

Moim zawodem jest projektowanie graficzne. Pisanie o projektowaniu jest tylko trudną przyjemnością utrwalania na piśmie tego, o czym rozmyślam, a także tego, czego sam się nieustannie uczę jako twórca i jako pedagog. W moim życiu te dwie aktywności splatają się ściśle od ponad trzydziestu lat, napędzając się wzajemnie i stymulując zadawanie nieskończonej ilości pytań o to, jak działa język komunikacji wizualnej i jak go używać.

Kiedy w 1973 roku szkoła w Łodzi zaproponowała mi, abym uczył projektowania periodyków, uświadomiłem sobie, że całe moje myślenie projektanta kryje się w intuicyjnej części mej świadomości. Wiedziony zdobytym uprzednio doświadczeniem przechodziłem instynktownie przez wszystkie etapy projektowania, od analizy zadania do wyznaczenia sobie celu, a porównując różne wersje szkiców powstającego projektu, wybierałem do dalszej obróbki ten, który podobał mi się, bo najbardziej odpowiadał założonym celom i wyglądał ciekawie.

Metoda, którą tu opisuję, jest powszechnie stosowana przez projektantów, którzy wiedzeni swym doświadczeniem balansują intuicyjnie między komunikacyjnym celem projektu a jego atrakcyjnym, niebanalnym wyglądem. Mnie też to wystarczało do realizacji zadań, których rezultatem był pojedynczy obiekt, taki jak okładka, plakat czy mały druk. Jednak w wypadku magazynów, czasopism, ilustrowanych książek i złożonych druków zadanie było znacznie bardziej skomplikowane, bo należało najpierw zaprojektować elementy kombinatoryki systemu typograficznego, żeby później wypełnić go treścią. Przesuwało to wysiłek w stronę działań koncepcyjnych.

Gdy po raz pierwszy stanąłem przed moimi studentami, zorientowałem się, że wprawdzie wiem, co lubię i co cenię, ale nie potrafię jasno sformułować dlaczego. Widząc kilka projektów naraz, dość łatwo mogłem ocenić, który z nich jest lepszy, ale wyjaśnić obiektywnie, dlaczego tak jest, odkładając na bok własne preferencje estetyczne, było już trudniejsze. W krótkim czasie musiałem więc przełożyć moje intuicyjne doświadczenie z jednej półkuli mózgu do drugiej, tej przechowującej logicznie uporządkowane formuły. Było to dla mnie fascynujące doświadczenie definiowania i nadawania nazw zjawiskom wizualnym, które kierują się swoistymi prawami, mają gramatykę i składnię inne niż reguły języka werbalnego.

Uświadomiłem sobie wtedy, że wprawdzie mam za sobą doświadczenia piętnastu lat projektowania, ale nie mam systematycznej

wiedzy o projektowaniu. Musiałem tę wiedzę zdobyć, żeby móc dzielić się nią z moimi studentami, a nade wszystko wyjść z zakłętego kręgu ocen i opinii opartych na osobistych upodobaniach i preferencjach artystycznych. Tak zaczęła się przygoda poszukiwania źródeł w publikacjach na temat teorii projektowania i tłumaczenia ważniejszych tekstów na polski. Łatwiej było o źródła, bo wprawdzie rozproszone, lecz w większości były dostępne w kraju, lub można je było sprowadzić z zagranicy; gorzej z tłumaczeniami, bo okazało się, że w języku polskim nie ma terminologii, której można by użyć.

Uczyłem się pilnie metodologii projektowania razem z moimi studentami. Moją przewagą było to, że miałem za sobą lata praktyki i znałem konteksty. Z zapałem robiliśmy to, co w jednej pracowni dało się wtedy zrobić; towarzyszyło nam jednak poczucie izolacji i osamotnienia w naszych wysiłkach nie wspieranych przez inne katedry naszej szkoły.

Proces przekładania mego doświadczenia projektanta ze zbioru intuicyjnych odruchów do zbioru dobrze zdefiniowanych struktur okazał się dla mnie bardzo owocny. Studenci odnieśli z tego niewątpliwą korzyść, bo potrafiłem wyłożyć moje racje w sposób dla nich zrozumiały. Większą korzyść odniosłem jednak ja sam: po jakimś czasie zauważyłem, że jestem lepszym projektantem, sprawniej analizuję problemy i łatwiej znajduję właściwą formę dla zadań. Miałem też lepszy i bardziej krytyczny osąd ocenianych projektów.

Zaawansowane projektowanie graficzne jest dziś skomplikowaną i złożoną dyscypliną. Oprócz kreacji wizualnej wiedzonej intuicją, ale kontrolowanej funkcją i wewnętrzną logiką formy, na projekt – zwłaszcza bardziej skomplikowany – mają wpływ różne dyscypliny, i to w różnych proporcjach, zależnie od zadania. Teoria komunikacji, marketing, socjologia i psychologia postrzegania, techniki narracji i hipertekst, semiotyka wizualna i retoryka, systemy wizualne i metody typografii, historia komunikacji wizualnej i teoria koloru – to tylko przykłady dyscyplin, z którymi współczesny projektant ma do czynienia. Mający historyczną tradycję koncept kilkuletniego studiowania w zamkniętej na świat pracowni mistrza – możliwy do utrzymania w studiach malarstwa czy rzeźby – w wypadku nowoczesnego projektowania graficznego nie sprawdza się, bo nie dostarcza niezbędnej *wiedzy* komplementującej rozwijane w pracowni *umiejętności*.

W połowie lat siedemdziesiątych odwiedziłem Wydział Komunikacji Wizualnej i Typografii Uniwersytetu w Reading. Było to miejsce, gdzie pedagogika projektowania stanowiła wielopoziomowy,

otwarty program, połączony z regularną edukacją uniwersytecką. O tym od dawna marzyłem w Łodzi: żeby połączyć edukację profesjonalną z dyscyplinami *Liberal Arts*.

W 1982 roku znalazłem się w Rhode Island School of Design.

Oprócz wykładania typografii, która była dobrze mi znaną specjalnością, dostałem zadanie prowadzenia kursu „Diagrams, Charts and Graphs”. Zgodziłem się to robić, bo lubiłem diagramy jako formę zapisu informacji. Znowu okazało się, że powinienem więcej wiedzieć o tym, czego mam uczyć. Musiałem to szybko nadrobić, szukając źródeł i zbierając przykłady ciekawych rozwiązań. Dzięki intensywnej pracy zgromadziłem znaczną wiedzę o przedmiocie, a też tysiące slajdów, którymi ilustrowałem moje wykłady. Owoce tego wysiłku były widoczne: w 1985 roku szwajcarski „Graphis” (nr 238) poświęcił dziesięć stron projektom moich studentów, a w 1990 roku powstało studio Dynamic Diagrams, które szybko zdobyło światową pozycję w dziedzinie *information design*, a ja stałem się ekspertem w tej dziedzinie projektowania, często zapraszany na konferencje, wykłady i zajęcia. Myślę, że byłem dobrym projektantem. Potrafiłem rozwiązywać z sukcesem trudne łamigłówki projektowe; wydaje mi się, iż często dlatego że wiedziałem, jak podobne problemy rozwiązywano w XVI czy XVII wieku. Technologie zapisu i powielania stale rozwijają się, ale figury języka wizualnego trwają, tak jak w języku werbalnym trwają metafory i hiperbole starożytnej retoryki.

Wszystko to brzmi jak bajka dla dzieci, której morałem jest to, że ciekawość i wysiłek poznawania bywają nagradzane. W moim wypadku trzeba by jeszcze dodać potrzebę dzielenia się z młodszymi tym, co sam wiem.

Tak było też z pomysłem tej książki. Porządkując moje archiwa, zobaczyłem, że w ciągu wielu lat zebrało się kilkanaście tekstów pisanych w różnych okolicznościach i na różne okazje. Niektóre z nich są bardzo krótkie, inne rozległe i rozbudowane; dwa z nich powstały wspólnie z moim przyjacielem i partnerem w Dynamic Diagrams, Pauliem Kahnem. Ciepłe podziękowania chciałbym złożyć Jackowi Mrowczykowi i całemu zespołowi redakcji kwartalnika „2+3D” za ciągłe zachęty do pisania – wiele tekstów tej książki powstało na ich zamówienie. Wszystkie teksty łączy jedno – mówią one o różnych aspektach projektowania. Pomyślałem, żeby je zebrać i wydać razem z reprodukcjami prac, o których te teksty mówią.

Mój pomysł spotkał się z aprobatą wydawnictwa słowo/obraz terytoria, którego sztukę edytorską podziwiam od lat. Jestem jego redaktorom niezmiernie wdzięczny za ich przychylną decyzję.

*Providence, Rhode Island, 2009*