

dr hab. Przemysław Adamski  
Wydział Grafiki  
Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie  
ul Krakowskie Przedmieście 5  
00-068 Warszawa

Warszawa 22.03.2021

Ocena osiągnięcia artystycznego i naukowego zatytułowanego  
**„Human Traces in Furthest Places...”**

oraz ocena aktywności naukowej, artystycznej i dydaktycznej  
doktora Miłosza Margańskiego  
w postępowaniu o nadanie stopnia doktora habilitowanego

Dr Miłosz Margański ukończył studia magisterskie na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu) w 2010 roku prezentując film dyplomowy „Babel”. W 2013 roku uzyskał na tejże uczelni tytuł doktora za pracę „Terapia. Interaktywny film animowany”. Habilitant w swoim autoreferacie wskazuje obie te prace jako główne podwaliny swojego dalszego rozwoju naukowego i z nich wywodzi doskonalone w kolejnych pracach koncepcje oddziaływania widza na treść projekcji.

**Ocena osiągnięć naukowych i artystycznych, o których mowa w art. 16. ust. 2. ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.**

**„Human Traces in (the) Furthest Places...”**

Pod tym tytułem Miłosz Margański przedstawił na targach PGA w ramach Virtual Garden: Meditations Biennale w Poznaniu interaktywną instalację pozwalającą widzowi na ingerencję w strukturę powierzchni wirtualnej planety. Praca ta została wskazana przez habilitanta jako główne dzieło habilitacyjne. Nadmienię, że posługując się nazwą tego projektu w niniejszej recenzji, pozwalam sobie jej skorygowanie przez dodanie brakującego w myśl gramatyki jęz. angielskiego przedimka „the”.

Projekt „Human Traces in (the) Furthest Places...” wyrasta z chęci zmierzenia się z problemem poruszania się po wirtualnej przestrzeni w sposób możliwie intuicyjny i zbieżny z naturalną mobilnością człowieka. Autor opiera swoje założenia o serię ograniczeń i analizę nieskutecznych prób ich przewyciężenia. Wyklucza wykorzystanie realnej przestrzeni jako pola działania oraz zastosowanie

mechanizmu wirtualnej teleportacji jako rozwiązania niesatysfakcjonujące. Proponuje w zamian projekt platformy sprzętowej pozwalającej, jak pisze sam autor, „oszukać ucho wewnętrzne zapewniając mu choć szczątkowe informacje o poruszaniu się ciała”.

Należy zauważyć, że problemy dotyczące poruszania się w wirtualnej przestrzeni opisane w autoreferacie są w chwili obecnej w dużej mierze rozwiązane. Oczywiście objawy wspomnianej w obszernym akapicie choroby symulatorowej będą zawsze w większym lub mniejszym stopniu wpisane w konwencję interakcji w przestrzeni VR, a stopień ich nasilenia będzie kwestią osobniczą, niezależną od rozwoju technologii. Niemniej jednak, możliwości interakcji z taką przestrzenią wykraczają już zasadniczo poza opisane w eksplikacji dzieła habilitacyjnego operowanie w ograniczonej przestrzeni pomieszczenia, czy teleportację. W ciągu ostatnich dwóch lat premierę miały dwa odrębne systemy w satysfakcjonujący sposób rozwiązujące kwestię ruchu w środowisku VR. Virtualizer Elite 2 zaprezentowany publiczności w marcu 2019 jest rozwinięciem dostępnej na rynku od 2016 roku prostszej wersji bieżni wielokierunkowej, której koncept sięga aż 2012 roku. Bieżnia pozwala na swobodny, organiczny chód w miejscu zsynchronizowany z mobilnością w przestrzeni wirtualnej. W październiku 2020 r. natomiast pojawił się na rynku Kat Walk C firmy KatVR - produkt oparty na stosunkowo prostej, kompaktowej konstrukcji, kompatybilny z ogromną ilością dostępnych na rynku aplikacji, pozwalający graczom na przemierzanie dowolnych dystansów w ramach wirtualnej przestrzeni.

Jak rozumiem, podstawowym założeniem projektowym Miłosza Margańskiego było stworzenie symulatora jazdy łączącego funkcjonalność i wygodę użytkownika jako rozwiązania stosunkowo najmniej inwazyjnego dla ludzkiego błędniaka. Zatem wspomniane rozwiązania w zakresie integracji chodu w przestrzeni wirtualnej nie wpisują się w to założenie w sposób ścisły. Nie można jednak pominąć milczeniem faktu, że prace nad rozwiązaniami kwestii mobilności w środowisku VR prowadzone są od dawna w wielu niezależnych od siebie ośrodkach i przyniosły wiele ciekawych rozwiązań wpisujących się także w założenia projektowe autora „Human Traces in (the) Furthest Places...”. W 2018 r. zespół studentów czwartego roku inżynierii Wydziału Fizyki Inżynieryjnej Uniwersytetu Kolumbii Brytyjskiej zaprojektował i zbudował platformę 6-stopniowej swobody Stewart przy pomocy siłowników liniowych. Wraz z niestandardowym graficznym interfejsem użytkownika (GUI) zintegrowano kontroler Leap Motion, aby umożliwić użytkownikom pełną kontrolę ruchu całej platformy za pomocą ruchu dłoni.

Podobną platformę stworzyła w tym samym roku firma Acrome Robotics. Oba te rozwiązania, w przeciwieństwie do opartej na trójnogu platformy Miłosza Margańskiego, wykorzystują formułę sześciopodu („hexapodu”) zbudowanego z siłowników, co jest wiodącym rozwiązaniem w produkcji szerokiej gamy symulatorów już od lat 60. Po raz pierwszy zastosowane w 1954 roku, a od czasu publikacji przez brytyjski Związek Inżynierów Mechaników „A Platform with Six Degrees of Freedom” w 1965 roku znane pod nazwą platformy Stuarta.

Kolejne rozwiązania wykorzystujące analogiczną konstrukcję sześciu punktów podparcia wypracowała firma Motion Systems mająca w swojej dostępnej komercyjnie ofercie kilkanaście platform o różnych parametrach fizycznych. Wszystkie współpracują z silnikami Unreal, Unity i Matlab Simulink, więc wydają

się być gotowym rozwiązaniem problemu projektowego, przed jakim stanął Miłosz Margański. Największe oferowane przez Motion Systems urządzenie PS-6TM-2500 posiada udźwig 2500 kg. Godnym odnotowania jest jednak cena tej platformy. W momencie pisania tych słów wynosi ona 56 000 USD i stanowi przyczynek do domniemania, że nie wszystkie założenia projektowe zostały podane w tekście przedłożonym Miłosza Margańskiego. Śmiem przypuszczać, że czynnikiem kluczowym dla realizacji założonego celu było w tym przypadku ograniczenie budżetowe. Tezę tę zdaje się potwierdzać fotograficzna dokumentacja procesu tworzenia autorskiej platformy ukazująca silny sznyt DIY wszystkich przygotowanych w toku rozwoju projektu urządzeń. Nie jest to jednak w tym momencie zarzut. Wręcz przeciwnie. System ulepszeń i dążenie do przewyższania kolejnych wyzwań opisane w autoreferacie jest imponujące i zgodne z etosem badawczym. Kolejne usuwanie powstających w toku prac komplikacji i przejawy nieschematycznego myślenia uważam za wyrazisty dowód na autonomiczność procesu powstawania autorskiej platformy i innowacyjność samego produktu finalnego, którego konstrukcja różni się od dostępnych na rynku projektów.

Na potwierdzenie różnorodności możliwych form odpowiedzi na omawiany problem projektowy warto wspomnieć o jeszcze jednym rozwiązaniu kwestii symulatora dedykowanego do przestrzeni VR, którego założenia techniczne są zasadniczo odmienne od wymienionych dotychczas. Yaw VR Motion Simulator to węgierska konstrukcja dostępna w sprzedaży od stycznia 2020 roku, która dzięki półkolistej podstawie ma możliwość odchylenia o 360 stopni na osi pionowej i zakres ruchu +/- 35 stopni a na osiach poziomych.

W związku z niebywałym postępem technologicznym, narzędzi oferujących rozwiązanie kwestii mobilności w wirtualnej przestrzeni jest za pewne więcej. Warto w tym kontekście przytoczyć fakt, że wspomniany już koncept techniczny znany pod nazwą platformy Stuarta powstał równolegle w dwóch niezależnych ośrodkach naukowych w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych na przestrzeni dwóch lat. Nie jest zatem niczym wyjątkowym, że odrębne badania przynoszą więcej niż jedno rozwiązanie problemu. Jest to tym powszechniejsze w przypadku nowej dziedziny, która budzi powszechne zainteresowanie. Należy także uwzględnić fakt, że autoreferat będący przedmiotem tej recenzji został przedłożony Komisji w kwietniu 2019 roku, co w kontekście dynamiki zmian młodej dziedziny czyni go dokumentem archiwalnym. Wspomniane wielokierunkowe bieżnie, czy awangardowy symulator Yaw VR powstały już po opublikowaniu przez habilitanta rezultatów swoich prac. Mimo oczywistego adresowania już rozwiązanych problemów projektowych, działalność Miłosza Margańskiego w tym zakresie jest więc raczej kongenialna, niż wtórna.

Obszerność zawartych w autoreferacie sprawozdań przybliżających przebieg procesu technicznego nie powinien jednak odwrócić uwagi od merytorycznych założeń projektu „Human Traces in (the) Furthest Places...”. Wymowa tej interaktywnej realizacji odwołuje się do wspomnianego przez samego autora romantyzmu, ale zarazem stanowi dobitny komentarz do zagadnienia antropopresji. Nieposkromiony pęd do zdobywania i podboju jest wszak nierozzerwanie połączony z niszczeniem, nadpisywaniem i dewastacją. Samo istnienie ludzkości przejawia się w miejscach, do których nie dotarł żaden człowiek. Najprawdopodobniej ślad ludzkiej egzystencji obecny jest w postaci fal elektromagnetycznych już ponad 80 lat

światlnych od Ziemi i wciąż mknie, co sprawia, że jeśli nie zostanie zakłócony, wędrował będzie tak długo, jak istniał będzie sam Wszechświat.

Bliżej domu wpływ człowieka na rzeczywistość jest tym bardziej dobitny. Prof. Alan Weisman w książce „The World Without Us” analizuje prawdopodobieństwo unicestwienia wszelkich śladów ludzkiej egzystencji w hipotetycznej sytuacji eksterminacji samej ludzkości. Przedmiotem dociekań są tu kolejne przejawy istnienia i działalności człowieka zderzone z trwałością pozostawionych śladów. Konstatacja autora wskazuje, że zmiany, jakich dokonał człowiek w strukturze Ziemi, wykorzystaniu jej zasobów, czy po prostu zabudowie jej powierzchni są nieodwracalne i będą świadectwem istnienia człowieka tak długo, jak długo istniała będzie nasza planeta. Mimo że już po kilkuset latach jedynymi rzeczami widocznymi z kosmosu byłyby rośliny, eksploracja powierzchni Ziemi pozwoliłaby odkrywać pozostałości ludzkości przez kolejne kilka tysiącleci, tak jak obecnie znajdujemy starożytne cywilizacje. Plastik i odpady nuklearne przetrwają zdecydowanie dłużej. Prawdopodobnie dno oceanu będzie zawierało warstwę osadu polimerowego, który zdradziłby nas tak, jak osad irydu ujawnił uderzenie asteroidy zabijającej dinozaury 65 milionów lat temu. Tunele kopalń wydrążone w skałach nie podlegających subdukcji przetrwają miliardy lat.

Obecność śladów łożyska na powierzchni Księżyca, czy tym bardziej Marsa nie jest za pewne tak trwała. Pozostałości aktywności astronautów na Księżycu zostaną zniwelowane przez asteroidy i odłamki skalne stale bombardujące powierzchnię ziemskiego satelity, natomiast powierzchnia Marsa ulegnie zmianie pod wpływem wiatru i ruchów tektonicznych. Nietrwałość dowodów aktywności człowieka w kosmosie znajduje wręcz orędowników utrwalenia pozostawionych śladów. Postulat taki wysuwa przede wszystkim amerykański historyk kosmosu Robert Pearlman, akcentujący doniosłość materialnych świadectw działalności człowieka.

Co znamienne, tropy obcych cywilizacji niemal zawsze wyobrażamy sobie jako wysoce zorganizowane wytwory nadludzkiej inteligencji i zaawansowanej technologii. Precyzyjnie wykreślone kręgi w zbożu, misterne rysunki wielkoformatowe, geometrycznie doskonałe monumentalne formy. Tymczasem efekty aktywności człowieka w kosmosie przejawiają się zwykle w postaci chaotycznych i przypadkowych odcisków, jak wspomniane w autoreferacie Margańskiego ślady kół pojazdu wysłanego na Marsa w ramach misji Pathfinder, czy zupełnie świeżych kolein po przejeździe łożyska Perseverance. Mimo że te dwa ostatnie przykłady na pewno nie stanowią koronnego dowodu na niszczycielską działalność ludzkości (śladów po marsjańskiej misji z 1997 roku w zasadzie już nie ma), nie ulega wątpliwości, że skutki kolonizacji przez człowieka łądów, mórz i całych planet bywają nazbyt często przytłaczające.

Wraz z upowszechnieniem technologii VR nieposkromiona chęć pozostawienia po sobie śladu ma szansę wyjść z konfliktu z otoczeniem. Projekt „Human Traces in (the) Furthest Places...” daje możliwość podboju bez niszczenia, kolonizacji bez krzywdy. Co więcej, użytkownicy stworzonego przez Miłosza Margańskiego interaktywnego systemu mają szansę wykreować logiczne ślady licujące z naszym idealistycznym wyobrażeniem tego, co powinno być świadectwem działalności człowieka. Dają możliwość stworzenia doniosłego dzieła w niebanalnych okolicznościach. Nawet jeśli aktywność tego typu stała się domeną wirtualnych projektów przynajmniej od czasu premiery Tilt Brusha w 2016 roku,

trudno odmówić wykreowanej przez Miłosza Margańskiego scenarii wyjątkowo silnego oddziaływania. Precyzyjne założenia merytoryczne i odwołanie się do kolektywnej wyobraźni czynią ten projekt bardzo udanym. Przeniesienie części cennego, utrwalonego w zbiorowej świadomości pejzażu przywodzi na myśl dodatek do gry Minecraft udostępniony w 2017 roku w ramach akcji „Ostatnie drzewo” przez agencję reklamową Ogilvy. Projekt odtwarzający w realiach gry cały areal Puszczy Białowieskiej w ramach swoistej kopii zapasowej zwracał uwagę na irracjonalną ingerencję człowieka w bezcenny ekosystem. Mimo że węższy zakres oddziaływania „Human Traces in (the) Furthest Places...” czyni go strategicznie skromniejszym, możliwość kameralnej, indywidualnej interakcji sprawia, że na poziomie osobniczym ma szansę stać się realizacją o znacznie silniejszym oddziaływaniu. Pozostaje zatem mieć nadzieję, że wymienione w konkluzji opisu projektu wnioski szybko przełożą się na wyeliminowanie pozostałych niedoskonałości i praca ta osiągnie swój pełen potencjał.

### **„Zupełnie bez tytułu...”**

Cylindryczna projekcja interaktywna zrealizowana w poznańskiej Galerii Miejskiej Arsenał jest przejawem myślenia wyjątkowo silnie skupionego na technicznych i formalnych aspektach pracy, co jest wyrazistą cechą wspólną wszystkich nowszych prac habilitanta. Czytelny problem warsztatowy jest tu kanwą poszukiwań najbardziej adekwatnych środków wyrazu, a dążeniu do uzyskania satysfakcjonującego efektu towarzyszy silna zadaniowość na poziomie rzemieślniczym. Eksplicacja projektu zawarta w autoreferacie relacjonuje zmagania z technologią. Kładzie nacisk na kalibrację kamer pozwalającą uzyskać bezszwową projekcję. Wspomina prototypowanie kontrolera umożliwiającego widzowi wejście w interakcję z projekcją. Opisami tymi Miłosz Margański zaprasza nas za kulisy pracy, która dzięki swojej eterycznej wizualności i intuicyjnemu interfejsowi pozwala widzowi zapomnieć, że jest w istocie rezultatem zmagania technicznych. Jak każda dobrze zaprojektowana projekcja „Zupełnie bez tytułu...” uwodzi obserwatora i absorbuje. Jest to tym bardziej efektywne, że dzięki cylindrycznej formie dosłownie otacza widza.

Koncepcja umieszczenia widza w centrum projekcji ma długą tradycję. Raoul Grimoin-Sanson uwiódł publiczność Wystawy Paryskiej w 1900 roku prezentując swój nowatorski zakrzywiony ekran systemu Cineorama. Używając dziesięciu połączonych ze sobą 70-milimetrowych projektorów, Grimoin-Sanson wypełnił 360-stopniowy ekran o wymiarach 91 m na 9,1 m obrazami wznoszenia się balonu, sfilmowanymi z rzeczywistego statku powietrznego, który wystartował z Tuileries i opuścił się w La Grande Place de Bruxelles. Formuła ta nigdy nie stała się powszechnym sposobem prezentacji filmów, ale liczne koncepcje związane z zakrzywionym ekranem znalazły swoje zastosowania w parkach rozrywki, na kolejnych targach Expo i w ramach specjalnych prezentacji na całym świecie, w tym w Disney's Circarama i Circlevision-360, Cirkular Kinopanorama, Swissorama, Hexiplex, Ultra Toruscope. Circarama, wprowadzony w 1955 r. był systemem 16 mm, który wykorzystywał jedenaście kamer w produkcji i taką samą liczbę połączonych ze sobą projektorów do wyświetlania obrazów 360 stopni na jedenastu panelach na ścianach okrągłego audytorium o średnicy nieznacznie ponad 12m. W ostatniej dekadzie, gdy cyfrowa technologia zdominowała projekcje wideo, zastosowany przez Miłosza Margańskiego system pięciu projektorów rzutujących

obraz na wewnątrz cylindra stał się najpopularniejszym standardem 360-stopniowym wykorzystywanym w różnych wariantach m. in. przez firmy Igloo Vision, Blend Media i Visualize. Podstawowe założenie warsztatowe projektu „Zupełnie bez tytułu...” nie jest zatem rozwiązaniem nowatorskim. Śledząc opis rozwoju niniejszej pracy nie można jednak zignorować faktu, że wszystkie wybory dokonywane przez Miłosza Margańskiego na poziomie warsztatowym są głęboko świadome i celowe. Nawet, gdy czerpie z gotowych rozwiązań, czyni to w sposób intencjonalny. Jak sam wspomina, nie wyważa otwartych drzwi.

Efekt jednocześnie uwodzi i osacza, na co zwraca uwagę sam autor. Dzięki udostępnionemu kontrolerowi widz jest w stanie wpływać na kształt otaczającej go projekcji. Będąc w centrum akcji ma świadomość, że całe theatrum wydarza się dla niego i dzięki niemu. Jest zarazem okrążony i postawiony w sytuacji bez wyjścia. Ambiwalentna sytuacja wykreowana przez autora „Zupełnie bez tytułu...” obliczona jest na silne emocje. Ten zmysłowy spektakl wymyka się utylitarnemu opisowi, mimo że u jego podstaw legły przede wszystkim techniczne parametry. Jest to w moim odczuciu czynnik wystarczający aby uznać „Zupełnie bez tytułu...” za pracę udaną.

### **„Epimimesis – Epizone 5”**

Epimimesis to poparta autorytetami wielu instytucji naukowych inicjatywa o wyjątkowych ambicjach. Oprócz macierzystej uczelni habilitanta w projekcie partycypują m. in. przedstawiciele Międzynarodowego Instytutu Biologii Molekularnej i Komórkowej w Warszawie, Instytutu Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk, Wydział Fizyki Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Instytut Telekomunikacji im. H.H. Fraunhofera w Berlinie. Niestety opis przedsięwzięcia zawarty w autoreferacie utrzymujący się na poziomie ogólników nie pozwala w pełni docenić jego potencjału, a wzmianka wskazująca „zachowanie interesującej i atrakcyjnej plastycznie formy w środowisku VR” jako największe wyzwanie realizacyjne każe odbierać założenia merytoryczne projektu jako spekulatywne. Nie wiemy bowiem, czy mamy do czynienia z poprawną z naukowego punktu widzenia wizualizacją struktury lub procesu, czy też „Epimimesis – Epizone 5” jest czysto formalnym zabiegiem czerpiącym inspirację z obrazowania naukowego. Niemniej jednak, strona wizualna projektu rzeczywiście nie budzi silnych zastrzeżeń. Zatem, mimo braku jasnego punktu odniesienia pozwalającego zweryfikować zgodność rezultatu pracy z założeniami projektowymi, stronę wizualną tego projektu należy ocenić pozytywnie.

### **Pozostałe realizacje**

Na dorobek naukowy i artystyczny habilitanta składają się jeszcze trzy realizacje, o których wspomina w swoim autoreferacie. Wszystkie stanowią dowód, że każde przedsięwzięcie jest dla Miłosza Margańskiego pretekstem do doskonalenia warsztatu i badania możliwości medium.

Projekt „VR Painter” zaprezentowany na Festiwalu Sztuki i Nauki w Poznaniu jest dla autora swoistym poligonem doświadczalnym do poszukiwań rozwiązań technologicznych w obrębie obsługi systemów interaktywnych. Na użytek sterowania aplikacją do tworzenia rysunku w przestrzeni powstała specjalna bezprzewodowa rękawica pozwalająca na sterowanie grubością zostawianej

w wirtualnej przestrzeni linii przy pomocy kciuka i palca wskazującego. Rozwiązanie pozornie powszechne w 2021 roku, należy uznać na awangardowe w momencie powstania, czyli w 2016 roku. Podobnie, jak w przypadku pozostałych zagadnień technicznych przepracowywanych przez Miłosza Margańskiego, trudno uznać stworzony przez niego kontroler za wynalazek jednoznacznie pionierski, ale sam fakt, że powstał na kanwie autorskich rozwiązań w momencie, gdy problem poruszania się w wirtualnej przestrzeni był *novum*, zasługuje na uznanie. Nie zapominajmy, że dopiero w 2016 roku ukazały się na rynku pierwsze dostępne powszechnie zestawy gogli VR (HTC Vive w kwietniu, a Sony PlayStation VR w październiku). Istniejące wówczas rękawice VR nie były jeszcze w szerokim użyciu, a ich funkcjonalność była ograniczona. Zatem opracowanie autorskiego systemu kontroli aplikacją należy ocenić wysoko, nawet jeśli nie towarzyszyła mu publikacja w prasie naukowej, a samo rozwiązanie nie stanowiło przedmiotu wniosku patentowego.

„Muzyka kameralna w intermedialnej przestrzeni” to eksperymentalny projekt oparty na mappingu zaprezentowany w auli koncertowej poznańskiej Akademii Muzycznej. Za sprawą dużej skali projekcji warstwa plastyczna stanowiła silny komponent tego widowiska audiowizualnego, będąc zarazem dopełnieniem przestrzeni, w której odbywało się wydarzenie i wzmocnieniem wykonywanej na żywo muzyki. Silna momentami synchroniczność obrazu i dźwięku była możliwa dzięki interaktywnemu komponentowi mappingu. Choć mapping to w tym wypadku określenie nieprecyzyjne, ponieważ znaczna część projekcji przepływała swobodnie po elementach architektonicznych wnętrza, przede wszystkim po zajmujących centralne miejsce sceny organach, nie wywodząc rozwiązań kompozycyjnych z ich tektoniki. Nie jest to wyraźny mankament tej pracy, choć powoływanie się autora na proces technologiczny zakładający wykonanie w ramach przygotowań cyfrowego modelu organów pozwalało oczekiwać bardziej rygorystycznej realizacji czerpiącej silniejszą inspirację z formy instrumentu, na który rzutowany był obraz.

Ostatnia z prac będących przedmiotem oceny to oprawa koncertu zespołu Monogamista JK w ramach XXVII Festiwalu Maj z Muzyką Dawną. Jest to najbardziej konwencjonalna spośród opisanych przez autora prac i jako jedyna wymieniona w autoreferacie nie wnosi nic do rozwoju wątków interaktywnych znamionujących twórczość Miłosza Margańskiego. Poruszająca się w obrębie estetyki osiemnastowiecznych rycin i map praca komentująca słowno-muzyczną narrację osnutą na wątkach zaczerpniętych historii konfederacji barskiej jest zarazem dowodem na wszechstronność autora, co warto odnotować.

## **Ocena dorobku dydaktycznego i organizacyjnego.**

Miłosz Margański pracuje jako adiunkt w III Pracowni Animacji na Wydziale Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. W latach 2015-2019 pełnił rolę promotora dwudziestu trzech dyplomów licencjackich i dwóch magisterskich oraz był promotorem pomocniczym w jednym przewodzie doktorskim. Prowadził zajęcia warsztatowe z modelowania i animacji 3D, z podstaw animacji, z animacji interaktywnej, projektowania animacji graficznej oraz projekcji mapujących. Wszystkie te zagadnienia oscylują wokół tematyki, której dotyczą własne realizacje habilitanta. Silnie techniczny sposób interpretacji zagadnień kreatywnych w jego pracach i jasne przejawy zrozumienia tej problematyki pozwalają przypuszczać, że

zajęcia z zakresu warsztatu i technologii prowadzone są przez Miłosza Margańskiego na poziomie co najmniej bardzo dobrym.

Od 2014 roku piastuje funkcję Kierownika Katedry Animacji na Wydziale Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, a od 2018 roku jest Wydziałowym Koordynatorem Studiów Międzywydziałowych na tejże uczelni. W latach 2015-2017 był członkiem dziewięciu komisji powołanych na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, co jest wyraźnym przejawem zaangażowania w rozwój i utrzymanie poprawnego funkcjonowania macierzystej uczelni.

Habilitant wygłosił w ostatnich latach cztery godne wzmianki prelekcje: na międzynarodowej konferencji VAFA na temat animacji na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, na Festiwalu Nauki i Sztuki w Poznaniu odczyt pt. „Wykorzystanie systemów motion capture podczas produkcji filmu animowanego” oraz prelekcja pt. „Game dev nie tylko dla gier” wygłoszona na Politechnice Poznańskiej i na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu.

W latach 2014-2019 Miłosz Margański dziesięciokrotnie prowadził warsztaty z zakresu animacji i wideomappingu w kilku uznanych instytucjach kulturalnych, powracając kilkakrotnie do współpracy z CSW Łaźnia w Gdańsku.

Ta relatywnie krótka, ale bardzo wartościowa merytorycznie lista wyłania sylwetkę kompetentnego dydaktyka zaangażowanego w sprawy macierzystej uczelni i regularnie dbającego o popularyzowanie wiedzy z zakresu uprawianej przez siebie dyscypliny sztuki oraz o jej dalszy rozwój.

## **Podsumowanie**

Biorąc pod uwagę spójność dorobku Miłosza Margańskiego i konsekwencję w rozwoju idei interaktywności realizowanych przez niego projekcji wideo, jego twórczość należy ocenić wysoko. Nawet, jeśli założenia warsztatowe, na których buduje swoje prace są w wielu wypadkach współbieżne z realizacjami innych twórców w tej dziedzinie, wyraźnie autorski charakter proponowanych przez habilitanta rozwiązań zasługuje na uznanie. Docenić należy również jego pracę dydaktyczną i organizacyjną. Przedłożona dokumentacja prac spełnia w moim odczuciu wymogi określone w art. 16 ust. 2. ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. W związku z tym wnioskuję o nadanie panu doktorowi Miłoszowi Margańskiemu stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki piękne i konserwacja.

Przemysław Adamski