



Poznań 15.02.2024

prof. dr hab. Piotr Tetlak
Pracownia Zjawisk Teatralnych
Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii
Uniwersytet Artystyczny im. M. Abakanowicz w Poznaniu

**Sekcja Postępowań i Konkursów
Akademia Sztuk Pięknych im E. Gepperta we Wrocławiu**

**Recenzja dorobku twórczego, dydaktycznego i dzieła artystycznego w
rozprawie habilitacyjnej pana dr Bartosza Zamarka, pracownika Akademii
Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu**

Recenzja sporządzona w związku z postępowaniem habilitacyjnym w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym przez Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Zlecniodawca recenzji – Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii, Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. W piśmie (PKW 70/60/2023), z dnia 07.12.2023 roku otrzymałem informację z prośbą o napisanie recenzji, w ramach powołania w skład Komisji Habilitacyjnej do funkcji recenzenta w postępowaniu habilitacyjnym pana dr. Bartosza Zamarka.

W związku z przydzieleniem powyższej funkcji otrzymałem komplet dokumentacji w formie elektronicznej i papierowej, stanowiący podstawę do sporządzenia recenzji w bieżącym postępowaniu habilitacyjnym.

Załączniki:

1. Dane wnioskodawcy.
2. Autoreferat.
3. Wykaz osiągnięć artystyczno-projektowych.
4. Katalog Światy Równoległe.
5. Oświadczenie o autorstwie lub współautorstwie.
6. Skan dyplomu Doktora Sztuki

1. Wstęp i informacje o kandydacie:

Po przeanalizowaniu pracy i materiałów autora, w tym dokumentacji dzieł projektowych wraz z dydaktyką, z którymi zapoznałem się w autoreferacie, dokumentacji dorobku pana dr. Bartosza Zamarka, zdążyłem się przekonać, iż mam do czynienia z sumą dokonań zawodowca i pasjonata. Po prześledzeniu osiągnięć projektowych, przedstawionych z perspektywy człowieka kierowanego twórczą pasją ugruntowaną na rozległej wiedzy, doświadczeniu i doskonałej umiejętności sprostania trudnym wyzwaniom stawianym przez zespół czynników, przystąpiłem do sporządzenia opinii.

Pan Bartosz Zamarek w 2008 roku ukończył kierunek Architektura i Urbanistyka na Politechnice Wrocławskiej i uzyskał tytuł magistra inżyniera. Rozwijał swoje umiejętności oraz wiedzę i w rezultacie w 2009 roku uzyskał także tytuł zawodowy magistra sztuki na kierunku Architektura Wnętrz na Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu.

Od 2011 jest zatrudniony jako asystent na Wydziale Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii na ASP we Wrocławiu, a 2016 uzyskuje stopień doktora sztuki na ww. wydziale. Następnie od 2017 jest już zatrudniony jako adiunkt.

Jednocześnie podejmując się funkcji organizacyjnych na ASP, w ramach działalności dydaktycznej, prowadził przedmiot *Komputerowe Wspomaganie Projektowania*, a obecnie przedmiot *Podstawy Projektowania Przestrzennego*. Od ukończenia uczelni działa także na polu projektowym i artystycznym poza akademią.

Obecnie pełni także funkcję Kierownika Katedry Scenografii na kierunku Scenografia Wrocławskiej ASP. Reprezentując koleżanki i kolegów podjął się trudnej

roli umacniania, kształtowania i bycia ambasadorem jednego z ważniejszych kierunków w Polsce. To pełna wyzwania i zobowiązująca rola, skoro twórcy i pedagodzy kierunku docenili jego profesjonalizm i obdarzyli zaufaniem. Jest to ponadto motywacja do dalszego rozwoju na polu naukowym i dydaktycznym. Zresztą od wielu lat obserwując pedagogów z zaprzyjaźnionych kierunków w Polsce widzę, że pan Bartosz Zamarek wraz z pedagogami swojego kierunku jest żywo zaangażowany w sprawy prezentacji katedry. Pamiętam m.in. wystawę i prezentację polskich kierunków scenografii na praskim Quadriennale w 2016 roku i jego zaangażowanie w zespole realizacyjnym.

2. Ocena Pracy naukowej / artystycznej:

Pan dr Bartosz Zamarek zdobył wszechstronną wiedzę i doświadczenie projektowe, realizując zadania w dziedzinie scenografii i sztuki graficznej, w tym projektując monografie. Bardzo duży wpływ na kształt jego dorobku miała współpraca z firmami i producentami gier komputerowych w charakterze twórcy scenografii 2D i 3D. Jest także autorem wielu dzieł, wśród których wskazuje projekty zespołowe. Przedstawia nam, z jakimi wyzwaniami mogą się mierzyć współcześni projektanci, opisuje rodzaj treści i ich skalę, swoją koncepcję oraz sposób wykorzystania technik projektowania graficznego (2D i 3D), by w efekcie uzyskać zamierzony efekt.

W tym miejscu warto przytoczyć słowa autora, w których manifestują się jego doświadczenie i wybory drogi twórczej.

„Jestem architektem równoległych rzeczywistości.

Te przestrzenie mogą być wymysłem indywidualnym, bądź odpowiedzią na potrzebę zewnętrznego zamówienia do projektu gry, czy animacji fabularnej. W doborze narzędzi jestem zawieszony pomiędzy tradycją a nowoczesnością: warsztatem cyfrowym i analogowym, sposobem myślenia w środowiskach wirtualnych i w rzeczywistym świecie. W obecnym czasie następuje niewątpliwie rozwój możliwości twórczych dzięki potężnym mocom obliczeniowym. Złożona geometria i algorytmy znacznie przyspieszają projektowanie. Nowe technologie zmieniają obszar poszukiwań i działań twórczych. W pewnym momencie mój zachwyt nowoczesnością ustępuje pierwszej krytyce. Pojawiają się we mnie wątpliwości co do świata

cyfrowego. Zauważam, że technologia zmienia sposób myślenia twórców, nie zawsze w pożądanym sposób. Uważam, że nadmiar narzędzi i uproszczeń splota ścieżkę autora. Sztuczna inteligencja przejmuje inicjatywę, podsumowując swoje rozwiązania. Artysta staje się zależny od maszyny, oddaje im swoje pole do podejmowania własnych decyzji. Uważam, że należy zachować, ostrożność w obcowaniu elektroniczną technologią i niezależnie od niej kultywować sztuki tradycyjne.

Częścią wspólną moich projektów jest przestrzeń. Projektuję równoległe światy. Buduję miejsca, architekturę otoczenia, obiekty, postacie czy istoty. W tym sensie jestem scenografem. Opowiadam swoje historie w ilustracjach, wizualizacjach i projektach. Pracuję za pomocą rysunku i malarstwa, cyfrowo bądź tradycyjnie. Jestem artystą koncepcyjnym i architektem innych rzeczywistości.”

Dla mnie jest to bardzo cenna identyfikacja twórczości pana Bartosza Zamarka, bo odnosi się do doświadczeń współczesnego twórcy wobec nowych i klasycznych narzędzi. Mówi zarówno o możliwościach, jak i ograniczeniach, które niosą. I wreszcie pozwala nam być świadkami procesu wyboru, przemiany twórcy i jego dzieła. Ponadto zgadzam się z tym credo. Jeżeli jeszcze dołączymy do tego dokumentację pracy – jako potwierdzenie w przewodzie habilitacyjnym, to dowód jest wystarczający, wiarygodny i poruszający.

Jednak bijąca fascynacja oraz moje zauroczenie tą postawą i talentem wymagają kilku słów więcej.

„ŚWIATY RÓWNOLEGŁE”

Trzy kolejne wystawy indywidualne zawarte w katalogu ŚWIATY RÓWNOLEGŁE to podstawa ubiegania się dr Bartosza Zamarka o nadanie stopnia doktora habilitowanego. Osiągnięciem projektowym przedstawionym do przewodu habilitacyjnego jest jego autorski projekt i upublicznienie dzieła plastycznego, które nastąpiło w formie wystaw artystycznych. Istotę swojego dzieła ujmuje w szerokim opisie roli i charakteru światów równoległych w ‘wirtualnych’ realizacjach oraz w przedstawionej bogatej dokumentacji pracy projektowej. Zbiór zawiera dokumentację prac:

- **Miejsca, w których nie byłem / Wystawa wirtualna w Galerii Scenografii, online, kwiecień 2021.** Autor zaprezentował część prac wykonanych w latach 2016-2020 w studiu Division48. Szkice, koncepcje i ilustracje do trzech dużych projektów. Następnie autorski projekt Wyspy, który powstał w roku 2018. Projekt medytacyjnej gry komputerowej. Kolejna realizacja to Projekt CH realizowany dla Division48 w

roku 2020, animacja fabularnie osadzona w futurystycznej dystopijnej metropolii, gdzie autor w niezwykle widowiskowy sposób ujarzmił cyfrowe medium.

- **Światy równoległe. Światy prostopadłe / Galeria pod Plafonem, Wrocław, luty 2022.** Seria 20 miniatur w formacie A4 w technice akrylowej. Ta wystawa w mojej ocenie potwierdza uniwersalność autora jako projektanta i artysty.

- **Chodź tu nie mój, dam ci nic / Muzeum Teatru im. Henryka Tomaszewskiego, Wrocław, Lipiec 2022.** Autor posługuje się geometrią, kolorem, teksturą i metaforą w zapisie własnych doświadczeń umieszczając je w trójwymiarowych realistycznych zapisach. Kreuje rozwiązania przestrzenne i tworzy ich wizerunki potwierdzając ponadto swój wysoki warsztat artystyczny.

Kluczowe dla autora są ramy interpretacyjne określone przez niego samego, jednocześnie wysoki stopień wolności artystycznej, którą umożliwiają oraz odpowiedzialności, jakiej wymagają. Jego wyobrażenia są jednocześnie formą komunikacji z widzami i istotne jest podjęcie przez niego wspólnej perspektywy widzenia tej kwestii. Poprzez pracę habilitacyjną autor we wszechstronny sposób odpowiada na pytania, jakie cechy konstytuują jego artystyczną tożsamość, w jaki sposób jako twórca może czerpać z historii architektury, urbanistyki, sztuki komputerowej i wrażliwości malarskiej. Dowiadujemy się, co jest kluczem do stworzenia koncepcji światów równoległych. Praca przynosi kompleksowy obraz procesu twórczego. Można wywnioskować, że dla autora u podstaw tworzenia tych bogatych wizji leży badanie różnych relacji – m.in. między tekstem istniejącym, a tworzeniem swoich własnych narracji jak np. komputerowa narracja „Wyspy”. Ten wachlarz wielobarwnych światów musiał zyskać wielowarstwowość kierunków. Widząc u pana Bartosza Zamarka fascynację dziełami twórców takich jak: Hieronim Bosch, Peter Bruegel, Giovanni Piranesi, Rene Magritt, Maurits Escher, Zaha Hadid, Lebbeus Woods – wcale mnie to nie dziwi. Jednak niemniej skojarzenie pcha mnie też do twórczości Zdzisława Beksińskiego. W bogatej twórczości pana Zamarka widzę przestrzenie ze snów. Czasem nawet mroczne, zawsze intrygujące w swej narracji. Mamy do czynienia z dziełem przedstawionym we własnym języku artystycznym, wypracowanym m.in. przez doświadczenie pracy w różnych mediach przekazu.

Poprzez realizację autor pokazuje, w jaki sposób odnosić się do wzorów – poprzez impresję, a nie odwzorowanie. Przedstawia, na jakich elementach się opierał w swoich wyborach artystycznych, określa, jaki stopień wierności zastosował. Z ogromnym znanstwem i umiejętnością lapidarnego opisu nowych narzędzi określa, jakie techniczne zabiegi pozwoliły mu uzyskać zamierzony efekt. Jego realizacje są także odbiciem celnych artystycznych wyborów odnośnie użytych barw, faktur,

deseni, tekstur, ich wzajemnych proporcji, oddziaływań i świadomości tego, jak reagują na światło. Stąd szczególna dbałość o formę i wykończenie. Umożliwia je pogłębiona wiedza o technikach i specyfice pracy zależnej od użytych narzędzi. Pozwala ona odpowiednio zaprojektować i mieć pełny wpływ na realizację. Poprzez takie podejście do przestrzeni autor wskazuje na dwoistość jego funkcjonowania – z jednej strony porusza się on tylko w danych wymiarach (2D,3D), z drugiej staje się ponadczasowym przedmiotem także cyfrowej kultury.

Praca przedstawia spójną całość, zastosowane środki i metody pozwoliły uzyskać zakładany cel w najwyższym wymiarze. Pan doktor wytycza autorskie kierunki pracy projektowej. Opisywana metoda nakreśla kierunek myślenia o pracy projektanta i jednocześnie artysty grafika, malarza. Autor jawi się też, jako twórca grafiki projektowej, dla którego spoiwem różnych pól działalności są techniki komputerowe i malarskie. Wnosi ważne wartości społeczne – etyki zawodu, pielęgnowania tradycji, historii kultury i łączenia ich ze współczesnością, w tym przypadku maszyną. A co za tym idzie — przyszłością. Proponując nam rozwiązania utrwalane w swoich dziełach jako prepozycie światów równoległych, a może nawet alternatywnych.

3. Ocena dorobku dydaktycznego i artystycznego:

Czy nasza sztuka odbija się w metodzie kształcenia młodego pokolenia, czy nasza wiedza i pasja promieniuje na otoczenie.

Tak!

Zwłaszcza jeśli jesteśmy „uzależnieni” od własnej twórczości, wciągamy z pasją innych znajdujących się w orbicie, zainteresowanych. To właśnie czyni dr Bartosz Zamarek.

Od początku swojej działalności związany jest z ASP we Wrocławiu. Na przestrzeni wielu lat współpracuje z różnymi podmiotami i wspiera swoim talentem koleżanki i kolegów w realizacji materiałów promocyjnych oraz licznych publikacji o ogromnej wadze dla upowszechnienia i utrwalenia wiedzy o Kierunku Scenografia. W ramach działalności dydaktycznej prowadził przedmiot „Komputerowe Wspomaganie Projektowania”, a obecnie „Przedmiot Podstawy Projektowania Przestrzennego”. Jego praca i myślenie o technikach trójwymiarowych stanowi wkład na rzecz rozwoju kierunku i popularyzacji sztuki. Świadczą o tym także wyzwania w dziedzinie projektowania graficznego w ramach tworzenia projektów scenografii do gier komputerowych, a także praca na rzecz uczelni. W dziedzinie projektowania, projektowania graficznego, organizacji i współorganizacji

wydarzeń na gruncie akademickim i środowiska Kierunku Scenografia pan dr Bartosz Zamarek może poszczycić się wieloma osiągnięciami. Ponadto wykazał się znaczącą twórczą aktywnością po uzyskaniu tytułu doktora sztuki, dla formalności wymienię jej efekty.

Monografie artystyczne:

- Światy Równoległe

Katalog zawierający dokumentację prac prezentowanych w ramach trzech indywidualnych

Wystaw: **Miejsca, w których nie byłem, Światy równoległe. Światy prostopadłe i Chodź tu nie mój, dam ci nic**, a także krótki esej opisujący charakter twórczości, biogram oraz wykaz wystaw napisane w języku polskim i angielskim.

Katalog wydany przez Akademię Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu w grudniu 2022 roku.

Wykaz zrealizowanych oryginalnych osiągnięć artystycznych:

- Wystawa indywidualna **Beyond**, Akademia Sztuk Teatralnych, Wrocław, 2016
- Wystawa indywidualna **Miejsca, w których nie byłem**, wystawa online, Galeria Scenografii, 2021
- Wystawa indywidualna **Światy równoległe. Światy prostopadłe**. Galeria pod Plafonem, Wrocław, 2022
- Wystawa indywidualna **Chodź tu nie mój, dam ci nic**. Muzeum Teatru im. Henryka Tomaszewskiego, Wrocław, 2022

Monografie (opublikowane rozdziały):

- 3D – DER, DIE, DAS / Katalog prezentujący dokonania pracowników naukowo-dydaktycznych, dyplomantów i studentów (2017)
 - Scenografia / Album prezentujący Katedrę Scenografii w Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu oraz sylwetki i twórczość pracowników (2018).

Wykaz publicznych realizacji dzieł artystyczno-projektowych:

Udział w wystawach po roku 2016:

- Wystawa zbiorowa prac pracowników Wydziału Architektury Wnętrz i Wzornictwa 3D - Der, Die, Das. KÖNIGSHAIN, Niemcy, 2017
- Wystawa zbiorowa prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Muzeum Teatru im. Henryka Tomaszewskiego, Wrocław, 2017
- Wystawa zbiorowa prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Akademia Sztuk Teatralnych, Wrocław, 2018
- Wystawa zbiorowa prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Teatr Ósmego Dnia, Poznań, 2018
- Wystawa zbiorowa prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Gdańsk 2018
- Prezentacja pracy doktorskiej na wystawie zbiorowej prac studentów i absolwentów

polskich kierunków scenografii, Młoda Polska Scenografia jako wydarzenie towarzyszące XIV edycji festiwalu Quadriennale Scenografii i Architektury Teatralnej PQ2019, Praga, Czechy, 2019

- Wystawa zbiorowa prac studentów i dydaktyków Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii, Przegląd, Czasoprzestrzeń, Wrocław, 2021

- Wystawa zbiorowa prac pracowników Katedry Scenografii Przestrzenie Wyobraźni, Galeria Neon, Wrocław 2022

Organizacja wystaw po roku 2016:

- Współpraca kuratorska przy wystawie zbiorowej prac pracowników naukowo dydaktycznych, dyplomantów i studentów z kierunków projektowych Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu we wspólnym projekcie artystycznym Powiatu Görlitz i ASP, 3D - Der, Die, Das. Königshain, Niemcy, 2017

- Współkurator wystawy zbiorowej prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Muzeum Teatru im. Henryka Tomaszewskiego, Wrocław, 2017

- Współkurator wystawy zbiorowej prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Akademia Sztuk Teatralnych, Wrocław, 2018

- Współkurator wystawy zbiorowej prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Teatr Ósmego Dnia, Poznań, 2018

- Współkurator wystawy zbiorowej prac pracowników kierunku Scenografii Teatr, scena, obraz, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Gdańsk 2018

- Współkurator części wrocławskiej Katedry Scenografii na wystawie zbiorowej prac studentów i absolwentów polskich kierunków scenografii, Młoda Polska Scenografia jako wydarzenie towarzyszące XIV edycji festiwalu Quadriennale Scenografii i Architektury Teatralnej PQ2019, Praga, Czechy, 2019

- Kurator wystawy zbiorowej prac studentów i absolwentów polskich kierunków scenografii, Młoda Polska Scenografia, Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, 2020

- Współkurator części Katedry Scenografii na wystawie zbiorowej prac studentów i dydaktyków Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Przegląd, Czasoprzestrzeń, Wrocław, 2021

Publiczne realizacje animacji:

- Współrealizacja zwiastuna do gry Torment: Tides of Numenera we wrocławskim studiu Division48 dla amerykańskiego developera inXile Entertainment, platforma Youtube, 2017

- Współrealizacja zwiastuna do gry Thronebreaker: The Witcher Tales we wrocławskim studiu Division48 dla warszawskiego developera CD Projekt Red, platforma Youtube, 2018

- Współrealizacja teledysku Koń na Białym Rycerzu dla zespołu Nocny Kochanek we wrocławskim studiu Division48, platforma Youtube, 2019

Publiczne realizacje gier komputerowych:

- Współrealizacja animacji do gry Total War: Three Kingdoms we Wrocławskim studiu Division48, jako podwykonawca warszawskiego studia Platige Image dla brytyjskiego

developera Creative Assembly. Międzynarodowa premiera gry odbyła się 23 maja 2019 roku.
- Współrealizacja animacji do gry Hard West II we Wrocławskim studiu Division48 dla warszawskiego studia Ice Code Games. Międzynarodowa premiera gry odbyła się 4 sierpnia 2022 roku.

Informacja o wystąpieniach na krajowych lub międzynarodowych konferencjach naukowych lub artystycznych:

- Wygłoszenie referatu Poszukiwania nowych środków wyrazu a tradycyjny warsztat projektowy. Przeszłość wirtualna na Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej PRZESTRZENIE WEWNĘTRZNE 16–17 kwietnia 2018 organizowanej przez Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu

- Wygłoszenie referatu Technologie 3D w kontekście teatru lalek i współudział w projekcie w_w_v_lalka.nova, we współpracy z dr Mateuszem Mirowskim i dr Damianem Banaszem na Międzynarodowej Konferencji Naukowej LALKA NOVA 04-07 listopada 2021 organizowanej przez Wydział Lalkarski Akademii Sztuk Teatralnych im. St. Wyspiańskiego w Krakowie Filia we Wrocławiu

Prace pana Bartosza Zamarka wskazują na analogie i przenikanie pomiędzy dziedzinami, którymi się zajmuje. Kształtują pewne struktury i tworzą wizualny i równoległy wymiar komunikacji i nierozzerwalną więź między sobą. Strategie pracy nad projektem sprawdzają się podczas tworzenia futurystycznych obrazów. Niesie to z sobą wartość, która wzbogaca twórcę o spojrzenie z dystansu, z perspektywy innych dziedzin sztuki.

Dzięki temu osobom studiującym proponuje program przedmiotu umożliwiający indywidualny rozwój i możliwość zdobycia niezbędnych kompetencji zawodowych. W efekcie daje możliwość pracy nad różnymi typami dwu i trójwymiarowych możliwości, zarówno indywidualnie, jak i w zespole. Stawia przed studentami interesujące, różnorodne, osadzone zarówno w tradycji sztuki jak i we współczesności zadania projektowe, które stanowią inspirację do poszukiwania oryginalnych rozwiązań i podejmowania ważnych współcześnie problemów. Praca dydaktyczna wskazuje na imponującą aktywność i zaangażowanie pana doktora w sprawy nauczania, praktyk artystycznych i organizacyjnych. O jego dokonaniach jako pedagoga i pracownika ASP świadczy wykaz podejmowanych przez niego zadań na uczelni. Wskazuje on na fakt, że aktywność pana dr. Bartosza Zamarka wykracza dalece poza obowiązki dydaktyczne. Nie można określić tego inaczej jak tylko pasją. Ta widoczna chęć podejmowania wyzwań działa jak motor napędowy do edukowania przez otwarty sposób myślenia o szerokim projektowaniu scenografii, wyzwalający różne formy ekspresji, łączący pracę w dyscyplinie intelektualnej-narracyjnej z

działaniem podyktowanym intuicją i głębinami własnego wnętrza jak wyobraźnia czy wrażliwość.

4. Konkluzja

Przedstawione w postępowaniu habilitacyjnym zrealizowane dzieło artystyczne stanowi oryginalne rozwiązanie problemu projektowo-artystycznego w dziedzinie projektowania i spełnia stawiane wymagania o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.

Praca (zestaw realizacji projektowo artystycznych) pana dr. Bartosza Zamarka jest wewnątrznie spójnym dziełem, które obrazuje oryginalną koncepcję przestrzeni zaproponowaną przez autora. To efekt badania wymiarów, w których ujmowana bywa dziś rzeczywistość. Tym samym autor poruszył jeden najbardziej aktualnych problemów współczesności – relacji człowieka ze światem wirtualnym. Dzieło jest także efektem krytycznej refleksji autora and narzędziem jako pośrednikiem między koncepcją artysty a jej wizualizacją. Dzieło w dojmujący sposób dotyka celu twórczości artystycznej, np. rozszerza znaczenie świata gier komputerowych - tworzy rodzaj gry kontemplacyjnej. Autor celnie wskazuje na potrzebę upodmiotowienia twórcy wobec narzędzia. Z drugiej strony respektuje wszystkie uwarunkowania niesione przez realia produkcji, a także ruch i geometrię w animacji komputerowej. W realizacji wyrażają się jego założenia, są one bowiem jednością i wizerunkowym znakiem. Powstały realizacje bardzo zmysłowe, które niosą treści na wielu poziomach, otwierają się na inne znaczenia niż tylko realistyczny obraz, z jednej strony osadzone w czasie, z drugiej bliskie nam współczesnym, a zwłaszcza młodemu pokoleniu. Tak przedstawiony obraz odślania przed widzem szeroką panoramę różnorodnych możliwości świata gier i malarskiej scenografii. Zastosowane środki projektowe i realizacyjne pozwoliły stworzyć wewnątrznie spójne dzieło. Projektant w twórczy sposób odniósł się do zgromadzonej, przez siebie bardzo dobrze przedstawionej dokumentacji. Służyły temu również: praktyczne wykorzystanie wiedzy z pogranicza technik klasycznych i nowoczesnych — komputerowych, projektowania graficznego oraz świadomość percepcji widza i wynikająca z nich dbałość o materialną stronę dzieła. Autor łączy pasje w zakresie scenografii i grafiki z pasją pedagoga – uczy obserwować świat poprzez artystyczną interpretację jego materialnych i abstrakcyjnych pojęć. Z działalności artystycznej i pedagogicznej pana Bartosza wyłania się obraz twórcy, dla którego ważne jest zdobywanie doświadczenia dzięki odnajdywaniu powiązań pomiędzy różnymi dyscyplinami i który aktywnie dzieli się nimi w pracy

pedagogicznej. Całokształt pracy twórczej wskazuje na spójne dzieło powstałe dzięki poszanowaniu tradycji, doświadczeniu klasycznej i nowoczesnej techniki, dzięki wyczuciu współczesności i umiejętności oryginalnego zaprezentowania własnej tożsamości twórczej.

Biorąc pod uwagę całokształt działalności i liczne realizacje artystyczne, również w dziedzinie projektowania, a także osiągnięcia w pracy dydaktycznej i popularyzatorskiej, popieram wniosek o nadanie panu dr. Bartoszowi Zamarkowi stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Z wyrazami szacunku

