



ISSN 2080-1807

TORUŃSKIE STUDIA BIBLIOLOGICZNE  
2019, nr 2 (23)

**Małgorzata Dorota Janiak**

Instytut Studiów Informatycznych

Uniwersytet Jagielloński

e-mail: malgorzata.janiak@uj.edu.pl

# Elementy wizualizacyjne jako czynnik podkreślający treść opowieści w storytellingu

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/TSB.2019.012>

**STRESZCZENIE:** Celem artykułu jest omówienie możliwości obrazowego prezentowania treści w storytellingu oraz wskazanie, w jaki sposób można podkreślać najważniejsze fragmenty opowieści (jako przekazywanej informacji) poprzez dołączanie elementów wizualizacyjnych do wypowiedzianych lub zapisanych tekstów. Odwołano się do prac powstałych w trakcie praktycznych działań: a) do książek i poradników, jako publikacji referujących praktyczne zastosowanie storytellingu w szkoleniach, zwłaszcza biznesowych, b) do projektów studentów kierunku zarządzanie informacją, prowadzonego przez Instytut Studiów Informatycznych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Ustalono modele strukturalne / kategorie łączenia elementów wizualizacyjnych z tekstem / treścią opowieści.

**SŁOWA KLUCZOWE:** storytelling, wizualizacja opowieści.

## Wstęp

W artykule omówiono stosowanie różnego rodzaju elementów wizualizacyjnych w ich relacji do tekstu, a także możliwości zaakcentowania prezentowanych treści w opowieściach, historiach, opo-

wiadaniach<sup>1</sup> tworzonych w celu przekazywania informacji. Odniesiono się do wybranych prac z zakresu wizualizacji danych oraz *storytellingu*. Materiałem badawczym zostały projekty studentów kierunku zarządzanie informacją, prowadzonego przez Instytut Studiów Informacyjnych Uniwersytetu Jagiellońskiego.

W publikacji wskazano, w jaki sposób można podkreślić najważniejsze elementy opowieści, jak na różne sposoby wizualizować informację zawartą w treści, jak rozkładają się relacje między elementami wizualizacyjnymi (ilustracjami, filmami itp.) a tekstem, na jak wiele sposobów można wyeksponować istotne punkty komunikatu czy wręcz zastępować tekst elementami multimedialnymi (np. w filmach). Zaprezentowano analizę sposobów wizualizowania opowiadanych lub zapisanych opowieści. Przede wszystkim jednak przedstawiono modele strukturalne / kategorie, opisujące sposoby wykorzystania elementów wizualizacyjnych w *storytellingu*, skupiając się na relacjach: obraz – tekst / opowieść.

## Wizualizacja i elementy wizualizacyjne

Termin wizualizacja stosowany jest w tym artykule zgodnie z jego słownikowymi znaczeniami:

przedstawienie czegoś za pomocą obrazu<sup>2</sup>,

czy

przedstawienie za pomocą środków wizualnych jakiejś idei, projektu, modelu, danych<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Autorka w pracy wymiennie stosuje terminy: historia, opowiadanie, opowieść, nie odwołując się do ich ścisłych definicji literackich. Rozumie, iż opowiadanie jest dość 'pojemną' formą literacką, opowieść to szersze opowiadanie, zaś termin historia, pojawiający się często w poradnikach biznesowych, jest prostym tłumaczeniem angielskiego *story*. W tej pracy jednakże są one potraktowane synonimicznie.

<sup>2</sup> *Słownik języka polskiego PWN* [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Wizualizacja. Dostępny w World Wide Web: <http://sjp.pwn.pl/szukaj/wizualizacja.html>.

<sup>3</sup> *Słowosieć* [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/4828f9ac-0d17-11e6-b341-7a5d273e87eb>.

Autorka zamiast pojęcia środki wizualne używa terminu *elementy wizualizacyjne*<sup>4</sup> dla podkreślenia faktu, iż są one częścią większej całości: opowiedzianej lub zapisanej historii. Elementami wizualizacyjnymi mogą być: tabele, wykresy, mapy, grafy, histogramy, diagramy, chmury tagów, mapy myśli, obrazy ilustrujące treść, infografiki, filmy itd.

Zgodnie z tezami zapisanymi przez Stuarta K. Card'a, Jocka D. Mackinlay'a i Bena Shneidermana, cel tworzenia wizualizacji jakim jest: wzmocnienie treści, a przez to poznanie<sup>5</sup>, jest również istotny dla tego artykułu. Trzon rozważań stanowią bowiem relacje między tekstem a elementami wizualizacyjnymi wzbogacającymi cały przekaz. Ponadto sami studenci wykorzystali elementy wizualizacyjne w swoich pracach ze świadomością, iż uatrakcyjnają swoje historie oraz czynią je bardziej czytelnymi i łatwiejszymi w odbiorze.

Historia wizualizacji treści opowieści sięga malowideł naskalnych, które prezentują np. przebieg polowania. W czasie dominowania kultury oralnej, opowiadacze historii starali się do swych opowieści dodawać np. gesty, rysując w powietrzu coś na kształt ilustracji czy obrazy tworzone na piasku, skale itp. Wraz z rozwojem pisma rozwinęła się także ilustracja, wspomagająca treść dokumentów (o historii wizualizacji zob. prace np. Veslavy Osińskiej<sup>6</sup>, Michaela Friendly<sup>7</sup>, Josepha Ryana<sup>8</sup> czy Marka Smiciklasa<sup>9</sup>).

Współcześnie przy zastosowaniu różnorodnych metod wizualnych rozważa się wielorakie aspekty ludzkiej kultury (zob. np. prace Sarah Pink<sup>10</sup> czy Gillian Rose<sup>11</sup>). Początkowo, zwłaszcza w badaniach etnograficznych czy socjologicznych, koncentrowano się na interpretacji zdjęć lub

---

<sup>4</sup> O elementach wizualizacyjnych zob. M. Janiak, *Kolekcje cyfrowe: wizualizacje konstruktów*, Warszawa 2019, s. 29–78.

<sup>5</sup> *Readings in information visualisation: using vision to think*, pod red. C.K. Carda, J.D. Mackinlay'a, B. Shneidermana, San Francisco 1999, s. 7.

<sup>6</sup> V. Osińska, *WIZualizacja INFORmacji: studium informatologiczne*, Toruń 2016.

<sup>7</sup> M. Friendly, *DataVis* [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://datavis.ca/gallery/historical.php>.

<sup>8</sup> J. Ryan [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.slideshare.net/JosephRyan9/information-visualization-workshop-asist-2015>.

<sup>9</sup> M. Smiciklas, *Infografiki: praktyczne zastosowanie w biznesie*, Gliwice 2014.

<sup>10</sup> S. Pink, *Etnografia wizualna: obrazy, media i przedstawienie w badaniach*, Kraków 2009.

<sup>11</sup> G. Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych*, Warszawa 2010.

zapisów wideo (według podziału Marcusa Banksa: tworzenie obrazów przez badaczy<sup>12</sup>). Analizowano więc materiały wizualne, zarejestrowane w celu poznania zachowań ludzi z innych kultur czy grup społecznych. Obecnie analizuje się także obrazy zebrane przez naukowców, ale wykonane przez osoby badane (według M. Banksa: badanie obrazów<sup>13</sup>). Wykorzystuje się np. rysunki, stworzone przez pacjentów dla celów diagnozy psychologicznej (przy określaniu osobowości lub stanu psychicznego). W literaturze przedmiotu pojawiły się również publikacje o badaniach jakościowych zachowań informacyjnych, szeroko rozumianych (od tworzenia informacji, poprzez przekaz do odbioru). Analizy informatologiczne opracowali m.in. Andre Cox i Melanie Benson<sup>14</sup>, Jörg von Engelhardt<sup>15</sup>, Jenna Hartel i Reijo Savolainen<sup>16</sup>, Claudia Mitchell, Linda Theron, Jean Stuart, Ann Smith i Zachariah Campbell<sup>17</sup>. W piśmiennictwie polskim odnaleźć można prace analizujące rysunki jako materiał badawczy (zob. np. artykuły Małgorzaty Janiak, Moniki Krakowskiej i Sabiny Cisek<sup>18</sup>). *Storytelling* w filmach (reportażach, filmach dokumentalnych, wywiadach, vlogach oraz marketingowych filmach wideo) został omówiony przez Monikę Górską w książce *Visual storytelling: jak opowiadać językiem vi-*

<sup>12</sup> M. Banks, *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Warszawa 2009, s. 28–29.

<sup>13</sup> Tamże. Ten artykuł wpisuje się w nurt takich właśnie badań (badanie obrazów).

<sup>14</sup> A. Cox, M. Benson, *Visual Methods and Quality in Information Behaviour Research: the Cases of Photovoice and Mental Mapping*. „Information Research” [online] 2017, nr 22 (2) [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://informationr.net/ir/22-2/paper749.html>.

<sup>15</sup> J. von Engelhardt, *The Language of Graphics: a Framework for the Analysis of Syntax and Meaning in Maps, Charts and Diagrams* [online] 2002 [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <https://dare.uva.nl/search?identifier=c136c6f0-b987-4264-aeef-db053ea56a61>.

<sup>16</sup> J. Hartel, *An Arts-Informed Study of Information Using the Draw-and-Write Technique*, „Journal of the Association for Information Science and Technology” 2014, 65(7), s. 1349–1367; J. Hartel, R. Savolainen, *Pictorial Metaphors for Information*, „Journal of Documentation” 2016, 72(5), s. 794–812.

<sup>17</sup> C. Mitchell, L. Theron, J. Stuart, A. Smith, Z. Campbell, *Drawings as Research Method*, [w:] *Picturing Research: Drawing as Visual Methodology*, pod red. L. Theron, C. Mitchell, A. Smith, Rotterdam 2011, s. 19–36.

<sup>18</sup> M. Janiak, M. Krakowska, *Wizualizacje modeli mentalnych bibliotek cyfrowych*, [w:] *Komunikacja naukowa w środowisku cyfrowym: badania, zasoby, użytkownicy*, pod red. A. Korycińskiej-Huras, M. Janiak, Warszawa 2014, s. 341–380; S. Cisek, M. Krakowska, *Qualitative Analysis of Visual Data in Information Behavior Research*, „Zagadnienia Informacji Naukowej” 2019, 57(1), s. 7–25.

*deo*<sup>19</sup>. Autorka nie dotarła jednakże do pracy, prezentującej relacje między tekstem a obrazem w *storytellingu*.

## Storytelling

*Storytelling* jako technika prezentowania informacji jest tworzeniem i opowiadaniem historii, a nie tylko mówieniem czy pisaniem na jakiś temat. To snucie opowieści, które może zmienić rzeczywistość poprzez proces zrozumienia, który zachodzi u odbiorcy. *Storytelling* jest praktyczną stroną przekazywania informacji, techniką perswazyjną, wizualizującą ważne informacje w postaci werbalnej i niewerbalnej. Ma przekonać odbiorców informacji do „punktu widzenia” nadawcy, utożsamić widzenie świata nadawcy i odbiorcy<sup>20</sup>.

Opowiedziana historia oddziałuje na całego człowieka i wielowymiarowo wpływa na publiczność, bo: pobudza uwagę i zainteresowanie, wywołuje emocje, zmusza do myślenia, porusza wyobraźnię, a jej treść na długo przechowywana jest w pamięci oraz – to akcent końcowy – słuchacz czuje impuls do podjęcia działania<sup>21</sup>.

Ten cel podkreślają również zdania: Pawła Tkaczyka zapisane w pracy *Narratologia: umiejętność opowiadania historii tkwi w Tobie od zawsze: opanuj ją i rozwiń*, mówiące o tym, iż

historie są [...] jednym z najpotężniejszych narzędzi wpływania na rzeczywistość, jakie mamy<sup>22</sup>

oraz Marka Stączka z pracy *Sześć atutów storytellingu*, iż

---

<sup>19</sup> M. Górską, *Visual storytelling: jak opowiadać językiem video*, Warszawa 2019.

<sup>20</sup> M. Stączek, *Sześć atutów storytellingu* [plik mobi], Będzin 2019.

<sup>21</sup> Recenzja: M. Stączek, *Sześć atutów storytellingu* [online] 2019 [dostęp 6 czerwca 2019]. Dostępny w World Wide Web: <https://www.ibuk.pl/fiszka/202899/szesc-atutow-storytellingu.html>.

<sup>22</sup> P. Tkaczyk, *Narratologia: umiejętność opowiadania historii tkwi w Tobie od zawsze: opanuj ją i rozwiń* [plik mobi], Warszawa 2017, 14,0/330.

forma i szukanie najlepszego sposobu na wypowiedzenie tematu jest sposobem wyrażenia szacunku dla słuchacza<sup>23</sup>,

a

zmiana formy przekazu daje nam bardzo wymierny, obserwowalny efekt<sup>24</sup>,

czyli łatwiejsze dotarcie do odbiorcy, większą zapamiętywalność treści, a nawet możliwość przekonania czytelników/słuchaczy do wizji nadawcy opowieści.

## Opowiadanie historii

Tworzenie i opowiadanie historii jest związane z ludzkimi dziejami od tysiącleci. Opowieści przekazywane najpierw w formie oralnej, od czasu pojawienia się pisma, przeistoczyły się z tekstu linearnego w hiperteksty i systemy multimedialne, które potrafią przedstawić najbardziej złożone treści. Zmiany formy dokumentów piśmienniczych pozwalają stosować obecnie więcej elementów wizualizacyjnych, o bardziej zaawansowanych strukturach. Już nie tylko tabele, wykresy, ilustracje, schematy itp. pojawiają się w pracach. Wszelkie elementy multimedialne np. filmy, jak również interaktywne odwołania np. do baz danych, pozwalające na zmienianie danych w zależności od potrzeb odbiorcy, wzbogacają współczesne opowieści.

Cele stosowania opowiadań, wyliczone przez Piotra Peszko<sup>25</sup> w jego biznesowym blogu, to poza wymienionym już wcześniej łatwiejszym zapamiętywaniem treści, również edukacja poprzez przykład czy stymulowanie kreatywności, chociażby przez inspirację i lepsze kojarzenie podobieństw. Historie dodatkowo działają na emocje oraz obrazują sytuację. Do tego dochodzi ostatni, praktyczny już cel: zrelaksowanie uczestników szkoleń, konferencji itp.

---

<sup>23</sup> M. Stączek, dz.cyt., 74,0/255.

<sup>24</sup> Tamże, 74,0/255.

<sup>25</sup> P. Peszko, *Blog.2edu* [online] 2015 [dostęp 6 czerwca 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://blog.2edu.pl/2015/09/storytelling-narzedzie-trenera.html>.

Ważny jest także sam proces tworzenia opowieści. Według Pawła Tkaczyka 7 punktów, do których należy się stosować, aby stworzyć dobrą historię to:

- 1) wybranie tematu (nawiązującego do ważnych zagadnień) o prostym, wiarygodnym rdzeniu,
- 2) stworzenie bohatera, którym kieruje jakiś cel,
- 3) przefiltrowanie rzeczywistości poprzez dramatyzację, skupienie się na kluczowych kwestiach,
- 4) uwiarygodnienie rdzenia opowieści poprzez wyargumentowanie swoich racji lub wykorzystanie autorytetów,
- 5) zaskoczenie, mieszczące się w szablonie *anagnorisis* („odkrycie”, przejście od ignorancji do wiedzy),
- 6) dodanie emocji w celu wzbudzenia empatii, np. poprzez odniesienie się do istniejących społecznych stereotypów itp.,
- 7) wybranie medium i formatu w nawiązaniu do trójkąta opowieści: *story*, narrator, widownia.

Ten format (wariant opowieści) odnosi się do znanych ludziom mitów, legend, bajek itp., w których najważniejsze motywy dotyczą: rozdzielenia, walki z wrogiem, podróży, przechodzenia kolejnych prób, do upadku oraz zwycięstwa itd.<sup>26</sup>

Wydzielić można również rodzaje historii według kryterium ogólnego tematu. Według Bartosza Czapiewskiego<sup>27</sup> są 4 główne typy. Pierwszy to opowieści o człowieku, mówiące o tym „kim on jest”. Nakierowane na prezentację rozwoju i przemiany, ukazują cykl następujących po sobie wydarzeń, które charakteryzują konkretnego bohatera. Drugi typ ukazujący idee, pomysły, związki przyczynowo-skutkowe, działania oraz rozwiązywanie różnych sytuacji odnosi się do pytania „dlaczego bohater jest tutaj?”. Trzeci rodzaj nazwany przez B. Czapiewskiego „wizją” ma na celu stymulowanie kreatywności, inspirowanie zwłaszcza do nowych działań oraz do wcielania w życie nowych pomysłów. Natomiast czwarty – „uczący” – przybliży omawiane zagadnienia, zwłaszcza poprzez przykłady, które pozwalają lepiej zrozumieć i zapamiętać ważne dla opowieści tezy.

---

<sup>26</sup> P. Tkaczyk, dz. cyt., 313–322,0/330.

<sup>27</sup> B. Czapiewski, *Skuteczne raporty* [online] 2014 [dostęp 6 czerwca 2019]. Dostępny w World Wide Web: <https://skuteczneraporty.pl/blog/co-to-jest-storytelling-i-data-storytelling-5-sposobow-na-udana-prezentacje/>.

Do tych celów i rodzajów opowieści autorka będzie się odwoływać przy analizie konkretnych prac.

## **Zadanie dydaktyczne: wykorzystanie elementów wizualizacyjnych w opowieściach**

W trakcie fakultatywnych zajęć z wizualizacji informacji w roku akademickim 2017/2018 oraz 2018/2019 studenci zostali poproszeni o przygotowanie opowieści i zastosowanie w nich elementów wizualizacyjnych. Ponieważ autorka nie chciała zbyt ingerować w kreatywność uczestników zajęć, ustalono, iż technika prac może być dowolna. Stąd studenci rysowali (ołówkiem, kredkami), tworzyli dzieła w programach komputerowych lub nagrywali filmy. Uzgodniono również, iż tekst opowieści może się pojawić w pracy, ale też nie musi. Wystarczyło opowiedzenie historii. Wybrano natomiast ogólną tematykę. I tak w pierwszym omawianym roku były to:

- 1) ważne punkty w życiu człowieka,
- 2) dążenie do celu, wybory, wolność,
- 3) człowieczeństwo,
- 4) alternatywne rzeczywistości,

zaś w drugim:

- 5) ochrona zwierząt,
- 6) zmiany klimatyczne,
- 7) prezentowanie siebie w Internecie,
- 8) sesja,
- 9) zdobywanie pierwszej pracy.

W sumie autorka otrzymała 70 prac (35 z roku akademickiego 2017/2018 oraz 35 z roku akademickiego 2018/2019), które poddała analizie jakościowej. W tym artykule zaprezentowano wyłącznie wybrane zadania, wyselekcjonowane według:

- 1) reprezentowania głównych lub też różnych cech istotnych dla każdej kategorii;
- 2) estetycznej efektywności ilustracji stworzonych ręcznie lub w programie komputerowym.

Nie przeprowadzono badań ilościowych, gdyż nie zmieniłyby one kategorii/modeli wykorzystania elementów wizualizacyjnych w opowieściach,





a wybór konkretnych rodzajów prac zależał od osobistych preferencji studentów, nieprzebadanych przez autorkę. Jedynym podkreśleniem związanym ze statystyką jest stwierdzenie, iż prace utworzyły głównie ilustracje (rysunki, fotografie, piktogramy, symbole, infografiki) lub filmy. Studenci w szczególności odwołali się bowiem do otaczającej ich rzeczywistości: ilustrowanych książek, czasopism, komiksów czy filmów. Źródła tych inspiracji sami zwerbalizowali w trakcie omawiania zadań. Zabrakło natomiast takich elementów wizualizacyjnych, jak: tabele, wykresy, mapy, schematy, mapy myśli itp., które w szczególności mogłyby się pojawić przy tematach z roku akademickiego 2018/2019 (np. można było zastosować mapy prezentujące zmiany linii brzegowych, dokonujące się pod wpływem zmian klimatycznych, czy też wykresy lub tabele prezentujące dane statystyczne o wykorzystaniu sieci i mediów społecznościowych).

Analiza jakościowa odniosła się do: zastosowanych elementów wizualizacyjnych i tekstowych, sposobów prezentacji opowieści, wykorzystanej techniki (rysunek odręczny lub wykonany w programie komputerowym z zastosowaniem wybranych clipartów, zdjęć, filmów), jak również rodzaju (według B. Czapiewskiego) i wariantu (według P. Tkaczyka) *storytellingu*.

## Wnioski z analizy wykonanych zadań

Analizując otrzymane prace autorka ustaliła, iż można wydzielić następujące sposoby wykorzystania elementów wizualizacyjnych:

- 1) ilustracje ważnych punktów opowieści (cel ich stworzenia: podkreślenie ważności konkretnych elementów/punktów/zdarzeń tworzących opowieść),
- 2) próba stworzenia ciągu ilustracyjnego – tworzenie konkretnych historii (obrazkowych; z celem: zaakcentowanie procesu zmian),
- 3) zaprezentowanie anegdoty / żartu lub hasła / myśli („opowiadka filozoficzna”) – przewaga warstwy wizualizacyjnej nad tekstową; głównym bohaterem jest najczęściej ogół lub jego przedstawiciel o nieskonkretyzowanych cechach (cel: zaprezentowanie konkretnej tezy).

Osobno wydzielono filmy (jako 4. kategorię), ze względu na wykorzystanie innej techniki (ruchome obrazy). W tych pracach zauważyć można było



przewagę warstwy wizualizacyjnej nad tekstową, „zatopienie” tekstu w obrazie w celu prezentacji fabuły.

Pierwsze trzy rodzaje odnoszą się do historii zamkniętych w statycznej przestrzeni dwuwymiarowej (na jednej lub na wielu kartkach papieru, albo też na ekranie), czwarty zaś jest innego rodzaju medium – ruchomym, zmiennym w czasie.

Do tego wykazu modeli dodać jeszcze należy uwagę, iż rodzaj 1. przechodzi czasem dość płynnie w 2., co zostanie szerzej zaprezentowane w dalszej części artykułu.

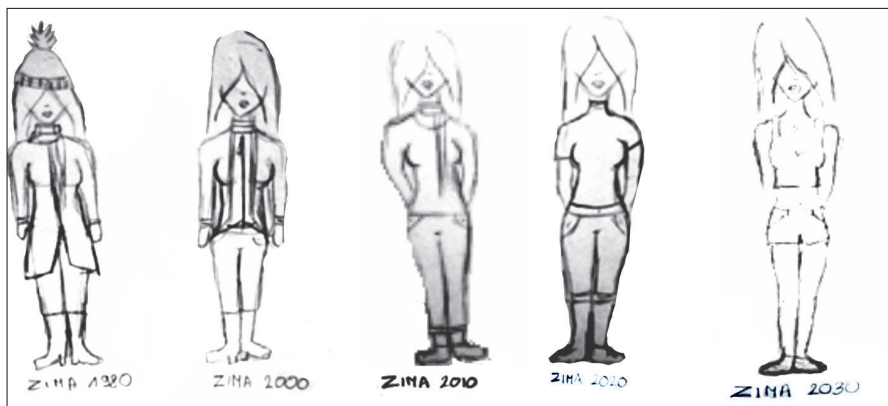
### **Kategoria: ilustracje ważnych punktów opowieści**

Do tej kategorii zaliczono prace, które miały na celu zilustrowanie istotnych punktów opowieści, które przede wszystkim zostały wygłoszone. Do jego przybliżenia zostały wybrane dwie prace, różniące się między sobą, tak aby dokładniej przedstawić możliwości wizualizacji istotnych fragmentów historii.

Pierwsza z nich to rysunki odręczne wykonane dla zilustrowania tematu: zmiany klimatyczne – il. 1. Osoba na rysunkach jest postacią symboliczną (choć w opowieści studentki, autorki tej pracy, miała imię), z którą każdy może się identyfikować. Właściwie trudno mówić o jakiejś istotnej fabule. Została ona zaprezentowana wyłącznie poprzez konieczność zmiany garderoby, ze względu na postępujące ocieplenie. Porównanie rysunków: zimy 1980 r. (kiedy bohaterka ilustracji ubrana była w ciepły płaszcz, czapkę, szalik, buty i rękawiczki) zimą 2030 r. (kiedy wystarczają już tylko szorty i podkoszulek), pokazuje szybkość zmian klimatycznych. Upływ czasu nie został jednakże podkreślony zmianami zachodzącymi w samej bohaterce (nie zestarzała się przez 50 lat, co eksponuje pojawianie się w kolejnych pracach tego samego rysunku – nacisk na identyfikację bohaterki).

Rodzaj tej opowieści to typ 4. według B. Czapiewskiego: historia ucząca – przybliżająca zagadnienia zmian klimatycznych, prezentująca przykład, który pozwala lepiej zrozumieć i zapamiętać szybkość postępującego ocieplenia. W pracy brak samego tekstu historii. Ze sfery tekstowej pojawiły się wyłącznie daty, podkreślające zmienność w czasie.

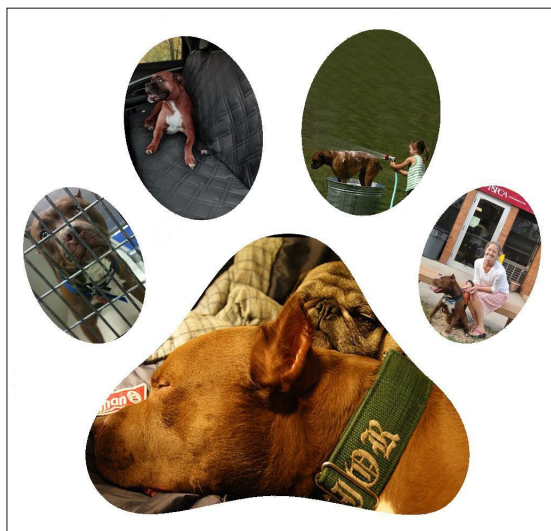
Taka praca może funkcjonować jako samodzielna infografika, np. plakat. Nie musi być częścią historii opowiedzianej lub zapisanej.



Ilustracja 1. Zmiany klimatu

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Druga wybrana praca powstała na temat: chroń zwierzęta / dbaj o zwierzęta – il. 2. Tym razem jest to kolaż zdjęć zamkniętych w formie łapy psa (estetyzacja i dodanie znaczenia poprzez wybranie kształtu), wykonany w programie komputerowym, podobnie jak poprzednio bez zapisanej fabuły. Rodzaj zastosowanych historii to: 1) kim jestem? – opowieść o ludziach, którzy stali się szczęśliwsi po zaadoptowaniu psów oraz 4) ucząca: o odpowiedzialności. Natomiast wariant opowieści (według P. Tkaczyka) to: próba, a właściwie zaliczenie próby polegającej na wzięciu na siebie dodatkowych obowiązków w celu polepszenia życia psów, ale również swojego. Podobnie jak przy wcześniej omawianej pracy, historia została wyłącznie opowiedziana. Analogicznie może to być plakat istniejący samodzielnie, bez opowieści.



Ilustracja 2. Adoptuj psa, będziesz szczęśliwszy

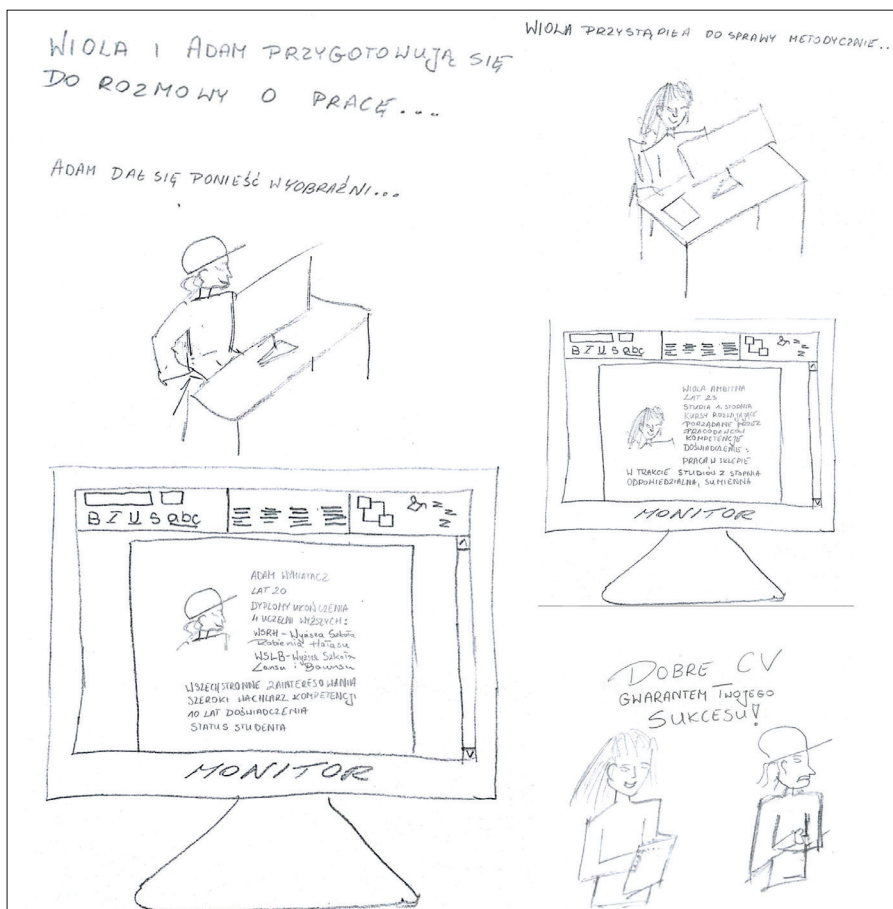
Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

### Kategoria: ciąg ilustracyjny

Prac przyporządkowanych przez autorkę do tego modelu było najwięcej. Ich różnorodność, zwłaszcza w relacjach między tekstem a obrazem, spowodowała, iż zostanie zaprezentowanych kilka przykładów tego, jak opowieści zostały wzbogacone elementami wizualizacyjnymi.

Jako pierwszy omówiony zostanie zestaw odręcznych rysunków, przygotowany dla tematu: poszukiwanie pracy – il. 3. Dwoje bohaterów, Wiola i Adam, przygotowało swoje CV. Wiola zawarła w nim wyłącznie prawdziwe dane. Adam zaś, jak określił to autor: „podkoloryzował” je. W treści (widocznej także na rysunku) wystąpiła bowiem hiperbolizacja tekstu: „wiek: 20 lat i 10 lat doświadczenia zawodowego”. Ostatecznie to Wiola otrzymała pracę, gdyż pracodawcy zorientowali się, iż to jej CV jest prawdziwe.

Rysunek, pokazujący kolejne etapy historii, zawiera opis części fabuły. Opowieść zaliczyć można do rodzaju: 1) kim jestem? (uczciwym czy nieuczciwym człowiekiem), 2) dlaczego jestem tutaj? (dlaczego zdobyłem pracę lub nie) oraz 4) uczącej (z tezą: nie należy oszukiwać). Natomiast wariant opowieści to: próba (czy wiarygodnie opiszę swoją wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne).



Ilustracja 3. Jak zdobyć pracę, jak napisać dobre CV

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Druga wybrana do zaprezentowania praca dotyczy ochrony zwierząt – il. 4. Istotnym powodem jej omówienia jest pewne niedostosowanie rysunków do treści historii. Tekst niósł bowiem w sobie przesłanie, iż nie da się zapełnić miejsca po śmierci bliskiej osoby. Wizyty rodziny są ważne, ale nie wypełniają codziennej samotności. Adoptowanie psa, którym należy się opiekować, w pewien sposób zapełnia samotność, wymusza aktywność. Nie można jednakże stwierdzić, iż jedynym lekarstwem na

żałobę jest zajmowanie się psem. Rysunki są w tym przypadku bardziej jednoznaczne. Wszechobecna na ostatnim rysunku miłość do zwierzęcia wydaje się być remedium na przeżywaną żałobę. Autor tak bardzo chciał zaakcentować tezę o ważności opieki nad zwierzętami, że stworzył dość jednostronną w treści ilustrację. Nie zwizualizował dokładnie tekstu, który został wyłącznie opowiedziany.

Rysunki wykonano w programie komputerowym, z wykorzystaniem dostępnych w nim grafik. Brak samego tekstu opowieści. Mamy tylko ilustracje najważniejszych zagadnień. Warianty opowieści to rozdzielenie (śmierć żony) i próba (powrotu do życia). Natomiast rodzaj opowieści to: 1) kim jestem? (wdowcem, którego aktywowały obowiązki), 2) dlaczego jestem tutaj? (szukanie pomocy w żałobie) oraz 4) ucząca (zawsze warto żyć).



Ilustracja 4. Adoptuj psa, zapełnij swoją samotność

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

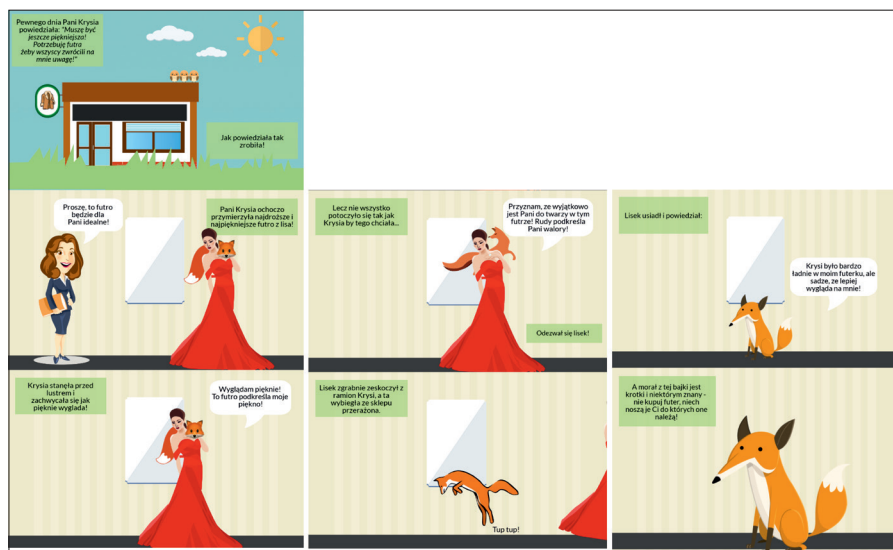
Kolejna praca, podobna do poprzedniej (próba, ucząca; kim jestem? – a właściwie kim mogę się stać?), różni się tym, iż w historyjce obrazkowej autorka bezpośrednio zwróciła się do odbiorcy – il. 5. Po opowieści o zabraniu matki lisicy od jej młodych, zadała pytanie „A Ty? Którą opcję wybierasz?”: sztuczne futro i szczęśliwą lisią rodzinę czy prawdziwe futro i nieszczęśliwe liski, które być może nie przeżyją same. Typowo dydaktyczna opowieść, pozbawiona tekstu samej historii, skupiona została wokół najistotniejszego pytania. Bardzo je wyeksponowano, tworząc jeden z kadrów opowieści. Pracę wykonano w programie komputerowym, wykorzystując istniejące grafiki.



Ilustracja 5. Lisia rodzina

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Zbliżona tematycznie jest następną opowieść, również przygotowana w programie komputerowym – il. 6. Tym razem mamy jednak do czytania z zapisem treści opowieści. Fabuła jest dość ‚przewrotna’ w swej treści. Wariant opowieści to: 4) próba (niezdana przez Panią Krysię, która chciała mieć prawdziwe futro, więc dostała nauczkę). Rodzaj opowieści zaś to: ucząca. Została zaprezentowana jako przykład pracy zbudowanej z ilustracji, które są tłem dla tekstu. Jest to egzemplifikacja krótkiej formy komiksu.



Ilustracja 6. Lis i jego futro

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Innym pomysłem na stworzenie komiksu jest kolejna praca, łącząca rysunki stworzone w programie komputerowym z gotowymi clipartami i zdjęciami oraz tekstami objaśniającymi opowieść czy będącymi częścią historii – zob. il. 7. Praca o typie ucącym powstała dla tematu: człowieczeństwo. Ciekawe jest różnorodne wykorzystanie tekstu jako: a) opisu („blokuje lewy pas”), b) elementów wspomagających rysunek – zapis dźwięku niemożliwego do dołączenia do pracy wyłącznie ilustracyjnej („beeeep!”) oraz c) tekstu stanowiącego część opowiadania („dlaczego Pan na mnie trąbi?.....”). Różnorodność wykorzystanych technik: samodzielnie narysowana jezdnia czy samochody, clipart przedstawiający większy samochód oraz zdjęcie bohatera historii powodują, iż niedoskonałości grafiki lepiej zwracają uwagę na treść. Podkreślają sens: nie wszystko w życiu jest idealne, chociażby „nie wszyscy są zdrowi”. Tak samo nie wszyscy muszą perfekcyjnie rysować, aby tworzyć rysunkowe historie.





Ilustracja 7. Na jezdni

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Podobny temat: człowieczeństwo, z tezą „nie oceniaj pochopnie”, został przedstawiony w innej pracy, w typowy dla książki sposób – il. 8. Autorka tego dzieła zilustrowała fabułę o lesie pełnym zwierząt. Zapisala ją w formie tekstu, który stał się integralną częścią kompozycji. Rodzaj tej opowieści to: 4) ucząca (nie oceniaj po wyglądzie, bo sam wiele tracisz), zaś wariant: podróż (wewnętrzna – spotkanie zwierząt i ich dyskusja) oraz próba (trzeba otwierać się na innych). Co ciekawe, dzieło powstało z udziałem 7-letnich ‘ekspertów’ (według słów studentki), którzy pomogli dopracować historię. Jest to więc wytwór skierowany do bardzo ścisłego grona odbiorców, którzy stali się też jego współtwórcami.



Ilustracja 8. Nie oceniaj książki po okładce – tygrys

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

W kolejnej pracy o człowieczeństwie, powstałej w tym samym wariancie podróży (wewnętrznej – zmiany spojrzenia na otaczających nas ludzi) i próby (zobaczenia człowieka w innym), uczącej (z tezą: nie patrz stereotypowo), w inny sposób zaprezentowano tekst – il 9. Nie jest on dokładnym zapisem treści, ale objaśnieniem przygotowanych w programie komputerowym ilustracji. Opowiedziana historia miała swoją fabułę, która została zamieniona na opis, aby prowadząca zajęcia przed wystawieniem oceny mogła dobrze zrozumieć całą opowieść.



Nigdy nie patrz na drugiego człowieka stereotypowo – opis grafiki od autorki rysunku

„Obrazek nr 1: Mężczyzna wyprowadza swojego psa na spacer

Obrazek nr 2: Napotykają na bezdomnego mężczyznę, który prosi o pieniądze na coś do jedzenia

Obrazek nr 3: Mężczyzna denerwuje się i twierdzi, że za te pieniądze bezdomny kupi alkohol

Obrazek nr 4: Nagle pies wyrywa się mężczyźnie (widać smycz wysmykującą się z dłoni)

Obrazek nr 5: Pies biegnie wprost pod nadjeżdżający samochód

Obrazek nr 6: Ktoś łapie smycz w ostatnim momencie

Obrazek nr 7: Okazuje się, że osobą, która uratowała psa, był spotkany bezdomny, mimo odrzucenia, które spotkało go ze strony mężczyzny  
Morałem jest, by nie patrzeć na ludzi stereotypowo i dawać szansę do ich poznania. Często odrzucamy kogoś, nim dowiemy się kim jest i dlaczego znalazł się w jakiejś sytuacji, co stanowi duży problem we współczesnym społeczeństwie. Grafika pokazuje, że nasze osądy mogą być mylne i skłania do zastanowienia się nad szybkim ocenianiem innych.”

Ilustracja 9. Nie patrz stereotypowo

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Jak widać na zaprezentowanych pracach, elementy wizualizacyjne i tekst przeplatają się na różne sposoby. Mamy w tej kategorii do czynienia z:

- 1) ilustracjami do wypowiedzianej historii, gdzie tekst nie pojawia się w pracy – zob. il. 4
- 2) opisanymi i zilustrowanymi poszczególnymi etapami historii, poprzez możliwości:
  - a. tekst jest częścią opowieści – zob. il. 3
  - b. tylko ważne tezy pojawiają się w pracy – zob. il. 5
  - c. tekst opowieści i dialogi pojawiają się w pracy tworząc komiks (ilustracje mają się pojawiać na jednej stronie, jedna pod drugą lub obok siebie) – il. 6
  - d. tekst opowieści i dialogi pojawiają się w pracy tworząc książkę (każda ilustracja jest kolejną stroną w książce) – il. 8
  - e. tekst opisuje rysunki – il. 9
  - f. tekst jest zarówno opisem ilustracji, wyrażeniem elementu niemożliwego do pokazania na rysunku (dźwięk), jak i częścią opowieści – il. 7.

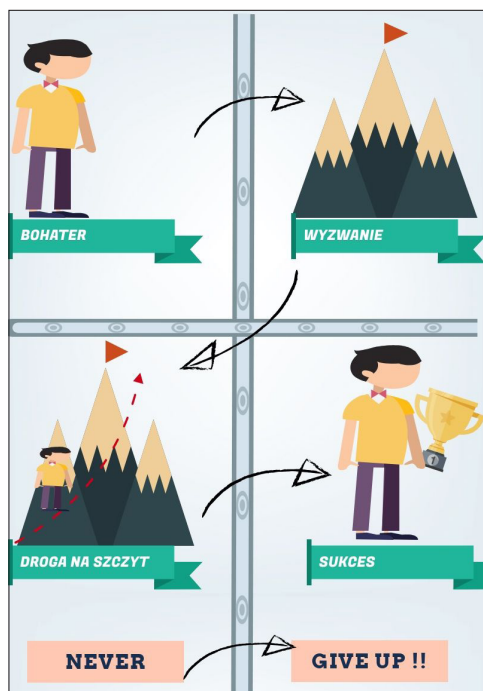
### **Kategoria: zaprezentowanie anegdoty / żartu lub hasła / myśli (opowiadka filozoficzna) – przewaga warstwy wizualizacyjnej**

Ten typ prac odnosi się do opowieści, których bohaterowie są przedstawicielami całej ludzkości, stąd zostały przez autorkę określone opowiadkami filozoficznymi. Ich głównym celem jest zaprezentowanie pewnej istotnej tezy, czasem w dość przewrotny sposób, co zostanie za chwilę zobrazowane.

Do opisanego modelu wybrano kilka prac, z których pierwsza dotyczy motta: „nigdy się nie poddawaj – zawsze dąż do celu”, a powstała na temat: człowieczeństwo – il. 10. Można ją zaliczyć do rodzaju: 3) wizja (stymulowanie kreatywności, inspirowanie do działań) oraz 4) ucząca (należy postępować jak główny bohater). Natomiast wariant opowieści to podróż (dążenie do celu) oraz próba (niepoddawanie się). Fabuła została uogólniona. Na rysunkach brak tekstu historii, pozostały jedynie same hasła. Grafikę przygotowano w programie komputerowym.



Ta praca jest podobna do tych, które przyporządkowane zostały do modelu pierwszego, ponieważ podobnie, jak tamte, może funkcjonować jako osobna infografika.

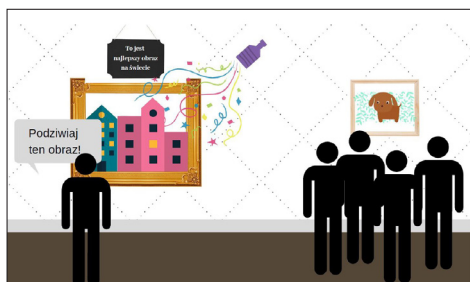


Ilustracja 10. Nie poddawaj się, dąż do celu

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Kolejna praca jest jedną ilustracją, która bez opisu nie jest do końca czytelna – il. 11. Odbiorca nie wie, dlaczego więcej ludzi podziwia inny obraz, niż ten uznany za najlepszy na świecie. Nie całkiem jasne jest przesłanie: podążaj za swoim gustem, nie bój się podziwiać tego, co ci się podoba. Rodzaj opowieści przynależy do odmian: 1) kim jestem? (człowiekiem, który ma swój gust, czy takim, któremu trzeba powiedzieć, co ma mu się podobać) oraz 4) ucząca (nie należy bać się swojego myślenia i odczuwania). Natomiast wariant opowieści to: próba (czy poddajemy się cudzym gustom).

Tekst na ilustracji opisuje tylko rodzaj obrazu oraz w formie nakazu oddaje to, co pracownik muzeum chciał przekazać wizytującym („podziwiaj ten obraz”). Natomiast autorka dzieła dołączyła do niego opis, który został dokładnie zacytowany na il. 10.



Ilustracja 11. Podążaj za swoim gustem, nie bój się podziwiać tego, co ci się podoba

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Opis od autorki ilustracji:

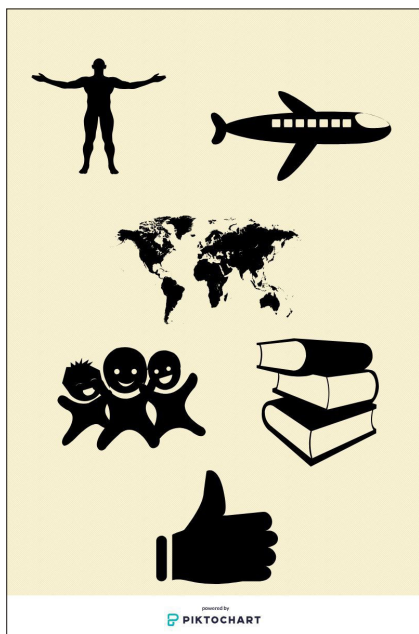
„Grupa młodych ludzi udała się do muzeum, gdzie według wszystkich szczególnie warty podziwiania jest jeden obraz, wszyscy uważają go za najpiękniejszy obraz na świecie. Ich uwagę przykuł mały obraz, który wydawał się być pomijany przez zwiedzających, według nich to był najpiękniejszy obraz jaki zobaczyli. Osoba pracująca w muzeum ich nie rozumiała i próbowała im wskazać co mają podziwiać, jednak oni postanowili sami wybrać to co im się najbardziej podoba.”

Kolejna praca, wyłącznie graficzna, przedstawia zalety podróży – il. 12. Nie ma fabuły, trudno więc ją zaliczyć do klasycznych opowieści. Wypowiedzianą historię można było jednakże zaliczyć do *story*, gdyż zostały w niej zawarte następstwa działań (w skrócie: jeśli podróżujemy, spotykamy ludzi, poznajemy świat, zdobywamy wiedzę). Sama ilustracja, po zawarciu w niej hasła „Podróże kształcą”, mogłaby funkcjonować jako osobna infografika. Rodzaj opowieści to: 1) kim jestem? oraz 4) ucząca, zaś wariant opowieści: podróż i próba (czy potrafimy się nauczyć czegoś od innych ludzi, spotkanych w czasie podróży). Podobnie jak przy poprzednim dziele, zacytowano także jego opis – zob. il. 12.

Ostatnia już praca, wybrana do zilustrowania tej kategorii, zawiera fabułę dotyczącą konkretnego zdarzenia – il. 13. Jest to grafika przygotowana w programie komputerowym, z wykorzystaniem gotowych clipartów i tekstu, na temat: sesja egzaminacyjna nie jest łatwa.

W przewrotny sposób odwołuje się do hasła: „3Z – zakuć, zdać, zapomnieć”. Jednakże jej tezą jest: może nie należy zapominać, w końcu uczymy się dla siebie. Wariant opowieści to: 3) podróż (przez studia) i 4) próba (sesja), a rodzaj: ucząca.

To dzieło jest na tyle czytelne, opisując przykładową historię, iż może funkcjonować jako samodzielna infografika, bez konieczności omawiania jej w trakcie odbioru.



Opis od autorki ilustracji:

„Treść mojego story można opisać zdaniem *Podróże kształcą.*”

1. To człowiek szukający celu w życiu
2. Samolot symbolizujący proces podróży
3. Mapa świata (kontynenty), symbolizująca cel podróży
4. Ludzie/ dzieci czyli osoby, które możemy spotkać w czasie naszej podróży
5. Książki czyli symbol wiedzy
6. A na koniec kciuk w formie tak zwanego 'Like' jako symbol aprobaty całego działania.”

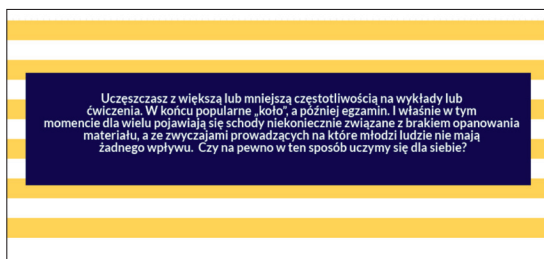
Ilustracja 12. Podróże kształcą

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.



Ilustracja 13. Sesja egzaminacyjna nie jest łatwa

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.



## Kategoria: film

Do tego modelu zostały zaliczone prace, w których ze względu na medium (film) warstwa wizualna przeważa nad tekstową. Autorka w tym artykule nie może zaprezentować żadnego z nich, stąd zostaną one tylko bardzo krótko omówione.

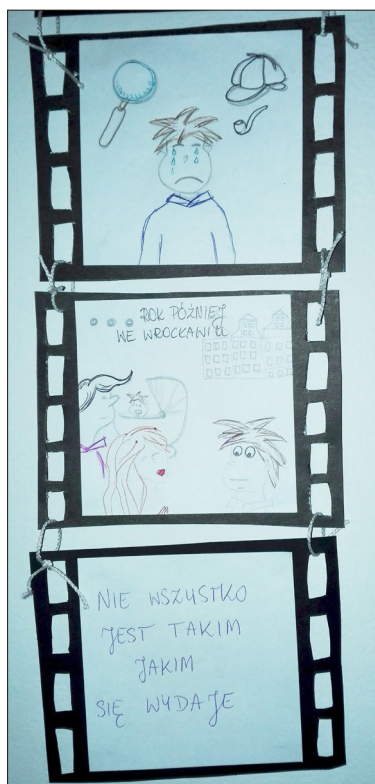
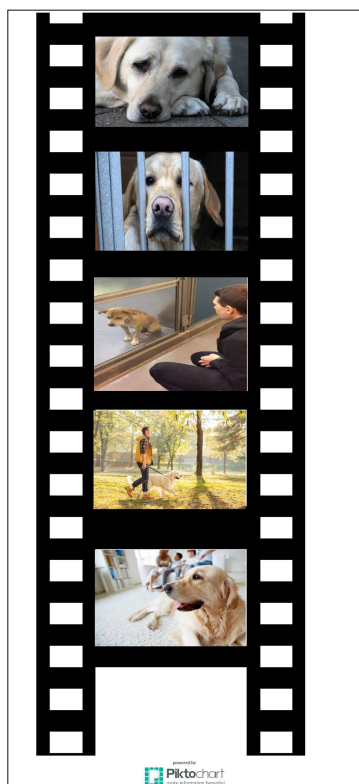
Większość powstałych filmów dotyczyła przyjaźni, szacunku dla drugiego człowieka. Fabuły prac o koleżeństwie mówiły o wspólnym spędzaniu czasu, poleganiu na sobie nawzajem. Przeplatające się w nich momenty radosne ze smutnymi, dzięki przyjaźni są pełniejsze (w przypadku szczęścia) lub też choć trochę łatwiejsze do przeżycia (tragedia, żal, smutek). Szacunek do drugiego człowieka został przedstawiony w historii dbania przez harcerzy o groby zasłużonych dla kraju żołnierzy oraz w opowieści o uczniu, który z uwagą słucha nauczycielki. Scalenie z tekstem odbyło się na różne sposoby: a) historia została opowiedziana w trakcie wyświetlania filmu, b) w filmie pojawiały się napisy, c) tekst podsumowujący, przekazujący morał, został wmontowany w zakończenie.

Studenci, nie uzgadniając tego między sobą, wybrali więc różnorodne sposoby połączenia warstwy wizualnej z tekstową w stworzonych przez siebie pracach wideo.

## Zakończenie

Zaprezentowane w tym artykule kategorie wskazują, jak na wiele różnych sposobów możemy wykorzystywać elementy wizualizacyjne do wzbogacenia historii opowiadanych lub zapisanych. Można zilustrować ważne punkty opowieści lub zaprezentować anegdotę / żart lub hasło / myśl w postaci opowieści filozoficznej, tworząc właściwie infografiki. W zależności od ich rodzaju oraz zapisu istotnego dla opowieści tekstu, mogą one funkcjonować oddzielnie lub też być czytelne wyłącznie w trakcie samego opowiadania *story*. Próby tworzenia ciągu ilustracyjnego oraz filmy zawierały w sobie istotny czynnik: zmienność w czasie, rozwijającą się fabułę. Niektórzy studenci, którzy nie wybrali medium ruchomego (film), próbowali go czasem odtworzyć np. przez narysowanie klatek filmowych – zob. il. 14. Inni stworzyli komiksy lub książki.





Ilustracja 14. Klatki filmowe

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Większość prac w bezpośredni sposób prezentowała treść przesłania, ale w niektórych starano się „zawalczyć” o uwagę odbiorcy poprzez zaskoczenie, przewrotną fabułę, hiperbolizację treści – zob. il. 3 i 13.

Jedyną pracą, w której wykorzystano element wizualizacyjny inny niż ilustracje, była opowieść o prezentacji siebie w Internecie, gdzie na pierwszym rysunku zaprezentowano dane statystyczne – zob. il. 15. Nie pojawiły się one jednak w postaci wykresów, lecz cyfr zilustrowanych clipartami.





Ilustracja 15. Dane statystyczne (fragment pracy)

Źródło: Prace studentów zarządzania informacją powstałe na zajęciach z wizualizacji informacji.

Podsumowując, stwierdzić można, iż łączenie tekstów (nawet tych niezapisanych) z elementami graficznymi tworzy „bardziej atrakcyjną” opowieść.

## Bibliografia

- Banks Marcus, *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Warszawa 2009.
- Cisek Sabina, Krakowska Monika, *Qualitative Analysis of Visual Data in Information Behavior Research*, „Zagadnienia Informacji Naukowej” 2019, 57(1), s. 7–25.
- Cox Andre, Benson Melanie, *Visual Methods and Quality in Information Behaviour Research: the Cases of Photovoice and Mental Mapping*, „Information Research” [online] 2017, 22 (2) [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://informationr.net/ir/22-2/paper749.html>.

- Czapiewski Bartosz, *Skuteczne raporty* [online] 2014 [dostęp 6 czerwca 2019]. Dostępny w World Wide Web: <https://skuteczneraporty.pl/blog/co-to-jest-storytelling-i-data-storytelling-5-sposobow-na-udana-prezentacje/>.
- Engelhardt Jörg von, *The Language of Graphics: a Framework for the Analysis of Syntax and Meaning in Maps, Charts and Diagrams* [online] 2002 [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <https://dare.uva.nl/search?identifier=c136c6f0-b987-4264-aeef-db053ea56a61>.
- Friendly Michael, *DataVis* [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://datavis.ca/gallery/historical.php>.
- Górska Monika, *Visual storytelling: jak opowiadać językiem video*, Warszawa 2019.
- Hartel Jenna, *An Arts-Informed Study of Information Using the Draw-and-Write Technique*, „Journal of the Association for Information Science and Technology” 2014, 65(7), s. 1349–1367.
- Hartel Jenna, *Savolainen Reijo, Pictorial Metaphors for Information*, „Journal of Documentation” 2016, 72(5), s. 794–812.
- Janiak Małgorzata, *Kolekcje cyfrowe: wizualizacje konstruktów*, Warszawa 2019.
- Janiak Małgorzata, Krakowska Monika, *Wizualizacje modeli mentalnych bibliotek cyfrowych*, [w:] *Komunikacja naukowa w środowisku cyfrowym: badania, zasoby, użytkownicy*, pod red. A. Korycińskiej-Huras, M. Janiak, Warszawa 2014, s. 341–380.
- Mitchell Claudia, Theron Linda, Stuart Jean, Smith Ann, Campbell Zachariah, *Drawings as Research Method*, [w:] *Picturing Research: Drawing as Visual Methodology*, pod red. L. Theron, C. Mitchell, A. Smith, Rotterdam 2011, s. 19–36.
- Osińska Veslava, *WIZualizacja INFOrmacji: studium informatologiczne*, Toruń 2016.
- Peszko Piotr, *Blog.2edu* [online] 2015 [dostęp 6 czerwca 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://blog.2edu.pl/2015/09/storytelling-narzedzie-trenera.html>.
- Pink Sarah, *Etnografia wizualna: obrazy, media i przedstawienie w badaniach*, Kraków 2009.
- Readings in information visualisation: using vision to think*, pod red. C.K. Carda, J.D. Mackinlay’a, B. Shneidermana, San Francisco 1999.
- Rose Gillian, *Interpretacja materiałów wizualnych*, Warszawa 2010.
- Ryan Joseph [online] 2015 [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.slideshare.net/JosephRyan9/information-visualization-workshop-asist-2015>.

Słownik języka polskiego PWN [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. *Wizualizacja*.

Dostępny w World Wide Web: <http://sjp.pwn.pl/szukaj/wizualizacja.html>.

Słowosieć [online] [dostęp 12 grudnia 2019]. Dostępny w World Wide Web:

<http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/4828f9ac-0d17-11e6-b341-7a5d273e87eb>.

Smiciklas Mark, *Infografiki: praktyczne zastosowanie w biznesie*, Gliwice 2014.

Stączek Marek, *Sześć atutów storytellingu* [plik mobi], Będzin 2019.

Tkaczyk Paweł, *Narratologia: umiejętność opowiadania historii tkwi w Tobie od zawsze: opanuj ją i rozwiń* [plik mobi], Warszawa 2017.

## Visualization elements as an factor in emphasizing the content in storytelling

**ABSTRACT:** The aim of the paper is to discuss the possibilities of presenting the content in storytelling in a visual way, and to indicate how important it is to emphasize the most important elements of the referenced tales by attaching visual elements to spoken or written texts. In addition to general considerations on the possibilities of using visualization elements in storytelling, references were made to the works created during practical activities: a) to the books, as works referring to practical using of storytelling in business trainings and b) students (of information management, the Institute of Information Studies of the Jagiellonian University) projects, which were developed during the classes on visualization of information. Models for connecting visual elements with the text / content of the story have been established.

**KEYWORDS:** storytelling, story visualization.