

***Lustro zwielokrotnione* grupy Dąb i Trzcina, czyli ilustracja dynamiczna jako sposób na adaptację literatury Jana Potockiego. Raport z projektu**

Niniejszy tekst jest rodzajem raportu technicznego z wykonanego zadania zrealizowanego w ramach współpracy dwóch uczelni wyższych Krakowa, czyli Uniwersytetu Jagiellońskiego i Akademii Sztuk Pięknych. Używamy formuły raportu w takim rozumieniu, jak zdefiniował ten gatunek komunikacji Nick Montfort, próbując aplikować go z pola nauk ścisłych do humanistycznych (por. Montfort 2013). Zależy nam bardziej na opisie procesu oraz wynikach naszych wspólnych aktywności. Jednym z głównych naszych celów było zmapowanie strategii współpracy między szeroko pojętą nauką i sztuką w kontekście edukacyjnym. Projekt, który opisujemy, powstał jako część procesu edukacyjnego, w którym udział wzięli studenci i studentki UJ oraz grupa artystów związanych i współpracujących z pracownią rysunku narracyjnego ASP w Krakowie (Karolina Styczeń, Maja Starakiewicz i Arkadiusz Stokłosa). Okres przygotowawczy objął jeden rok akademicki 2013/14 i kończył się projektem artystycznym wykonanym w przestrzeni publicznej na Zabłociu w ramach studenckiego festiwalu Polikultura 2014 w maju 2015 roku organizowanego przez Instytut Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego. Wynikiem końcowym było przedstawienie *Lustro zwielokrotnione* zrealizowane przez grupę artystyczną Dąb i Trzcina przygotowane przez zespół studentów i studentek Uniwersytetu Jagiellońskiego pod opieką dra Piotra Mareckiego. Niniejszy raport opracowany został przez jedną z artystek realizujących projekt oraz opiekuna merytorycznego grupy.

Projekt powstał jako efekt wielu spotkań i wkładu pracy dwóch grup. W ramach zajęć odbyły się spotkania zarówno w przestrzeni ASP, jak i na kampusie UJ oraz w postindustrialnym Zabłociu, gdzie docelowo projekt był przygotowany. Niniejszy raport techniczny postanowiliśmy przygotować jako dokumentację procesu, zważywszy na nikle relacje między uczelniami i przepaść między polem teorii (bardziej kojarzonym z UJ) i praktyki (bardziej kojarzonym z ASP) jako - naszym zdaniem — nieoczywistej i łatwej do zasypiania, co niniejszy projekt udowodnił.

Do zrealizowania projektu przeprowadzona została rekrutacja spośród ok. 120 studentów i studentek studiujących na pierwszym roku kierunku Zarządzanie Kulturą i Mediami. W tekście zachęcającym studentów i studentki do zapisywania się na zajęcia, opublikowanym w systemie uniwersyteckim USOS zamieszczono informacje, że realizowany projekt dotyczył będzie obszaru sztuki współczesnej, impresariatu artystycznego oraz współpracy między UJ a ASP. Do udziału w projekcie zgłosiło się 13 osób¹, inni studenci zdecydowali się wybrać działania w innych mediach oraz w grupach poświęconych fundraisingowi, promocji, newsroomowi itd. Inicjatywa kończyła się wspólnym festiwalem, w ramach którego poszczególne projekty zestawione ze sobą wchodziły w dialog i jednocześnie konkurowały ze sobą.

Punktem wyjścia dla naszych rozważań było teoretyczne ujęcie narracji wizualnej, a przede wszystkim zjawiska zaproponowanego przez kierownika Rysunku Narracyjnego ASP w Krakowie Jakuba Woinarowskiego, które artysta i badacz nazywa *story artem*, a definiuje jako dziedzinę sztuki narracyjnej, swoistą hybrydę medialną, rozgrywającą się na styku literatury, komiksu, obiegu galeryjnego, operującą formą otwartą, niekonwencjonalną narracją, nie obciążoną zasadami klasycznej dramaturgii i reprezentacji (Woinarowski 2010). Woinarowski w swoich tekstach widzi *story art* jako zjawisko wchodzące w relację z tradycyjnym komiksem na podobnych zasadach jak *video art* odnosi się do pola filmu. Z założenia zatem zamierzaliśmy realizować projekt multimodalny, wykorzystujący wiele mediów, na pograniczu komiksu, literatury i sztuk wizualnych. Podczas zajęć studenci i studentki zapoznawali się z podstawowymi tekstami dotyczącymi narracji wizualnej, sztuki współczesnej, debat na temat tradycyjnie pojętego i eksperymentalnego komiksu. Studenci także dokładnie zapoznali się z polemikami między akademikami tradycyjnie definiującymi komiks w tym głośną w Polsce debatą między prof. Jerzym Szylakiem a Jakubem Woinarowskim (Klonowski 2014). Studenci byli także świadomi istnienia prac komiksowych, narracyjnych wykonanych przez artystów wizualnych.

Jednym z celów edukacyjnych projektu kulturalnego prowadzonego na UJ jest wdrożenie studentów i studentek rozpoczynających studia w Krakowie w zjawiska współczesnej kultury, istotne trendy oraz zapoznać ich ze współczesnym słownikiem dotyczącym przemysłów kreatywnych. Podstawowy cel tych zajęć to praktyka — studenci w ramach roku akademickiego przygotowują i wymyślają projekt, jednocześnie uczą się jak komunikować o swoich osiągnięciach oraz zdobywać fundusze na ten projekt (poprzez pisanie wniosków, grupowe zbiórki czy akcje crowdfundingowe). Studenci i studentki zatem nie tyle mają być artystami/artystkami, ale producentami kultury, przy czym mają to być producenci kreatywni, świadomi projektu, który realizują, nie tylko od strony budżetu, ale także merytorycznej. Studenci i studentki poznają zatem teoretyczne aspekty aktywizmu kulturowego, ale przede wszystkim skupiają się na praktyce. Jednym z celów jest organizowanie projektów końcowych w przestrzeni industrialnej, jaką w Krakowie jest Zabłocie, stąd jest to okazja do dyskusowania pojęcia klasy kreatywnej, innowacji w kulturze, zmiany, kulturotwórczej roli miejsca, jak i samej roli kulturotwórców, ale także grantozy, projektariatu. Znaczące w tym projekcie jest, że jest on realizowany na pierwszym roku, dla osób właśnie rozpoczynających studia, z przewagą osób z różnych miast Polski i Europy z bardzo różnym dostępem do dóbr kulturalnych, sposobami wykluczania i podejściem do kultury.

¹ W projekcie wzięli udział: Agata Bębenek, Weronika Bogacz, Łukasz Flak, Anna Maria Glonek, Małgorzata Głogowska, Korina Jankowska, Karina Kąsek, Eliza Kuciakowska, Justyna Majewska, Paulina Radawiec, Katarzyna Ryba, Felicia Rybczyk, Magdalena Wójcik.

Bardzo istotnym aspektem projektu jest możliwość wyjścia grupy studentów z campusu UJ i zorganizowanie zajęć w przestrzeni innej niż sala wykładowa. Przestrzeń większości sal na Uniwersytecie Jagiellońskim jest przyjazna tradycyjnemu wykładowi. Duże sale amfiteatralne, mikrofony to część wyposażenia, które potwierdza sposób przekazywania wiedzy *ex cathedra* z dominującą rolą prowadzącego i niewielką rolą słuchającego. Taka przestrzeń nie sprzyja także formom praktycznym zajęć. Na tym tle zorganizowanie Akademii Sztuk Pięknych wyróżnia się bardzo, studenci i studentki UJ mieli szansę zobaczyć pracownię, laboratoria nastawione na powstawanie prac w procesie edukacji.

Dzięki staraniom artysty i teoretyka Jakuba Woynarowskiego, prowadzącego Pracownię Rysunku Artystycznego, kilka spotkań zorganizowanych zostało w przestrzeni ASP, w salach przygotowanych do warsztatów i nastawionych na możliwość rozwijania praktycznych umiejętności studenta. W rozmowach ze studentami ten aspekt został bardzo mocno podkreślany i z pewnością przyczynił się do otworzenia studentów UJ na interakcję. Podczas spotkań udało się nawiązać współpracę z grupą Dąb i Trzcina, która proponowała projekt pracy w kluczu rysunku narracyjnego opartej na dziele Jana Potockiego *Rękopis znaleziony w Saragossie* (Potocki 1965).

Jednym z pierwszych punktów pracy nad tym dziełem było poznanie grupy oraz badanie mediów, w jakich wyrażają się artyści oraz zapoznanie się z dotychczasowymi pracami. Artyści z grupy Dąb i Trzcina próbują przekraczać granice działań wizualnych (malarstwa, grafiki, multimedii), odwołując się także do innych dziedzin sztuki (literatury czy muzyki) oraz nauki (antropologii i historii sztuki). Ich celem jest znalezienie środków wyrazu pozwalających im wchodzić w nowe interakcje. Podejmowane są także próby wyjścia z obramowania w przestrzeń. Poszukiwania formalne grupy Dąb i Trzcina należą do niezwykle rozległej dziedziny, jaką jest narracja wizualna. Określenie to odnosi się nie tylko do komiksu, lecz również ilustracji, książki artystycznej, działań multimedialnych oraz *visual writing*.

Narracja wizualna

Pracownia rysunku narracyjnego (prowadzona przez prof. ASP Dariusza Vasinę i Jakuba Woynarowskiego), która była współorganizatorem projektu, proponuje studentom sięganie po różnorodne formy ekspresji. Celem jest poznawanie mechanizmów narracji wizualnej, które bywają związane ze środkami narracji literackiej. Formy łączące tekst i obraz wymagają zrozumienia ekspresji obu „języków”, ich możliwości i ograniczeń. Ta umiejętność jest konieczna do tworzenia zrozumiałych i interesujących komunikatów wizualnych, jakimi są między innymi komiksy, ilustracje czy infografiki. Źródłem ważnych wskazówek mogą być prace z zakresu filmoznawstwa, projektowania graficznego, teorii literatury czy analiza form historycznych. Nieocenionym źródłem inspiracji jest poezja wizualna (Dawidek-Gryglicka 2012: 61–69), która pozwala zrozumieć, na czym może polegać współgranie obrazu i tekstu (w tym typografii) w ramach jednego utworu.

Zadania realizowane przez studentów często wymagają posługiwania się zarówno medium wizualnym, jak i literackim. Dobrym przykładem jest praca nad komiksem, która często składa się między innymi z opracowania scenariusza oraz tekstu umieszczonego w dymkach. Jednak nawet w przypadku komiksów niemych, autor musi wykazywać się umiejętnościami zdecydowanie wykraczającymi poza sprawność rysunkową. Twórca

komiksu konstruuje postaci, dramaturgię oraz cały świat przedstawiony. Ponadto musi być świadomy, że niezwykle ważnym środkiem narracyjnym jest wielkość i kompozycja kadrów oraz sam sposób kadrowania scen. O tych oraz wielu innych aspektach utworów łączących obraz i tekst traktuje praca *Zrozumieć komiks* (McCloud 2015), będąca teoretycznym metakomiksem. Jest ona jedną z podstawowych lektur twórców komiksów, szczególnie początkujących.

Wobec tak dużej złożoności zjawiska narracji wizualnej niezbędne jest także zapoznanie się z pracami artystów, którzy reprezentują tę dziedzinę twórczości. Wśród twórców komiksowych, którzy w znaczący sposób wpłynęli na rozwój narracji wizualnej, można wymienić między innymi Milo Manarę czy Chrisa Ware’a. Pierwszy z autorów jest znany przede wszystkim jako autor komiksów erotycznych, choć jego dorobek jest zdecydowanie bardziej zróżnicowany, zarówno pod względem treści, jak i form. Autor ten chętnie odwołuje się do arcydzieł literatury (m.in. *Złotego osła* Apłujusza oraz *Podróży Guliwera* Swifta), tworząc ich adaptacje lub parodie. Jednak jego najbardziej nowatorskie pod względem narracji (Tuszyńska 2015: 166) dzieło to komiks² *HP i Giuseppe Bergman* (Manara 2008). Utwór ten jest omawiany w każdym opracowaniu dotyczącym historii komiksu. Uwagę teoretyków przykuwa szeroki wachlarz środków narracyjnych. Utwór ten ma charakter metafikcji, jest komiksem przygodowym kpiącym z przyzwyczajęń czytelników tego typu komiksów. Manara korzysta także z metaepsji i intertekstualności. Nawiązuje m.in. do filmów Antonioniego i Felliniego, z którymi wielokrotnie współpracował. Jedną z postaci epizodycznych komiksu jest Władimir Majakowski (Manara 2008: 50).

Przykładem zaskakującego pod względem formy i treści komiksu może być praca *Building stories* autorstwa Chrisa Ware’a (2012). Twórca ten był wielokrotnie nagradzany Nagrodą Eisnera — najważniejszym wyróżnieniem przyznawanym autorom komiksów. Utwór ten może swoją formą przywołać na myśl działania z kręgu liberatury czy OuLiPo — jest to bowiem pudełko wypełnione kilkunastoma drukami w różnych formatach (m.in. klasycznego albumu komiksowego, gazety, pamiętnika, pojedynczych pasków). Wszystkie te materiały łączy postać głównej bohaterki, młodej kobiety opowiadającej o złożonych relacjach z rodziną i przyjaciółmi, codziennych lękach i kompleksach. Ergodyczna forma komiksu sprawia, że cały utwór staje się swoistą symulacją pamięci bohaterki. Czytając każdy kolejny fragment historii, odbiorca przypomina sobie, z którymi zapoznał się wcześniej. Poprzez akt czytania odtwarza niejako wspomnienia postaci dla siebie. Jednak to nie pamięć jest głównym tematem komiksu. Można powiedzieć, że autorowi zależało raczej na przekazaniu wrażenia „odczuwania pamięci” (Sattler 2010: 207). Graficją *Building stories* łączy wiele konwencji: środki typowo komiksowe (syntetyczny rysunek, wypowiedzi w dymkach) z językiem wizualnym diagramów, atlasów anatomicznych i gazet. To zróżnicowanie graficzne pozwala autorowi kreować narrację o wielu nakładających się na siebie porządkach czasowych. Wspomnienia o wydarzeniach tworzą sieć wzajemnych powiązań, a sieć ta, jako całość, pozwala czytelnikowi zrekonstruować tożsamość głównej bohaterki.

² Spory teoretyczne dotyczące definicji komiksu, a także rozróżnienia między komiksem a powieścią graficzną nie zostały rozstrzygnięte. Mówiąc o komiksie autorzy niniejszego tekstu pozwalają sobie na pewne uproszczenie — większość wspomnianych utworów mogłaby być uznana także za powieści graficzne. O relacjach między komiksem a powieścią graficzną (por. Tuszyńska 2015: 9–10, McCloud 2015: 4–23).

Niezwykłe ciekawymi przypadkami narracji wizualnych są również adaptacje literatury. Prace te pozwalają wyraźnie dostrzec proces tłumaczenia słów na obraz oraz wszystkie zyski i straty, które towarzyszą temu zabiegowi³. Świadoma ograniczeń i możliwości płynących z takiej techniki pracy z tekstem, grupa Dąb i Trzcina przystąpiła do twórczej adaptacji arcydzieła Potockiego.

Nowa forma ilustracji

Spektakl *Lustro zwielokrotnione* powstał jako wynik poszukiwań formalnych rozpoczętych w Pracowni Rysunku Narracyjnego. Artyści zainteresowali się możliwością rozszerzenia pojęcia ilustracji na multimedialne i performatywne adaptacje dzieł literackich.

Pojęcie *ilustracji* przychodzi na myśl formy ściśle związane z tekstem (i eksponowane w jego sąsiedztwie), powstające na płaszczyźnie, statyczne. Jednak rozumienie tego słowa w jego sensie etymologicznym (od łac. *illustrare* — wyjaśniać, oświecać) pozwala na włączenie w jego zakres również innych form artystycznych. Także realizacje dynamiczne, przestrzenne i multimedialne mogą stanowić ilustrację tekstu literackiego, o ile są w stanie wzbogacić jego treść, wyjaśnić sens, nie zmieniając przy tym jego wymowy. *Lustro zwielokrotnione* zostało przygotowane jako dynamiczna, multimedialna ilustracja.

Tekst towarzyszył formom wizualnym tak, jak jest on obecny w klasycznej książce — w bliskości obrazu, co pozwala na równoczesne oddziaływanie obu środków na czytelnika/widza. Autorzy starali się unikać tautologii. Animacja i rysunek nie miały powtarzać treści tekstu, lecz wzmacniać jego brzmienie, budować atmosferę grozy i niepewności, co jest niezwykle istotne dla pełnego wejścia w zmysłowy i tajemniczy świat przedstawiony *Rękopisu...*

Zastosowana przez artystów forma rysunkowego performance'u była także świadomym nawiązaniem do tradycyjnego opowiadania przy użyciu „pomocy” wizualnych: plansz, zwojów, rycin. Tego typu opowieści były określane odmiennie w różnych kręgach kulturowych (Mair 2009: 11–19), jednak we wszystkich przypadkach obraz stanowił istotny środek narracyjny. Opowiadający wskazywał na planszy scenę, o której właśnie mówił, dzięki czemu publiczność mogła śledzić wzrokiem rozwój narracji, a osoby, które przystawały zaintrygowane spektaklem, od razu wiedziały, w którym momencie historii jest w danej chwili opowiadający.

Środki narracyjne

W *Lustrze zwielokrotnionym* statyczny obraz został zastąpiony obrazem dynamicznym w dwóch postaciach: mappingu-animacji oraz rysunku na żywo. Podobnie jak w tradycyjnych opowieściach z użyciem materiału graficznego, w *Lustrze* głos ludzki jest zsynchronizowany z obrazem, chociaż postać opowiadacza jest obecna tylko poprzez nagrany i odtworzony głos.

³ Bardzo ciekawym zbiorem wizualnych (nie tylko komiksowych) adaptacji literatury jest seria *The Graphic Canon* obejmująca literaturę od starożytności do początków XXI w. (por. *The Graphic Canon. The World's Great Literature as Comics and Visuals* 2012–2013).



Fot. 1. Środki narracyjne (fot. A.Caba)

Obecna w spektaklu animacja i tworzony na żywo rysunek nie miały charakteru ściśle narracyjnego, w tym sensie, że nie podążała ściśle za wydarzeniami z tekstu czytanego przez lektora, obraz nie przedstawiał dokładnie tego, co mówił tekst. Środki wizualne miały charakter raczej wrażeniowy i abstrakcyjny. Wymieniane w tekście motywy i postaci (studnia, Szejk Gomelezów, demony) pojawiały się w animacji i rysunku jako elementy kompozycji, podlegały metamorfozom, zniekształceniom, zakłóceniom. Tworzone za ich pomocą kompozycje miały być abstrakcyjnymi lub częściowo abstrakcyjnymi odpowiednikami narracji literackiej. Zastosowanie tego zabiegu miało sprawić, że odbiór tekstu zostanie wzbogacony i tak jak w inteligentnej ilustracji — „nastroi”, a nie wyręczy wyobraźnię widza.

Praca z tekstem

O wyborze *Rękopisu znalezionego w Saragossie* jako literackiego punktu wyjścia dla spektaklu zdecydowało kilka czynników. To tekst, którego historia jest nie mniej ciekawa niż on sam⁴. Ponadto *Rękopis...* zawiera wiele historii, poetyk, „scenografii”, które wydają się idealnym punktem wyjścia do tworzenia materiału wizualnego. Skomplikowana, lecz logiczna struktura tekstu pozwala na adaptowanie go na co najmniej dwa sposoby: przez wybór noweli lub przez próbę zawarcia głównej myśli utworu w maksymalnie skrótowej formie.

⁴ Należy zaznaczyć, że spektakl był przygotowywany jeszcze przed publikacją nowego tłumaczenia *Rękopisu...* autorstwa Anny Wasilewskiej.

Grupa Dąb i Trzcina zdecydowała się na drugie wyjście. Artyści uznali, że jedną z najciekawszych cech *Rękopisu*... jest zawarta w nim metanarracja. Główna opowieść, z której rozgałęziają się wątki poboczne, mówi o przygodach i spotkaniach, które są udziałem Alfonsa van Wordena. Można ją interpretować jako błądzenie w labiryncie, szukanie prawdy w mistyce, filozofii i erotyce. Postacią kluczową dla tej metanarracji jest Szejk Gomelezów, reżyser świata po którym porusza się Alfons. Za jego sprawą nic nie jestem tym, czym wydawało się być na początku. Postaci i wydarzenia mają swoje lustrzane odbicia — stąd też wziął się tytuł spektaklu. Autorzy chcieli pokazać *Rękopis*... jako „przejście” przez gabinet luster. Celem było przede wszystkim wskazania na zasadę rządzącą światem przedstawionym, a nie streszczanie poszczególnych wątków powieści.

Na tekst spektaklu składają się wyłącznie fragmenty tekstu w tłumaczeniu E. Chojeckiego, niekiedy poddawane nieznacznym przekształceniom (np. zamianie liczby pojedynczej na mnogą itp.). Ingerencja autorów polegała przede wszystkim na wybraniu cytatów i ułożeniu w takiej kolejności, by tworzyły osobną całość — zwartą historię zgodną z duchem *Rękopisu*... Główną strategią był zatem *collage*, technika niezwykle popularna w sztukach wizualnych. W ten sposób powstała krótka narracja o *kathabasis*, zejściu do labiryntu zamieszkiwanego przez urocze bliźniaczki, które okazują się być wisielcami. Niepewnemu już niczego bohaterowi zostaje przedstawiony wykład o klasyfikacji duchów nieczystych. Po tej chwili wytnienia on sam staje się ich ofiarą i dochodzi do przekonania, że jest marionetką poruszanej nieznaną siłą jakiegoś spisku... Bohater jest tym tajemniczym rozwiązaniem przerażony i zafascynowany — w takim też nastroju pozostawia widzów na koniec spektaklu, odsyłając ich do własnych poszukiwań słowami: „Nie chcę, abyście przywiązywali się do obrazu czy symbolu, lecz abyście wnikali w myśl w nich ukrytą”⁵.

Rysunek performatywny i improwizacja

Lustro zwiłokrotnie nie było pierwszą próbą z rysunkiem performatywnym, jaką przeprowadziła grupa Dąb i Trzcina. Pierwszą tego typu realizacją była bitwa rysunkowa, która odbyła się w lutym i marcu 2015 w Magazynie Kultury w Krakowie⁶. Organizowane m.in. przez Karolinę Styczeń i Maję Starakiewicz wydarzenie przyciągnęło liczną publiczność i zyskało pozytywne opinie. Organizatorki utwierdziły się w przekonaniu, że sam akt rysowania jest wartością — osobom nieznającym tego medium pozwala zobaczyć, jak przebiega „myślenie rysunkowe” czy budowanie struktury rysunku, przebiegające między analizą i syntezą. Improwizacja rysunkowa jest pełna energii i dzięki temu — widowiskowa. Korzystając z tych doświadczeń, autorzy *Lustra* chcieli nadać spektaklowi pewien walor improwizacyjny. Ze względu na konieczność skoordynowania rysunku z innymi mediami (animacją i muzyką), nie było to jednak do końca możliwe.

⁵ W tym właśnie przypadku tekst został przekształcony. W wersji oryginalnej zdanie to brzmi: „Przed wszystkim uprzedzam cię, abyś nigdy nie przywiązywał się ani do obrazu, ani do symbolu, lecz abyś wniknął w myśl w nich ukrytą” (Potocki 1965: 391).

⁶ www.bitwarrysunkowa.wordpress.pl



Fot. 2. Rysunek performatywny i improwizacja (fot. materiały organizatora)

Należało przewidzieć, w stopniu dość ogólnym, kompozycję, motywy oraz dynamikę rysunku względem dynamiki pozostałych środków, nie odbierając samej realizacji rysunkowej świeżości i formalnej szorstkości, które cechują rysunek improwizowany. Ta sama osoba wykonała rysunki do animacji oraz rysunek w czasie spektaklu, co dało efekt stylistycznej zgodności. Artyści podkreślali, że zależało im na tym, by rysunek był możliwie jak najbardziej swobodny. Z tego powodu założyli, że możliwe jest zorganizowanie jedynie kilku kolejnych pokazów *Lustra*. Każde wydarzenie tego typu jest zatem zarówno niepowtarzalne, jak i powtarzalne w pewnym zakresie.

Wnioski

Dzięki zainicjowaniu współpracy między Uniwersytetem Jagiellońskim i Akademią Sztuk Pięknych udało się zrealizować nowatorskie przedsięwzięcie artystyczne. Należy podkreślić jego dydaktyczny charakter, akademicki kontekst i przełamywanie istniejących barier. Studenci zarządzania kulturą spróbowali swoich sił w roli producentów spektaklu, co znacznie ułatwiło artystom realizację nietatwego zadania, jakim było przygotowanie multimedialnej narracji z wielkoformatowym rysunkiem na żywo.

Forma dynamicznej ilustracji, łącząca zarówno tekst i obraz, jak i dźwięk, z pewnością może być środkiem do adaptacji innych dzieł literackich i całkiem nowych narracji. *Lustro żwielokrotnione* jest przykładem nowej jakości, która powstaje na styku literatury i sztuk wizualnych.

MAJA STARAKIEWICZ, PIOTR MARECKI

Maja Starakiewicz — studentka grafiki na ASP w Krakowie, współautorka spektaklu rysunkowego *Lustro żwielokrotnione*, autorka ilustracji, komiksów i infografik. Współpracowała m.in. z Korporacją Ha!Art, Festiwalem Themersonów, Muzeum Narodowym w Krakowie. Laureatka nagrody Województwa Małopolskiego Ars Quaerendi oraz stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Kontakt: maja.starakiewicz@interia.pl.

Piotr Marecki — kulturoznawca, adiunkt w Katedrze Kultury Współczesnej w Instytucie Kultury UJ oraz wykładowca w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Teatralnej i Telewizyjnej w Łodzi. Współtwórca i redaktor naczelny magazynu o nowej kulturze Ha!art (od 1999), wydawca, organizator festiwali literackich (m.in. Ha!wangarda) i sesji naukowych. Zajmuje się przede wszystkim mediami cyfrowymi, współczesną literaturą oraz kulturą niezależną, subwersywną, marginesową. W roku akademickim 2013/2014 przebywał w ramach programu Fulbright Senior Advanced Scholarship w Massachusetts Institute of Technology w Cambridge w USA (lab The Trope Tank).

Kontakt: piotr.marecki@uj.edu.pl.

Bibliografia

- Dąb i Trzcina (2015), *Lustro zmielokrotnione*, festiwal Polikultura, Kraków, <http://www.polikultura.pl/> [dostęp: 20.09.2016]
- Dawidek-Gryglicka M. (2012), *Historia tekstu wizualnego. Polska po roku 1967*, Korporacja Ha!art, Kraków–Wrocław.
- Potocki Jan (1965), *Rękopis znaleziony w Saragossie*, przeł. E. Chojecki, Czytelnik, Warszawa.
- Filiciak Mirosław, Buchner Anna, Danielewicz Michał (2014). *KULTUROTWÓRCY– niekulturocentryczny raport o kulturze*, http://ngoteka.pl/bitstream/handle/item/211/raport_kulturotworcy.pdf?sequence=5 [dostęp: 30.10.2016].
- Klonowski Piotr (2014), *Przypadek story artu, czyli potencjał odrzuconej koncepcji rozwoju polskiego komiksu*, „Ha!art” — Postdyscyplinarny magazyn o kulturze współczesnej, <http://www.ha.art.pl/projekty/felietony/4267-przypadek-story-artu-czyli-potencjal-odrzuconej-koncepcji-rozwoju-polskiego-komiksu> [dostęp: 30.10.2016].
- Mair Victor H. (2009), *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and Its Indian Genesis*, Floating World Editions, Warren.
- Manara Milo (2008), *HP i Giuseppe Bergman*, przeł. M. Mosiewicz, Egmont, Warszawa.
- McCloud Scott (2015), *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Kultura gniewu, Warszawa.
- Sattler Peter R. (2010), *Past Imperfect: 'Building Stories' and the Art of Memory* [w:] *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*, red. D.M. Ball i M.B. Kuhlman, University Press of Mississippi, Jackson.
- Montfort Nick (2013) *Beyond the Journal and the Blog. The Technical Report for Communication in the Humanities*, „Amodern”, <http://amodern.net/article/beyond-the-journal-and-the-blog-the-technical-report-for-communication-in-the-humanities/> [dostęp: 30.10.2016].
- Szylak Jerzy (2013), *Komiks w szponach miernoty*, Timof, Warszawa.
- Wojnarowski Jakub (2010), *Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu* [w:] *Kultura niezależna w Polsce 1989–2009*, red. P. Marecki, Korporacja Ha!art, Kraków.
- The Graphic Canon. The World's Great Literature as Comics and Visuals* (2012–2013), red. R. Kick, t.1–3, Seven Stories, New York.
- Tuszyńska Kamila (2015), *Narracja w powieści graficznej*, PWN, Warszawa.
- Ware Chris (2012), *Building Stories*, The Random House, London.

