

Historia poprzez komiksy

Kończący właśnie 100 lat polski komiks był ściśle wpleciony w 100 lat historii naszego kraju. Wyzwania 20-lecia międzywojennego, dramat okupacji, dramatyczne 40 lat Polski Ludowej i wreszcie wolnościowy zryw, którego 30. rocznicę obchodziliśmy niedawno znajdowały mocne odzwierciedlenie w rysunkowych opowieściach, ich treści ale i formach. Technologie XXI wieku pozwalają wejść w tę przeszłą rzeczywistość i doświadczyć jej tak intensywnie, jak to tylko możliwe.

- Program Wieloletni „Niepodległa” ma w założeniu wzmacniać poczucie wspólnoty obywatelskiej w kontekście obchodów stulecia odzyskania niepodległości i odbudowy polskiej państwowości. Chcemy w ciekawy, nie zawsze tradycyjny sposób opowiadać o dokonaniach naszych przodków, którzy odbudowywali Polskę. Projekt „Niepodległa.com – 100 lat polskiego komiksu” jest właśnie taką opowieścią – mówi Jan Kowalski, dyrektor Biura Programu „Niepodległa”. – Sto lat historii polskiego komiksu, ale jednocześnie opowieść o historii kraju przez pryzmat komiksu jest projektem, który mam nadzieję dotrze do różnych grup wiekowych. Przeniesienie narracji do VR (wirtualnej rzeczywistości) pozwoli na jeszcze ciekawszą prezentację naszego dziedzictwa – dodaje.

- Naszym celem jest podniesienie wiedzy i świadomości kulturowej na temat dokonań polskiego komiksu i narracji interaktywnej właśnie w kontekście historii niepodległej Polski – mówi Aleksandra Kaźmierczak, która z ramienia EC1 kieruje przedsięwzięciem – Nasz projekt polega na realizacji działania artystycznego ukierunkowanego na ukazanie 100-letniej historii rozwoju polskiego komiksu na tle wydarzeń historycznych. Sto lat narracji graficznej zaprezentowane zostanie z użyciem doświadczenia wizualnego VR.

Projekt zwieńczony zostanie uroczystą prezentacją doświadczenia VR w EC1 w grudniu 2019 r. Zabierze ono odbiorcę w świat obrazkowych historii ukazując fazy ich rozwoju od narodzin komiksu polskiego do dnia obecnego (1919 – 2019). Jak wspomniano, podróż ta ukazana zostanie w kontekście historii niepodległej Polski. Na czym polega omawiane wyżej doświadczenie?

- Można powiedzieć, że będzie ono polegać na założeniu okularów VR oraz słuchawek i przeniesieniu odbiorcy w wykreowany na potrzeby doświadczenia świat komiksu. Będzie to ciekawa wizualizacja wzbogacona dźwiękiem w postaci muzycznej oraz głosem lektora oprowadzającego po świecie narracji graficznej. Zatem mówiąc najprościej, po założeniu okularów odbiorca będzie mógł wejść w świat komiksu! – mówi Aleksandra Kaźmierczak.

Przygody bezrobotnego Froncka, których autorem był Franciszek Struzik, otworzą zatem drzwi do opowieści na temat międzywojnia. Tytus, Romek i A'Tomek będą walczyć z okupantem a ucieczkę od realiów PRL podejmiemy z bohaterami komiksów Tadeusza Baranowskiego z Profesorkiem Nerwosolkiem na czele.

- Wierzimy, że łącząc tradycyjnie techniki opowieści z nowoczesnymi technologiami piszemy nowy rozdział w historii polskiego komiksu – mówi Adam Radoń z Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 – zacieramy nieco tradycyjne granice, czy raczej ramki oddzielające doświadczenia czytelnika i uczestnika opisywanych i rysowanych wydarzeń. W powstającym obecnie Centrum Komiksu stawiamy także na takie technologie

Całkowita wartość projektu: 312 000,00 PLN, w tym ze środków MKiDN: 280 000,00 PLN.

Okres realizacji projektu: 01.04 - 31.12.2019 r.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach Programu

Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022