

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach  
Wydział Artystyczny

Milena Michałowska

Ekspresja to podróż w głąb siebie, to uzewnętrzniona mapa mojego ja

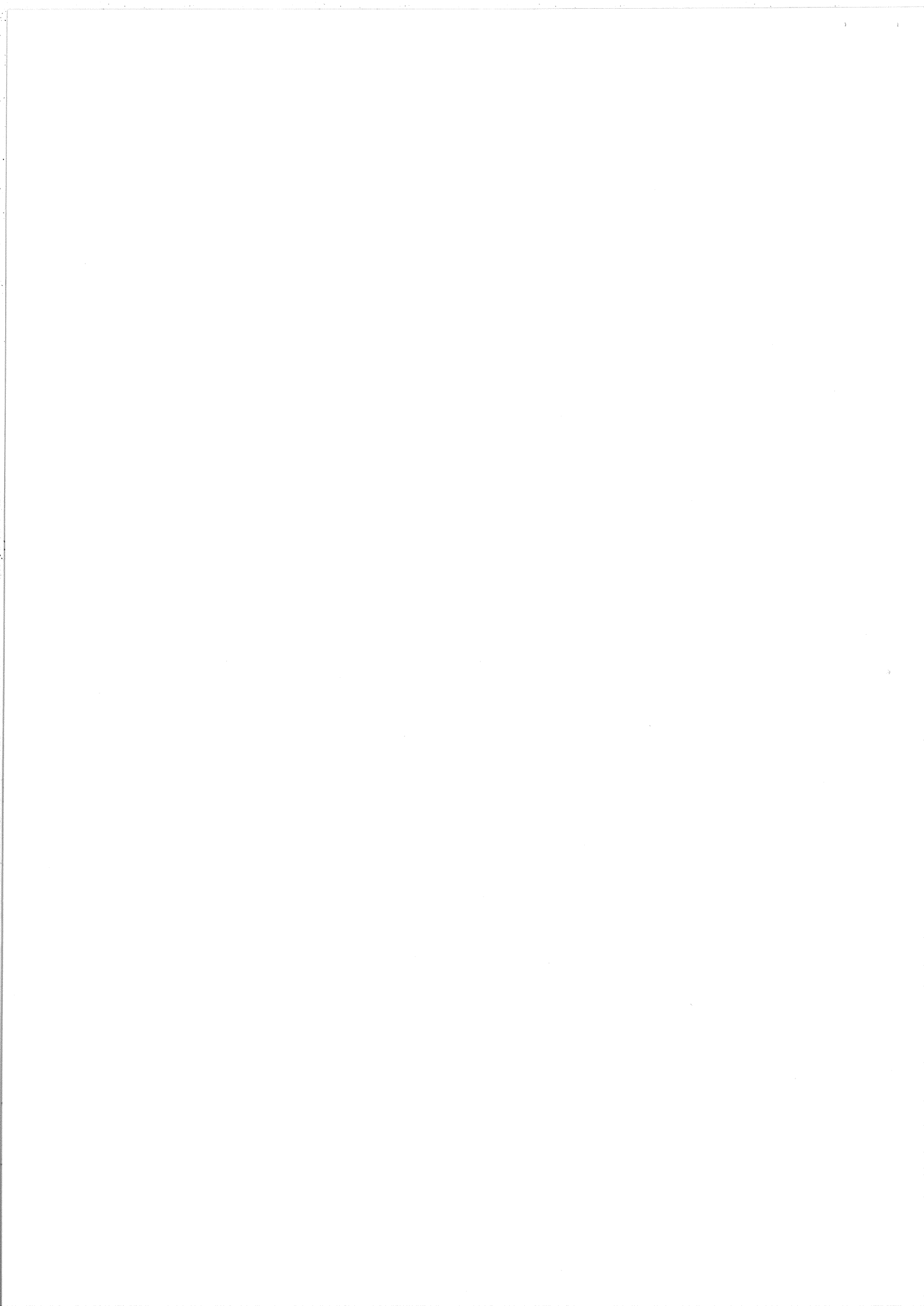
Praca doktorska przygotowana pod kierunkiem promotora:  
dr hab Dariusza Gajewskiego

Katowice rok 2016



Spis treści:

1. Wstęp.....	1
2. Ekspresja w procesie twórczym.....	3
3. Miasto .....	6
4. Mapa jako obraz miasta.....	9
5. Legenda.....	37
6. Pytania i odpowiedzi prace i opis warsztatów terapeutycznych z dziećmi.....	43
7. Bibliografia.....	58



## 1. Wstęp

Nieodparta chęć poznania świata towarzyszy nam już od wieków. Na przekór wielu szkołom i nurtom, które stanowią o wyższości racjonalnego bądź też empirycznego poznania świata, może się okazać, że zarówno rozum jak i zmysły posiadają zrównoważony priorytet poznawczy.

Doskonałym mostem łączącym oba kierunki jest sztuka współczesna, która, dzięki zastosowaniu różnorodnych środków, oferuje nam swobodne balansowanie między tym, co przenośne, a tym, co dosłowne. Wytwarzana jest w ten sposób specyficzna przestrzeń, w której sytuacje i zdarzenia abstrakcyjne przenikają się z tymi prostymi i konkretnymi. Fizyczny zapis tego przenikania jest najlepszym dowodem na jego istnienie. Zabieg ten pozwala na zrozumienie, że wskazówkami na mapie świata może być zarówno zbiór wszelakich paradygmatów oraz rozum wraz z wiedzą i informacjami, jak i same zmysły.

Podczas procesu interpretacji wielokrotnie przenosimy się do miejsc fantastycznych i baśniowych, które nie są jednak bardzo dalekie od rzeczywistości zewnętrznej. Takie działanie może się jednoznacznie kojarzyć z dziecięcymi obserwacjami, które, dzięki różnorodnym wzorcom infantylnym, mogą być przyporządkowane do osób dorosłych. Warto zatem bardzo poważnie rozważyć traktowanie otaczającej nas rzeczywistości jak dziecko, czyli paradoksalnie rzecz ujmując, bardzo poważnie, bowiem z użyciem wszystkich potencjałów energii oraz z niepowtarzalną dla okresu dzieciństwa szczerością. Owa percepcja rzeczywistości z jednej strony pozwala na poznanie świata pojmowanego w całej swej różnorodności i wielobarwności, z drugiej zaś strony zaprasza nas ona do zabawy w tworzeniu jego utopijnej wizji. Utopia ta nie jest jednak rozumowana w znaczeniu pejoratywnym, lecz ma ona na celu przywrócenie tego, co już utracone. Wytwarza się dzięki temu przestrzeń wypełniona swoistą dynamiką dla doświadczania przygód oraz poszukiwań, jak również staje się możliwa retrospektywna wizja zakodowanych w nas wspomnień i wizji, które w znaczący sposób wpływają na sposób poznawania rzeczywistości. Dzięki temu, ukazuje się również takie poznanie, które łączy ze sobą wszystkie aspekty chronologiczne: przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Owe twierdzenie prowadzi z kolei bezpośrednio do refleksji nad pojęciem czasu, który – jak się okazuje – może być bardzo daleki od

filozoficznych abstrakcji. Przeszłość i związane z nią wspomnienia może być przecież traktowana w sposób niesłychanie osobisty, dzięki czemu wyzwała ona wiele wzruszeń i wrażliwości, stając się jednocześnie przedmiotem intymnego przeżywania. Taka perspektywa uświadamia nam, iż oprócz przeszłości, teraźniejszości i przyszłości istnieje również czas z jednej strony nieuchwytny, z drugiej zaś strony ściśle związany z wewnętrzną percepcją. Być może warto zastosować ową technikę jako próbę odpowiedzi na pytania, czy możliwe jest zmniejszenie rozczarowań i niepokoju związanego z tęsknotą za dzieciństwem, oraz jak efektywnie zredukować lęk przed przyszłością?

Duchowa i racjonalna aktywność człowieka wytwarza zatem różnorodne obrazy świata, które otwarte są na różnorodność interpretacji, a co za tym idzie, na różne sposoby poznania owych obrazów. W związku z tym, bardzo istotne jest zrozumienie, że sensualistyczne poznawanie otaczającej rzeczywistości nie jest bezceremonialnym dążeniem do zniszczenia związków ze światem realnym, ani nie w żaden sposób go nie deformuje. Oferuje się w zamian ścisłą interakcję między rozumem a zmysłami i zachęca się do wykorzystania jej podczas procesu obserwacji i poznawania rzeczywistości.

## 2. Ekspresja w procesie twórczym

Ekspresja twórcza musi wzbudzać potrzebę wyrażania siebie i samorealizacji. Proces twórczy jest nie tylko ekspresją ale i transformacją doświadczeń rzeczywistości. Działania twórcze naturalnie skłaniają do wyrażania emocji. Ekspresja osobowości twórcy jest uzewnętrznieniem emocji i przeżyć wewnętrznych. Wiąże się z tym również wyrażanie treści psychicznych. „ Człowiek nie potrafi przeżyć życia nie dając mu wyrazu.”<sup>1</sup> Jak zauważył Charles Baudelaire, twórczość polega na poszukiwaniu wzorów piękna. Ekspresja może mieć charakter nieświadomy, często automatyczny, instynktowny jak również świadomy, bo wyznaczony przez jakiś cel, do którego zmierza. „Wyobraźnia jest analizą i syntezą. (...) Jest wrażliwością. (...) To ona nauczyła człowieka sensu moralnego, barwy, linii, dźwięku i zapachu. Ona, na początku świata, stworzyła analogię i metaforę. Dzieli na elementy wszelką rzecz i posługując się tworzywem zgromadzonym i ułożonym według zasad, których źródło odnaleźć można tylko w głębi duszy, tworzy świat nowy oraz doznanie nowości. Ponieważ stworzyła świat (sądzę, że wolno tak powiedzieć, nawet w sensie religijnym), jest rzeczą słuszną, że nim rządzi. (...) Wyobraźnia jest królową prawdy, a możliwe to jedna z prowincji prawdy. Jest rzeczywiście spokrewniona z nieskończonością.”<sup>2</sup> Natomiast zdaniem Henri Matisse : „Cel mój – to przede wszystkim ekspresja. (...) Dla mnie nie ma różnicy pomiędzy odczuciem natury a sposobem wyrażenia go. Moim zdaniem, ekspresja nie tkwi w dramatycznym wyrazie twarzy czy ruchu. Widzę ją w całym układzie mego obrazu: i w rozmieszczeniu ciała, i w otaczającej je przestrzeni, i w proporcjach: wszystko to składa się na ekspresję. Kompozycja – to umiejętność ułożenia w sposób dekoracyjny tych różnych elementów, którymi malarz dysponuje dla wyrażenia swych uczuć.”<sup>3</sup>

Nie ma dzieła sztuki bez twórczości, twórczości bez procesu twórczego. Każdy akt twórczy jest doświadczeniem indywidualnym twórcy i dlatego w mniejszym lub większym stopniu stanowi ekspresję artysty. Jak przedstawiał artysta CY Twombly w swojej abstrakcyjnej formule, wolne skojarzenia, chcąc zmusić w ten sposób odbiorcę

<sup>1</sup> Cassirer-W. Pielasińska E.; Ekspresja i jej wartość i potrzeba; Warszawa 1983 str 2

<sup>2</sup> C. Baudelaire, Salon 1859, s. 249-250.

<sup>3</sup> H. Matisse, O malarstwie, w: Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa, E. Grabska, H. Morawska (wybór i oprac.), St. Herstal (przekł.), Warszawa 1977, s. 97-98.

do ich rozpoznania jak zamykam rzeczywistość zestawioną z emocjami. Cy Twombly siebie implikuje w przestrzeni własnej pracy. Jego twórczość jest syntezą ciała i duszy, skoncentrowaną istotą życia, wyobraźni i marzeń, słabości, lęków i pragnień. Cy Twombly buduje kompozycje i wzbogaca je o symbole ludzkiej cywilizacji zaczerpnięte z literatury, religii i filozofii. W zgodzie z zamierzeniem artysty linia i plama dają poczucie lekkości, efemeryczności, surowej prostoty oraz psychodelicznej emanacji. Całkowita wolność od zawartości i składu, nacisk na spontaniczny gest, od środka psychiki artysty, zarówno z subiektywnej jak i obiektywnej rzeczywistości, otwarcie malarskiej przestrzeni i akceptacja materii farby, jako istoty malarstwa. Działania te ucieleśniają wolność. Punkt, linia i płaszczyzna są fragmentaryczne i otrzymują nowy strumień komunikacji. Podpis nie jest ukończeniem pracy, ale częścią w ruchu, która zatrzymuje obraz. Twórczość Cy Twombly'ego jest koncentracją życia, wyobrażenia i snu, słabości, ludzkich obaw, uciech i pożądań. Syntezą wyniesioną z ducha, serca i ciała – delikatną i porywczą, świadomą, duchową – bez ograniczeń. Jego ekspresja jest autentyczna, prawdziwa i wewnętrzna „...ekspresja nie posiada środków, gdyż nie ma celu; posiada intuicje rzeczy, ale nie pragnie. Stąd też nie rozpada się w wyniku analizy na abstrakcyjne komponenty woli, środków i celu”.<sup>4</sup> Natomiast zupełnie odmienną konstrukcję mają prace Yayoi Kusamy. Artystka cierpi na halucynacje i obsesyjne myśli, odkąd była dzieckiem. Obecnie tworzy, przebywając w szpitalu psychiatrycznym. Znana ze swoich prac, będących zapisem halucynacji, jak na przykład seria „dots obsession”, instalacji rekonfigurujących jej znak rozpoznawczy: kropki i lustra, wraz z ogromnymi, nadmuchiwanymi przedmiotami w odpowiedzi do konkretnych miejsc. Jak w pracy „each Up to the Universe”, Dotted Pumpkin 2011 odzwierciedlenie znajduje się w dwóch trybach: formalnym, wzoru ciągu czerwono białych groszków na ścianie, podłodze i suficie galerii a efektem nieskończoności stworzonym poprzez lustra. Obie instalacje czynią widza głównym bohaterem. Dots Obsession wizualnie jest zbliżona do halucynacji z dzieciństwa artystki. Halucynacji, w których otaczającą ją przestrzeń pokrywały powtarzające się wzory groszków „(...) groszki mają formę słońca, które jest symbolem energii całego świata i życia, oraz księżyc, który wyraża spokój. Okrągłe, miękkie, kolorowe i nieświadome. Groszki stały się ruchem... Groszki stanowią drogę do nieskończoności”.<sup>5</sup> Instalacja ukazuje, jaką szczególną uwagę artystka zwraca na przestrzeń wytworzoną poprzez kolor, formę i grę światła oraz perspektywę zrealizowaną dzięki powtarzającym się elementom. Jak mówiła artystka w wywiadzie: „Pewnego dnia

<sup>4</sup> E. Véron, Estetyka, A. Lange (przekł.), Warszawa 1892

<sup>5</sup> Kusama, Yayoi (1978), Manhattan Jisatsu Mitsui Joshua [Manhattan Suicide Addict], Tokio: Kosakusho  
zreprodukowane w Hoptman, Yayoi Kusama, et al, s. 12 „(...)a polka-dot has the form of the sun, which is a symbol of the energy of the whole world and our living life, and also the form of the moon, which is calm. Round, soft, colorful, senseless and unknowing. Polka-dots become movement ... Polka dots are a way to infinity.”



patrzyłam na obrus w czerwone kwiatki na stole, a kiedy spojrzałam w górę, okazało się, że ten sam wzór pokrywa sufit, okna i ściany, właściwie cały pokój, moje ciało i wszechświat. Czułam się jak gdybym zaczęła znikać, obracając się w wieczności w nieskończonym czasie i absolutnie wszechświata, jak gdybym została zredukowana do nicości. Kiedy zdałam sobie sprawę z tego, że to się działo naprawdę, a nie tylko w mojej wyobraźni, byłam przerażona. Wiedziałam, że muszę uciekać, w przeciwnym razie zostałamby pozbawiona życia przez czar czerwonych kwiatów. Desperacko biegłam schodami w górę. Stopnie zaczęły się pode mną rozpadać i spadałam w dół skręcając sobie kostkę.”<sup>6</sup> Obiekty faliczne pokryte groszkami związane są z przejawem strachu artystki, jej niepokoju, lęku i traumy. Prace Kusami można odczytać jako formę terapii, konfrontacji ze strachem, ekspresją swoich uczuć, tych dobrych i złych zarazem, jej prace stały się dla niej poniekąd strategią „samozniszczenia”.

Praca artystyczna, twórczość stanowi celowy wytwór człowieka i zawiera w sobie ślad indywidualnych zamierzeń twórcy. Wytwór artystyczny jest obiektem, który stanowi impuls dla przeżyć odbiorcy, a to z kolei jest celem aktywności twórczej artysty. W procesie twórczym z pozornego chaosu wyłania się oryginalny, hybrydowy rodzaj porządku, który z kolei pokazuje złożony sens ludzkiego doświadczenia. Twórczość jest komunikatem, informacją, przekazem. Przekaz ten zakłada istnienie pewnego języka, wedle którego odbiorca może go odczytać. W procesie tym, nadawca, artysta, posługując się specyficznym językiem (systemem znaków), nadaje komunikat. Odbiorca może komunikat odkodować lub uznać go za jakość niesprowadzalną i nieporównywalną do niczego. Twórczość jest źródłem poznania, jest narzędziem edukacji zmierzającej do wspomaganie naturalnych tendencji rozwoju osobowości, jest prowodyrem wyzwolenia swoich emocji.

Nasze indywidualne sposoby odbioru oraz doświadczenia powodują specyficzny sposób odczytywania komunikatów. W rzeczywistości ten sam obraz dla różnych osób może przedstawić różny obszar emocji.

---

<sup>6</sup> Bayly, Zac (2012), "Yayoi Kusama", *Zac-Attack (wywia)*, Wrzesień 21, 2013 "One day I was looking at the red flower patterns of the tablecloth on a table, and when I looked up I saw the same pattern covering the ceiling, the windows and the walls, and finally all over the room, my body and the universe. I felt as if I had begun to self-obliterate, to revolve in the infinity of endless time and the absoluteness of space, and be reduced to nothingness. As I realized it was actually happening and not just in my imagination, I was frightened. I knew I had to run away lest I should be deprived of my life by the spell of the red flowers. I ran desperately up the stairs. The steps below me began to fall apart and I fell down the stairs straining my ankle."

### 3. Miasto

Miasto jest konstrukcją w przestrzeni, jak napisał Kevin Lynch w swojej książce: "Obraz miasta" „ poruszające się elementy miasta , a szczególnie ludzie i ich działania są równie ważne jak jego części nieruchome i materialne. Nie jesteśmy tylko obserwatorami tego spektaklu, ale sami jesteśmy jego częścią, dzieląc scenę z innymi uczestnikami. Najczęściej nasza percepcja miasta nie jest utrwalona ale raczej częściowa, fragmentaryczna, pomieszana z innymi wrażeniami. Niemal Każdy zmysł jest uruchomiony, a obraz jest kompozycją wszystkich uczuć.”<sup>7</sup> Według Lynch'a głównymi wartościami miasta są: czytelność miejskiego krajobrazu, budowanie obrazu „(...)obrazy środowiskowe są wynikiem dwustronnego procesu przebiegającego pomiędzy obserwatorem a jego środowiskiem. Tak zbudowany obraz ogranicza oraz uwydatnia to, co jest spostrzegane, podlegając równocześnie próbom porównywania z przefiltrowanym sygnałem percepcyjnym, w ciągłym procesie interakcji.”<sup>8</sup> Następnymi ważnymi wartościami są: struktura, tożsamość i obrazowość. Miasto składa się z pewnych elementów jak drogi, krawędzie, rejony, węzły, punkty orientacyjne, które są surowcami środowiskowego obrazu w wielkomiejskiej skali. Muszą być powiązane w zorganizowany sposób, aby ustanowić formę. Elementy te oddziałują na siebie, tworząc wzajemne relacje.

W artykule Pauliny Zięby: „ Miasto jako przestrzeń dla sztuki albo sztuka chodzenia po mieście”<sup>9</sup>, miasto przedstawione zostało jako swego rodzaju fenomen, jest ono przedmiotem badań wielu dziedzin jak: ekonomii, socjologii, historii, kulturologii, semiotyki kultury, a także zakresu badań literackich. Każda dziedzina przedstawia ten fenomen inaczej, każda pyta i przedstawia miasto w zupełnie inny sposób. Jacek Purchla, specjalista w dziedzinie urbanistyki, stawia pytanie oraz odpowiada na nie twierdząc: miasto samo w sobie jest dziełem sztuki. Według niego estetyka góruje nad pozostałymi właściwościami w dziele sztuki jak obraz, utwór muzyczny czy literacki, natomiast funkcjonalność miasta dominuje, jednakże w tej całej miejskiej strukturze znajdują się wiele „niepraktycznych” elementów. Zakątki powstałe samoistnie, wszystkie elementy tworzące niepowtarzalny charakter miasta, dźwięki oraz obrazowość miasta dowodzą, że miasto jest dziełem sztuki.

<sup>7</sup>Lynch K. „Obraz miasta” Kraków 2011 s.5

<sup>8</sup>Tamże s.6

<sup>9</sup>Bez porównania Czasopismo naukowe studentów komparatystyki UJ Nr1 (11)/2012 Oblicza miasta „Miasto jako przestrzeń dla sztuki albo sztuka chodzenia po mieście” Paulina Zięba.

Miasto żyje swoim życiem. Wydaje nam się, że mieszkając w danym miejscu znamy je dobrze, a tak naprawdę czujemy się jak małe dzieci, odkrywające codziennie coś nowego. Czy na pewno chodzimy własnymi drogami? Czy miasto samo nie prowadzi swoimi ścieżkami, odkrywając przed nami nowe drogi i zakamarki? Czasem poddajemy się głosom miasta wsłuchując się w jego muzykę, a czasami jesteśmy na nie zamknięci. I głusi.

W artykule jest również mowa o obserwatorze miasta *flâneur*, czyli spacerowiczu, intrygującej postaci, która pojawia się w dziewiętnastowiecznym Paryżu, by bardzo szybko stać się popularnym wzorem kulturowym w szerzej rozumianej całej kulturze zachodu. Spacerowicza, obserwatora miasta, które staje się dla niego widowiskiem. Według starszych definicji, *flâneur* to osobnik trwoniący czas, gapiący się, wałęsający się bez celu. Spacerowicz, by być obserwatorem musi pozostać w ukryciu, jego królestwem jest ulica, miasto. Bohater opowiadania „Przechadzka” szwajcarskiego pisarza Roberta Walsera, przekonuje nas o tym, jak spacerowanie, błądzenie po mieście jest niezbędne do życia oraz pracy. Jak przyjemne i rozwijające może być to zajęcie. „Któryś z paryskich pielgrzymów, lubiących godzinami błądzić po tym kochanym bruku, nie chwyta mimo woli uchem owych tysięcy słów i zdań, rzucanych przez przechodniów i przelatujących powietrzu niczym kule bitwy? [...] Och! Błądzić po ulicach Paryża! Cóż za czarowne i rozkoszne zajęcie. Wałęsać się to cała umiejętność, cała gastronomia oka. Przechadzać się - to wegetacja: wałęsać się - to życie.”<sup>10</sup> Każdy z nas może być takim spacerowiczem, obserwatorem, tworząc własne mapy swoich miejsc, historii i doświadczeń. „Nie ma nic bardziej intensywnego, elektryzującego i rwącego, niż ulice Nowego Jorku. Tłum, ruch uliczny, reklamy wypełniają je z niewymuszoną swobodą, kiedy indziej zaś przemocą. Wypełniają je miliony wałęsających się ludzi, nonszalanckich, brutalnych, jakby nie mieli nic innego do roboty i bez wątpienia nie mają naprawdę do roboty nic oprócz tworzenia permanentnego scenariusza tego miasta.”<sup>11</sup> Miasto staje się dla nas obrazem, lecz nie jednym, jest ono zbiorem obrazów, mniej lub bardziej nachodzących na siebie i powiązanych, mapa jest obrazem formy miasta.

---

10 R. Walser, *Przechadzka*, w: *Przechadzka i inne utwory*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 1990, s. 114-115

11 J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. Renata Lis, Warszawa 2001, s. 28

#### 4. Mapa jako obraz miasta

„Miasto nie tylko nie stwarza żadnych ograniczeń i obnaża przed człowiekiem swoje tajemnice, ale przede wszystkim otwiera przed nim przestrzeń gry, w której wszystkie przygody i historie mają rację bytu.”<sup>12</sup>.

Myślę, że pierwsze skojarzenie jakie nasuwa się po usłyszeniu tej tezy, to ilość możliwości, jakie w dzisiejszych czasach dają nam gry video typu MMORPG czy duże, otwarte lokacje, w takich tytułach jak GTA, czy Witcher. Popularność tego typu narzędzi rozrywkowych sprawia, że taka rozrywka staje się egalitarna. Nie wspomnę już tutaj nawet o Minecraft, czy zapomnianym już trochę dzisiaj Second Life, które są przykładem kreowania przestrzeni oraz uczestniczenia w niej jednocześnie. Przestrzeni, która jest swojego rodzaju połączeniem statycznych, oraz dynamicznych elementów, niczym wielka, pulsująca życiem metropolia. Natomiast grywalizacja w realnym mieście pozwala nam na wykorzystanie elementów miejskiej infrastruktury jako elementy swoistego placu zabaw dla mieszkańców, wykorzystując takie znane przykłady jak „jednoręki bandyta- rekuperator” - maszyna pozwalająca na grę, w której „żetonami” do gry są psie odchody.

Jak wspomniałam wcześniej, miasto jest zbiorem obrazów, więc mapa jest obrazem miasta. Mapa jest źródłem informacji, określeniem wyobrażenia przestrzeni, obserwacją. Mapa jest sposobem prezentacji, zobrazowania przestrzeni. Mapa jest uogólnionym obrazem powierzchni, wykonanym na płaszczyźnie, w skali, według zasad odwzorowania kartograficznego, przy użyciu umownych znaków graficznych. Mapa jest konstrukcją obrazu świata, społeczeństw. Przykłady map pokazują, jakie zmiany zaszły “(...)w zakresie systemu pojęciowego kształtującego obraz świata społeczeństw, których egzystencję dzieli czas i przestrzeń(...)”. (Kultura — Historia — Globalizacja Nr 15 „Słowo A Konstruowanie Obrazu Świata — Historia Wybranych Pojęć Geograficznych, Filip Wolański). Pierwsze mapy jak Mapa z Gasur czy Tabula Puentigeriana były bardzo schematyczne, w rzeczywistości można je uznać za itinerarium. Tabula Orbis (Mapa Świata), mapy wykreślone na podstawie ksiąg Ptolomeusza są wielobarwne i malowane na pergaminie, a dzięki zawartych w nich współrzędnych, w renesansie nakreślono od nowa mapy znanego starożytnym świata.

---

<sup>12</sup> Bez porównania Czasopismo naukowe studentów komparatystyki UJ Nr1 (11)/2012 Oblicza miasta, „Ciągłe odtrącanie przeszłości”, czyli o Nowym Jorku jako wcieleniu ideału modernistycznego” Michalina Kmieciak

Jedną z ciekawszych map jest Mapa z Ebstorf, średniowieczna mapa świata namalowana na 33 zszytych kawałkach pergaminu. Jest to mapa typu orbis terrae, przypominająca swoim kształtem królewskie jabłko. Mapa z Hereford, jako jedyna nosi oficjalną nazwę Mapa Mundi, czyli płótno świata. Mapa Juana de la Cosa jest najwcześniejszą prezentacją obu Ameryk. Bardzo ciekawy jest projekt Octant projection Leonardo da Vinci, który jest rzutem ziemi składającej się z ośmiu trójkątów, mogących pokryć powierzchnię modelu kuli ziemskiej. Niesamowitym przykładem zbioru Map jest Civitates orbis terrarum perspektywiczne plany miast i inne ilustracje, sporządzone przez ponad 100 kartografów, topografów, malarzy oraz grafików. Grawerowane matryce pokrywano ręcznie farbami, co umożliwiło druk odbitek barwnych. Mapy stały się obrazami świata, odzwierciedleniem przestrzeni.

Mapy są również wykorzystywane do celów artystycznych. Jasper Johns był chyba najbardziej znanym propagatorem mapy w sztuce. Artysta inspirował się podarowanymi mapami Stanów Zjednoczonych przypominającymi kolorowanki dla dzieci. Jego szorstki ślad pędzla nawiązuje do ekspresjonizmu abstrakcyjnego, kontury państw na mapach są rozpoznawalne, jednak kolory nie zawsze respektują granice poszczególnych stanów. Poprzez takie zabiegi artysta sugeruje że obraz jest wizualną grą słów. Jasper Johns uważał, że malował mapy, a nie tworzył obraz z mapy. Zupełnie odmiennym, zdecydowanie poetyckim dziełem jest praca amerykańskiej artystki i projektantki Mayi Lin „Water Line and Blue Lake Pass – Installation view Pace Wildenstein, New York. Lin bada aspekty świata przyrody poprzez rzeźby i rysunki, koncentrując się na mapowaniu, jako sposobie przełożenia ogromu miejsca do skali, którą możemy zobaczyć i zrozumieć. Artystka wykorzystwała modele siatek i topograficzne rysunki, jak również bardziej zaawansowaną technologię (sonar, radar, zdjęcia satelitarne) aby zbadać części świata które są niedostępne lub niemożliwe do zaobserwowania w całości. Ciekawym przedsięwzięciem związanym z mapą jest The Map Marathon który odbył się w The Serpentine Gallery w Londynie. Przedstawiony zestaw map pokazuje nam, iż mimo tego, że“(…)świat jest sferyczny, a papier płaski(…)” (McCarthy) możliwości projekcji świata nas otaczającego są ogromne. Projekcje nie są neutralne, naturalne, lub “dane”. Są konstruktem, podszytym różnymi konwencjami. Zbiór prac pokazuje nam, w jaki sposób możemy wizualizować nasze światy, fizyczne lub abstrakcyjne, prawdziwe lub wyimaginowane. W projekcie biorą udział artyści i reprezentanci z wielu dziedzin naukowych, aby utworzyć osobistą mapę. Niektóre mapy są przekształcone z danych naukowych w uproszczony język wizualny, podczas gdy inne przedstawiają schematy form społecznych, politycznych czy fizycznych. Wiele map zostało wykreowanych na nowo, obalony został ich pierwotny cel i przedstawiona została nowa wizja rzeczywistości. Ciekawym przykładem mapy jest projekt Suzanne Lacy, „Prostitution Notes” o performatywnych badaniach na temat prostytucji. Brązowy papier z notatkami miał

służyć jako mapa myśli do zrozumienia życia nocnego prostytutek. Autorka projektu poznawała rzeczywistość prostytutki dzięki kontaktom z ludźmi w ich środowisku, spotkaniom w barach w najbliższym im otoczeniu zbierając jednocześnie jakieś drobne przedmioty i zawierając je w mapie. Zapis tej podróży przeniósł autorkę w trzy wymiary: socjologiczny, geograficzny oraz jej własny, psychologiczny. Innym spojrzeniem na mapę jest projekt „Dream Mapping” artystki Susan Hiller, eksperyment socjologiczno - naukowy polegał na codziennemu zmapowaniu snów pewnej grupie osób i zestawianiu ich ze sobą aby odnotować szereg wspólnych cech. Innym spojrzeniem jest mapa pisarza Etela Adana który napisał: „W mapach nie liczą się kształty, tylko energia przepływająca przez różne miejsca. Chodzi o wskazówki i przeszkody. O krążenie krwi. Krew miast. Krew terytorium. Wszystko to podobne to chwiejności umysłu. Oczywiście, zadaniem map jest wywołanie w nas marzeń, a wewnątrz nich miejsca zawsze wyglądają tajemniczo. Ale ja postrzegam je również jako pola energii: struktury (albo kontynenty!) są stałe, ale życie krąży między nimi. Ulice to wskazówki, to znaki, które umożliwiają ciągły przepływ życia.”<sup>13</sup> Przykłady map artystów jak Mat Mullican Mapa: „the year of the calendar” oraz jego mapa przyszłości. Augusto di Stefano „plan (for) history” zestawienie planu domu z dzieciństwa i teraźniejszości. Dave McKean „A map of human heart”. Mapa ilustrująca internet Kevina Kelley. Doug Aitken - mapa Manhatanu. Pokazują, że mapy służą nam do lepszego zrozumienia tego, co nas otacza.

Chęć eksperymentowania i poszukiwania nowych doświadczeń w kontekście z mapą stały się głównym wątkiem mojej pracy. Ekspresja twórcza towarzysząca w trakcie tworzenia i planowania map stała się terapią oraz formą wglądu we własne wnętrze i emocje związane z własną historią i doświadczeniami. Kształtowanie powierzchni, tworzenie i przekształcanie nowych form graficznych pozwoliło na budowanie nowych światów oraz dało możliwość na połączenie wszystkich doświadczeń, zebrania ich w jedną całość. Kreowanie pozwoliło mi zagłębić się ponownie do przeszłości, odświeżyć ją, odtworzyć jak i przetworzyć. Mapy stały się notatkami chwil. Dzięki stworzonym znakom graficznym, można odnieść się do różnych punktów, miejsc na powierzchni mapy tak, jak na mapie kartograficznej. Znaki te tworzą odniesienia pomiędzy sobą, wytwarzają przestrzeń oraz swój specyficzny system zaistnienia na płaszczyźnie, natomiast rysunek, notowanie pozwala na pogłębienie i nadanie dodatkowego znaczenia wszystkim elementom na mapie. Mapa nie jest już tylko zestawieniem określonych miejsc i przestrzeni, ale staje się pewnym

<sup>13</sup> „Mapping it out” An alternative atlas of contemporary cartographies, Thames & Hudson. s.182,2310 “Maps are not about shapes but about energies flowing in and out of places. They are about directions and obstacles. The circulation of the blood. The blood of cities. The blood of a territory. All this akin to the instability of the mind. Of course, maps are objects to make us dream, where places look always mysterious. But I see them also as energy fields: structures (or continents!) are fixed, but life circulates between them. Streets are directions, are signs that allow the ongoing flow of life.”

zbiorem opowieści. Mapa staje się autobiografią; “ W autobiografii nie sposób uniknąć tego, że bardzo często w miejscu, gdzie zgodnie z prawdą należałoby napisać „raz”, pisze się „wiele razy”. Zawsze bowiem zachowuje się świadomość faktu, że wspomnienie wydobywa z ciemności coś, co słowo „raz” rozbija na części; zaś słowa „wiele razy” nie całkiem przed tym chronią, lecz utrzymują przynajmniej w zgodzie z przekonaniem autora, wynosząc go ponad takie rodzaje przeżyć, których może w jego życiu brakowało zupełnie, lecz które rekompensują mu inne przejścia, jakie nie nasunęły mu się nawet we wspomnieniu. ”<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Franz Kafka 3. L.A. Renza, *Wyobraźnia stawia veto: teoria autobiografii*, przeł. M. Orkan-Łęcki, „Pamiętnik Literacki” 1979, z. 1, s. 279.

## MAPA NR 1

Jest tyle rzeczy, które pragnę wiedzieć... Wspomnienia z dzieciństwa ukazują się jako obrazy, które mogą być różnorako odczytane. Nie mniej jednak, wspólnym fundamentem dla kreowania tego typu obrazów jest niewinność i szczerść płynące z okresu dzieciństwa. Wspominając kształty, barwy, zapachy oraz melodie sprzed wielu lat, możemy z niezwykłą łatwością ożywić własne dziecięce wyobrażenia. Tworzy się dzięki temu nasza prywatna przestrzeń, w której na chwilę powracamy do dziecięcych poszukiwań oraz przygód. Tak jak dla Sary Faneli, ilustratorki, niektóre przedmioty są powrotem do dzieciństwa; „Każdy przedmiot ma swoją historię, która może zostać przekazana lub napisana na nowo. Odręczne pismo w niespodziewanym kontekście ma moc przywoływania wspomnień. W swoich pracach uzyskuję różne struktury poprzez posypywane powierzchni takimi rzeczami jak cukier, soczewica, spaghetti czy ryż.”<sup>15</sup> Tak mapa jest podróżą po świecie materii, ich historią oraz wykorzystaniem, odkrywamy tajemnice zawarte w rzeczach, z którymi stykamy się na codzień. „Choć paragon ten przypomina mi o trudnym okresie życia, cieszę się, że wciąż go mam. Przechowuję intymne wspomnienia w sposób inny niż zdjęcie lub nawet pamiętnik, po które raczej nie sięga się po to, by zachować pospolite życiowe szczegóły”<sup>16</sup> Forma przedmiotów z którymi stykamy się przez całe nasze życie kształtuje nasze wyobrażenie o otaczającej nas, materialnej rzeczywistości. Mapowanie jest tej rzeczywistości odzwierciedleniem we własnej, indywidualnej formie. Mapa jest abstrakcją psychicznego świata, symbolicznym opisem idei. Skrawki wspomnień stają się elementami mapy, surowcami obrazu.

---

15 Sara Faneli. Creature Creator for Children's Illustration, (artykuł) czerwiec 2011

„Every object has a story behind it to be relayed or reinvented. Handwriting in an unexpected context is very evocative. I create the different textures in my work by sprinkling the surface with things like sugar, lentils, spaghetti and rice”

16 Mark Miodownik(„W rzeczy samej „, s. 54



## MAPA NR 2

Prawdziwych rzeczy nie można dotknąć.

Mglistość otaczającej nas rzeczywistości, mglistość miejsc oraz wieloznaczność sytuacji oraz zdarzeń, to temat, który wywołuje nieznośną melancholię i niezrozumiałą tęsknotę. Dzięki mapie możliwym staje się uchwycenie tych wszystkich elementów oraz pokazanie świata codziennego, czyli świata pragnień, rozkoszy, radości i smutku, w całej swej różnorodności, wielobarwności.

Obraz miasta; „...mentalny wizerunek materialnego świata ugruntowany w umyśle człowieka, jest kluczowym ogniwem poszukiwania drogi”.<sup>17</sup> Mapa jako obraz miasta, zawarte w niej uczucia i historie budują emocjonalną przynależność do miejsca. Poszukiwanie i odnajdywanie się w tym zamglonym świecie myśli i przeżyć, czasem przypomina poszukiwanie drogi. Próba narysowania, zobrazowania nadaje inne znaczenie i powoduje odnalezienie się w zawitych konstelacjach emocji, tak jak artysta Simon Fujiwara powiedział „ Ludzie często zatrzymują mnie i pytają o drogę; czasami to ja pytam innych. Zaletą bycia głuchym jest to, że zazwyczaj mam ze sobą papier i coś do pisania. Pospolite mapy pospolitych miejsc mogą być potwornie skomplikowane kiedy rysuje się je w powietrzu. Ale kiedy narysujesz je na papierze, wszystko jakoś układa się w zadziwiająco jasność. Przynajmniej zazwyczaj.”<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Lynch K. „Obraz miasta” Kraków 2011 s 5

<sup>18</sup> „Mapping it out” An alternative atlas of contemporary cartographies,, Thames & Hudson. „ Often , people will stop me and ask for the directions, and somethimes I will do the same. An advantage in being deaf is that I ussually have a hand paper and pen. Every day maps for everyday places can get pretty complicated when you draw the in

Miasto, jego tkanka jest od dawna inspiracją również dla liryków:

Czasem WWA mi opór przypomina kobietę

Ulice to jej tatuaże, ja ją proszę o rękę. Będzie wesele

Będzie wesele

Taco Hemingway „+4822”

MAPA NR 3

Czy czas się zatrzymuje kiedy śpimy?

Świat snu złudnie przypomina świat zewnętrzny. Szczególną cechą snu jest jednak brak ograniczeń związanych z czasem i przestrzenią. Oprócz tego, w snach stale są obecne elementy cudowne oraz fantastyczne, które tworzą naszą własną krainę czarów. Sen może zatem służyć jako mapa, za pomocą której przetwarzamy, zniekształcamy i manipulujemy rzeczywistością. Za doskonały przykład zobrazowania możliwości, jakie dają marzenia senne jest tekst Wojciecha Alszera:

Sny

*„widzę słońce i promienie przebijające chmury niebo w kolorze purpury ciągnące po horyzont góry*

*mgła w dolinach krajobraz ponury piękno natury*

*tak wspominam sny o których nie zapominam w których*

*stare opuszczone hale przecinają tory a mury*

*porastają wytrwale niczym korale struktury drzew których*

*konar za konarem pną się do góry*

*małe detale niedbale niesie gdzieś podmuch wichury*

---

the air. But when you draw them in the paper, everything has a way of resolving itself into startling clarity. Usually, anyway"

*schodzę po schodach światło odbija woda siadam na skale  
czuję fale na nogach i odpływam coraz dalej  
czuję się najwspanialej  
od bodaj lat miliona jestem wreszcie z powrotem w moim idealnym mieście  
pogoda szklana tam też jest  
idę się przejść gdzieś pełna swoboda  
to totalna przygoda mogę ją przeżyć we śnie  
to może powodować że nie chce mi się wstawać wcześniej  
to słowo „relaksować się” pomnożone razy dwieście(...)'*

Wyobraźnia jest językiem snu, jej istotą jest zdolność tworzenia i przekształcania obrazów psychicznych, przemawia w sztuce oraz inspiruje. „...wyobraźnia, wrażliwość, jednym słowem osobowość, są tak żywe i pobudliwe, że samodzielnie przetwarzają rzeczy, barwią je własnymi kolorami i naiwnie przesadzają w kierunku swych zamiłowań.<sup>19</sup> Nie jest powiązana tak silnie z intelektem jak z intuicją, codziennymi emocjami i głębokimi uczuciami, które przemawiają niewerbalnym językiem obrazów. Obraz jest językiem sztuki tak jak jest językiem podświadomości, sztuka pokazuje obrazy z perspektywy indywidualnej wyobraźni, zwykle w dosyć przypadkowy sposób. Obraz i słowo wyrażają prawdę uniwersalną, mądrość archetypów, starą i współczesną psychologię kultury.

Sny ludzkie są niezgłębionym naukowo zjawiskiem, które pozwala nam kreować nierealną, abstrakcyjną rzeczywistość. To nasze intymne, nieograniczone przestrzenie, których wycinki próbujemy uchwycić w materialnej formie.

---

<sup>19</sup> E. Véron, Estetyka, A. Lange (przekł.), Warszawa 1892

## MAPA NR 4

Miasto jest czymś mniej rzeczywistym, bo nie można go dotknąć. Co tworzy miasto?  
Miasto jest miejscem czy ideą?

„Miasto to słowo używane do określania niemal wszystkiego. Jeżeli każde miejsce można nazwać miastem, to definicja ta niesie ze sobą ryzyko utraty swojego znaczenia. Miasto jest tworzone przez ludzi je zamieszkujących, wewnątrz granic i możliwości, które może im zapewnić: posiada szczególną tożsamość, która stanowi więcej niż aglomeracja budynków. Klimat, topografia i architektura tworzą coś niepowtarzalnego, podobnie jak jego zaczątki.” „żeby zrozumieć sens miasta należy dowiedzieć się czegoś o ludziach, którzy w nim mieszkają, jak i o tych, którzy je zbudowali. Należy zapytać ich jak to zrobili, i w jakim celu.”<sup>20</sup>

Mapa miasta, bądź wybranych jego fragmentów, idealnie spełnia rolę szkicownika własnych myśli. Miasto, jako życiowa przestrzeń człowieka zachęca nas do refleksji nad jego zmianami oraz miejscami, które generują poczucie przynależności oraz wywołują wiele emocji, począwszy od sympatii, a na lęku i niechęci skończywszy. Obraz miasta jest wynikiem dwustronnego procesu przebiegającego pomiędzy obserwatorem a jego środowiskiem. „Środowisko sugeruje rozróżnienia i związki, a obserwator - wybitnie zdolny do adaptacji i skupiony na własnych celach oraz potrzebach - wybiera, organizuje i nadaje znaczenia temu co widzi. Tak zbudowany obraz ogranicza i uwydatnia to, co jest spostrzegane, podlegając jednocześnie próbom porównywania z przefiltrowanym sygnałem percepcyjnym, w ciągłym procesie interakcji.”<sup>21</sup>

Miasto jest subiektywnym zbiorem wielu zjawisk, form, pomysłów na jego postrzeganie. Postrzeganie to natomiast, zależy od perspektywy, potrzeb oraz naszych własnych możliwości.

---

<sup>20</sup> The Language of the city” Deyan Sudjic

„City is a word used to describe almost anything... If anywhere can be defined a city, then the definition runs the risk of meaning nothing. A city is made by its people, within the bounds of the possibilities that it can offer them: it has a distinctive identity that makes it much than an agglomeration of buildings. Climate, topography and architecture are part of what creates that distinctiveness, as are its origins” „to make sense of a city, you need to know something about the people who live in it, and the people who built it. You need to ask how they did it and why.”

<sup>21</sup> Lynch K. „Obraz miasta” Kraków 2011 s7

## MAPA NR 5

Mogę myśleć o niczym?

Retrospektywne kreowanie obrazów z wycieczek i podróży przypomina osobliwe ślady różnorodnych aktywności, dzięki którym zapraszani jesteśmy do wyjątkowej gry w poszukiwanie, kodowanie, odkodowywanie coraz to nowych pojęć i znaczeń. Nieświadomie kolekcjonujemy obrazy rzeczywistości i łączymy je ze sobą naszymi specyficznymi kanałami. Odbyte podróże mają wpływ na oczekiwania wobec tych przyszłych, na których temat również mamy swoje wyobrażenia. Formy tych życzeń wobec przyszłości również są elementem wielkiej gry. Indywidualna forma tych map jest nam potrzebna, jak twierdzi Neil Galman:

„Im wierniejsza mapa, tym bardziej przypomina teren. Najwierniejsza mapa sama stałaby się terenem, który przedstawia. W ten sposób stałaby się idealnie wierna i całkowicie bezużyteczna.”

Założmy, że życie to podróż, nieskończona, zaskakująca. Nieskończone menu możliwości. Dzięki mapowaniu wszystkich wydarzeń, miejsc proces twórczy jest czymś więcej niż tylko zbiorem spreparowanych rzeczy. Jest okazją, aby spotkać wymiar swojej wewnętrznej istoty i odkryć samego siebie.

## 5. Legenda

Jak wspomniałam wcześniej, mapa służy nam do lepszego zrozumienia tego, co nas otacza tak legenda pomaga nam zrozumieć informacje, komunikat zawarty w mapie. Przekaz ten zakłada istnienie pewnego języka, wedle którego odbiorca może je odczytać. Mapowanie jest procesem, który próbuje zrozumieć relacje pomiędzy światem i sobą samym. Natomiast legenda jest zbiorem informacji zawartych w mapach oraz niezbędny do jej prawidłowego odczytania, opis występujących na niej symboli.

Wychodząc od map wykreowałam legendę jako połączenie heterogenicznych elementów i informacji w nich zawartych jak notatki, opisy wydarzeń i historii związanych z danym miejscem dających się układać w różnorodne konfiguracje. Legenda stała się zestawem map oraz gotowych elementów. Ten zbiór stworzył ciąg historii opisujących moją drogę w tworzeniu map. Każdy element zawarty w tej historii nawiązuje do jakiegoś miejsca w rzeczywistości lub zdarzenia i jest odwołaniem do elementu znajdującego się na mapach. Realizacja staje się szkicownikiem myśli, jest próbą interpretacji otaczającego mnie świata.

## 6. Pytania i odpowiedzi- prace i opis warsztatów z dziećmi.

Prezentowane realizacje dzieci sytuuję w kontekście ekspresji rozszerzając zagadnienie mapy. W realizacji skoncentrowałam się na poszukiwaniu wspólnych płaszczyzn pomiędzy twórczością dziecka i artysty. Rozszerzenie obszarów zainteresowań umożliwiło mi stworzenie nowych koncepcji i strategii artystycznych. W realizacji działań artystycznych z dziećmi skupiałam się przede wszystkim na ekspresji i wyrażeniu siebie. W przypadku dziecka proces twórczy umożliwia manifestację swoich cech osobowości. Wynika to z emocjonalnego stosunku dziecka do otaczającej go rzeczywistości. Motoryka oraz procesy emocjonalne kierują percepcją i wyobraźnią dziecka. Ekspresja artystyczna dziecka wyzwala utrwalone napięcia i zahamowania, umożliwia dziecku na odwrócenie uwagi od koncentrowania się na własnym „ja” dając możliwość na wyzwolenie się z egocentryzmu. W realizacji mapowania wykorzystywałam proces twórczy służący autoekspresji. Działania twórcze mają na celu identyfikację i wyrażanie emocji, a także akceptację siebie poprzez techniki graficzno-wizualne i narracyjne. „Twórca poznaje zarówno otaczającą go rzeczywistość bezpośrednio (rzeczy zjawiska), jak i rzeczywistość własnych doznań (sposrzeżeń, myśli, wyobrażeń), jak wreszcie rzeczywistość swego dzieła. Można zatem uważać, że poznanie obejmuje życie twórcy w jego całości. W przedmiocie twórczości poznanie to wyraża się w formie zobiektywizowanego doświadczenia indywidualnego, osobistej wiedzy twórcy”.<sup>22</sup> Wybitny estetyk amerykański R. Arnheim w pracy pod tytułem: „Sztuka i percepcja wzrokowa” wykazał, że zarówno w dziełach sztuki jak i w sztuce dziecka podstawowe prawa kompozycji zależą od poddania się autorowi instynktowi spostrzegania. Odczuwanie, myślenie oraz spostrzeganie ma u każdego charakter estetyczny, dlatego czysta, nie zepsuta ekspresja artystyczna musi w sobie „pierwiastek estetyczny” odzwierciedlać. Realizacja działań artystycznych była próbą interpretacji tematu miasta, jako subiektywnego zbioru wielu zjawisk. Proces twórczy

---

<sup>22</sup> A. Trojanowska – Kaczmarek: Dziecko i twórczość, red. 1971: Komitet Nauk Pedagogicznych i Psychologicznych PAN, s.33

stał się eksperymentalnym laboratorium mapy. Inspirując się pracami z serii pytania i odpowiedzi Sawka - Sato zrealizowałam projekt polegający na odpowiadaniu na zadawane przeze mnie pytania graficzne. Wykreowałam elementy które nawiązują do historii, miejsc, zdarzeń w rzeczywistości, są odwołaniem do elementów znajdujących się na mapach. Tematem działań artystycznych stały się relacje zachodzące w trakcie mapowania miejsc oraz myśli, a ekspresją tych działań. Prace poniżej są odpowiedziami dzieci na zadane pytania / kody graficzne. Mały twórca sam wykreował swój świat odpowiadając na pytania. Dziecko kształtuje rzeczywistość na wzór idei, które sobie o niej wytworzyło, ilustruje swój świat wewnętrzny, nie naśladuje wiernie obrazu zewnętrznego. "Z tych właśnie powodów twórczość można uważać za ekspresję całej osobowości twórcy. Twórca poznaje zarówno otaczającą go rzeczywistość bezpośrednio (rzeczy, zjawiska), jak rzeczywistość własnych doznań (sposrzeżeń, myśli, wyobrażeń), jak wreszcie rzeczywistość swego dzieła. Można zatem uważać, że poznanie obejmuje życie twórcy w jego całości. W przedmiocie twórczości poznanie to wyraża się w formie zobiektywizowanego doświadczenia indywidualnego, osobistej wiedzy twórcy."<sup>23</sup>

Wytwór plastyczny dla dziecka jak i dla artysty staje się komunikatem, a proces twórczy jest nie tylko ekspresją, ale również transformacją doświadczeń rzeczywistości. Jest niewyczerpalnym źródłem wiedzy o życiu psychicznym twórcy.

---

<sup>23</sup> Trojanowska – Kaczmarska A.: Dziecko i twórczość, red. 1971: Komitet Nauk Pedagogicznych i Psychologicznych PAN, s.33)





## 7. Bibliografia:

- W. Karolak.: Mapping w twórczym rozwoju i arteterapii. Wydawnictwo Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej, Łódź 2006.
- K. Prałat.: *Tożsamość jako wybór. Sytuacji pogranicza czasopismo naukowe polisemia*, 2/2014 – Transgraniczność.
- A. Trojanowska – Kaczmarek .: *Dziecko i twórczość*, red.: Komitet Nauk Pedagogicznych i Psychologicznych PAN 1971.
- M. Karwowski.: *Identyfikacja potencjału twórczego. Teoria-metodologia-diagnostyka* Warszawa 2006.
- E. Véron, *Estetyka*, A. Lange (przekł.), Warszawa 1892.
- K. Krasoń.: *Twórczość-ekspresja-aktywność artystyczna w rozwoju dzieci i młodzieży*, Katowice 2011.
- M. Miodownik.: *W rzeczy samej*, Kraków 2016.
- K. Lynch.: *Obraz miasta*, Kraków 2011.
- *H. Matisse, O malarstwie, w: Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, E. Grabska, H. Morawska (wybór i oprac.), St. Herstal (przekł.), Warszawa 1977.
- W. Cassirer, *E. Pielasińska .: Ekspresja i jej wartość i potrzeba; Warszawa 1983.*
- *C. Baudelaire, Salon 1859.*

- P. Zięba Oblicza miasta „Miasto jako przestrzeń dla sztuki albo sztuka chodzenia po mieście”.Bez porównania Czasopismo naukowe studentów komparatystyki UJ Nr1 (11)/2012.
- F. Kafka 3. L.A. Renza, Wyobraźnia stawia veto: teoria autobiografii, przeł. M. Orkan-Łęcki, „Pamiętnik Literacki” 1979.
- H. Ulrich Obrist (Author), Tom McCarthy (Foreword) Mapping It Out: An Alternative Atlas of Contemporary Cartographies, 2014.
- Y. Kusama, Manhattan Jisatsu Mitsui Joshua [Manhattan Suicide Addict], Tokio: Kosakusho zreprodukowane w Hoptman, Yayoi Kusama,1978.
- Z. Bayly.: "Yayoi Kusama", *Zac-Attack (wywiad)*, *Wrzesień 21, 2013*.
- K. Harmon,.:The Map as Art: Contemporary Artists Explore Cartography. New York: Princeton Architectural Press, 2009.
- A. Robinson The Look of Maps: An Examination of Cartographic Design. Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1966.
- L. Miller.: Mood mapping,
- P. Forêt, A. Kaplony .: The Journey of Maps and Images on the Silk Road,2008.
- T. Samara.: Paperback Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop,2005.
- E. Robson.: Mathematics in the Ancient Iraq: A Social History, Princeton University Press, 2008.
- J. Wilke, Die Ebstorfer Weltkarte, Text- und Tafelband, Bielefeld 2001.
- C. Waldman, J. Cunningham: Encyclopedia of Exploration. T. II: Places, Technologies, and Cultural Trends. New York: FactsOnFile, 2004.
- M. Hernández Belver Introducción: El arte y la mirada niño. Dos siglos de arte infantil, Arte, Individuo y Sociedad. Anejo I2002.
- W. G. Sebald - .:Subjective Stories in Paintings. - Cy Twombly Annals of Arts (Roczniki Humanistyczne), issue: Vol.58, 4 / 2010.
- G. H. Luquet, :El dibujo infantil. Barcelona. Editorial Médica y Técnica, Barcelona.1978

- S. Fanelli.:
  - My Map Book (ABC, 1995)
  - A Dog's Life (Heinemann, 1998); US edition, The Doggy Book (Running Press, 1998)
  - It's Dreamtime ,Heinemann, 1999
  - Dear Diary, Walker Books, 2000
  - Sometimes I think, Sometimes I am ,Tate Publishing, 2007
  - The Onion's Great Escape Phaidon Press, 2012
- O. Jeffers.:How to Catch a Star, Philomel, 2004

*Oliver Jeffers*

