kształtowania się wirtualnej rzeczywistości ale i także sztucznej inteligencji, które tworzą

podstawowe zagadnienia tematu badawczego. W pracy przywołana jest szeroka gama istniejących w świecie cyfrowym awatarów, od graficznie prostych, po wyrafinowane modele 3D obdarzone realistycznym wyglądem i ruchem, w tym także te będące autorstwa Roberta Mleczi, które zostały wykonane za pomocą aplikacji Character Creator Reallusion. W odróżnieniu od wcześniejszego rozdziału, autor skupia się w tym na fizyczności oraz technikach realizacyjnych i polach eksploatacji awatarów, w tym w doświadczeniach immersyjnych. Zwrócił uwagę iż oświadczenia takie prowadzić mogą do spotkania w świecie wirtualnym, czego w ramach realizacji teatralnych z czasów pandemii Covid 19, doświadczył osobiście także sam.

Multiverse to tytuł projektu Roberta Mleczi o charakterze transmedialnej instalacji z istotnym komponentem doświadczenia wirtualnego, a jednocześnie zagadnienie będące treścią rozdziału *SONDA 5*. Rozpoczyna się on od opisu osobistego doświadczenia autora w rzeczywistości realnej, które stało się przyczynkiem do stworzenia fantazji na temat możliwej wielowymiarowości świata dostępnego nam zmysłami i narzędziami poznawczymi. Realizacja ta czerpie także z doświadczenia filmowego autora, które przenosi do kreowania świata wirtualnego. Współautorem koncepcji w procesie realizacji projektu został Radomir Majewski. Założeniem wyjściowym było stworzenie świata, w którym rzeczy mogą dziać się i oddziaływać na siebie na wielu poziomach. W konsekwencji stworzony został wirtualny świat, a właściwie multi-swiaty zainspirowane przestrzeniami miejskich blokowisk, którym autorzy nadali pewien zestaw zasad. Obszerna część tego rozdziału zajmuje precyzyjny Opis projektu wraz z ilustracjami, dający interesujące wyobrażenie tego doświadczenia VR. W dalszej części poznajemy niełatwą historię realizacji projektu oraz jego składowe takie jak unikatowy kontroler, wykonany w technice druku 3D przez Pawła Wołowczyka, oraz inne elementy instalacji artystycznej. Do omówienia samej instalacji wrócę w części dot. oceny pracy artystycznej.

Ostatnim rozdziałem dysertacji jest *SONDA 6*. Autor odnosi się w nim do czwartego projektu tworzącego zestaw realizacji artystycznych doktoratu. Już tytułem nawiązuje bezpośrednio do swojego doświadczenia artystycznego z roku 1997, którym był animowany film dyplomowy zrealizowany w poznańskiej ASP pt. *Wyludniacz*. Tym razem ponownie odniósł się do literatury Becketta, zmienił jednak technikę realizacyjną z rysunkowej animacji na doświadczenie VR. Na wstępie rozdziału, podobnie jak w rozdziałach wcześniejszych, zanurzamy się w charakterystykę świata. Tym razem jest on ograniczony formą walca o obwodzie 50 metrów, tworzącego arenę wydarzeń, który wypełniony jest wirtualnym tłumem i licznymi drabinami. Opis ten rozbudza nasze wyobrażenie środowiska, dedykowanego beckettowskiej idei. W dalszej części pisze o roli narratora z perspektywy autora dzieła

literackiego. Przywołuje tu m.in. opinie tłumacza i znawcy twórczości pisarza - Antoniego Libery, oraz ideę samego Becketta. Pisz, z pozycji twórcy, o roli i znaczeniu czasu oraz jego ciągłości. Kolejne części poświęca analizie takich pojęć jak entropia, Wszechświat, a nawet śmierć ciepła Wszechświata. Kończąc ten rozdział, Mleczek próbuje wrócić do zasadniczego tematu rozprawy, odnosząc się do samego doświadczenia VR, analizując jego mocne i słabe strony oraz potencjalne kierunki rozwoju technologii. Niestety nie wraca już do konkretnych definiujących własne doświadczenie VR pt. *Wyludniacz*, czego mi osobiście zabrakło.

Robert Mleczek w podsumowaniu dysertacji przyjrzał się wpływowi nowych (dla niego) doświadczeń związanych z technologiami VR. Przeanalizował wyniki przeprowadzonych sond oraz relacje między składowymi komponentami doświadczenia, wraz z ich backgroundem teoretycznym. Podsumował także podstawowe przedmioty swoich dociekań związanych z realizacją projektu badawczego, takich jak: metodologia pracy nad doświadczeniem VR, relacja twórca-odbiorca, paradygmat bohatera, uwolnienie się od porządku liniowego w odniesieniu do czasu, dewaluacja języka filmowego (w ocenie subiektywnej), oraz poszerzenie rzeczywistości. Na koniec dzieli się swoimi wątpliwościami co do kierunków rozwoju cywilizacji (w tym nowych technologii).

Rozprawę kończy bardzo obszerna bibliografia licząca sobie 43 pozycje, wykaz narzędzi wspierających nawigację w Unity, oraz spis 83 ilustracji.

Podsumowując dysertację, stwierdzam, iż daje ona czytelny wgląd w procesy kształtowania się badań i rozwoju idei mgr Roberta Mlecza, oraz teoretyczną bazę dla powstawania serii twórczych doświadczeń VR, stanowiących praktyczną/artystyczną część przewodu doktorskiego. Praca ta unaocznia związki pomiędzy rozwojem intelektualnym autora i jego progresywną oryginalną świadomością twórczą. Wskazuje na jego zaangażowanie, determinację, jak i dużą specjalistyczną wiedzę z zakresu metodologii pracy twórczej, w szczególności wykorzystującej technologie: VR i AI.

Moje drobne zastrzeżenie budzi brak spójności konstrukcyjnej poszczególnych rozdziałów.

Część artystyczna pracy doktorskiej, tj. seria 4 doświadczeń VR oraz instalacja towarzysząca jednemu z nich, znane są mi jedynie z analizy tekstu dysertacji oraz z "płaskiego" doświadczenia tego co winno być doświadczane za pomocą urządzeń temu dedykowanych - Okulus, co w przypadku specyfiki VR-owych projektów nie zawsze daje

pełne wyobrażenie i tym samym możliwość rzetelnej oceny. Mam jednak nadzieję na doświadczenie wszystkich projektów podczas obrony, oczywiście po dopuszczeniu do niej kandydata.

W skład części praktycznej doktoratu wchodzi 4 doświadczenia VR, prezentowane na czterech stanowiskach wyposażonych w elementy interface oraz google, wraz z hardware i software, dwie w wersjach skończonych: *SONDA 2 – SEN BENIAMINA* i *SONDA 3 – POKÓJ CHIŃSKI*, oraz dwie w wersjach testowych, beta: *SONDA 5 – MULTIVERSE* i *SONDA 6 – WYLUDNIACZ*. Dodatkowo realizacja *MULTIVERSE* zawiera komponent instalacyjny składający się z kilku elementów.

Wg założeń autora całość prezentowana ma być w przestrzeni po-sklepowej co nadać ma dodatkowy aspekt interpretacyjny.

By ograniczyć się do analizy poszczególnych dzieł, ograniczę się do tych elementów, które nie były przywoływane w treści oceny części teoretycznej, a wynikają z mojego (jak już napisałem) niepełnowartościowego ich oglądu / odbioru.

SONDA 2 – SEN BENIAMINA - to doświadczenie VR odnoszące się w warstwie ideowej do mitycznego dzieła literackiego Waltera Benjamina „*Pasaże*”, które stanowi monumentalną syntezę życia kulturalnego, artystycznego, handlowego i społeczno-politycznego Paryża. Jak pisze Mleczko w swojej dysertacji „Benjamin (...) zjawisko nowoczesności łączył z rozwojem technologii masowego, mechanicznego kopiowania przedmiotów oraz ich rozpowszechniania, biorąc za przykłady fotografię, film i płytę gramofonową. Przeciwwstawiał jej prawdziwą sztukę posiadającą aurę”. Mleczko jednak odnosząc się do tej myśli, a niejako jej zaprzeczając, zaprasza nas do przeżycia właśnie pewnego rodzaju aury. Do podróży po świecie niezwykłym, w którym odnajduje ikoniczne odniesienia kulturowe (wizualne i dźwiękowe cytaty z filmów). Zastosowane przez autora tekstury (odciski palców) wskazują na to, że każdy fragment wirtualnej przestrzeni jest naznaczony naszym dotykiem i historią naszych weń wcześniejszych obecności. Przestrzeń benjaminowskiego Paryża zastępuję przestrzenią wysokich postapokaliptycznych wąwozów, niejako więżąc nas w świecie bez przyszłości, lecz wypełnionym kulturową pamięcią. Krytykę pozytywnego obrazu postępu jako sposobu na osiągnięcie szczęścia i dobrobytu, wzmacnia o atrybuty świadomości współczesnego człowieka uwikłanego w sieciowe systemy. Wskazuje na „złożoną ambiwalencję, która wykracza poza krytykę nieodpowiedzialnego użycia narzędzi i technologii”.

SONDA 5 – MULTIVERSE, to interaktywna instalacja z bazowym elementami doświadczenia VR, opartym na koncepcji wielowarstwowości świata. W sferze koncepcyjnej instalacja odnosi się do pamięci zaczerpniętej z okresu dzieciństwa i towarzyszącej mu wyobraźni. Ma za zadanie prowokować ambiwalentne odczucia na temat kondycji ludzkiej natury. Uczestnicy doświadczenia wchodzi w określona przestrzeń fizyczna wyznaczoną obiektami weń umieszczonymi (lampy sodowe, platforma), "uzbrajają" się w unikatowy, dedykowany kontroler i google. Doświadczenie VR. rozpoczyna się w przestrzeni osiedlowego krajobrazu pozbawionego wizualnej obecności innych osób. Towarzyszy nam tajemniczy obiekt (widzialna, wirtualna reprezentacja kontrolera), który trzymany w dłoniach i nim intuicyjnie nawigujemy. W warstwie audialnej odbieramy dźwięki, ale wydaje się pochodzące z pamięci minionej cywilizacji. Przechodzimy pustymi ulicami, mrocznymi korytarzami, natrafiając raz po raz, na wyabstrahowane akcenty, które prowadzą do swoistych bram do nowych wirtualnych, różniących się od siebie aurą rzeczywistości. Od świetlistych ogrodów po lewitujące wokół nas gruzowiska. Od przestrzeni krystalicznych po matowe i mroczne (kolejność dowolna). Opowiadana historia wspiera nasze zmysły w zanurzaniu się głębiej i głębiej w percepcyjne medium VR, aż do końca czasu dedykowanego naszemu w nim uczestnictwu (ok. 25 min).

SONDA 6 – WYLUDNIACZ, to także immersyjna opowieść doświadczana za pomocą technologii VR. Także jako źródło inspiracji posłużyła twórcom (współpraca Adam Majiczek) literatura, tym razem było to prozatorskie dzieło *Wyludniacz* Samuela Becketta. Wyposażeni w technologiczne protezy wnikamy w wirtualną przestrzeń walca wypełnionego awatarami około dwustu ludzko-kształtnych postaci, osób dorosłych i niemowląt. Przeciskamy się między nimi, a właściwie przez nie przenikamy, zostając jakby nie zauważalnymi. Dochodzimy do ściany walca, o które oparte są drabiny. Wchodzimy po jednej z nich do ciasnego wijącego się korytarza, z którego nie ma innego wyjścia, jak tylko powrót i kolejne doświadczenie zanurzenia. Z czasem zauważamy iż awatary ulegają procesom zanikania. Obserwujemy swoistą trwającą ok 15 minut agonie postaci z wirtualnego świata, do którego zaprosił nas Robert Mleczko.

Powyżej przytoczyłem moje (jak już wspomniałem - nie pełne) doświadczenie trzech z czterech realizacji powstałych w ramach doktoratu, które mimo różnic natury technologicznych, osadzone są intelektualnie w jednym, spójnym kontenerze przeżywania kolejnych zanurzeń. Tworzą dla mnie poznawczą całość.

Czwarty projekt *SONDA 3 – POKÓJ CHIŃSKI*, to doświadczenie VR nieco odbiegające od pozostałych. Tu świat wirtualny kształtowany jest w sposób randomiczny, ze skończonej bazy obrazów pobranych z internetu. Pisałem już o tym w części oceniającej

dysertację. Mimo że temat doświadczenia eksperymentu “pokój chiński” wydaje się interesujący, to ta dość formalistyczna realizacja nie wciągnęła mnie w sferę przynależną tego typu przeżyciom. Nie mniej jednak, uznaję ją za ważną dla procesu kształtowania się oryginalnego języka twórczego Roberta Mleczki.

Celowo w tej części unikam odnoszenia się do aspektów technologicznych poszczególnych doświadczeń, zostawiając sobie niewątpliwą przyjemność immersyjnego doświadczania nowych światów.

Moje zastrzeżenie budzi brak odczucia pełnej spójności realizacji stanowiących część artystyczną, choć w tym przypadku nadrzędnym celem, jaki sobie postawił doktorant, wydaje się było zaprezentowanie szerokiego spektrum jego doświadczeń w procesie kreowania twórczych artefaktów z ostatniego okresu. Stąd jak mi nie mam poszerzenie to, ma na celu wykazanie możliwości kreacyjnych i umiejętności nabytych podczas prowadzonych w ramach doktoratu badań.

Ocenę dorobku dydaktycznego i organizacyjnego, z oczywistych powodów skrócę do znanych mi faktów.

Swoją przygodę z dydaktyką Robert Mleczko zaczął w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, prowadząc zajęcia w ramach kształtującej się wtedy specjalności Film eksperymentalny na kierunku Intermedia. W latach 2011, 2012 i 2016 prowadził warsztaty filmowe na Festiwalu filmPOLSKA. Od 2014 jest wykładowcą Akademii Sztuki w Szczecinie na Wydziale Sztuki Mediów, a od 2018 prowadzi w Katedrze Filmu AS, pracownię Filmu Immersyjnego i Doświadczeń VR. W roku 2022 zrealizował Warsztaty z technik oświetleniowych we współpracy z LS projekt. Ma na swoim koncie także opiekę promotorską pięciu dyplomów licencjackich (2022, 2023). Ponadto brał czynny udział w życiu Akademii Sztuki w Szczecinie, organizując plenery, wystawy i warsztaty.

Konkluzja

Artystyczna praca doktorska, a także dysertacja teoretyczna, autorstwa mgr Roberta Mleczki, przygotowana pod opieką promotorską dr hab. Huberta Czerepoka, stanowi interesujące i w pełni oryginalne dokonanie artystyczne. Dysertacja wskazuje na dużą wiedzę teoretyczną oraz predyspozycje twórcze kandydata do stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastycznie i konserwacja dzieł sztuki.

W połączeniu z dotychczasową bardzo bogatą aktywnością artystyczną i pedagogiczną doktoranta, daje dowód jego umiejętności prowadzenia samodzielnej pracy naukowo-twórczej oraz dydaktycznej.

Stwierdzam, iż mgr Robert Mleczo, spełnia warunki określone art. 13 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o Stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. z 2017, poz. 1789 z późn. zm.), a tym samym rekomenduję jego osobę Radzie Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Akademii Sztuki w Szczecinie, jako godną nadania stopnia doktora w dziedzinie sztuki - w dyscyplinie sztuki plastycznie i konserwacja dzieł sztuki.

Poznań, 2023-10-16

prof. dr hab. Sławomir Sobczak

