

Ocena dorobku artystycznego i dydaktycznego oraz pracy doktorskiej:
Tej drogi nigdy nie było – rysunkowa adaptacja Eposu o Gilgameszu
w związku z przewodem doktorskim Mai Starakiewicz

CHADZAŁ ODLEGŁYM SZLAKIEM, WIODĄCYM W DALEKOŚĆ. PEŁNĄ BÓLÓW BYŁA WĘDRÓWKA JEGO I PEŁNĄ ZNOJÓW WYPRAWA*

Kilka faktów jest niewątpliwych: Maja Starakiewicz studiowała na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, zarówno na studiach magisterskich, jak i doktoranckich. Od 2020 roku jest asystentką na Wydziale Sztuki Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Tarnowie. Pracuje jako projektantka graficzna i ilustratorka. Nie stroni od działań interdyscyplinarnych z pogranicza różnych mediów.

Wiele zrealizowanych projektów Mai koncentruje się wokół literatury. Począwszy od *Lustra wielokrotnionego* – spektaklu rysunkowego na podstawie *Rękopisu znalezionej w Saragossie*, przez *Seksplozję* – picture recitation i animacji na podstawie opowiadania Stanisława Lema, *Chronosa wyzwolonego* ze związkami z *Prometeuszem skowanym* Ajschylosa oraz *Prometeuszem wyzwolonym* Shelleya, skończywszy na *Tej drogi nigdy nie było – rysunkowej adaptacji Eposu o Gilgameszu*.

Do związków z mitologią i klasycznymi motywami autorka odsyła nas po raz kolejny w instalacji rysunkowej *Koinos Hermes*.

Prometeusz, Hermes w końcu Gilgamesz.

To wydaje się symptomatyczne dla Mai Starakiewicz: silne relacje z literaturą, literaturą najwyższej próby, i podejmowanie się projektów nieoczywistych, znajdowanie nowych relacji ilustratora z tekstem literackim, w końcu poszukiwanie nowych obszarów użycia ilustracji. Autorka lubi też pracować w zespole i co istotne, wszystkie te projekty mają wyraziście i starannie opracowaną stronę designerską. Zresztą w całej działalności projektowej Mai Starakiewicz jasno rysuje się ten aspekt starannego opracowania designerskiego i koncepcyjnego

DZIWNY WĘDROWCZE! TYŚ W DALEKĄ ZAPUŚCIŁ SIĘ DROGĘ.

Poszukiwanie ciągle nowych obszarów użycia ilustracji: *Wściekła gwiazda T-Tauri* – seria nadruków na porcelanowe naczynia, wykonana w technice kalki, *seria kosmiczna – Pan tu nie stał* – projekt dwóch talerzy w stylu retro sf, *Bajka pana Kleksa* – nadruki na tkaniny wykorzystane na t-shirtach oraz bluzach dla dzieci i dorosłych, *Heca* – nadruk na t-shirt.

Użycie ilustracji w przestrzeniach muzealnych i wystawienniczych: seria map dla centrum Bajka pana Kleksa w Katowicach, *W Polsce króla Maciusia* – wystawa w Muzeum Żydów Polskich POLIN – projekt gry planszowej oraz przygotowanie wszystkich grafik, zaprojektowanie układu treści na część historyczną wystawy z zespołem Fabryki Dekoracji.

Po raz kolejny wart podkreślenia jest aspekt starannego opracowania graficznego i, w tym wypadku, wystawienniczego. Znowu udana praca w zespole.

I jeszcze pośród tych poważnych i ważkich prac nieoczekiwanie zabawny plakat, choć na też poważny temat: *Nos też*.

Ogromny zakres działań projektowych i ilustratorskich. Przemysłane i staranne rozwiązania. Od koncepcji przez eksperyment ilustratorski, szlif projektancki do ostatecznego kształtu wizualnego. Charakterystyczne działania wykorzystujące różne media i środki wyrazu, choć często oscylujące wokół szeroko rozumianej ilustracji. Poszukiwania nowych połączeń między ilustracją, designem, wystawiennictwem, muzyką, narracją wizualną. Ten aspekt poszukiwań nowych i otwartych relacji ilustracji z innymi mediami w obrębie jednego dzieła pojawi się jeszcze w pracy doktorskiej Mai Starakiewicz.

W KWARDYM KAMIENIU BYŁ WSZYSTEK CZYNÓW I CIERPIEŃ WYRZEZAN.

Tej drogi nigdy nie było – rysunkowa adaptacja *Eposu o Gilgameszu*: cykl 23 ilustracji, strona internetowa z interaktywnymi ilustracjami, symbole, diagramy, druki i obiekty.

Znowu szeroki i zróżnicowany warsztatowo i formalnie zakres działań. Ciekawe podejście zarówno do samego dzieła, jak i procesu, który doń prowadzi. Trafna decyzja rezygnacji z ekspresyjnych szkiców na rzecz budowania zdyscyplinowanych, metastrukturalnych obrazów.

Cykl ilustracji do *Gilgamesza* mimo odnajdywania w nim kluczowych i najważniejszych dramaturgicznie momentów opowieści nie ma struktury narracyjnej. Odnajduję w nim za to specyficzną, nieoczywistą formę narracji wizualnej w obrębie pojedynczego obrazu. Okna narracyjne kontrpunktujące główne sceny odsyłają nas do rozwiązań z języka komiksu, ale też diagramów i animacji (poklatkowy ruch słońca). Budują umowną przestrzeń, pozwalają w istocie, jak w komiksie zajrzeć jednocześnie w różne plany czasowe i spojrzeć z różnych perspektyw.

Symboliczny i metaforyczny sposób opowiadania koresponduje z klimatem opowieści o Gilgameszu i Enkidu. Archaizacja i stylizacja postaci czyni je paradoksalnie bardzo współczesnymi. Posługiwanie się prostymi wręcz archetypicznymi formami buduje kompletny i immanentny świat. Najmniej przekonująco wypadła postać Chumbaby. Zbyt dosłowna i realistyczna. Chociaż ucięta głowa Chumbaby w następnej scenie doskonale wpisuje się w kompozycję i konwencję. A reszta bohaterów jest bardzo udana, szczególnie postaci kobiece i hybrydy!

Umownie, aczkolwiek sugestywnie i klimatycznie kreuje autorka zmieniające się scenerie nocne i dzienne. Powtarzające się motywy i kształty działają jak rymy i rytmy w poezji.

Trafnie działa ograniczona, surowa kolorystyka. Subtelnie i z wyczuciem wprowadzone rastry liniowe i prószczenia łagodzą ją i wzbogacają.

„Kolekcja” luźno ze sobą powiązanych obrazów, diagramów, symboli, obiektów rzeźbiarskich odsyła w głąb kreowanego świata Gilgamesza, jak w gabinecie luster. Działa komplementarnie.

PRZEZ GÓRSKIE ZAWORY BYŁEM WPUSZCZON I PRZESZEDŁEM DROGĘ SKROŚ OKROPLIwą CIEMNOŚĆ OTCHŁANI. PRZED
MNA LEŻĄ OGRODY BOGÓW, ZA NIMI PIENI SIĘ MORZE DALEKIE...

Te różne formy obrazowania: mapy, ilustracje, diagramy, symbole, formy rzeźbiarskie i rysunkowe odsyłają również do siebie nawzajem. Tworzą jeden, ale niejednorodny formalnie, za to immanentny świat. Potraktowanie tych wszystkich elementów nie, jako efektu końcowego, ale otwartego pola do dalszych (jak sugeruje autorka jeszcze niekoniecznie przewidzianych działań) jest znów charakterystyczne i powtarza się w twórczości Mai Starakiewicz. Kontynuowanie procesu twórczego po zakończeniu zadań ilustratorskich, a nawet projektowych, w sposób oczywisty poszerza pole widzenia autora. Obmapywanie motywów, wyobrażeń i form prowadzi autorkę dalej. W kierunku dzieła otwartego

NIE BĄDŹ JAK CZŁOWIEK MDŁY; NIE BĄDŹ LĘKLIWY, NIE BĄDŹ JAK TCHÓRZ

Maja Starakiewicz lubi zajmować się sprawami ważkimi, poważnymi. Robiła to wielokrotnie w swojej twórczości. Tym razem historia Gilgamesza i Enkidu została przeanalizowana i przetransponowana na symboliczne i metaforyczne obrazy i obiekty. Znalazła nową formę, która ma potencjał dalszego rozwijania zgodnie z intencją i zamysłem autorki. Maja Starakiewicz jest oryginalnym twórcą, dysponującym dobrym i niepowtarzalnym warsztatem, i umiejętnościami w kreowaniu własnych światów.

PRZYWODZIŁ NA ŚWIATŁO DNIA RZECZY, KTÓRE SĄ TAJNE I ZATAJONE.

Dostrzegam pokrewieństwo w podejściu i sposobie osobistego zawłaszczenia źródła inspiracji do kreowanego przez artystę dzieła z książką *Anna Inn w grobowcach świata* Olgi Tokarczuk. Brak stereotypowego respektu do oryginału, brak natrętnego współczesniania języka obrazowania przez obydwie artystki, a jednocześnie osiągnięty efekt uniwersalny. Cóż z tego, że źródło archaiczne, liczy się w pełni komunikatywny i współczesny wyraz powstałego dzieła. Rozumiem, że odnajdywanie, reinterpretowanie i transponowanie na własny język, i własne opowieści, motywów głęboko istniejących w kulturze jest tym, co „kręci” zarówno Tokarczuk, jak i Starakiewicz. Tym ciekawsze jawi się przywołanie tej książki w pracy teoretycznej Mai Starakiewicz

PRZEZNAŁ KAŻDEGO I KAŻDEGO KUNSZT A RZEMIOSŁO ZROZUMIAŁ

Projekt *Tej drogi nigdy nie było*, koncept, sposób sformułowania i rozstrzygnięcia wielu aspektów projektowania i odbioru ilustracji, nietypowe podejście do wprowadzania ilustracji w obszary innych mediów, a także działania dydaktyczne i edukacyjne świadczą o dojrzałości i samodzielności Mai Starakiewicz i są podstawą do przyznania jej stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



Grażka Lange

*Wszystkie tytuły są cytataami z *Gilgamesza*, tłum. Józef Wittlin, PIW 1986