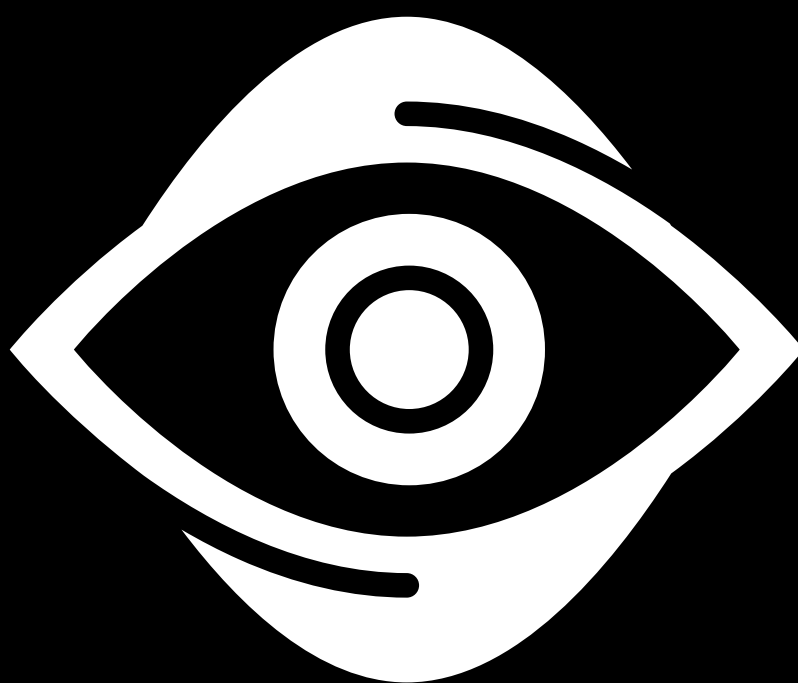




WSTĘP

Ilustracja jako narzędzie projektowe

Spoglądając w obszerne abecadło ilustracji, obejmujące zamożne dziedzictwo liczone w tysiącleciach, dochodzimy do trywialnego pytania, które pewnością wprowi w konsternację szorstkich teoretyków. I choć wielu obytych mierzyło się z tą kwestią niejednokrotnie, dobry obyczaj karze spytać po raz kolejny – czym jest ilustracja? Problem z jednoznaczną odpowiedzią na proste pytania to odwieczna zgryzota doktryny sztuk wizualnych. Wiele takich kwestii nie doczeka się rozwiązania i grzęźnie w oratorskim tonie. Bywa też, że prowadzi do burzliwej dyskusji, w której dominuje atmosfera zakłopotania dająca do zrozumienia nadawcy pytania, że postrzeganie sztuki w kategoriach ścisłych to świadectwo braku koneserstwa. Również w wypadku ilustracji odpowiedź na proste pytanie nie może być jednoznaczna. Ilustracja zwinnie wymyka się próbom ujęcia w sztywne ramy definicji. Podczas gdy część teorii przedstawia jej funkcję w kontekście tekstu, inne stawiają na bardziej ogólny charakter o zdecydowanie szerszym zapleczu. Próba uniwersalizacji pojęcia ilustracji jest trudna, czy wręcz niemożliwa, bo dotyczy rozległej idei, która nie wiąże się z konkretnymi instrumentami wykonawczym, tak jak ma to miejsce chociażby w fotografii. Chcąc jednak uciec od pokusy zbędnego rezonowania, warto już na samym początku w możliwie najściślejszy sposób ustalić odpowiedź na proste pytanie. Z pewnością rzetelną pomocą może posłużyć książka kanadyjskiego historyka kultury wizualnej Alana Gowansa „The Unchanging Arts”. Autor oznajmia w niej, że obraz zyskuje godność ilustracji, gdy pełni co najmniej jedną z czterech funkcji: dokumentowania, opowiadania, perswadowania lub ozdabiania. Również dwójka badaczy Robert Brinkerhoff i Margot McIlwain, w podręczniku „History of Illustration” skupia się na przedstawieniu ilustracji w kontekście samej jej funkcji, którą według nich powinno być komunikowanie rozmaitych treści i idei za pomocą złożonych znaków wizualnych. Idąc tropem obu koncepcji, pojęcie ilustracji staje się wyjątkowo giętką ideą, która obejmować może okazały zakres działań wizualnych o charakterze czysto użytkowym jak i artystycznym. Co więcej – ilustracją może stać się dowolny obraz, który poddany odpowiedniej interpretacji zakomunikowanej następnie otoczeniu, zyskuje adekwatne znaczenie kontekstowe. Przyglądając się sumarycznym definicjom Gowansa, Brinkerhoffa i McIlwain można pomyśleć, że cała trójka to podstępni podżegacze, wikłający nas w naukową intrygę. Oddają zniecierpliwionemu audytorium oziębłą w swej bezwstydney rozpiętości definicję, która podlegać może wielu interpretacjom. Te rozległe zarysy teoretyczne pozostawiają ogromną przestrzeń na dyskusję, co zdecydowanie ożywia debatę na temat ilustracji i stymuluje różnorodne metody badawcze. Sumując postawy w postrzeganiu ilustracji dostrzec można, że owa dziedzina rozpatrywana jest zazwyczaj przez pryzmat dwóch

biegunów. Pierwszy z nich tkwi w konserwatywnym schemacie rzemieślnika, w którego dłoni spoczywa odpowiedzialność dokumentowania i obiektywnego przedstawiania świata. Drugi z nich skupia się na podkreśleniu coraz większej galanterii ilustratora w kontaktach z zarożumiałą sztuką wysoką, co skutkuje owocnym mariażem lub wydrwieniem i wyproszeniem z salonów awangardy do przedsionków twórczości komercyjnej. Nęcąca dwoistość ilustracji wzbogaca grono jej praktyków o szersze grupy twórców wizualnych, którzy wykorzystują ją jako kolejny teren pod własną sygnaturę artystyczną. Coraz częściej można odnieść wrażenie, że ilustracja zaczyna tracić istotny kontekst użytkowy. W czasach mediów społecznościowych i nasilającej się potrzeby szybkiego, zwracającego uwagę przekazu wizualnego, walor ilustracji zaczyna być coraz częściej utożsamiany z odpowiednią formą obrazu, a nie jego funkcją. Obserwując rodzimą debatę akademicką łatwo zauważyć, że nader częstą metodą w budowaniu percepcji ilustracji staje się akcentowanie jej artystycznego waloru. Ta koncepcja znajduje liczne przykłady przedstawiające literaturę piękną, książkę obrazkową, czy komiks jako kliniczne wręcz środowisko, w którym występuje ilustracja. Zważywszy na hojną spuściznę literatury pięknej, którą ilustrator może wzbogacić o obraz, taki stan rzeczy wydawać się może oczywistym. Uznane dzieła pisarskie rzucają wyzwanie ilustratorom kolejnych pokoleń. Stają się szlagierem, który podlega ciągłym ucztom i interpretacjom. Tym samym literatura piękna to bezsprzecznie atrakcyjny punkt wyjścia do analizy ilustracji jako obszaru, gdzie twórca wizualny prowadzi kreatywny dialog z pisarzem. W takim kontekście tekst — wyraz ekspresji artystycznej staje się inspiracją dla ilustratora, który za pomocą środków plastycznych przekuwa go w wizualizację. Przeglądając się relacji pisarza i ilustratora odkrywamy pewną dysproporcję tej osobliwej więzi, gdzie twórca literacki pełni rolę subiektywnego medium między ilustratorem, a złożoną materią świata. Można zaryzykować stwierdzenie, że w tym kontekście ilustrator bywa nieproszonym gościem literackiego salonu, którego podejmowanie jest przejawem kurtuazji ze strony gospodarza. Wracając ponownie do dociekań teoretycznych warto przypomnieć i zgodzić się z teoriami zwracającymi uwagę na kluczową rolę funkcji użytkowej, która wyznacza obrazowi rolę ilustracji. Obierając aspekt praktyczny za rdzeń ilustracji odnajdujemy w niej wyjątkową funkcję narzędzia projektowego, które nie poprzez samą formę, lecz architekturę wizualną zaklina złożone treści w przystępny przekaz. W tym kontekście słowo pisane, będące podstawową jednostką treści, której ilustracja służy, przestaje być środkiem wyrazu artystycznego, a zamienia się w surowe ciągi „klinicznych” danych będące dokumentacją, pierwszą próbą obiektywnego ujęcia natury świata. Rolą ilustratora staje się odpowiednie przekucie surowej materii w przystępny przekaz wizualny zrozumiały dla każdego

¹ Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, „Historia Projektowania Graficznego”, Karakter, s. 184

odbiorcy. Praktyka ta okazuje się dla twórcy surowym sprawdzianem, którego rozwiązanie motywuje wnikliwe rozwiązania formalne. W 1947 roku w broszurze z tekstami „Designing Information” pojawia się po raz pierwszy termin „projektowania informacji” stworzony przez Ladislava Sutnara i Kunda Lönberga. Spopularyzowane w drugiej połowie XX wieku określenie nadawało projektantowi misję interdyscyplinarnego poszukiwania sposobu na obiektywne, dostępne i użyteczne przedstawianie złożonych danych¹. Samo pojęcie projektowania informacji choć stosunkowo młode odwołuje już do licznych przykładów z okresu Średniowiecza. Jak się okazuje ilustracja znajduje w nim fundamentalne zastosowanie, stając się podstawową jednostką w konstruowaniu obiektywnej percepcji świata. Ta kluczowa bezstronność, traktująca formę w kategoriach użytkowych, czyni z ilustracji narzędzie projektowe, którego owoce mogą stanowić awangardę tej dziedziny, a także inspirację formalną w twórczości artystycznej.

Wyprawa przez sztandarowe wzorce ilustracji, będącej owocem trudu żmudnego przekuwania danych na obraz, otwiera przed nami ponownie lśniący rdzeń tej barwnej dziedziny projektowej.

ROZDZIAŁ 1

Od diagramu do infografiki

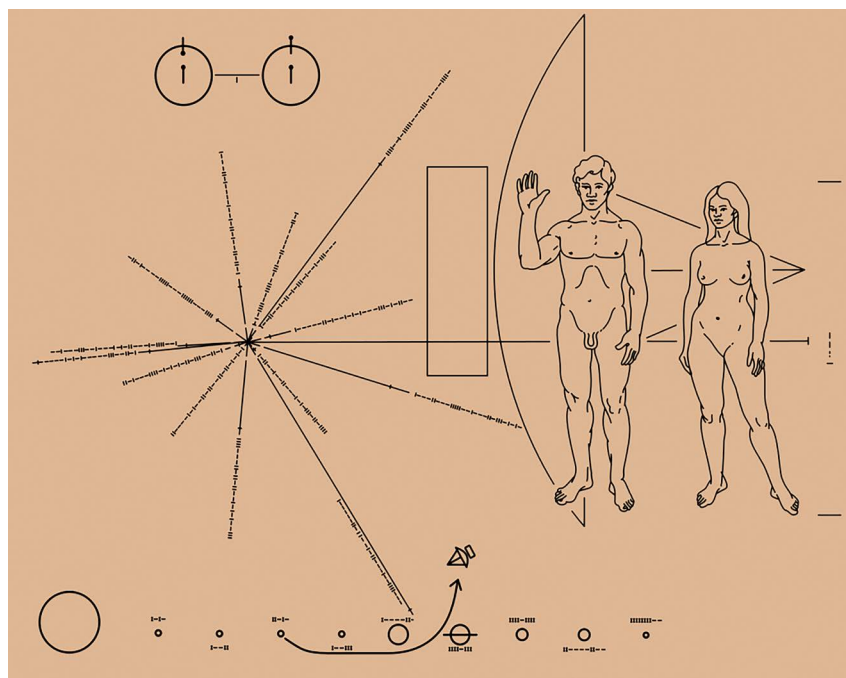
3 marca 1972 roku z przylądka Canaveral na Florydzie startuje rakieta „Atlas Centaur”. Na jej pokładzie znajduje się sonda kosmiczna „Pioneer 10”, która po wejściu w przestrzeń kosmiczną opuszcza macierzysty statek, kierując się w stronę gazowego olbrzyma — Jowisza. Niewielka rozmiarem i stosunkowo lekka konstrukcja mieści na pokładzie gamę instrumentów badawczych. Ich przeznaczeniem jest między innymi zbadanie międzyplanetarnych pól magnetycznych, czy dostarczenie pierwszych, ostrych zdjęć gazowej planety. Na pokładzie sondy wśród gęstwin układów scalonych znajduje się niewielka, aluminiowa płytką. Jej skromna tafla staje się przekaźnikiem pierwszego w historii graficznego listu adresowanego do obcej cywilizacji. Wygrawerowany w aluminiowej powierzchni rysunek przedstawia mężczyznę i kobietę, którzy stoją obok siebie. Obok ludzkich sylwetek znajduje się symbol promieniującego atomu wodoru wraz z wykresem naszego Układu Słonecznego z zaznaczoną pozycją Ziemi. Sonda po wykonaniu szeregu badań dostarczyła naukowcom cennych informacji o rodzimym układzie słonecznym, po czym zapadła w pustkę kosmosu kończąc swą trzydziestoletnią misję. Adresaci metalowej płytki po dziś dzień nie wystosowali listu zwrotnego. Prosta ilustracja stała się najlepszym powiernikiem informacji o ludzkości i naszej planecie. Jej obecność na sondzie „Pioneer” to swoisty dowód przywiązania człowieka do obrazu, który wykraczając poza bariery języka, kultury, czy stopnia zaawansowania technicznego,

stanowi najbardziej uniwersalny sposób przekazywania informacji. Odkrycia naukowe w dziedzinie psychofizjologii widzenia podają, że blisko 50% ludzkich neuronów odpowiada za analizowanie obrazu dostarczonego do mózgu za pośrednictwem oczu². Przy założeniu, że część obcych nam istot dysponuje podobnymi mechanizmami poznawczymi, list zwrotny może być już w drodze.

PłytkiPioneera

1972

Ilustracja wygrawerowana w miedzianej płytce umieszczonej na pokładzie sady kosmicznej Pioneer jako graficzny list do obcej cywilizacji.



² Wykład 8 „Siatkówka i generacja sygnału nerwowego” w: www.if.pw.edu.pl

Ilustracja kojarzona dziś zwłaszcza z narracją opartą na figuralnych formach obrazowych, wyrasta z tych samych korzeni co pismo — system umownych znaków graficznych służących obrazowaniu języka mówionego. Długo przed ukształtowaniem się pisma jakie znamy, to właśnie obraz staje się powiernikiem ludzkiej mowy i fizycznym nośnikiem wszelkich idei. Wraz z upływem tysiącleci wykształca się pismo fonetyczne, które wraz z ilustracją współdzieli wspólną kolebkę — piktografię. Wspólna geneza obu dziedzin po dziś dzień pozostawia je w bliskiej relacji. Zawsze gdy pismo wije strumienie znaków przez kolejne strony korpulentnych ksiąg, ilustracja wiernie mu towarzyszy i jak cierpliwy mentor objaśnia nieletniej ludzkości informacje skrywane przez dumne akapity wiedzy. Tłumaczy niedowiarkom obrót Ziemi wokół Słońca dopingując ludzkość, by i ta wreszcie powstała z bezruchu. Wiernie asystuje manuskryptom, pobudza wyobraźnię i ubiera ciągi surowych danych w przystępny, pełen piękna przekaz wizualny. Śledząc rozwój ilustracji w kontekście wizualizacji informacji widzimy, jak obraz ponownie przypomina o swoim bliskim pokrewieństwie z pismem. Poza oczywistym sąsiedztwem kompozycyjnym głównie w środowisku publikacji książkowych, ilustracja zbliża się do pisma również w aspekcie konstrukcyjnym. Odpowiedzialna misja pisma rodzi potrzebę doskonalenia czytelności znaków pisarskich, które tworzą rozmaite rodziny krojów dostosowane do składu długich szpalt tekstu. Także sama ilustracja napotykać na przestrzeni kolejnych wieków ambitne wyzwania czytelnego obrazowania danych, wykształca coraz doskonalsze rozwiązania formalne. Z biegiem wieków przeistacza się z obwarowanego bordiurą unikatów po graficzne serie i struktury wizualne tworzone przez zespoły ekspertów, w których stałe miejsce znajduje ilustrator. Dynamiczny rozwój ilustracji informacyjnej następuje wraz z wielkimi osiągnięciami doby renesansu. Jednak już średniowiecze niesie ze sobą pokaźne spektrum przykładów, gdzie ilustracja wykształca uniwersalne schematy formalne bazujące na architektonicznym podejściu do obrazu.

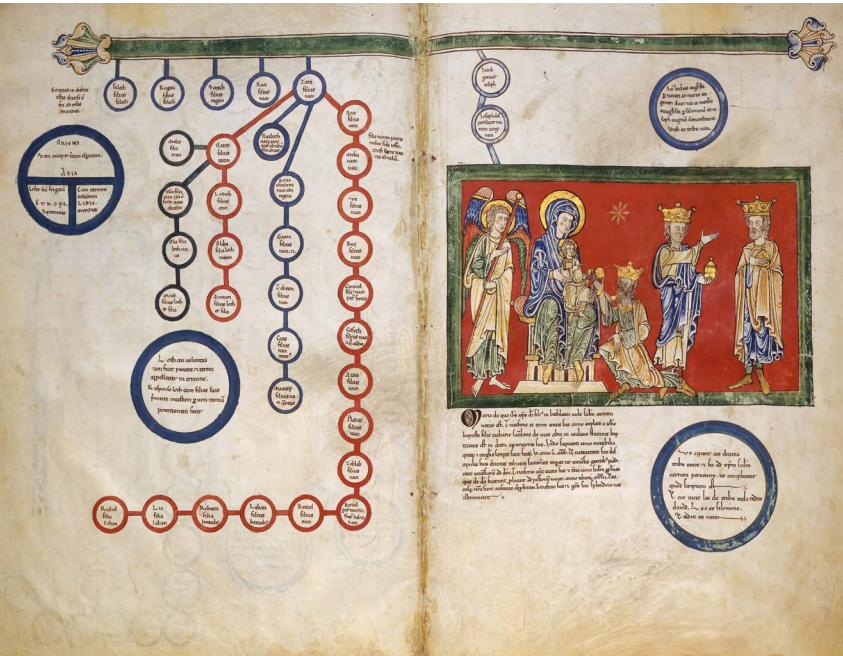
W opozycji do zgiełku wojen, płonących stosów i dziesiątkujących ludzkość zaraz, rozwija się kultura manuskryptu. Długo przed wynalezieniem ruchomej czcionki to właśnie rękopis stanowił arkę dla wiedzy, oraz unikalne pod względem artystycznym dzieło kaligraficzne i ilustracyjne. Pomimo żmudnych technik wykonawczych pozbawionych jeszcze mechanicznej pomocy, dzieła zapisane w rękopisach już wtedy ulegały licznym interwencjom redakcyjnym ewoluując w nowe „wydania” dostosowane do indywidualnych celów³. Wizualizacje w postaci ręcznie wykonywanych ilustracji stanowiły istotny element treści pisanej. Zdobiły ją równoważąc jednostajne wiersze tekstu i w klarowny sposób objaśniały złożone dane. Przeglądając się ilustracjom informacyjnym, które kielkują

³ Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 42

w rękopisie iluminowanym zauważamy jak wiele współczesnych nam infografik bazuje na schematach kompozycyjnych zapoczątkowanych już w Średniowieczu. Pomimo widocznej różnicy w doktrynie przedstawiania świata pomiędzy Średniowieczem, a czasami nam współczesnymi już na początku X wieku można zauważyć znane nam z ostatnich dziesięcioleci strukturalne podejście w ilustrowaniu treści naukowych. Na innowacyjne rozwiązania w tamtejszej ilustracji wpływa złożony charakter treści, których przystępne przedstawienie wymaga architektonicznego podejścia do obrazu. Średniowiecze za główny instrument wychowawczy obiera Biblię. Obszerna księga leżąca u podstaw dominującego w Europie Chrześcijaństwa staje się punktem wyjścia zarówno dla treści moralizatorskich jak i naukowych. Istotnym elementem dociekań nad naturą człowieka i rzeczywistości staje się aspekt metafizyczny. Próba uchwycenia boskiej złożoności świata znajduje odzwierciedlenie w licznych rękopisach, gdzie obok klasycznej, figuratywnej ilustracji rozwijają się formy diagramów, będące próbą ilustracyjnego uporządkowania rozbudowanych treści za pomocą schematów geometrycznych.

W datowanym na 1180 roku traktacie autorstwa hiszpańskiego mnicha Beatusa z Liébany z komentarzami do tekstów biblijnych o Apokalipsie odnajdujemy rozkładówkę, na której pojawia się interesujące sąsiedztwo dwóch rodzajów ilustrowania treści. Pierwszy z nich odwołuje się do klasycznej, figuratywnej formy obrazowej osadzonej w średniowiecznym kanonie narracyjnym. Widzimy tu trzech króli składających hołd nowo narodzonemu prorokowi. Otoczony ramą rysunek staje się zwieńczeniem poprzedzającego go diagramu — drzewa genealogicznego Chrystusa. Oba towarzyszące sobie przedstawienia mogą stanowić równoległe konwencje w ilustrowaniu informacji. Choć wielu obserwatorów za klasyczny przykład ilustracji podałoby towarzyszący diagramowi rysunek, warto jednak pójść na przekór i skupić się na samym diagramie. Schemat drzewa genealogicznego to próba uporządkowania informacji za pośrednictwem architektury wizualnej opartej na okręgach, gdzie proste figury pełnią funkcję swoistej siatki kompozycyjnej. W jego strukturze odnajdujemy formalne piękno, którego ponadczasowa uniwersalność nie wynika ze stylizacji, a motywowana jest ścisłą potrzebą obiektywnego uplastycznienia złożonych danych. Ilustracje w formie diagramów stają się pionierską metodą łączenia litery z obrazem, która przełamuje schemat obrazu oddzielonego od tekstu. Ta symboliczna granica kompozycyjna wyodrębniająca obszar kompetencji pisarza i twórcy wizualnego w wypadku diagramu wydaje się być kwestionowana. Również sama litera poza pierwotną funkcją informacyjną podlega tutaj interesującym zabiegom na płaszczyźnie wizualnej, tworząc rozmaite struktury graficzne. Warto zaznaczyć, że w wypadku diagramu relacjom

Rozkładówka z rękopisu Beatusa z Liébany z komentarzami do tekstów biblijnych o Apokalipsie z widocznym sąsiedztwem dwóch rodzajów ilustrowania treści pisanej.



obrazu i litery towarzyszy obustronny szacunek. Znak typograficzny nie funkcjonuje w nim jako uprzedmiotowione tworzywo wizualne, ale esencja, której cechom przyporządkowany jest następie odpowiedni schemat graficzny. Taką prawidłowość odnajdujemy między innymi w rękopisie datowanym na 1000 rok naszej ery z pismami naukowymi autorstwa angielskiego benedyktyna Czcigodnego Bede i hiszpańskiego uczonego Izydora z Sewilli⁴. Figurujące wewnątrz rękopisu ilustracje w postaci tabel kalendarzowych i diagramów kosmograficznych stanowią uzupełnienie licznych tekstów o charakterze naukowym. Jedną z nich jest diagram opisujący pory roku oraz przyporządkowane im cechy, które w metaforyczny sposób odwołują się do ludzkich temperamentów. Podobnie jak w wypadku rękopisu Beatusa z Liébany, również tutaj prosta, pozbawiona figuratywnej formy geometria dyktuje porządek kompozycyjny dla warstwy typograficznej. Geometryczna maestria nachodzących na siebie elips, pełni zarazem funkcję architektoniczną i dekoracyjną, stanowiąc atrakcyjne uzupełnienie treści pisanej.

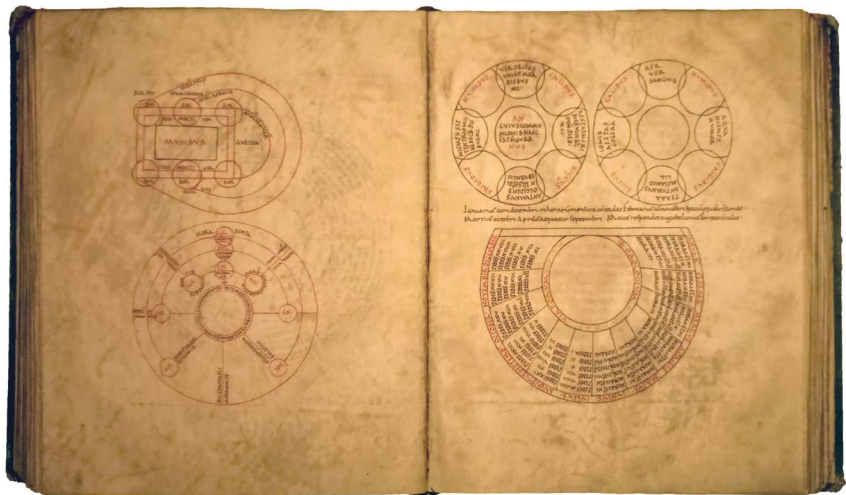
Śledząc rozwój diagramu jako ilustracji do średniowiecznych treści o charakterze naukowym i moralizatorskim dochodzimy do momentu, kiedy w strukturach kompozycyjnych coraz częściej

4 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 51

Izydor z Sewilli

1000

Tabele kalendarzowe i diagramy kosmograficzne z rękopisu naukowego autorstwa Izydora z Sewilli. Geometryczna forma diagramów jako architektura wizualna służąca ilustrowaniu i porządkowaniu złożonych danych.

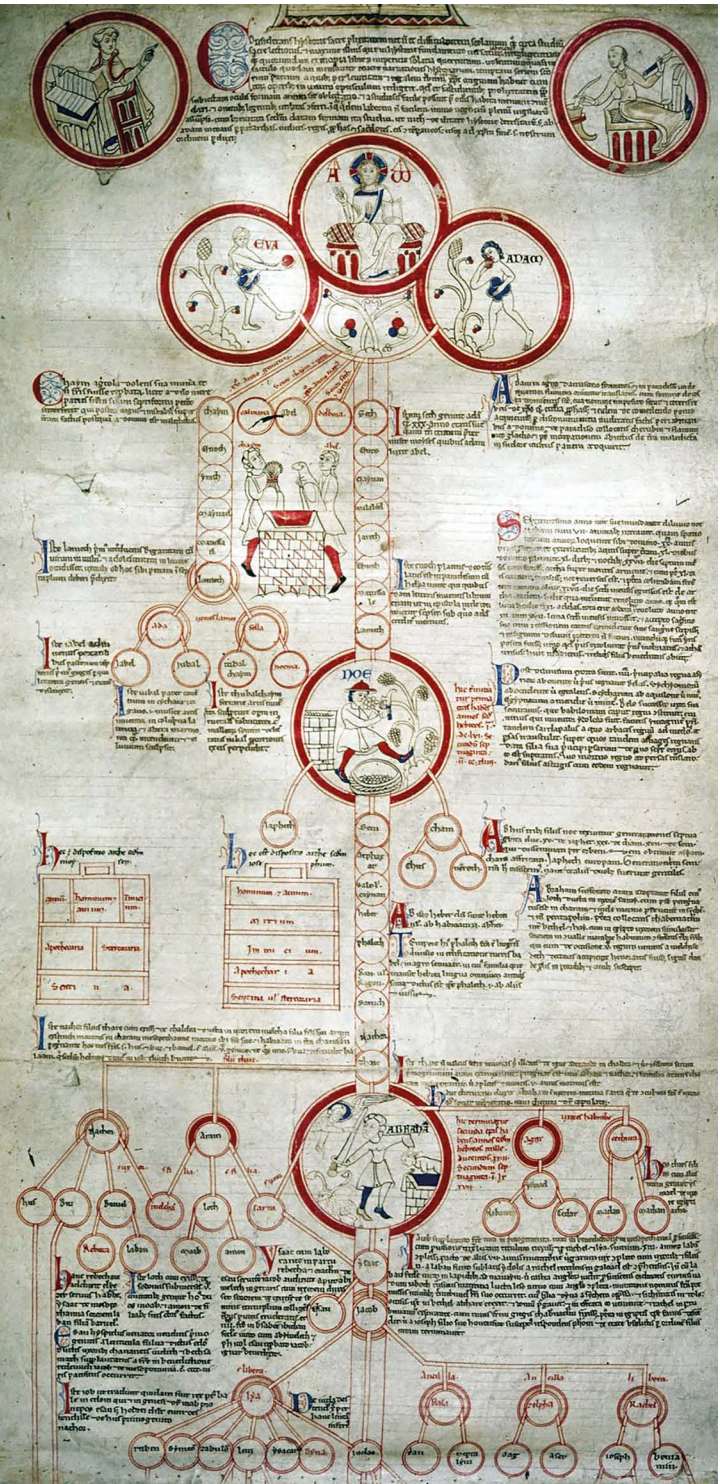


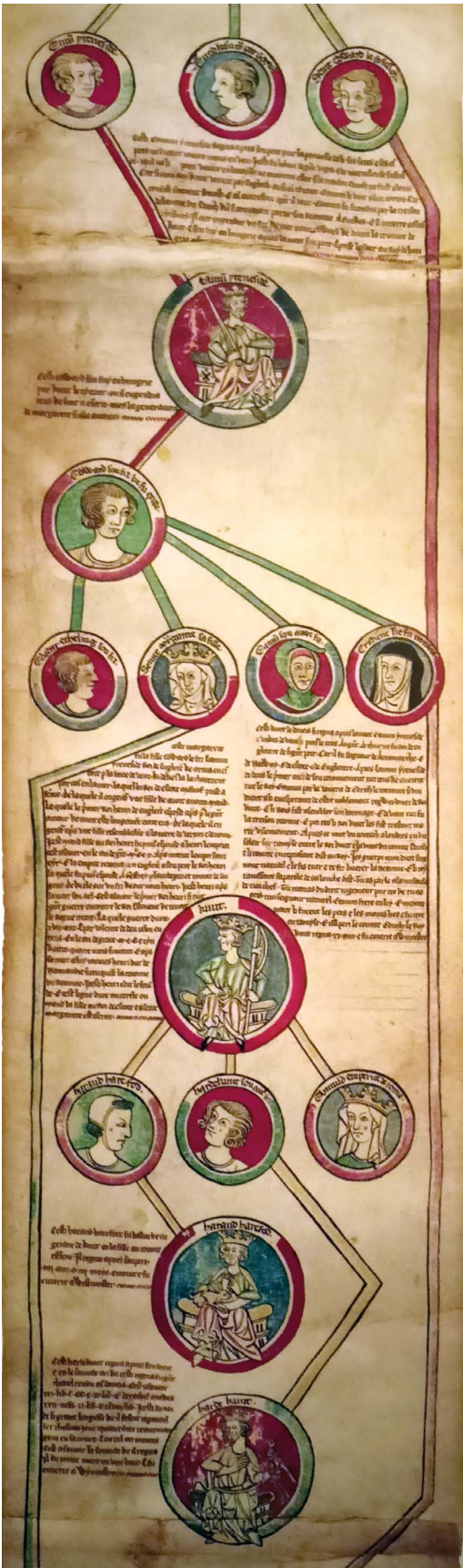
można spotkać formy figuratywne, stanowiące rodzaj elementu narracyjnego zakomponowanego w strukturę diagramu. Datowany na 1210 rok zwój pergaminowy autorstwa teologa Piotra z Poitiers to wyjątkowo barwny i rozbudowany w oparciu o schemat genealogiczny przykład średniowiecznej architektury informacyjnej. Pokażny zwój pełnił funkcję wizualnego uzupełnienia nauk, które Piotr z Poitiers wygłaszał na Uniwersytecie Paryskim. Widzimy tutaj dociekliwą wizualizację rodowodu Jezusa, gdzie zorganizowana konstrukcja drzewa, staje się silnym pniem wizualnym dyktującym logikę porządkowania kolejnych rozgałęzień treściowych. Poza wyraźnie zarysowaną, geometryczną strukturą odnajdujemy tu również zastosowanie figuratywnej ilustracji. Ta wpłata w graficzny schemat drzewa rozwija jego warstwę wizualną podkreślając przy tym rangę prezentowanych postaci. W ten sposób w obszar czerwonych medalionów zostają wpisane wizerunki person o dużym znaczeniu rodowodowym, zaś te o mniejszym opisane są samym tekstem. Schemat drzewa genealogicznego staje się w średniowieczu jedną z popularniejszych konwencji w wizualizowaniu informacji. Poza przedstawieniami rodowodu biblijnych postaci, których żywot stanowi rodzaj wykładni naukowej, bohaterami drzew genealogicznych są również monarchowie. W datowanym na 1300 rok zwoju pergaminowym zawierającym historię genealogiczną królów Anglii odnajdujemy wykres, którego forma to kolejna próba włączenia ilustracji figuratywnej w strukturę geometryczną. Skupiając się na

Piotr z Poitiers

1210

Ilustracja w formie drzewa genealogicznego Chrystusa umieszczona w zwoju pergaminowym autorstwa Piotra z Poitiers to wczesny przykład architektury ilustracyjnej łączącej w sobie formy figuratywne, geometrię i tekst.





Zwój pergaminowy przedstawiający genealogię angielskich władców to kolejny przykład wcielenia ilustracyjnej serii figuratywnej w architekturę wykresu genealogicznego.

metodyce kreacji samych wizerunków królów wraz z ich krewnymi, uwagę zwraca spójna koncepcja formalna przedstawiania kolejnych postaci. Wizerunki królów wraz z atrybutami władzy przedstawione są w kompozycji zamkniętej, która uwzględniając całą sylwetkę monarchy podkreśla jego rangę i dystynkcję. W prezentowaniu krewnych królów dominuje konwencja portretowa, skupiająca się na cechach prezencji kolejnych postaci. Dbłość o logiczny schemat tworzenia wizerunków postaci przywodzi skojarzenie ze współczesnymi ikonami wchodzącymi w skład rozbudowanych struktur wizualnych tworzących identyfikacje wizualne czy interfejsy graficzne. Można uznać, że to wczesny krok w stronę obrazów zamkniętych w graficznych seriach, których potrzeba szerokiego wykorzystania motywuje wspólną regułą konstrukcyjną.

Obok ilustracji w formie diagramów, w których figura pełni funkcję elementu uzupełniającego coraz częściej zauważalne były tendencje do stawiania samej figury w centrum narracji graficznej, której przyporządkowany jest następnie układ typograficzny. Ilustracja figuratywna zaczyna przejmować kompetencje tradycyjnego wykresu. Z kreacją takiej wiąże się potrzeba doboru odpowiedniej formy, której struktura odpowiada potrzebie porządkowania zakomponowanej wewnątrz warstwy tekstowej. Szukając przykładów natrafiamy na wykres towarzyszący „Traktatowi o cnotach i występkach” autorstwa francuskiego mnicha Williama Perraulta. Ilustracje przedstawiające demony — uosobienie siedmiu grzechów i walczącego z nimi rycerza, postawione w centrum narracji i otoczone literą stanowią wyznacznik kompozycyjny dla organizacji warstwy typograficznej. Takie podejście do architektury ilustracji znajduje coraz częstsze zastosowanie przy okazji wykresów anatomicznych, gdzie ludzka sylwetka staje się tłem mapy anatomicznej. Przeciwwskazania religijne czy kulturowe stają na przeszkodzie dokładnym badaniom z zakresu nauk medycznych, które dopiero w późniejszym okresie ustępują ludzkiej ciekawości i potrzebom nauki. Wiedza o budowie ciała przez długi czas bazowała na pośrednich przekazach mających swój rodowód jeszcze w starożytności. Mimo wielu niedogodności to już średniowiecze ustanowiło schemat przedstawiania anatomii człowieka. Kilka stuleci przed słynnym „Człowiekiem witruwiańskim” autorstwa

William Perrault

1250

Rozkładówka z rękopisu Williama Perraulta z wykorzystaniem ilustracji figuratywnej w kontekście tabel i wykresów.



Leonarda da Vinci pojawiają się ilustrowane manuskrypty podejmujące próbę dokładniejszego opisanie i zilustrowania ludzkiego ciała. Z perspektywy obecnego poziomu wiedzy ich precyzyjność odbiega wyraźnie od dogmatu obnażonego przez wścibskie soczewki mikroskopów. Mimo to stanowi unikalny zapis poziomu ówczesnej wiedzy, która polegając na innych przekazach tworzy rodzaj graficznego „głuchego telefonu”. Mansur Ibn-Ilyas perski uczony i lekarz żyjący na przełomie XIV i XV wieku publikuje książkę o anatomii będącą pierwszym ilustrowanym rękopisem zawierającym dwuwymiarowe obrazy ludzkiego ciała. Napisany w języku perskim traktat dzieli się na pięć rozdziałów dotyczących szkieletu, nerwów, mięśni, żył i tętnic. Każdy z nich ilustrowany jest całostronicowymi schematami anatomicznymi⁵. Ilustracje przedstawiają uproszczoną sylwetkę człowieka w charakterystycznej, żabiej pozie ze schematycznym zarysem narządów wewnętrznych⁶. Ich położenie ukazane jest w sposób orientacyjny, a towarzyszący im układ tętnic sprawia wrażenie autorskiej stylizacji, czy wręcz ornamentu. Pomimo niedoskonałości w odwzorowaniu kolejnych partii ciała, ilustracje z rękopisu Mansura Ibn-Ilyasa były używane w kontekście kolejnych perskich i arabskich rękopisów medycznych

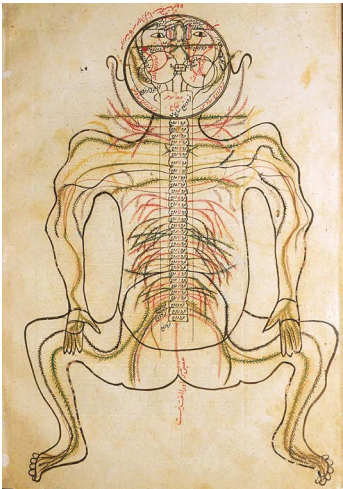
5 „Mansur ibn Ilyas (1380 – 1422 AD): A Persian anatomist and his book of anatomy” w: ncbi.nlm.nih.gov

6 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 90

1390

Mansur Ibn-Ilyas

Ilustracja z rękopisu dotyczącego anatomii autorstwa Mansura Ibn-Ilyasa przedstawiająca układ żył i tętnic zakomponowany w obrębie ludzkiej sylwetki, w charakterystycznej żabiej pozie.



7 „Mansur ibn Ilyas (1380 — 1422 AD): A Persian anatomist and his book of anatomy” w: ncbi.nlm.nih.gov

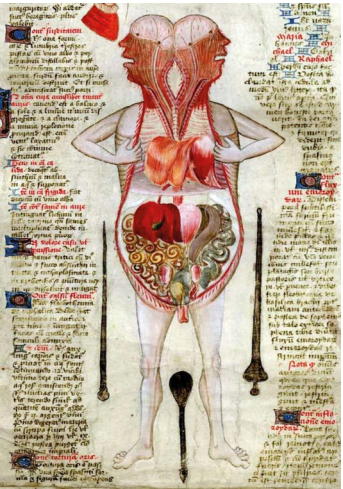
8 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 93

przez dwa następne stulecia⁷. W wypadku ilustracji Mansura Ibn-Ilyasa można mówić o pewnym niedostatku wiedzy wpływającym bezpośrednio na formę ilustracji. Jednak coraz częściej napotkać można przedstawienia anatomiczne osadzone w niemniej groteskowej, lecz intencjonalnej już narracji. Za przykład mogą posłużyć ilustracje spoczywające w rulonie pergaminów z instrukcjami leczenia chorób autorstwa angielskiego chirurga Johna Arderne⁸. Na jednej z nich widzimy stojącą postać, która w teatralnym geście odsłania płaty własnej skóry obnażając wewnętrzną strukturę anatomiczną. W towarzystwie tak ekscentrycznej stylizacji sam układ trzewi służący naukowemu przedstawieniu wydaje się współistnieć z bardziej filozoficzną narracją osadzoną w kanonie średniowiecznego światopoglądu. Innym, popularnym w późniejszym średniowieczu sposobem ilustrowania ciała człowieka na potrzeby nauk medycznych staje się kanon „rannego człowieka”. Również w tym wypadku ludzka sylwetka stanowi centralny element graficzny będący mapą z naniesionymi danymi. W odróżnieniu od podobnych przedstawień, kanon rannego człowieka odchodzi często od studium anatomicznego na rzecz ukazania szerokiego zakresu obrażeń mechanicznych, którym może ulec ciało. Stanowi przy

1430

John Arderne

Ilustracje anatomiczne zawarte w rulonie pergaminów autorstwa Johna Arderne to jeden z przykładów autorskiej narracji ilustracyjnej w kontekście przekazu naukowego.



Seria rozkładówek z Kroniki Świata Hartmana Schedla z ilustracjami przedstawiającymi widoki miast, mapy oraz wykresy, które obok funkcji obrazowania informacji zawartych w tekście stanowią również narzędzie marketingowe wpływające na dystrybucję publikacji.



tym pomoc naukową dla początkujących chirurgów. Na duży rozwój formalny ilustracji informacyjnej przyczynia się wynalazek książki ksylograficznej, który u schyłku średniowiecza staje się ogniwem pomiędzy rękopisem iluminowanym, a inkunabułami — pierwszymi książkami drukowanymi ruchomą czcionką. Ksylografia daje możliwość odbijania z tej samej, drzeworytniczej matrycy tekstu oraz ilustracji, dzięki czemu obraz ma szansę na wejście w głębszą relację kompozycyjną z literą w technice reprodukcyjnej. Treść książek ksylograficznych obejmowała głównie tematykę religijną, pełniąc funkcje moralizatorskie. Towarzyszące tym wydawnictwom drzeworytnicze ilustracje o charakterze narracyjnym zwracają na siebie uwagę charakterystycznym zestawieniem litery i obrazu przywodzącym na myśl współczesny komiks.

Ogromny wpływ na popularyzację słowa pisanego i towarzyszącego mu obrazu ma rewolucja w druku zapoczątkowana u schyłku średniowiecza przez Johanna Gutenberga. Wynaleziona przez niego ruchoma czcionka i pierwsze przemysłowe metody druku przyczyniają się do uniwersalizacji wiedzy, płynniejszego obiegu informacji i w rezultacie dziejowego postępu. Piękna, lecz archaiczna forma ręcznych ilustracji zdobiących manuskrypty minionej epoki ulega ewolucji, a rysunek przeistacza się w matrycę graficzną. Pięć lat po druku pierwszej książki Gutenberga rodzi się nowatorska idea połączenia drewnianej matrycy z metalową czcionką⁹. Udoskonalana na przestrzeni kolejnych dekad metoda na stałe zespala ilustrację z drukiem. Poddaje ją przy tym rozwijającym się standardom projektowym pieczętując jej powszechną funkcję użytkową. Wynalazek druku przyczynia się również do spadku cen książek, które stają się dostępne dla coraz większej grupy ludzi.

⁹ Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, „Historia Projektowania Graficznego”, Karakter, s. 68



Pojawiająca się w nich ilustracja poza przystępnym uzupełnianiem narracji tekstowej jest również swoistą metodą marketingową na pozyskanie większej liczby nabywców. Takiego stanu rzeczy z pewnością świadomy był niemiecki lekarz, humanista i historyk Hartman Schedel, który w ostatniej dekadzie XV wieku podejmuje się karkołomnego wyzwania: opisanie całej historii świata. Idea Schedela wyraźnie odchodziła od wcześniejszego kanonu, gdzie schemat biblijny stanowił trzon wykładni treści naukowych. Wydana w 1493 roku „Liber chronicarum” stała się wielkim sukcesem wydawniczym, w który duży wkład miała towarzysząca książce warstwa wizualna. Narracja książki, skupiona wokół dziejów świata, była jednocześnie pretekstem do zastosowania bogatej ilustracji, której rozmach jest spektakularnym zwieńczeniem wcześniejszych kanonów przedstawiania informacji za pomocą obrazu. Rozbudowana ilustracyjność „Kroniki Świata” wykonana w technice drzeworytu w pracowni Michaela Wolgemuta obejmowała widoki miast, mapy, wykresy, sceny biblijne i wizerunki postaci historycznych. Dzięki graficznej matrycy nadającej się do wielokrotnego użytku, ilustracyjność dzieła Hartmana Schedela wychodzi poza obręb ręcznie ilustrowanego unikat, a staje się jednym z przykładów generalnego wcielenia obrazu w architekturę wydawniczą. Kronika Świata rozprowadzana była w kilku wersjach dostosowanych do potrzeb oraz majątności potencjalnych nabywców. Pierwsza z nich, zdecydowanie najbardziej luksusowa oprawiona była w obite skórą deski i zawierała ręcznie kolorowane ilustracje. Drugi, bardziej ekonomiczny wariant zawierał ilustracje niekolorowane, w sztywnym bloku książkowym. Najmniej wymagającym, bądź dysponującym mniejszymi środkami przeznaczona była

wersja złożona z luźnych kartek. Uniwersalny charakter warstwy ilustracyjnej wynikający z rozpiętości Kroniki Świata zauważalny jest również w samej strategii ilustrowania poszczególnych tekstów. Spośród około dwóch tysięcy ilustracji wykorzystanych w książce, jedynie 645 jest niepowielonych. Cała reszta warstwy wizualnej znajduje szersze zastosowanie w stosunku do treści i cyklicznie powtarza się w towarzystwie różnych opisów. Generalny charakter ilustracji pozwalał na zilustrowanie 226 postaci papieży za pomocą 25 rysunków. Ta swoista redukcja szczegółowości na rzecz szerszego zastosowania przynosi skojarzenie z wynalezionym ponad czterysta lat później systemem Isotype (patrz: rozdział 2). „Kronika Świata” Schedela wprowadza ilustrację w nową epokę, będącą jedną z ważniejszych rewolucji światopoglądowych w dziejach człowieka. Okres renesansu otwiera ludzkość na empiryczny kontakt z otaczającym światem. Powrót do starożytnych wzorców i idący w parze rozwój nauki wraz z wielkimi odkryciami geograficznymi znajdują szczegółowy zapis w ilustracji tamtego okresu. Ilustracja informacyjna wczesnej epoki nowożytnej coraz wyraźniej skupia się na wiernym odwzorowaniu natury. Staje się nieodłączną częścią podręczników anatomicznych i przyrodniczych, wielkich rozpraw naukowych, czy map kartograficznych. Przełom XV w. wydaje na świat pokolenie geniuszy, którzy w mistrzowski sposób łączą sztukę z nauką. Na czele ich licznych zastępów stoi wielki Leonardo da Vinci. Jego twórczość poza wybitnymi dziełami malarskimi to również niezliczone rysunki i diagramy, które ilustrują wyniki badań, czy autorskie idee. Rysunki Leonarda da Vinci wydają się być odruchową notatką, niezbędnym elementem skomplikowanych zapisów i najlepszą formą promocji nowatorskich koncepcji. „Człowiek witruwiański” będący ilustracją do fragmentu traktatu „O architekturze ksiąg dziesięć” poświęconego proporcjom ludzkiego ciała¹⁰ staje w opozycji do stylizowanych, średniowiecznych rysunków anatomicznych. Ilustracja wpisanego w okrąg i kwadrat mężczyzny to zarazem symbol epoki, w której obraz staje się portretem osiągnięć nauki i nowatorskich idei stawiających ludzkość na torze coraz szybszego postępu. Wnikliwe studium anatomii ludzkiego ciała stało się celem wielu uczonych doby renesansu. Co ciekawe, również wtedy ilustracje anatomiczne poza walorami naukowymi stają się także pretekstem do specyficznej narracji skupionej wokół mniej namacalnego aspektu ludzkiej natury. Ważnym dziełem skupionym wokół tego zagadnienia jest książka „De humani corporis fabrica” autorstwa flamandzkiego lekarza Andreasa Vesaliusa, do której ilustracje wykonał niderlandzki grafik Jan van Calcar¹¹. Na uwagę zasługuje sposób obrazowania ludzkiego ciała, gdzie ludzka sylwetka z odsłoniętą strukturą mięśniową przedstawiana jest w teatralnej pozie na tle miejskich pejzaży. Ta interesująca aranżacja nawiązuje poniekąd do średniowiecznych przedstawień o podobnej tematyce.

10 leonardodavinci.stanford.edu

11 Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, „Historia Projektowania Graficznego”, Karakter, s. 186 — 189

Jedna z ilustracji Jana van Calcara do książki „De humani corporis fabrica” autorstwa Andreasa Vesaliusa jako przykład przeplatania się ilustracji naukowej z autorską stylizacją uwzględniającą tło oraz charakterystyczną, teatralną pozę modela.

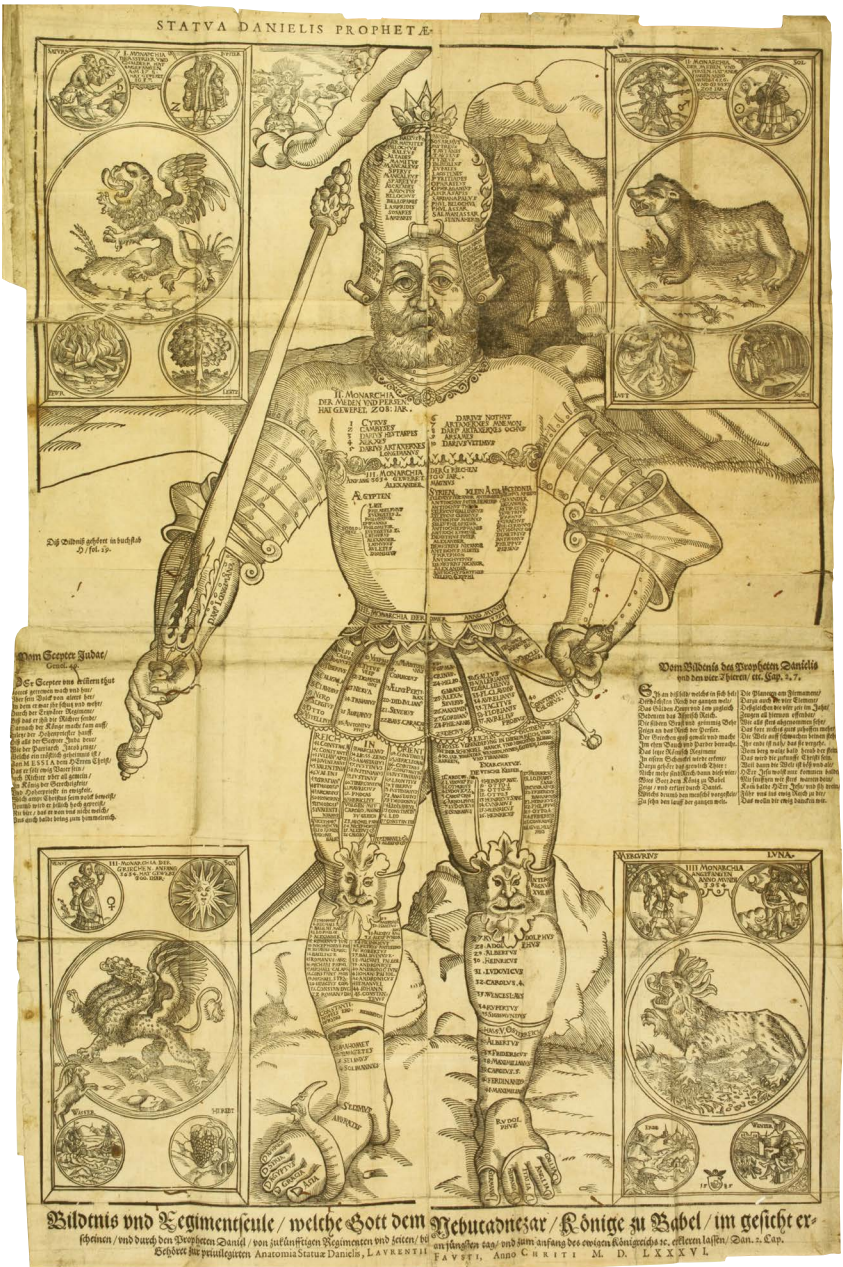


Jednak w odróżnieniu od nich odchodzi od groteskowej narracji, za to podkreśla humanistyczny wymiar ówczesnego światopoglądu znajdującego odzwierciedlenie w podejściu badawczym. Doktryna renesansu oddająca cześć boskiemu cudowi stworzenia poprzez usilną wolę poznania natury człowieka i świata, konsekwentnie eksploruje potencjał matrycy graficznej i możliwości zestawiania obrazu z czcionką. Obok wielu ilustracji towarzyszących wydawnictwom naukowym, gdzie zauważalna jest konwencjonalna granica pomiędzy obrazem a literą, natrafiamy na coraz bardziej misterne próby wcielania litery w graficzny obręb ilustracji. Znakomitym przykładem struktury ilustracyjnej, której forma bazuje na wykresowym charakterze porządkowania treści jest ilustracja „Posagu” Daniela wchodząca w skład „Anatomia Statuae Danielis” autorstwa saksońskiego historyka i duchownego Lorenza Fausta. W swoim dziele Faust przedstawia ogólną kronikę historii świata wynikającą z doktryny Czterech Królestw ze Starego Testamentu. W Starym Testamencie możemy przeczytać o śnie Nabuchodonozora o gigantycznym posagu złożonym z czterech części, które prorok Daniel interpretuje jako cztery następujące po sobie królestwa.

Lorenz Faust

Ilustracja z „Anatomia Statuae Danielis” autorstwa saskońskiego historyka i duchownego Lorenza Fausta będąca przykładem szeroko zakrojonej współpracy ilustracji figuratywnej i warstwy tekstowej tworzących monolit kompozycyjny.

1585



W dziele Fausta odnajdujemy rycinę z ilustracją przedstawiającą wspomnianą koncepcję. Widnieje na niej posągowa postać mężczyzny w renesansowej zbroi. W jego sylwetkę wkomponowane są napisy opisujące królestwa: babilońskie, perskie, grackie i rzymskie¹². Nogi postaci dzielą się na Wschodnie i Zachodnie Cesarstwo Rzymskie¹². Analizując rycinę pod względem kompozycyjnym szybko zauważalna staje się koncepcja kompletnego połączenia ilustracji z tekstem. Tekst prawie w pełni wypełnia sylwetkę posągu, zachowując przy tym podziały kolumnowe i hierarchię treści. Rycina nawet pozbawiona kontekstu książki, której towarzyszy w pełni zachowuje swoją funkcję informacyjną. Należy zwrócić uwagę na odpowiednie wykonanie samej warstwy ilustracyjnej, która poza wysokim poziomem artystycznym niesie projektowy zamysł kompozycyjny, w którym ilustracja nie jest jedynie otoczoną ozdobną ramką ryciną, a wchodzi w głębszą fuzję projektową z typografią. Praktyki takie pojawiające się już w średniowieczu doczekają się powszechnego zastosowania i w czasach rozwoju druku wielkoformatowego i cyfryzacji.

Nauka wczesnej epoki nowożytnej, dzięki nowym zdobyczom techniki, coraz mocniej otwiera się na badanie otaczającego świata. Stare, nieaktualne już mapy kartograficzne zastępowane są nowymi, bardziej szczegółowymi, a zniekształcone zarysy kontynentów zyskują coraz większej gracji. Podobnie jak mapy, również ilustracje anatomiczne coraz wierniej odwzorowują faktyczny układ ludzkich kości i narządów. Ilustracja przestaje być portretem ludzkich docieków i domysłów, a coraz lepiej odwzorowuje faktyczny obraz świata. Długo przed wynalezieniem fotografii stanowi jedyną metodę przekucia obserwacji w trwały wizerunek dedykowany celom naukowym i informacyjnym. Udoskonalane narzędzia obserwacji stawiają przed ilustracją wymóg coraz dokładniejszych przedstawień.

Równocześnie z rozwojem form ilustracyjnych tworzących wraz z literą coraz mocniejszy monolit, ilustracja coraz wyraźniej zaczyna zmierzać w stronę graficznych serii, których zasięg obejmuje okazałe zestawy obrazów tworzonych przy okazji badań związanych eksploracją świata flory i fauny. Na przełomie XVI i XVII wieku nauka wzbogaca swój arsenał badawczy o mikroskop. Świeży wynalazek do optycznej obserwacji mikroświata staje się głównym obiektem zainteresowania angielskiego erudyty Roberta Hooke'a. Angielski badacz bez reszty pochłania się obserwacjom laboratoryjnym. Ich owocem jest książka „Micrographia”, w której autor przedstawia możliwości badawcze mikroskopu. Jego propozycja wydawnicza to z pewnością jedna z tych książek, która bez ilustracji nie była w stanie się obejść. Mikroskopowe obserwacje znalazły odwzorowanie w serii szczegółowych ilustracji. Odbitki graficzne towarzyszące wydawnictwu stały się niezwykle interesującym zapisem o nieocenionej wartości naukowej. Pochłonięty

12 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 153

Robert Hooke

1665

Ilustracje z książki Roberta Hooke „Micrographia” z ilustracjami będącymi skrupulatnym zapisem obserwacji przez mikroskop. Seria ilustracyjna zawarta w książce długo przed wynalezieniem fotografii stanowi jedyną formę trwałego zapisu unikalnych badań laboratoryjnych.



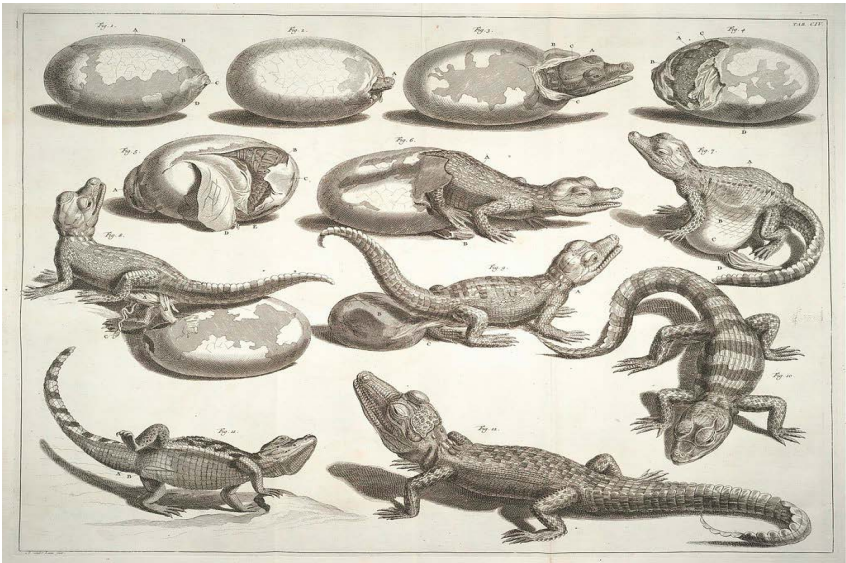
obserwacją Hooke daje pełen upust swojej ciekawości. Poza roślinami i owadami postanawia przyjrzeć się również drapieżnym pchłom, paskom skóry czy kryształkom zamrożonego moczu¹³. Wszystkie obserwacje znajdują dokładną dokumentację ilustracyjną w wydawnictwie „Micrographia”. Dzięki możliwościom techniki miedziorytu, w której pracuje Hooke, każde z przedstawień posiada szczegółowo zarysowane cechy anatomiczne i strukturalne. Przybliża to odbiorcę do odczuć związanych z bezpośrednią obserwacją „z natury”. Książka „Micrographia” za sprawą znakomitych warsztatowo ilustracji stanowi wyjątkowo fascynującą pozycję wydawniczą, która pozwala doświadczyć innego wymiaru otaczającego świata wraz z jego wszystkimi szczegółami. Studium natury staje się coraz częstszym tematem ilustracji. Powstają swoiste gabinety osobliwości katalogujące nieznane dotąd gatunki świata flory i fauny. W pierwszej połowie XVIII wieku holenderski aptekarz Albertus Seba zbiera urodziwą kolekcję rzadkich owadów, zwierząt i roślin. Portowe miasto Amsterdam, w którym mieszkał było idealnym miejscem, gdzie mógł zaopatrzyć się w unikalne okazy. Seba opublikował swoją kolekcję w serii miedziorytniczych ilustracji zamówionych u ówczesnych grafików. Seria ilustracyjna towarzyszyła licznym wydawnictwom specjalistycznym i stanowiła

13 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 174

Albertus Seba

1734

Jedna z serii ilustracji autorstwa Albertusa Seby przedstawiająca proces wykluwania się gada. Ilustracje Albertusa Seby to jeden z bujniejszych przykładów serii ilustracyjnej o nieocenionej wartości dokumentacyjnej, na podstawie których dokonywano klasyfikacji porównawczej roślin i zwierząt.

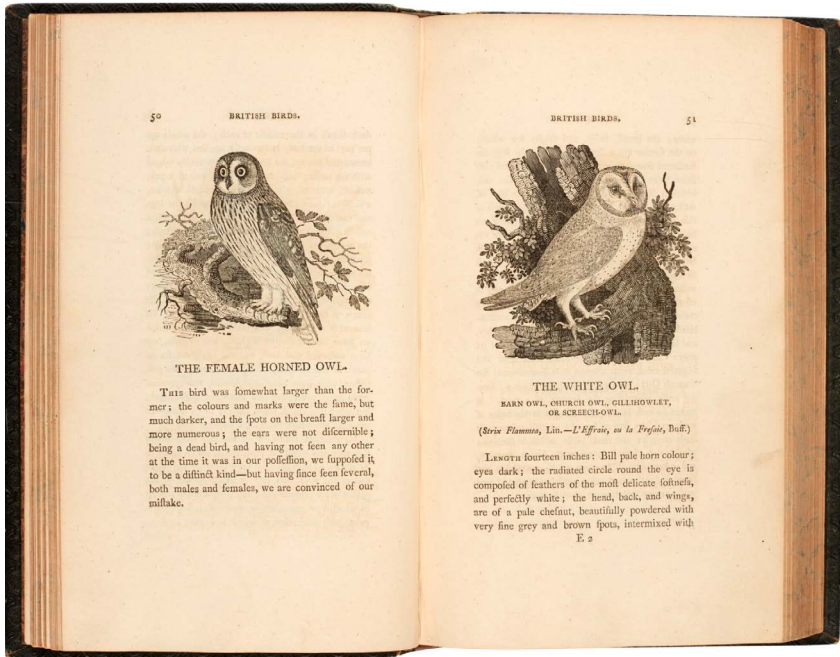


nieocenioną pomoc przy badaniach w dziedzinie nauk przyrodniczych. Ilustracje poza oczywistym walorem estetycznym, jeszcze długo przed erą wścibskich obiektywów stanowiły jedyny sposób dokumentacji, na podstawie której dokonywano odpowiedniej klasyfikacji porównawczej roślin i zwierząt¹⁴. Rozwój możliwości tworzenia ilustracyjnych serii skupionych wokół nauk przyrodniczych przychodzi wraz z wynalezieniem techniki drzeworytu sztorcowego przez angielskiego ilustratora i ornitologa Thomasa Bewicka. Nowa technika, w której nanoszony na bukszpanową deskę rysunek wycinany był w poprzek słoików drewna delikatnym rylcem, pozwalała na osiągnięcie zróżnicowanej tonacji odbitek¹⁵. Drzeworyt sztorcowy znalazł stałe miejsce w czasopismach, gazetach oraz wydawnictwach naukowych. W 1790 roku wynalazca drzeworytu sztorcowego prezentuje jego możliwości przy okazji serii ilustracyjnych do książki poświęconej historii czworonogów. Siedem lat później ukazuje się jego druga, bogato ilustrowana książka przedstawiająca historię ptaków brytyjskich. Zmierzając w stronę ery nowożytnej należy zatrzymać się jeszcze u schyłku rewolucji przemysłowej. Wiek XVIII to dla ludzkości kolejny kamień milowy w rozwoju technologii, której zdobycze w następnych dwóch stuleciach prowadzą człowieka do silników

14 Sandra Rendgen, St. Julius Wiedemann, „History of Information Graphics”, Tashen, s. 197

15 Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, „Historia Projektowania Graficznego”, Karakter, s. 95

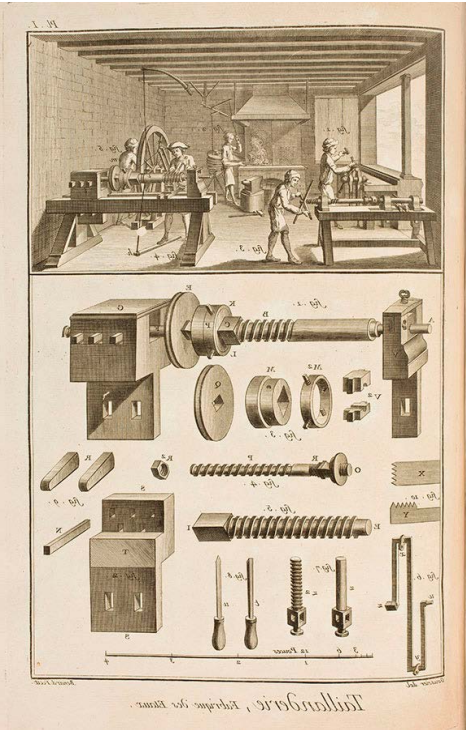
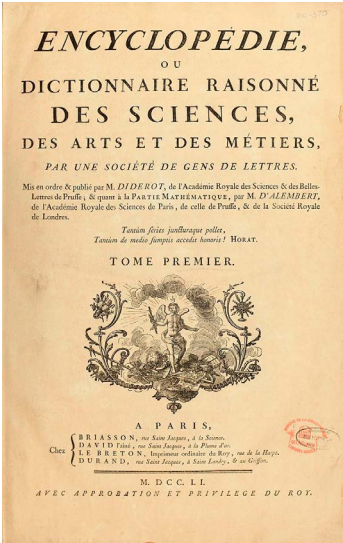
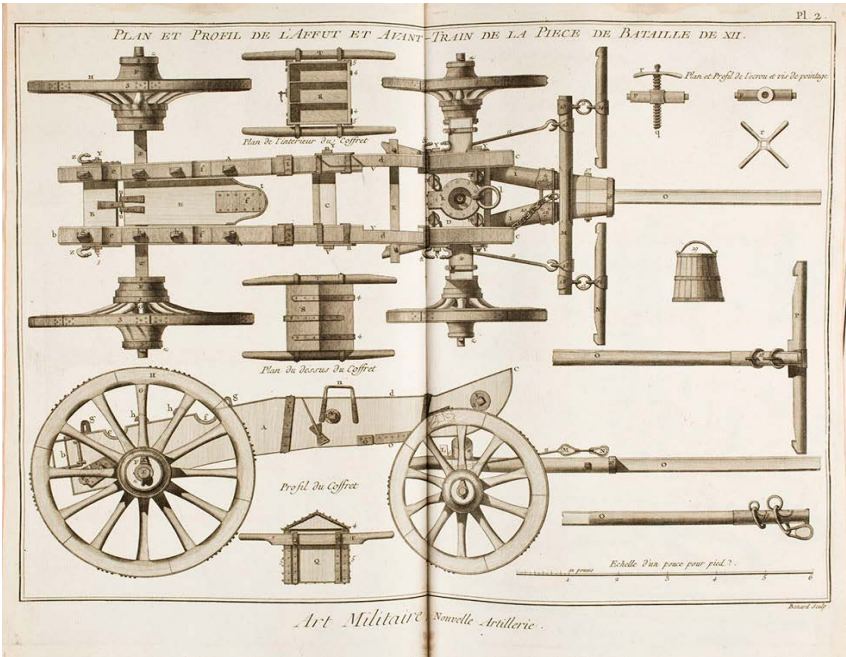
Rozkładówka z książki Thomasa Bewicka poświęconej historii brytyjskich ptaków z ilustracjami wykonanymi w technice drzeworytu sztorcowego.



odrzutowych, układów scalonych i ery informacyjnej. Wiek oświecenia niesie za sobą kolejne dzieło pisarskie, które podobnie jak „Kronika Świata” Schedela wprowadza ludzkość w nową epokę postępu, którego podstawą był rozwój nauki i upowszechnienie wiedzy. Rosnące znaczenie nurtów oświeceniowych rodzi zapotrzebowanie na wydania encyklopedyczne obejmujące szeroki zakres wiedzy. Wśród istniejących już wydawnictw słownikowych czy kompendiów wiedzy pojawia się ambitne wydawnictwo Encyklopedii Francuskiej, będącej kompleksowym kompendium wiedzy z zakresu nauki, sztuki i rzemiosła. Ogromne znaczenie tego przełomowego wydawnictwa toruje drogę rewolucji francuskiej, która trzydzieści lat później obala monarchię Burbonów i rozpoczyna szereg zmian polityczno-społecznych w całej Europie. Kolejne tomy Encyklopedii Francuskiej zawierały łącznie 71818 haseł opracowanych przez ok. 150 autorów. Wydawnictwo obejmowało 28 tomów, a wśród nich 11 tomów ilustracyjnych drukowanych w Paryżu¹⁶. Ogrom wiedzy zapisanej w kolejnych, encyklopedycznych hasłach przekłada się również na niezwykle okazałą warstwę wizualną. W Encyklopedii pojawia się 2880 miedziorytniczych ilustracji, które stanowią ściśle zobrazowanie zagadnień dotyczących nauki, sztuki i rzemiosła.

16 Barbara Fercowicz „Wielka Encyklopedia Francuska” w: mnwr.pl

Okladka i ilustracyjne rozkładowki z Encyklopedii francuskiej jako przykład kompleksowego wcielenia ilustracji informacyjnej w strukturę wydawnictwa naukowego.



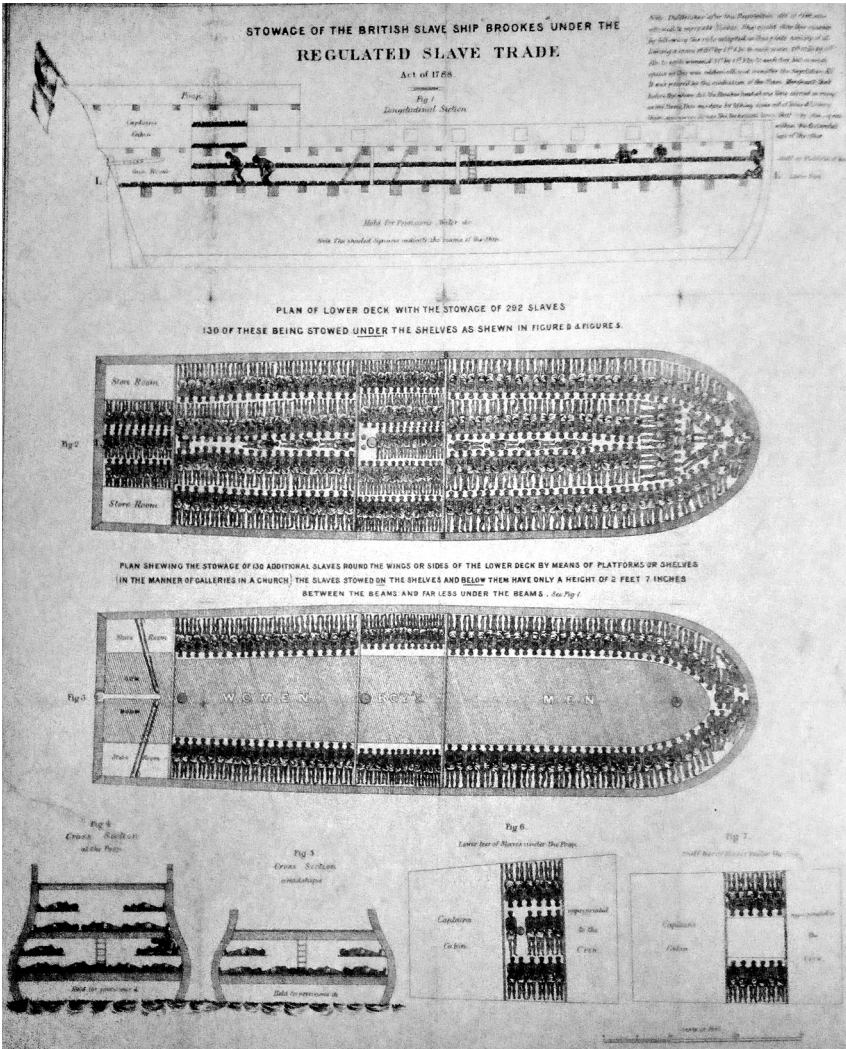
17 Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, „Historia Projektowania Graficznego”, Karakter, s. 192 – 193

Obok ilustracji naukowych dumnie figurujących na kartach przełomowych wydawnictw powstają wizualizacje graficzne, które za pośrednictwem czystej informacji niosą ze sobą ideę społeczną zwracającą uwagę na mroczną stronę postępu cywilizacyjnego. Pod koniec XVIII wieku w Wielkiej Brytanii powstaje plakat przedstawiający okrutny sposób transportu niewolników¹⁷. Na ilustracji widnieje zarys okrętu „Brookes” oraz przekrój jego pokładu z zaznaczonymi ciemnymi sylwetkami ludzi, których gęsta struktura graficzna wpisuje się w surowy obrys statku. Pozornie suchy i techniczny charakter wizualizacji to zarazem pedantyczne, pozbawione autorskiej interpretacji, ale niezwykle sugestywne narysowanie istotnego problemu społecznego. Przykład przytoczonej powyżej ryciny to bez wątpienia jeden z dowodów świadczących o tym, jak pozornie „suche” i techniczne wizualizowanie danych, poza funkcjami czysto dydaktycznymi, może również budzić świadomość istotnych problemów społecznych.

Ilustracja informacyjna ostatnich dziesięcioleci to efekt niekończącej się ewolucji formalnej motywowanej przez zdobycze techniczne i przełomowe koncepcje odpowiadające coraz bardziej wymagającym potrzebom obrazowania danych. Cyfrowa rewolucja, która na przestrzeni ostatnich trzech dekad powoduje niespotykany wcześniej obieg informacji, przyczynia się również do upowszechnienia narzędzi kreacyjnych. Szeroko dostępne oprogramowanie graficzne jest obecnie głównym narzędziem pracy współczesnych profesjonalistów jak i amatorów. Fotografia będąca jeszcze dwa wieki temu absolutną innowacją, staje się powszechnie stosowanym narzędziem każdego posiadacza smartfona. Społeczeństwo informacyjne generuje nieskończoną ilość komunikatów medialnych, w których dominuje obraz. Informacja przestaje służyć człowiekowi, a coraz częściej staje się orężem manipulacji – od zretuszowanych na potrzeby social mediów fotografii, aż po wojny hybrydowe. Również pojęcie samej ilustracji zatacza coraz szersze kręgi. Może być ją bowiem już sam rysunek, który okraszony atrakcyjną formą bez głębszego kontekstu zyskuje dużą ilość polubień w mediach społecznościowych. Porządkowanie medialnego chaosu poprzez rankingowanie i systematyzowanie treści urasta obecnie do niezwykle ważnej misji projektowej i społecznej.

Współczesna infografika, którą dziś znamy przede wszystkim z nowych mediów ma swoje korzenie w prasie. Drukowane gazety i magazyny są obecnie ostatnim bastionem mass mediów, w którym rzetelne rzemiosło dziennikarskie ma szansę współistnieć z ilustracją w fizycznej, namacalnej formie. Być może w erze, gdzie łatwa do zmanipulowania sensacja bywa popularniejsza od starannie redagowanej i obiektywnej treści, to właśnie dotyk papieru staje się antidotum na gorączkę chaosu. Data wydania pierwszej ilustracji informacyjnej na łamach prasy

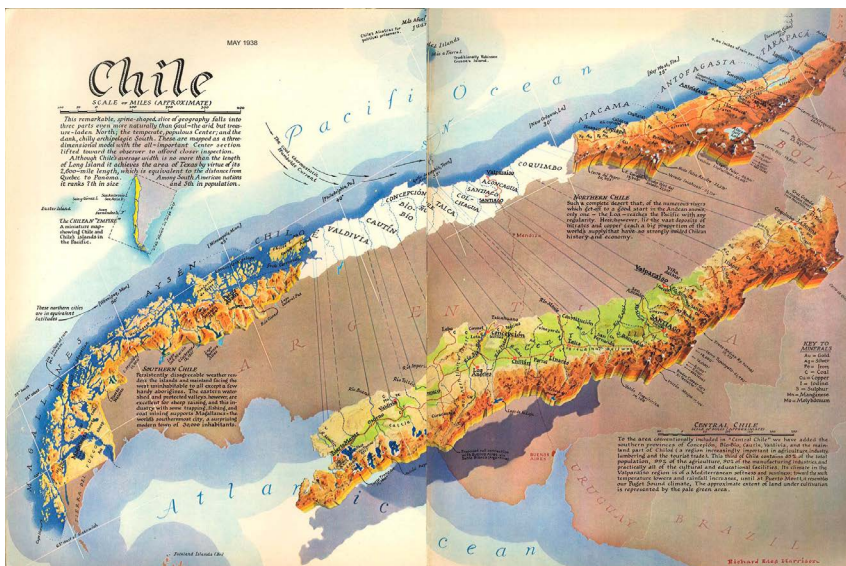
Plakat, który za pomocą technicznej ilustracji przedstawia okrutne metody transportu niewolników na pokładzie okrętu Brookes to jeden z przykładów społecznej funkcji ilustracji informacyjnej skupionej na obiektywnym obrazowaniu treści.



Richard Edes Harrison

1901 — 1994

Jedna z infografik prasowych autorstwa Richarda Edesa Harrisona z nowatorskim wykorzystaniem perspektywy.



nie została ustalona. Wynika to po części z dyskusyjnego charakteru pojęcia samej gazety. Większość historyków jest zgodna, że pierwszą gazetą był londyński dziennik „Daily Courant”, którego pierwszy nakład miał miejsce w 1702 roku. To właśnie wtedy na jego łamach pojawiła się pierwsza ilustracja informacyjna do tekstu dziennikarskiego. Początkowo ilustracja prasowa ograniczała się głównie do map kartograficznych. Założony w 1785 roku amerykański „Times” zapoczątkował regularne stosowanie infografiki w kontekście przekazu dziennikarskiego. W połowie XIX wieku powstaje szereg kolejnych czasopism i gazet, które wytyczają kierunek dla infografiki prasowej na następne stulecie¹⁸. Poza ilustracjami satyrycznymi interpretującymi lub przedstawiającymi w żartobliwy sposób problemy świata, na łamach prasy pojawiają się coraz bardziej rozbudowane infografiki. W ich kreacji przestają uczestniczyć jedynie analityczni eksperci, ale coraz częściej zawodowi ilustratorzy. Zakres kompetencji tych ostatnich ulega jednak znacznemu poszerzeniu. Są to bowiem nie tylko twórcy wizualni, ale coraz bardziej świadomi analitycy informacji. Zawód ilustratora informacji wiąże się coraz bardziej z potrzebą nabycia dogłębnej wiedzy i świadomości przedstawianych tematów. Zawód ilustratora, a tworzenie ilustracji. Dziennikarstwo. Ważnym momentem rozwoju infografiki prasowej stało się założenie amerykańskiego magazynu „Fortune”, którego pierwsza publikacja

18 „Visual Journalism”, gestalten, s. 2 – 3

miała miejsce 1930 roku. Jego głównym założeniem było ambitne, dziennikarskie przedstawienie problematyki ekonomicznej poprzez fuzję słowa i obrazu. W kolejnych latach ilustracje drukowane na łamach „Fortune” ze względu na ich błyskotliwość, wyjątkową kompleksowość i szeroki zakres stylistyczny, na stałe zapisały się w kanonie infografiki prasowej. Z magazynem „Fortune” współpracował między innymi architekt Richard Edes Harrison. Jego wykształcenie znalazło wyjątkowe zastosowanie w ilustracjach, gdzie eksperymenty z nowymi sposobami wizualizacji danych zaowocowały między innymi innowacyjnym wykorzystaniem perspektywy¹⁹. Kolejnymi ważnymi dla infografiki prasowej twórcami stali się Robert M. Chapin współpracujący z magazynem Times oraz Peter Sullivan. Ten ostatni w swojej wieloletniej karierze miał okazję relacjonowania za pomocą ilustracji wiele ważnych wydarzeń 2 połowy XX wieku. Są wśród nich między innymi lądowanie człowieka na Księżycu, Wojna o Falklandy czy katastrofa promu kosmicznego Challenger. Współczesna infografika prasowa, mimo wykorzystywania arsenału coraz nowszych środków formalnych, nie jest jedynie efektem rozwoju nowej technologii. To tematyka samej informacji leży wciąż u podstaw obrania najbardziej adekwatnej stylistyki. Wiek XX to z jednej strony konflikty militarne, kryzysy ekonomiczne, wielkie kampanie polityczne, z drugiej zaś igrzyska olimpijskie i mundiale.

Zapoczątkowane w Stanach Zjednoczonych trendy na nową infografikę prasową przelewają się na Europę. Kluczową rolę w jej popularyzacji na Starym Kontynencie odegrał Wydział Komunikacji Uniwersytetu w Nawarze, który w 1992 roku tworzy najpopularniejszy konkurs dedykowany dla twórców infografik prasowych — „International Infographics Awards”. Niedługo po Europie infograficzny prąd rozlał się po całym świecie. Nowa infografika stała się na tyle popularną dziedziną multidyscyplinarną, że na stałe weszła do oferty edukacyjnej wielu uczelni wyższych. Spoglądając na formę infografik z okresu wczesnego boomu związanego z wprowadzeniem komputera do powszechnego użytku, można zauważyć, że w wielu wypadkach nawiązuje do możliwości oprogramowania komputerowego. Twórcy infografik w swoich pracach, nawet jeśli tworzone były ręcznie, posługiwali się często syntetycznym stylem nawiązującym do możliwości nowoczesnego oprogramowania. Owocowało to bardzo szczegółowymi przedstawieniami, w których często można odnaleźć podświadomą rywalizację ludzkiej ręki z komputerowym algorytmem. Przykładem takich infografik są między innymi ilustracje wymienionego wcześniej Petera Sulivana. Na jednej z nich widzimy schemat Białego Domu przedstawionego w charakterystycznej perspektywie. Otoczony bujną, szczegółowo zarysowaną roślinnością kompleks podzielony został na kilka części z przypisanymi do nich kolorami. Infografika Sulivana ukazuje złożoność rezydencji, która poza

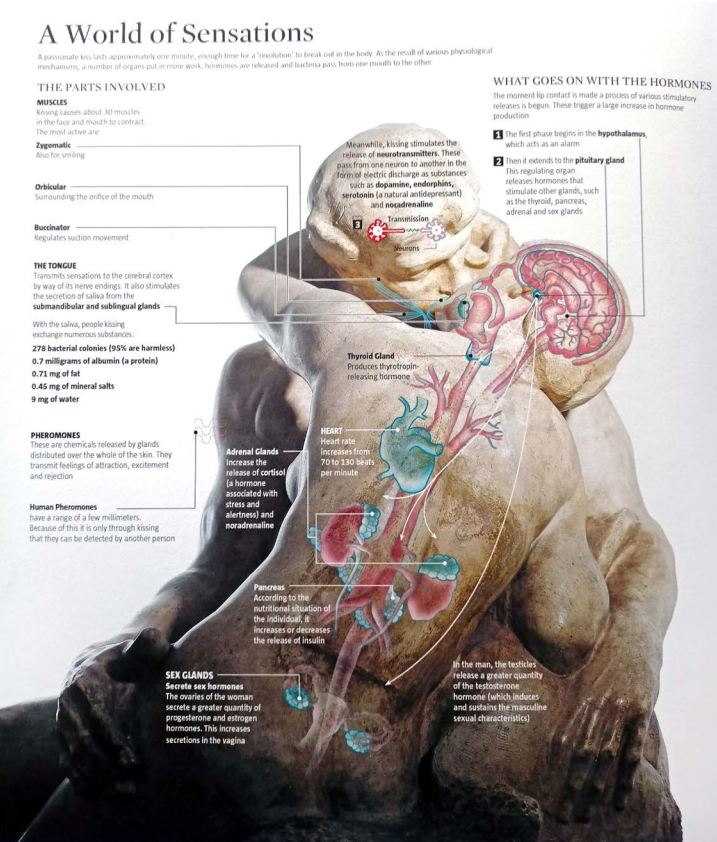
19 „Visual Journalism”, gestalten, s. 4 – 5

Infografika przedstawiająca personel Pałacu Buckingham. Ilustracja bazująca na multiplikacji kolejnych grup personelu przedstawia siedzibę brytyjskich monarchów jako złożoną strukturę tworzoną przez wykwalifikowany personel.



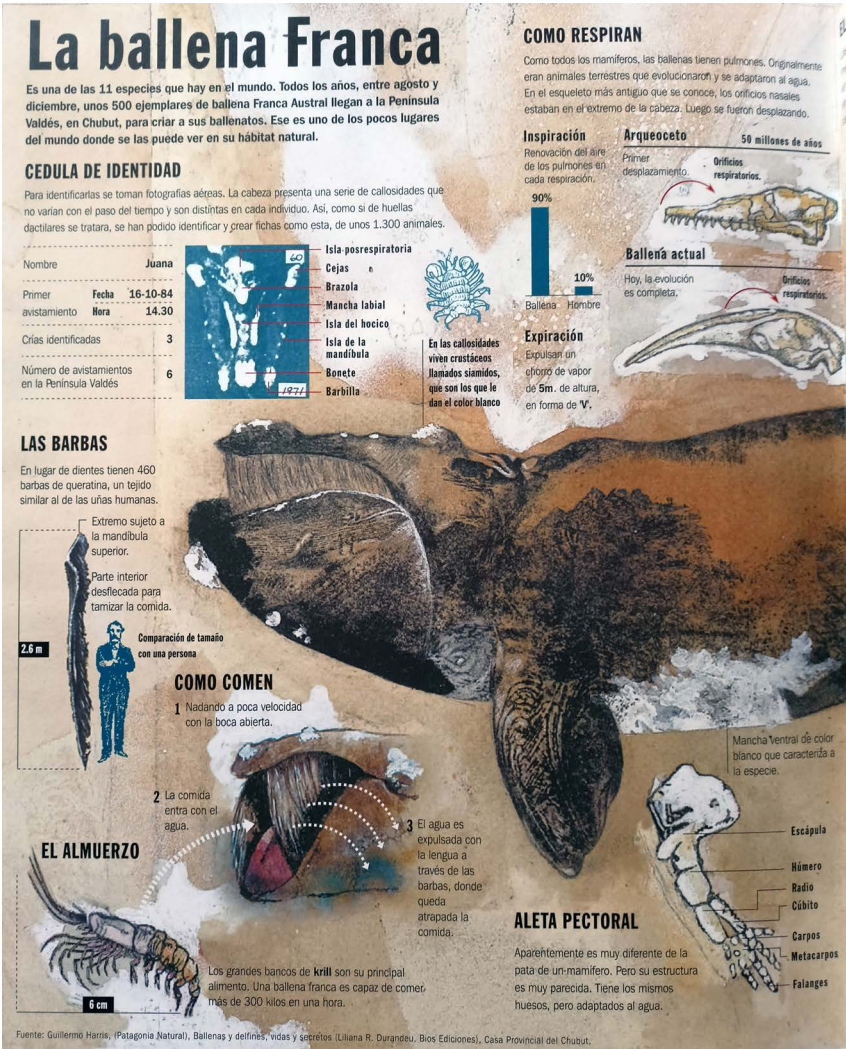
Z biegiem lat, gdy syntetyczne formy kreowania obrazu powszechniały, w nowej infografice pojawił się afront, który powracał do gestu stylu ręcznego. Jednym z jego pionierów jest kataloński dziennikarz i ilustrator Jaime Serra, który w swoich pracach zawiera elementy ręcznego kolarzu zestawianego często z fotografią. W jednej ze swoich infografik Serra poprzez błyskotliwe odwołanie do rzeźby Auguste Rodina przedstawia procesy zachodzące w ciele człowieka podczas pocałunku. Fotografia rzeźby przedstawiająca dwie zatopione w sobie postacie służy za swoiste podobrazie, na

Infografika przedstawiająca procesy zachodzące w ciele człowieka podczas intymnej sytuacji między dwojgiem ludzi to jeden z przykładów kreacji przekazu wizualnego o charakterze informacyjnym, który łączy w sobie kilka mediów obrazowych.

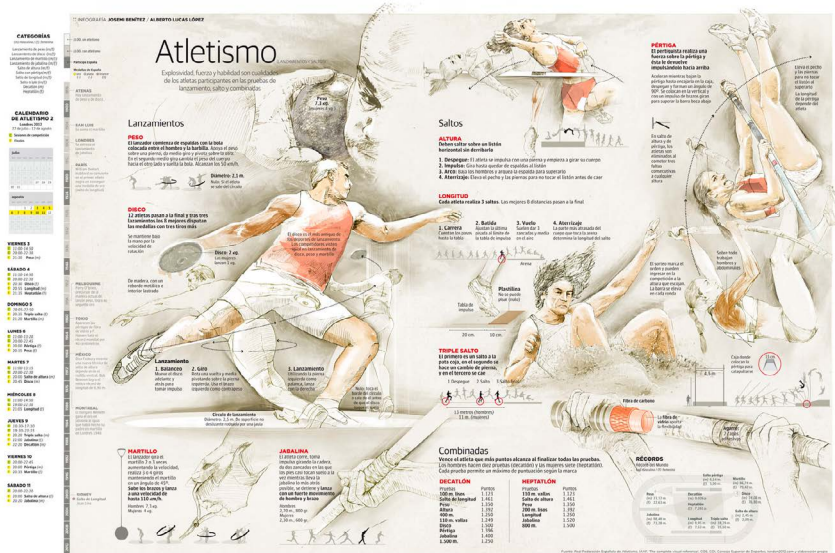


którym autor nanosi ręcznie ilustrowany schemat ludzkich narządów. Do każdego z nich przypisane są odnośniki tekstowe opisujące konkretne procesy chemiczne, które zachodzą w ciele podczas sytuacji intymnej między dwojgiem ludzi. Inną już czysto manualną realizacją Jaimego Serry jest infografika opisująca anatomię, dietę i wzorce migracyjne wieloryba. W jej centrum ulokowana jest sylwetka wielkiego ssaka morskiego. W odróżnieniu od wielu przedstawień o podobnej tematyce, rysunek wieloryba nie mieści w sobie gęstego schematu anatomicznego. Zamiast niego sylwetkę wypełnia kolaż nawiązujący do scen oceanicznych. Pozostałe elementy ilustracyjne skupiające się na bardziej szczegółowych analizach anatomicznych i statystycznych konsekwentnie zachowują manualny charakter ilustrowania oparty na tuszu, akwareli i ołówku. Infografika przy okazji obrazowania danych tworzy jednocześnie interesującą,

Infografika autorstwa Jaimego Serry opisująca anatomię, dietę i wzorce migracyjne wieloryba, w której do obrazowania danych zastosowano tradycyjne formy plastyczne bazujące na technice kolażu i akwareli.



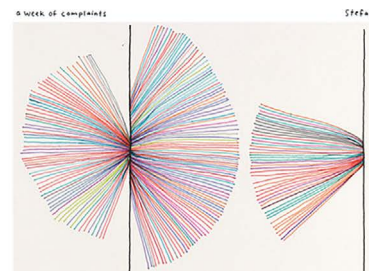
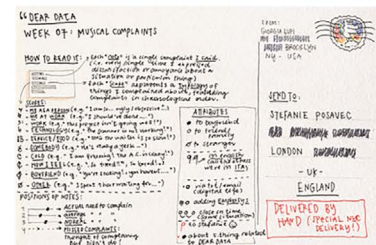
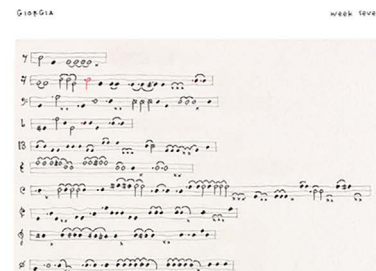
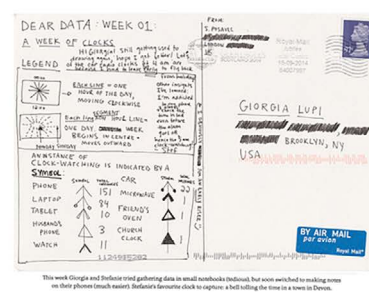
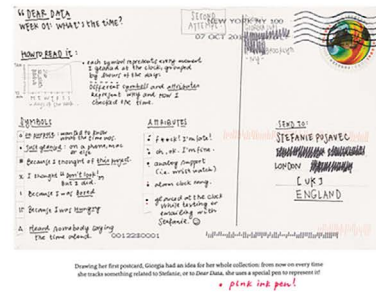
Infografika autorstwa Alberto Lucasa Lópeza kładąca nacisk na obrazowanie danych poprzez gęstą architekturę informacyjną opartą na ręcznym rysunku ukierunkowanym na wiernie przedstawienie ruchu i anatomii.



Giorgi Lupi

Seria infografik autorstwa Giorgi Lupi „Dear Data” to przykład autorskiej narracji ilustracyjnej bazującej na formie diagramu i wykresu, który odchodząc od typowego schematu tematycznego infografiki służy przedstawianiu osobistych doświadczeń dnia codziennego autorki.

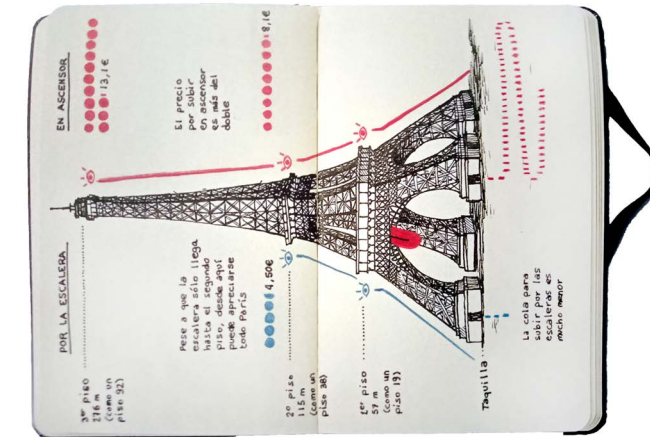
2016



Mónica Serrano

2010

Jedną z infografik Mónicy Serrano będącą częścią serii „Notatki podróżnicze”, gdzie idea obrazowania danych nie ucieka się do obiektywnego zapisu, ale uwzględnia bardziej osobiste spostrzeżenia autorki.

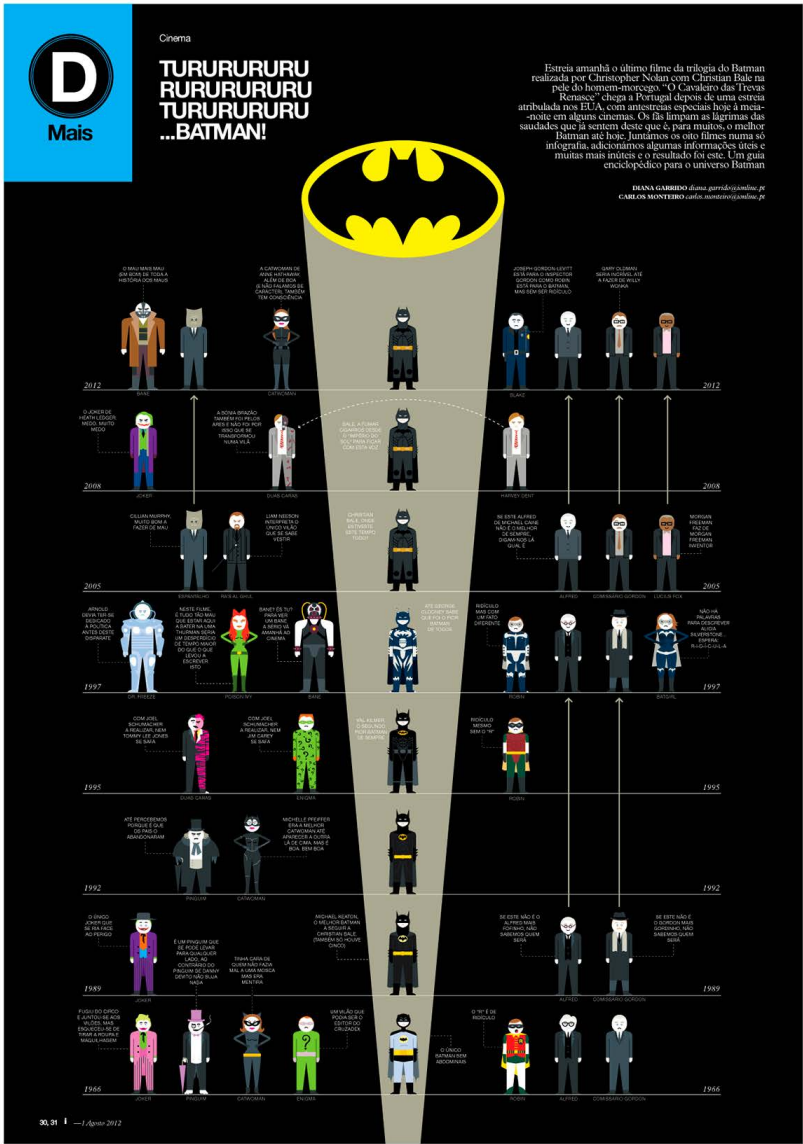


Realizacje Giorgi Lupi można rozpatrywać jako działanie na pograniczu sztuki czystej, w której ukryta jest intryga bazująca na wyraźnym odejściu od schematu przedstawiania infografik. Duży nacisk na urodę spontanicznego zapisu własnych spostrzeżeń znajduje odzwierciedlenie u wielu współczesnych twórców infografik. W 2010 roku Mónica Serrano prezentuje autorską kolumnę w magazynie „Público”. Seria prostych infografik „Notatki podróżnicze” bazuje na stylistyce prywatnego szkicownika, w którym znajdują się ręczne ilustracje przedstawiające. Mało formalny charakter serii, opisujący często subiektywne odczucia autorki związane z obserwacją danych miejsc na świecie wydają się budować intymną relację z odbiorcą. Współczesna infografika poza nowatorskimi koncepcjami to również nieustanna eksploracja możliwości programów graficznych. Technika ilustrowania za pomocą krzywych Béziera stała się nie tylko sposobem na szybkie budowanie geometrii i zarysów technicznych, ale też punktem wyjścia do rozmaitych form ilustracyjnych, w których geometria staje się punktem wyjścia do nowej stylistyki. Jednym z ciekawszych współczesnych projektantów ilustracji informacyjnej jest Carlos Monteiro. Swoją autorską stylistykę budowania infografik zaznaczył w lisbońskiej gazecie „i”, z którą współpracował

w latach 2009 – 2015. Jego infografiki to połączenie komiksowego stylu, autorskiej narracji oraz czytelnego, pozbawionego zbędnych elementów przekazu informacyjnego. Infografika Carlosa Monteiro pozbawiona jest patetycznego wykładowego tonu. Zamiast tego bywa manifestacją osobistych fascynacji skupionych na zjawiskach kultury popularnej. Montiero wychodzi tym samym naprzeciw tysiącom W jego infografikach możemy zobaczyć między innymi „drzewo genealogiczne” Batmana czy wykres opublikowany z okazji 35 lecia Gwiezdnych Wojen. Stylistyka infografik Carlosa Monteiro pomimo wyraźnego odejścia od pompacyjnych przedstawień odwołujących się do problemów świata czy nauk ścisłych, kryje w sobie wyraźnie zaznaczony schemat projektowy. Widoczna w nim ilustracja tworzy wizualne rodziny, których wspólna konstrukcja i ściśle określone proporcje pozwalają na szereg zabiegów kompozycyjnych. W opublikowanej w 2012 roku na łamach magazynu „i” infografice Monteiro przedstawia mapę Stanów Zjednoczonych w kontekście wyborów prezydenckich, w których kandydat demokratów Barack Obama rywalizował o prezydenturę z wystawionym przez Partię Republikańską Mittem Romneyem.

Komputerowe i ręczne metody kreacji szybko spotkały się z fotografią. Ta ostatnia stała się często najbardziej efektywnym narzędziem w kreowaniu informacji wizualnej. Z racji na odchodzącą od utartego schematu metodę zapisywania obrazu na matrycy, a wcześniej materiale światłoczułym, wywołała wiele kontrowersji w środowiskach twórców infografik. Wykorzystanie możliwości fotografii w infografice stanowi jeden z dowodów na interdyscyplinarność. W tym wypadku dokumentacja fotograficzna stanowi jedynie ostatni etap pracy, w którą angażuje się całe grono specjalistów. Ma to miejsce w fotografii opublikowanej na łamach magazynu National Geographic. Widnieje na niej obraz człowieka neandertalskiego, odwzorowany w realistycznej rzeźbie. Do pracy nad figurą zaangażowano multidyscyplinarny zespół badaczy i artystów, którzy na podstawie tysięcy danych stworzyli fotorealistyczną rzeźbę, która po sfotografowaniu z martwej struktury przeistoczyła się w żywą postać²¹.

Infografika Carlosa Monteiro przedstawiająca rodowód Batmana, jako jeden ze współczesnych przykładów obrazowania danych odnoszących się do osobistych fascynacji autora związanych z kanonem kultury popularnej.



21 „Visual Journalism”, gestalten, s. 7

ROZDZIAŁ 2

Ilustracja jako wyraz alfabetów wizualnych

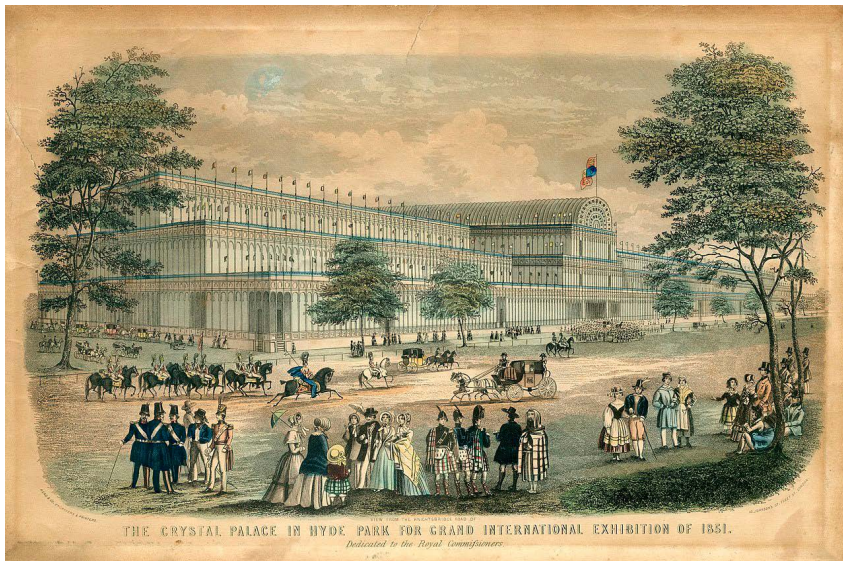
Liczony w wiekach związek ilustracji z formami wydawniczymi do dziś obliuguje wielu badaczy do odbierania książki za znak indeksowy obrazu ilustrowanego, a twórców do traktowania tekstu jako popularną bazę wypadową do działań wizualnych. Na przestrzeni wieków ewolucja formalna ilustracji była ściśle sprzężona z postępem technik graficznych i drukarskich. Kiełkując w rękopisach iluminowanych powolnie przechodziła w matrycę graficzną, technikę ksylograficzną i wreszcie w druk przemysłowy. Również sama doktryna ilustracji ulega ewolucji, stając się swoistym portretem rozwoju światopoglądowego człowieka na przestrzeni kolejnych epok. Śledząc jej dzieje, zauważamy, że przez długie wieki ilustracja informacyjna służy głównie celom dydaktycznym, czy to przez pryzmat religii, czy jak potem – za pośrednictwem nauki. Wyjątkowo przełomowym okresem dla ilustracji staje się czas, gdy dostateczny rozwój technologiczny wybawia twórcę z frustracji wynikającej z warsztatowych barier, a skupia na coraz śmielszych poszukiwaniach ideowych wychodzących naprzeciw potrzebom czasów napędzanych ropą i silnikiem parowym. W 1851 roku z idyllicznego krajobrazu londyńskiego Hyde Parku wyrasta olbrzymia, szklano-żeliwna konstrukcja. Czarująca i pełna rozmachu struktura nazwana Szklanym Pałacem zamiast strojnych salonów kryła w sobie okazałą halę ekspozycyjną. W odróżnieniu od Wieży Eiffla, dla której historia okazała się łaskawsza, w niecały wiek po dumnym debiucie Szklany Pałac zostaje odebrany kolejnym

pokoleniom przez wielki pożar. Zaprojektowany przez brytyjskiego architekta Josepha Paxtona obiekt był jak spadająca gwiazda na niebie rewolucji przemysłowej. Jej krótki błysk zapisał się w historii Wielką Wystawą Światową będącą prezentacją najnowszych osiągnięć przemysłowych. Nowatorska ekspozycja zamknięta pod dachem opartym na żeliwnym szkielecie stała się historycznym ukończeniem zdobyczy nowej epoki przemysłowej, rozpędzonej na przełomie XVIII i XIX wieku.

Crystal Palace

1851

Ilustracja przedstawiająca nowo powstały Crystal Palace, który stał się gospodarzem Wielkiej Wystawy Światowej prezentującej osiągnięcia techniczne Rewolucji Przemysłowej.



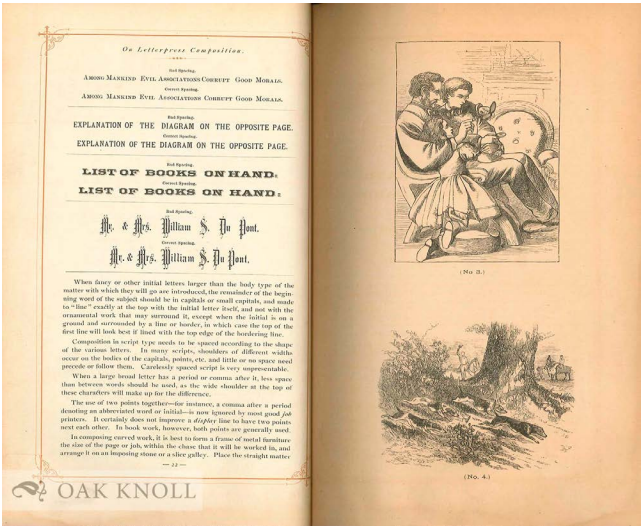
Era dynamicznego rozwoju przemysłu dostarcza ludzkości coraz nowocześniejszych technologii, które na niespotykaną dotąd skalę przyczyniają się do ekspansji handlu. Rozrastające się przedsiębiorstwa i masowa produkcja dóbr rodzi potrzebę efektywnej promocji, będącej jednym z filarów sukcesu rynkowego. Początek XIX wieku otwiera nowy rozdział w historii ilustracji. Ta kojarzona do tej pory głównie ze środowiskiem wydawnictw książkowych, zyskuje kolejny kontekst. Obok wiekowego słowa pisanego pączkuje nowy rodzaj treści, którego istota odnosi się bezpośrednio do obrazu leżącego u podstaw mechanizmów poznawczych człowieka. Początki branży reklamowej, tożsamość korporacyjna i wreszcie systemy identyfikacji wizualnej stają się ważną dziedziną projektowania graficznego, w której ilustracja zaznacza swoją wybitną funkcję. Jej analiza od pierwszych reklam, aż po współczesne systemy identyfikacji graficznej to jednocześnie podróż przez ewolucję formalną obrazu, który staje się wyrazem rozbudowanych alfabetów wizualnych. W takim kontekście informacyjny charakter ilustracji nie sprowadza się jedynie do funkcji czytelnej objaśniania treści, a staje się również strategicznym narzędziem graficznej perswazji.

Chcąc przejść do właściwych przykładów ilustracji w strukturach identyfikacji wizualnych, warto zacząć od samej litery jako formy graficznej. Przypadające na początek XIX wieku pierwsze działania wizualne związane z reklamą przyczyniają się do powiększenia zakresu usług drukarni typograficznych. Ich praca skupiona głównie w obszarze książki rozszerza się na druki akcydensowe i reklamowe. Pierwsze relacje drukarstwa z reklamą wyraźnie pokazują ogromne zapotrzebowanie na nowy rodzaj treści wizualnej wychodzący naprzeciw potrzebom rynku. Zanim ilustracja na dobre zadomawia się w branży reklamowej, to właśnie litera staje się głównym elementem materiałów promocyjnych. Jej dotychczasowy kształt opracowany głównie na potrzeby składu długich szpalt tekstu, nie odpowiadała w pełni wymogom krótkiego komunikatu wizualnego, zamkniętego w ozdobnej formie. Potrzeba rozszerzenia asortymentu drukarni typograficznych o nowe, dostosowane do celów reklamy czcionki motywuje alternatywne podejście do kroju pisma, który poza językowym zapisem pełni jednocześnie funkcję dekoracyjną. Drukarnia typograficzna staje się protoplastą agencji reklamowej, a coraz powszechniejsze zastosowanie ozdobnych krojów pisma w celach promocyjnych prowadzi do powstania wydawnictw prezentujących dotychczasowy dorobek drukarni typograficznych. W 1815 roku pojawia się katalog odlewni czcionek Vincenta Figinnsa będący zbiorem krojów pisma zaprojektowanych do celów ozdobnych. Kolejne lata upowszechniają nowatorskie podejście do litery, której forma podlegająca coraz wyraźniejszej stylizacji wkracza w obszar etykiet, szyldów i wielkoformatowych reklam wkomponowanych w przestrzeń miejską.

Oscar Harpel

1870

Rozkładówka z „Księgi Obrazów Drukarskich” autorstwa Oscara Harpela. Wydawnictwo Harpela to jeden z wcześniejszych przykładów kompleksowego wcielania jednostek wizualnych, które w kontekście kolejnych wydawnictw tworzą narrację ilustracyjną.



Kompleksowym podsumowaniem tej tendencji staje się „Księga Obrazów Drukarskich” zaprojektowana, wydrukowana i opublikowana przez amerykańskiego drukarza akcydensowego Oscara Harpela. Wydawnictwo Harpela zawierało pokazny zbiór prac projektowych, których trzonem było spersonalizowane podejście do kolejnych zleceń drukarskich w obszarze reklamy.

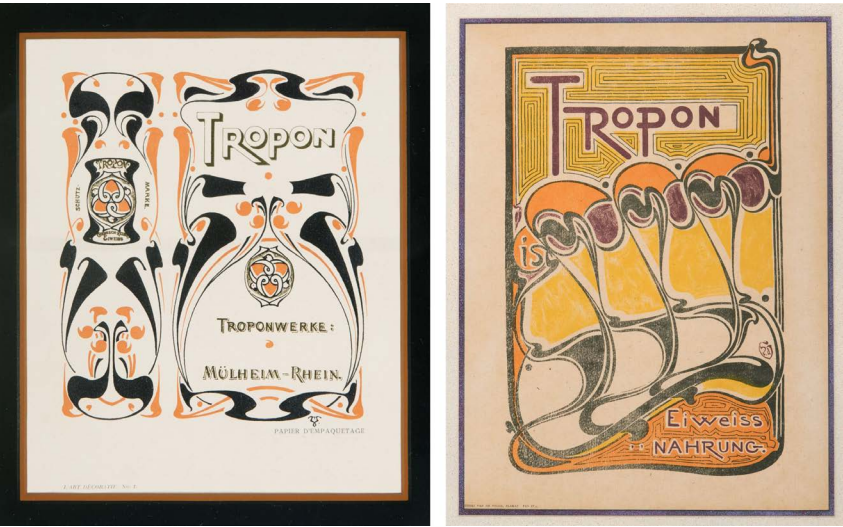
Równolegle do rozwoju druku akcydensowego, który prowadzi ostatecznie do powstania profesji drukarza artystycznego, coraz wyraźniejszą pozycję w branży reklamowej zaznacza ilustracja. Etykiety, reklamy czy katalogi handlowe przestają być jedynie nośnikami suchego zapisu informacyjnego dotyczącego określonego towaru, a stają się nowym medium dla ilustracji. To ona ma wyróżniać dany artykuł na tle konkurencji wyrafinowaną warstwą wizualną. Coraz więcej drukarni zatrudnia ilustratorów, których prace mogą sprostać wymagającym wyzwaniom promocyjnym. W rezultacie od drugiej połowy XIX wieku powstaje nowa profesja artysty komercyjnego, czyli twórcy na usługach drukarni i firm, którego warsztat ilustracyjny dostosowany zostaje do potrzeb projektowania szaty graficznej produktów. Wraz z uprzemysłowieniem

22 Jens Müller, Julius Wiedemann (Ed.) „The History of Graphic Design 1890-1959 vol.1”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2021, s.86-87

Henry van de Velde

1898

Plakaty autorstwa Henrygo van de Velde będące częścią rozbudowanej identyfikacji firmy Tropon to przykład wcielania motywów ilustracyjnych w strukturę identyfikacji graficznej. Funkcja informacyjna ilustracji wykracza tutaj poza obszar obiektywnej wizualizacji, astaje się również narzędziem graficznej persfajzi, która poprzez konsekwentnie powtarzaną formę ilustracyjną buduje percepcję danej marki.



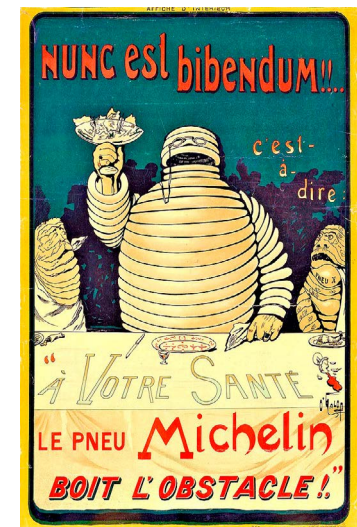
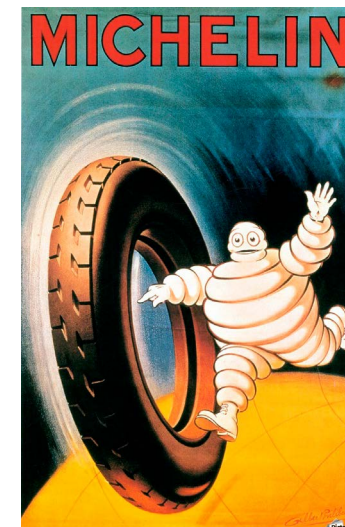
techniki litografii oferującej możliwości druku wychodzące naprzeciw potrzebom promocji, artysta użytkowy czyni z niej swoje podstawowe medium. Warsztatowy potencjał tej techniki zauważalny jest w ikoniczny już plakatach XIX wiecznych twórców, które za pośrednictwem bogatej warstwy ilustracyjnej reklamują rozmaite wydarzenia kulturalne będąc jednocześnie portretem ówczesnej bohemy artystycznej. Jednocześnie z eksploracją potencjału plakatu jako nowej formy wypowiedzi artystycznej na pograniczu sztuki funkcjonalnej, rozwija się tożsamość korporacyjna. Schyłek XIX wieku to wyraźny krok w stronę kompleksowego podejścia do projektowania użytkowego, gdzie obraz staje się wielofunkcyjnym surowcem tworzącym struktury wizualne.

W 1898 roku belgijski malarz, projektant wnętrz i architekt Henry van de Velde opracowuje identyfikację graficzną dla odżywki białkowej wyprodukowanej przez przedsiębiorstwo spożywcze Tropon²². Propozycja belgijskiego projektanta opiera się na powtarzanym motywie roślinnym w stylu Art Nouveau tworzącym rodzaj ozdobnej ramy, w obrębie której pojawia się logo firmy oraz informacje o produkcie. Przyglądając się identyfikacji firmy

Tropon pod kątem ilustracyjnym, można odnieść wrażenie, że obraz pełni tu jedynie funkcję ozdobnej bordiury, a znacznie barwniejsze przykłady ilustracji w kontekście informacyjnym możemy odnaleźć chociażby w kultowych plakatach Alfonsa Muchy czy Henriego de Toulouse-Lautreca. Co wpływa zatem na wyjątkowość projektu Henriego van de Velde? Można zwrócić tu uwagę na logikę tworzenia warstwy ilustracyjnej, która w odróżnieniu od plakatu traktowanego jako pojedyncze medium, stawia na systemowy charakter obrazu obejmującego szerszy zakres wdrożeniowy. Charakterystyczny, powtarzany motyw roślinny staje się znakiem rozpoznawczym firmy Tropon, którego wartość informacyjna odnosi się do pozycjonowania marki na tle konkurencji za pomocą obrazu. Równocześnie z przełomowym projektem Henrego van de Velde rozwijają się tożsamości firmowe innych istniejących po dziś dzień przedsiębiorstw. Francuski koncern Michelin zajmujący się wielobranżową działalnością, która obejmuje wydawnictwa przewodników aż po produkcję opon, na początku XX wieku zwraca uwagę swoją konsekwentną kampanią wizerunkową. Na wyjątkową rozpoznawalność materiałów graficznych koncernu wpływa kultowa maskotka firmy — Bibendum. Jej charakterystyczny, ilustracyjny wizerunek systematycznie wdrażany w kolejnych materiałach reklamowych stanowi wizualny mianownik porządkujący logikę graficznej narracji. Ludzik Michelin staje się głównym filarem strategii wizerunkowej, a plakaty reklamowe autorstwa Mariusa Rossillona z jego udziałem tworzą kolejne, ilustracyjne historie których charakterystyczna narracja buduje percepcję francuskiego przedsiębiorstwa.

Ważnym momentem w historii mającym wpływ na rewolucję w podejściu do formy obrazu stają się ruchy awangardowe w Europie zapoczątkowane w pierwszej dekadzie XX wieku. Chociaż ich założenia początkowo dotyczyły działań związanych z obszarem sztuki czystej, szybko odnalazły swoich zwolenników wśród twórców użytkowych. Secesyjna dekoracyjność, która u schyłku XIX wieku osiągnęła swoją szczytową formę ustępuje modernistycznym ideom kładącym nacisk na geometryczną syntezę obrazu oraz jego uniwersalizację na rzecz przełamania granic kulturowych. Silny wpływ nowej doktryny wyraźnie odbija się w ilustracjach towarzyszących identyfikacjom wizualnym początku XX wieku. Ilustracja informacyjna tamtego okresu coraz częściej porzuca wyeksplloatowaną, pełną stylizacji manierę, a wkracza na wyższy stopień wizualnej przenikliwości. Ruchy awangardowe przyczyniają się do swoistej wymiany kompetencji między obrazem a literą. Pismo złożone z niefiguracywnych znaków alfabetu coraz częściej powraca do swojego źródła, leżącego w obrazie pozbawionym fonetyzacji. Takie tendencje zauważyć można wśród twórców nurtu dadaizmu, gdzie litera pełni funkcję jednostki fonetycznej tworzącej strukturę obrazu figuracywnego. Również twórcy wliczanego

Plakaty reklamowe koncernu Michelin autorstwa Mariusa Rossillona, z wykorzystaniem ilustracyjnego motywu maskotki, która pełnąc rolę głównego bohatera kolejnych teł narracyjnych staje się popularnym symbolem przedsiębiorstwa.

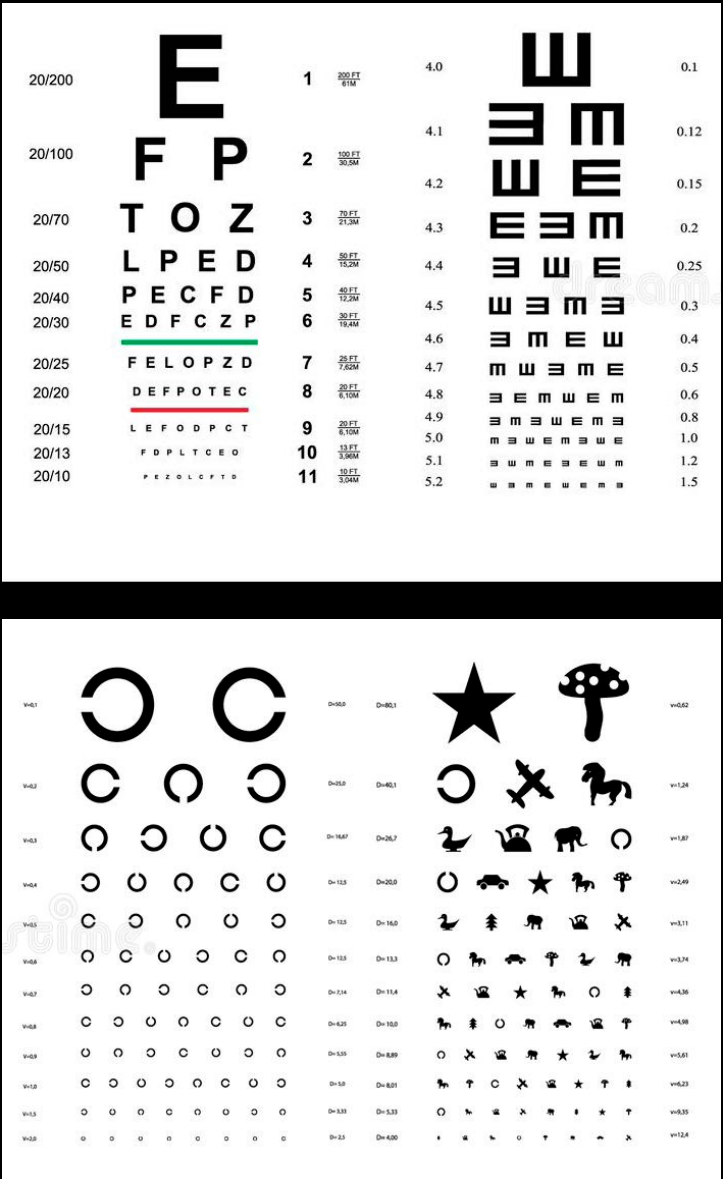


Litera — obraz

Tablice okulistyczne jako przykład alfabetów wizualnych.



Ilustracja jako wyraz alfabetów wizualnych



Ilustracja jako wyraz alfabetów wizualnych

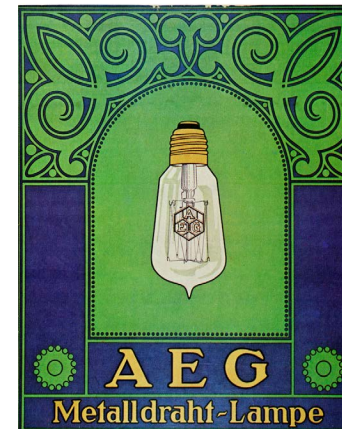
23 Jens Müller, Julius Wiedemann (Ed.) „The History of Graphic Design 1890-1959 vol.1”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2021, s. 124

w nurt awangardy futuryzmu coraz śmielej kwestionują linearny porządek litery na rzecz ilustracyjnej ekspresji. Jednocześnie gdy litera poddawana jest różnorodnym eksperymentom wizualnym burzącym jej dotychczasowy porządek graficzny służący czytelności, ilustracja figuratywna czyni istotny krok w kierunku uporządkowanego alfabetu wizualnego. Jego konstrukcyjna monolityczność służyć ma poszerzeniu czytelności obrazu i jego wpływu na percepcję odbiorcy. Pierwsze znaczące zabiegi syntetyzowania ilustracji zmierzające w stronę przełomowych alfabetów wizualnych możemy odnaleźć w projektach Petera Behrensa oraz Luciana Bernharda. Pierwszy z nich pełnił funkcję dyrektora artystycznego w niemieckim przedsiębiorstwie AEG będącym wiodącym producentem elektroniki przeznaczonej do użytku przemysłowego i domowego. Peter Behrens tworzył plakaty reklamowe, produkty konsumenckie oraz projekty budynków przemysłowych²³. Kolejny z przytoczonej dwójki — Lucian Bernhard współpracował między innymi z firmą Adler produkującą maszyny do pisania. Realizacje obu projektantów cechuje wyjątkowo oszczędne, przedstawieniowe podejście do ilustracji, która w kontekście plakatów reklamowych w dosłowny sposób prezentuje kolejne produkty wchodzące w ofertę firm. Ilustracja wchodzi tutaj w graficzną relację z wyraźnie wyeksponowaną literą i wraz z nią tworzy silny, graficzny przekaz. Ilustracyjność obu projektów zamiast funkcji dekoracyjnej pełni rolę dostojnej martwej natury, która bez niepotrzebnej kokieterii przedstawia kolejne produkty z oferty przedsiębiorstw. Interesującym zastosowaniem uproszczonej ilustracji w materiałach reklamowych mógł pochwalić się również węgierski producent bibulek papierosowych Modiano. W latach trzydziestych XX wieku koncern nawiązywał współpracę z czołowymi węgierskimi grafikami. Efektem kooperacji stały się samodzielne plakaty, reklamy małoformatowe, a także cykliczne kampanie reklamowe, w których wykorzystano serie ilustracyjne cechujące się spójną stylistką. Jednym z twórców pracujących na zlecenie Modiano był István Irasi, który w 1930 roku projektuje dla firmy serię plakatów reklamowych. Powtarzany w ilustracjach motyw papierosa zestawiany jest z linearnymi wizerunkami przedstawicieli różnych narodowości, co podkreśla kosmopolityczny charakter marki. Zabiegi wizualne stosowane przez István Irasiego odchodzą od surowego przedstawienia asortymentu firmy, stawiając na bardziej ekspresyjną, humorystyczną narrację. Mimo to wyraźnie wpisują się w tendencję zapoczątkowaną w projektach Luciana Bernharda, gdzie pozbawiona dekoracyjności ilustracja równoważona jest wyrazistym krojem pisma, będącym jednocześnie zapisem nazwy marki.

Analizując rozwijające się kampanie wizerunkowe pierwszych dekad XX wieku, obok ewolucji formalnej zmierzającej w stronę coraz większej syntezy, obserwujemy wyraźną

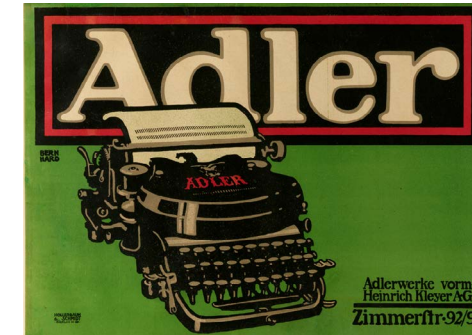
Peter Behrens

Plakat reklamujący przedsiębiorstwo AEG z ilustracją umieszczoną w centralnym punkcie.



Lucian Bernhard

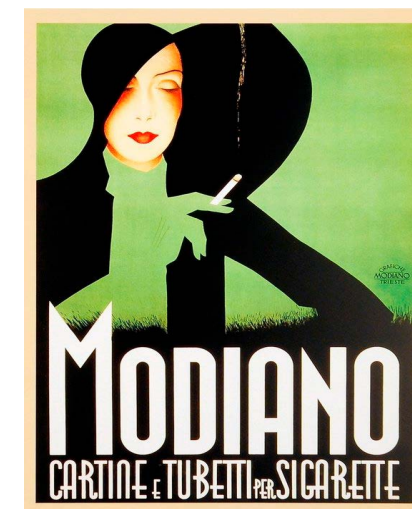
Plakat reklamujący przedsiębiorstwo Adler z ilustracją umieszczoną w centralnym punkcie, której towarzyszy wyeksponowana warstwa typograficzna.



István Irasi

2010

Plakaty reklamowe dla koncernu Modiano.

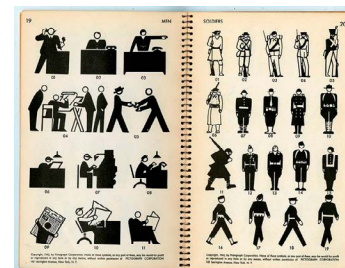
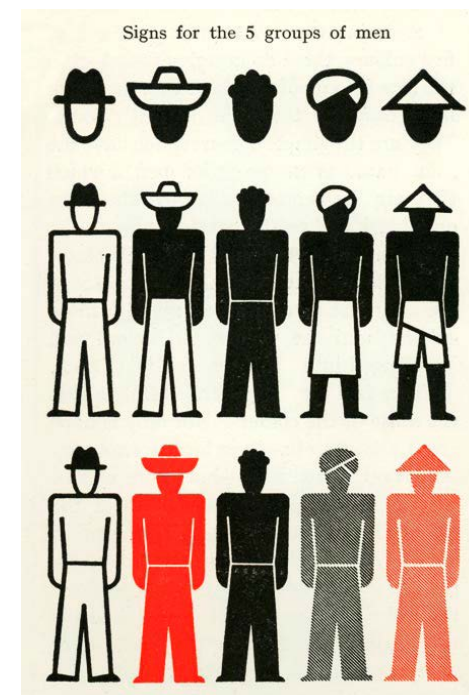
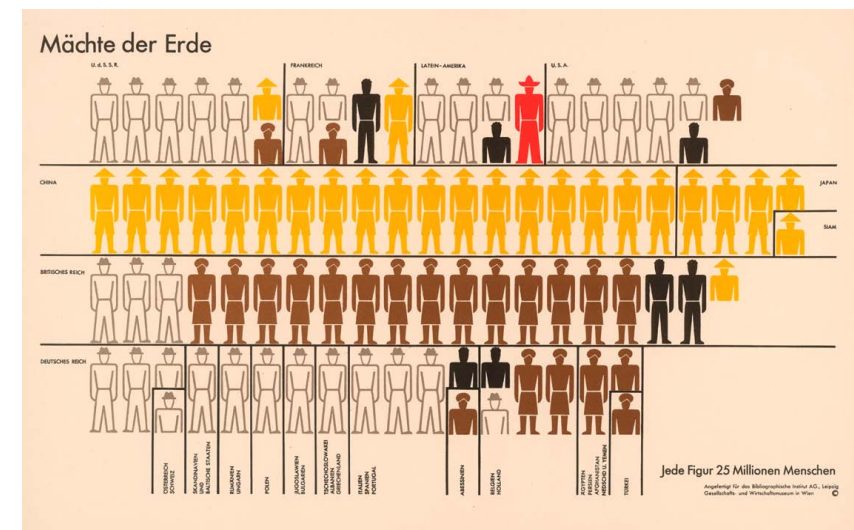


tendencję do kodyfikacji obrazu, która dekadę przed wybuchem drugiej wojny światowej doczeka się wybitnego zwieńczenia. Pod koniec lat dwudziestych XX wieku austriacki socjolog i filozof Otto Neurath powołuje zespół specjalistów, którego celem jest opracowanie uniwersalnej metody graficznej służącej obrazowaniu danych. Istotny filar ideowy projektu dotyczył potrzeby przełamania barier kulturowych stających na przeszkodzie trafnej wykładni obrazu przedstawicielom różnych języków i narodowości. Efekt wyteżonej pracy zespołu zapisał się w historii jako absolutne novum w systemowym podejściu do projektowania graficznego i obrazowania danych. Jego głównym założeniem stało się przedstawianie danych za pomocą zwielokrotnianych i komponowanych względem siebie symboli graficznych. Wykonawcą pokaźnej liczby piktogramów wchodzących w skład systemu był niemiecki rytownik Gerd Arntz, który od 1927 roku przez trzynaście lat zaprojektował rodzinę około czterech tysięcy symboli. Projekt zespołu Otto Neuratha znany w pierwszych latach istnienia jako Metoda Wiedeńska, a przemianowany następnie na system Isotype był pierwszą w historii rodziną obrazów, której kompleksowa forma i uniwersalność przywodzi na myśl funkcje kojarzone do tej pory z krojami pisma. System Isotype to rozległy elementarz obrazów, które przedstawiane w rozmaitych kontekstach treściowych składają się na graficzną architekturę. Ilustracja tworzona w tym systemie staje się pismem bazującym na wypracowanych wcześniej znakach alfabetu. Idea zespołu Neuratha w kolejnych dekadach znajduje zastosowanie w wielu projektach identyfikacji wizualnej, gdzie jednolity system graficzny staje się punktem wyjścia do szerokiego zastosowania, również w zakresie ilustracyjnym. Nowatorska koncepcja zespołu Neuratha może rzucać nowe światło na pojęcie ilustracji. Ta przestaje być osobną dyscypliną projektową, a formą wyrazu, której podstawową jednostką formalną staje się pokaźny alfabet wizualny o wspólnych cechach konstrukcyjnych. Uniwersalność projektu zespołu Otto Neuratha po dziś dzień stanowi mocne odniesienie dla kolejnych realizacji z zakresu systemów graficznych, jak i działań artystycznych skupionych wokół ilustracji książkowej.

Okres drugiej wojny światowej odciska się w projektowaniu graficznym głównie za sprawą plakatów propagandowych, które można traktować jako ponury epizod poprzedzający ogromny, powojenny rozwój idei Modernizmu Międzywojennego. Kolejne dekady po zakończeniu drugiej wojny światowej są znakomitym momentem do dalszego, szerokiego wdrażania i interpretowania idei pozostawionych przez pokolenie przedwojennych wizjonerów.

Powojenne dekady to czas narodzin kultowych identyfikacji wizualnych, których modernistyczna ponadczasowość kształtuje percepcje całych pokoleń odbiorców. Kolejne, systemowe realizacje projektowe wykształcają całą gamę języków wizualnych, których

System ISOTYPE jako pierwszy w historii, kompleksowy alfabet wizualny złożony z jednostek graficznych, które używane do obrazowania zróżnicowanych danych tworzą narracje ilustracyjne bazujące na wcześniej wypracowanym schemacie wizualnym.



William Golden

1951

Plakat reklamowy telewizji CBS autorstwa Williama Goldena, z wykorzystaniem multiplikowanego znaku jako ramy kompozycyjnej dla ilustracji przedstawiających znane osobistości medialne.



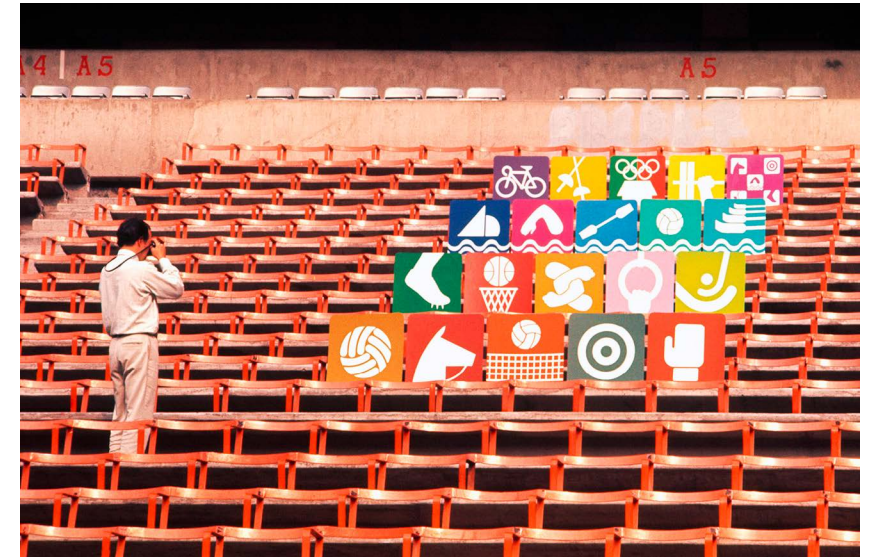
jednym ze środków wyrazu jest ilustracja. Lata 50. XX wieku upowszechniają wynalazek telewizji. Powstają wielkie koncerny medialne, wśród których najpopularniejszym staje się amerykański CBS. Na silną pozycję rynkową firmy wpływa rozpoznawalna identyfikacja wizualna bazująca na geometrycznym logo autorstwa Williama Goldena. Projekt dzięki wyjątkowo prostej, oddziałującej formie staje się stałym motywem wizualnym stanowiącym fundament szerokiej treści promocyjnej. Wszechstronność zastosowania CBS Eye przywodzi na myśl koncepcję systemu Isotype. Jednak w tym wypadku nie mamy do czynienia z pokaźnym zbiorem jednostek wizualnych, które jak klocki tworzą kolejne struktury ilustracyjne, a pojedynczym znakiem. Przykładem jego szerokiego zastosowania jest między innymi plakat reklamowy CBS, gdzie multiplikowany motyw oka staje się ramą dla fotografii ilustracyjnej przedstawiającej osobistości medialne lat 50. XX wieku.

Rozpowszechnienie telewizji w znacznym stopniu przyczynia się do wzrostu znaczenia branży rozrywkowej. Treść przekazywana przez media, obok serwisów informacyjnych czy programów rozrywkowych, skupia się również na wielkich wydarzeniach sportowych. Jednym z reprezentatywnych przykładów ilustracji będącej wypowiedzią w ramach opracowanego wcześniej zaplecza wizualnego są

Olimpiada w Meksyku

1968

Projekt Lance Wymana i Petera Murdocha dla Igrzysk Olimpijskich w Meksyku w roku 1968 jako przykład kompleksowego systemu informacji wizualnej, którego jednostki tworzą również tła ilustracyjne pojawiające się w druku oraz w przestrzeni architektonicznej.

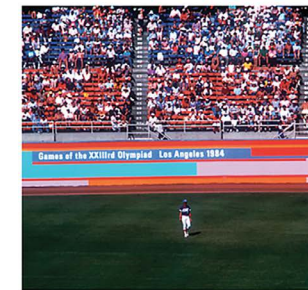


Igrzyska Olimpijskie. Pierwszą, przełomową identyfikacją wizualną towarzyszącą takiemu wydarzeniu był projekt amerykańskiego grafika Lance Wymana i brytyjskiego projektanta przemysłowego Petera Murdocha dla Igrzysk Olimpijskich w Meksyku w roku 1968. Lance Wyman na potrzeby identyfikacji opracowuje oryginalny system wizualny obejmujący palety kolorystyczne, typografię oraz zestaw piktogramów przedstawiających kolejne dyscypliny olimpijskie. Pokażny zestaw graficzny zapisuje się w historii jako kolejny alfabet obrazów o szerokim, również ilustracyjnym zastosowaniu. Zestaw piktogramów o spójnej koncepcji konstrukcyjnej poza pierwotną funkcją graficznego przedstawiania dyscyplin sportowych zostaje użyty w formie ilustracyjnych kompozycji występujących na różnorodnych materiałach promocyjnych towarzyszących imprezie. Zamknięte w ściśle określonej palecie kolorystycznej pola piktogramów tworzą szerokie układy graficzne o charakterze dekoracyjnym. Rola informacyjna tych charakterystycznych kompozycji to interesujący przykład wizualnej perswazji, która dzięki powtarzanym konsekwentnie motywom ilustracyjnym skutecznie buduje percepcję towarzyszącego im wydarzenia.

Rozbudowana identyfikacja Olimpiady w Meksyku wytacza szlak wizualny projektom towarzyszącym kolejnym wydarzeniom sportowym. W 1984 roku zespół projektowy pod kierownictwem Deborah Sussman i Paula Prejza opracowuje szeroko zakrojoną identyfikację graficzną dla Mistrzostw Olimpijskich w Los Angeles. Rozplanowany z dbałością o każdy szczegół system obejmował palety kolorystyczne, zestawy kształtów, symboli i wzorów. Wyjątkowo bogaty język wizualny poza tradycyjnymi metodami wdrożeniami w druk, pojawia się również jako barwny element wpisany w architekturę miasteczka olimpijskiego.

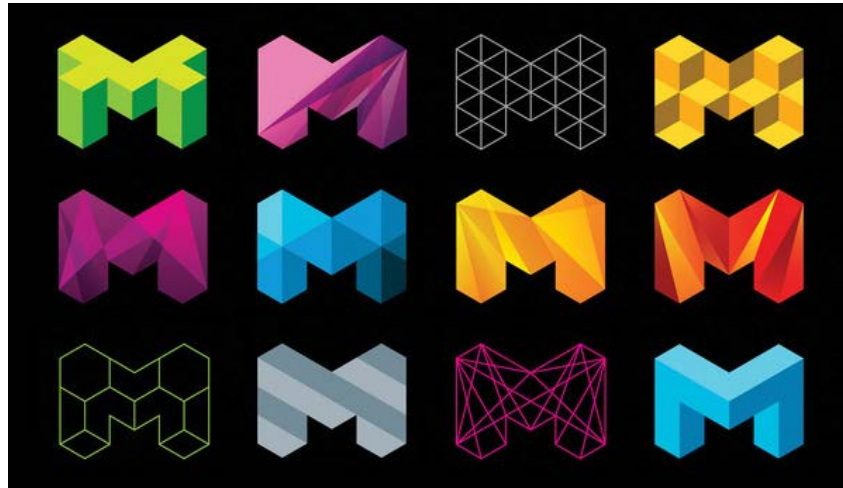
Deborah Sussman współtwórczyni identyfikacji Olimpiady w Los Angeles to postać mająca wyjątkowy wkład w projektowanie łączące systemy wizualne z przestrzenią architektoniczną. Kolejną realizacją amerykańskiej projektantki, podejmującą tematykę identyfikacji w przestrzeni publicznej staje się projekt identyfikacji dla Eurodisneylandu. Ogromny kompleks rozrywkowy na przedmieściach Paryża stał się idealnym pretekstem do wcielenia bogatej kolorystycznie identyfikacji, która swobodnie nawiązując do stylistyki filmów Walta Disneya tworzy rozbudowaną warstwę graficzną, obejmującą również przestrzeń architektoniczną kompleksu. Ilustracyjność projektów Sussman nie ucieka się do konkretnych zabiegów formalnych kojarzonych z tradycyjną ilustracją, lecz do szeroko rozbudowanej narracji graficznej opartej na kształtach i kolorach. Te konsekwentnie stosowane jako nośnik informacyjny czy element wkomponowany w architekturę tworzą rozbudowaną formę, która kreować ma charakter miejsca na podstawie narracji tworzonej przez obraz.

Projekt identyfikacji wizualnej Olimpiady w Los Angeles w 1984 roku autorstwa Deborah Sussman i Paula Prejza jako rozwinięcie i kontynuacja idei kompleksowego systemu informacji wizualnej, którego jednostki tworzą tła ilustracyjne pojawiające się w druku oraz w przestrzeni architektonicznej miasteczka olimpijskiego.



Wychodząc od oryginalnych projektów Deborah Sussman warto zwrócić uwagę na kolejną, pokrewną branżę, w której ilustracyjny charakter projektu znakomicie odpowiada na potrzeby odbiorców. Ostatnie dekady przyczyniają się do wzrostu znaczenia ośrodków miejskich. Ich bogata historia, turystyczny i kulturalny walor motywują potrzebę skutecznej promocji na płaszczyźnie międzynarodowej. Kreowanie wizerunku miasta jako barwnej przestrzeni kulturowej motywuje alternatywne podejście w projektowaniu graficznym skupionym wokół promowania miejskich ośrodków. Miasto przestaje być postrzegane jako syntetyczna mapa ze strategicznymi lokalizacjami połączonymi nitkami komunikacyjnymi, ale różnorodny organizm o indywidualnym charakterze. W 2009 roku amerykańska firma konsultingowa Landor podejmuje

Projekt identyfikacji miasta Melbourne autorstwa firmy konsultingowej Landor jako przykład wcielenia narracji ilustracyjnej w obręb znaku graficznego.



się wyzwania odświeżenia wizerunku miasta Melbourne. Pięć lat po wdrożeniu projektu wizerunkowego dla Melbourne, portugalskie White Studio przedstawia koncepcję identyfikacji wizualnej dla miasta Porto. Analizując oba projekty pod kątem ilustracyjności będącej jednym ze sposobów wypowiedzi bazującym na spersonalizowanym języku graficznym o szerokim zastosowaniu, znajdujemy widoczne odniesienie do przytaczanej wcześniej Identyfikacji telewizji CBS oraz systemu Isotype. Projekty identyfikacji obu miast, chociaż formalnie różne, podejmują i rozwijają koncepcję uniwersalnej formy graficznej. W obu wypadkach ilustracja staje się „poetyckim” rodzajem ekspresji sprawdzającym użyteczność koncepcji projektowej.

Identyfikacja wizualna miasta Melbourne wpisuje się w popularny trend dynamicznego znaku graficznego, którego funkcja wychodzi naprzeciw spersonalizowanym potrzebom grup odbiorców i tworzy z nimi rodzaj indywidualnej więzi. Przykładami podobnego wykorzystania znaku, którego forma staje się punktem wyjścia do kolejnych, ilustracyjnych interpretacji jest chociażby kultowe logo MTV czy CBS Eye. Popularną i wciąż praktykowaną ideę monolitycznego, ujednoliconego i powtarzanego znaku coraz częściej równoważy logo dynamiczne. W swoim artykule na łamach portalu edukacyjnego Medium, Vickie Vainionpaa zwraca uwagę na ewolucję społeczeństwa, które coraz częściej zaczyna

Projekt identyfikacji miasta Melbourne autorstwa firmy konsultingowej Landor jako przykład wcielenia narracji ilustracyjnej w obręb znaku graficznego.



24 Vickie Vainionpaa „What is Flexible Branding? And why does it matter?” w: medium.com

tworzyć grupy społecznościowe²⁴. Tym samym monolityczne metody promocyjne przestają odpowiadać potrzebom określonych grup o ściśle zdefiniowanych cechach i poglądach. Potrzeba przełamania konwencji pojedynczego obrazu na rzecz szerokiego, trafiającego do szerokiej grupy odbiorców komunikatu wizualnego staje się również priorytetem w projekcie identyfikacji wizualnej miasta Melbourne. Trzonem realizacji staje się logotyp bazujący na symbolu litery M wykreślonym na polu siatki izometrycznej. Podkreślający wielowymiarowość ośrodka miejskiego znak jest za razem obszarem, w który wpisywane są kolejne motywy geometryczne o rozwiniętej gamie kolorystycznej, bazujące na tej samej siatce izometrycznej. Dynamika projektu podkreśla możliwość ciągłego procesu kreacji bazującej na wcześniej wypracowanym schemacie siatki. Ilustracyjność tego rozwiązania nie podejmuje dosłownej narracji figuratywnej, ale graficzną perswazję skupioną na różnorodności kształtów i kolorów, zespojonych ze sobą polem tego samego, przewodniego symbolu.

Projekt identyfikacji wizualnej miasta Porto to zdecydowanie jeden z wytrawniejszych przykładów z przestrzeni ostatnich lat, bazujący i rozwijający ideę uniwersalnego obrazu tworzącego rodziny wizualne przeznaczone do narracyjnego zastosowania w obszarze informacyjnym. Badania i wywiady poczynione we wstępnej fazie projektu wykazały wyjątkowo różnorodne podejście w percepcji

miasta Porto. Przyczyniło się to do rozbudowanego podejścia w kreacji identyfikacji, której podstawą stał się zestaw symboli. Estetycznym punktem wyjścia do systemu były niebieskie kafelki ceramiczne wkomponowane w przestrzeń portowego miasta. Ich narracyjny charakter odwołujący się do kultury i historii regionu stanowi wyraźną inspirację w zaadoptowaniu na nowoczesny i przystępny język graficzny. Zbiór ponad 70 symboli zamkniętych w jednokolorowej palecie opiera się na wspólnej siatce konstrukcyjnej, dającej możliwość łączenia ich w dowolnych konfiguracjach na kształt kafelkowej mozaiki. Rozbudowana koncepcja przywodzi na myśl system piktogramów Isotype. W obu wypadkach napotykamy na swoisty alfabet obrazowy, obejmujący szeroki zakres jednostek graficznych. Podczas gdy realizacja zespołu Otto Neuratha skupia się z jednostek, których pierwotnym przeznaczeniem ma być wypracowanie ścisłego języka obrazowania danych statystycznych, w wypadku projektu White Studio mamy do czynienia z bardziej indywidualnym podejściem do symboliki. System znaków pozostaje wciąż otwarty wzbogacając swą rodzinę o kolejne. Wykluwają się one przy okazji cyklicznych panelów dyskusyjnych, czy warsztatów rysunkowych. W ten sposób każdy ma wkład w rozbudowaną, ilustracyjną mozaikę, tworzącą tożsamość wizerunkową miasta.

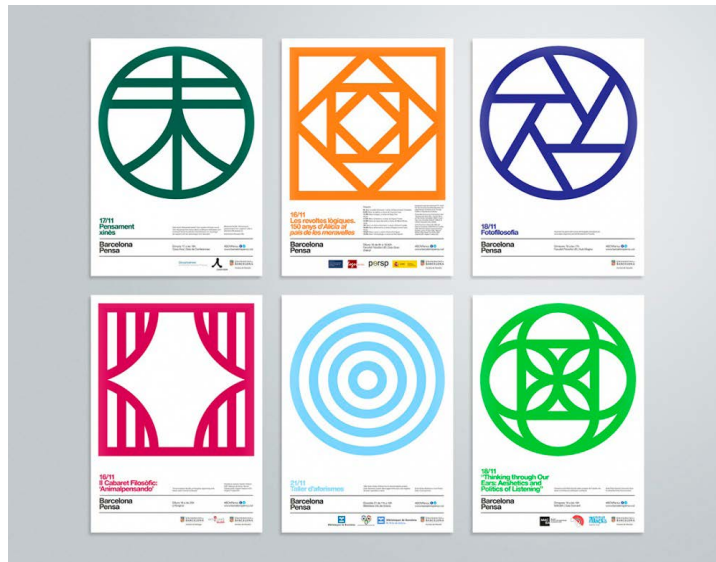
Równocześnie z trendem narracyjnych szat graficznych towarzyszących miastom, szczególnie otwartym na ilustracyjną trajektorię identyfikacji wizualnej jest sektor kulturalny. Jego obszar stanowi życzliwą niszę dla projektantów akcentujących rolę autorskiej wypowiedzi w ramach realizacji o charakterze użytkowym. Wśród rozległego wachlarzu wydarzeń kulturalnych szczególną uwagę zwracają festiwale. Spoglądając bliżej na przekrój identyfikacji wizualnych festiwali kulturalnych uwadze nie może uciec ich szczególna rozpiętość formalna wynikająca z szerokiej specyfiki dyscyplin, którym poświęcane są kolejne wydarzenia kulturalne. Tematyka festiwali zatacza coraz szersze kręgi. Obok wydarzeń związanych ze sztuką wysoką czy nauką ogromną popularnością cieszą się festiwale interdyscyplinarne. Festiwale kulturalne gromadzące przedstawicieli i entuzjastów różnych dyscyplin twórczych są wyjątkowym pretekstem do interdyscyplinarnego dialogu, który przekłada się również na bogate, narracyjne szaty graficzne towarzyszące takim wydarzeniom.

W 2015 roku hiszpańskie studio projektowe Carreras projektuje identyfikację wizualną Festiwalu Filozofii w Barcelonie. Tematyka wydarzenia stała się bodźcem do wyraźnej, graficznej interpretacji naukowej problematyki festiwalu. Zderzające się ze sobą, różnorodne postawy filozoficzne zostały opisane za pomocą ponad 30 geometrycznych symboli. Symbole pomimo swej znakowej sugestywności nie są jednoznaczna próbą klarownego przedstawienia kolejnych zagadnień z obszaru filozofii. Symbol czarnej czaszki

Projekt identyfikacji miasta Porto autorstwa White Studio to przykład kreacji struktur wizualnych bazujących na wcześniej wypracowanym alfabecie wizualnym, którego szerokie zastosowanie obejmuje również narracje ilustracyjne.

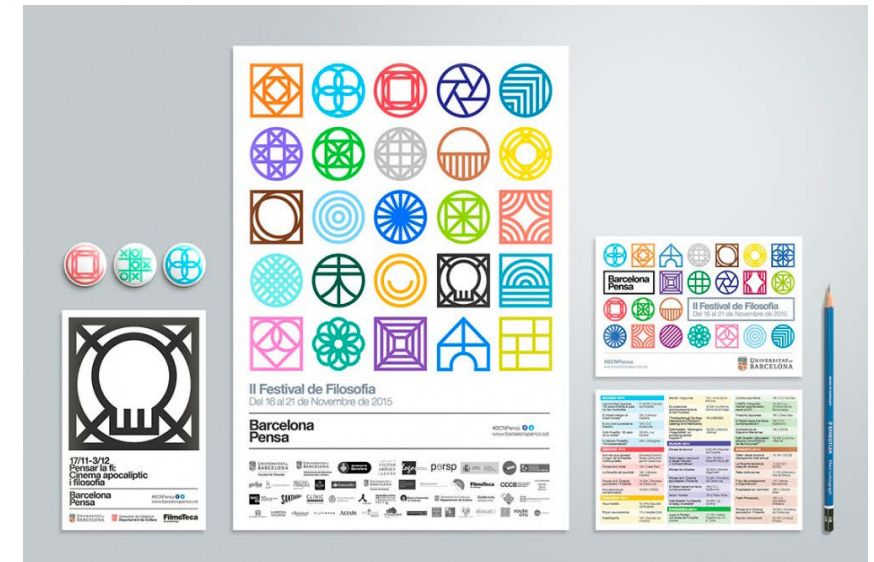


Projekt identyfikacji wizualnej Festiwalu Filozofii w Barcelonie autorstwa Studia Carreras jako kolejny przykład tworzenia alfabetów wizualnych bazujących na znakowych formach, które w kontekście kolejnych materiałów promocyjnych tworzą ilustracyjne narracje.



ilustrujący wykład na temat scenariuszy apokaliptycznych, różowe serce pojawiające się w kontekście plakatu promującego wykłady o wierze Sokratesa w miłość i erotykę współlistnieją z bardziej abstrakcyjnymi ilustracjami reklamującymi warsztaty dotyczące aforyzmów i metafor. Rozbudowana identyfikacja, której trzonem jest zestaw symboli przeznaczonych do ilustrowania kolejnych wydarzeń w ramach festiwalu celowo ucieka od jednoznacznej informacji graficznej, a skupia się na metaforycznym zestawie, który w najlepszy sposób obrazuje problematykę filozofii.

Realizacja studia Carreras to kolejny projekt, którego warstwa ilustracyjna pełni rolę błyskotliwego komentarza formalnego w ramach tematu natury użytkowej. Odpowiedni dobór formy, gdzie figura przeplata się z abstrakcją nadaje projektowi autorskiego wydźwięku. Projekt przywołuje na myśl realizacje szwajcarskiego projektanta Jeana Widmera, który w latach siedemdziesiątych XX wieku przedstawia serię plakatów stworzonych dla francuskiego Centre de Creation Industrielle. Plakaty wykorzystywane były do



promowania wystaw organizowanych przez francuskie centrum designu. Ich prosta, sitodrukowa forma, skupiona wokół abstrakcyjnych motywów geometrycznych to kolejny ciekawy przykład autorskiej wypowiedzi twórczej w ramach tematu natury funkcjonalnej.

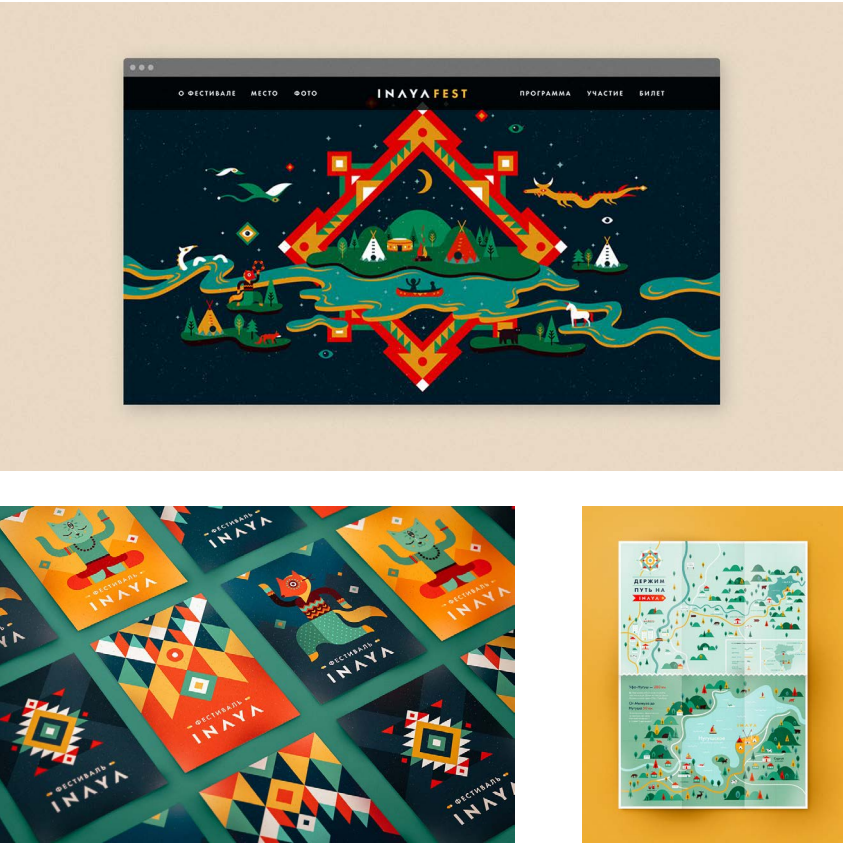
Niemniej interesującą identyfikacją mógł pochwalić się argentyński festiwal filmowy Cinema a la Vista. Twórcą jego rozpoznawalnej szaty graficznej był Leo Franchi; wspierany przez grono projektantów i filmowców opracowuje na potrzeby identyfikacji oryginalny język graficzny, który odchodzi od geometrycznej konstrukcji, a skupia się na analogowej formie kolażu. Odniesienie do formy kolażu nie jest przypadkowe, bo odwołuje się do twórczości znanego, amerykańskiego projektanta Saula Bassa — autora typograficznych czołówek filmowych i plakatów dla najslawniejszych hollywoodzkich reżyserów, m.in. Alfreda Hitchcocka, Stanleya Kubricka czy Martina Scorsese. Charakterystyczny styl projektów Bassa — ikony analogowego plakatu filmowego, został zinterpretowany przez Franchiego w formie

Zbiór elementów ilustracyjnych bazujących na formach wycinanych z papieru to przykład ilustracyjnego alfabetu wizualnego towarzyszącego identyfikacji wizualnej festiwalu.



rozbudowanej serii złożonej z wyselekcjonowanych kształtów i faktur wycinanych w papierze. Baza abstrakcyjnych form pełni rolę zestawu graficznych narzędzi, za pomocą których powstają kolejne, ilustracyjne kompozycje towarzyszące pień identyfikacji. W 2017 roku rosyjskie studio Maniton Design projektuje identyfikację Festiwalu Inaya. Multidyscyplinarny festiwal odbywający się na niezaludnionym obszarze autonomicznej republiki rosyjskiej – Baszkirii to kolorowe wydarzenie promujące muzykę alternatywną i sztukę. Styl graficzny festiwalu swoją formą nawiązuje do kolorowego ornamentu plemiennego tworzącego rozbudowane wzory graficzne. Przewodni motyw graficzny projektu nawiązuje do stylistyki ornamentu plemiennego. Jego prosty, geometryczny układ zamknięty w rozbudowanej paletce kolorystycznej stosowany jest na przemian z ilustracjami przedstawiającymi fikcyjne duchy

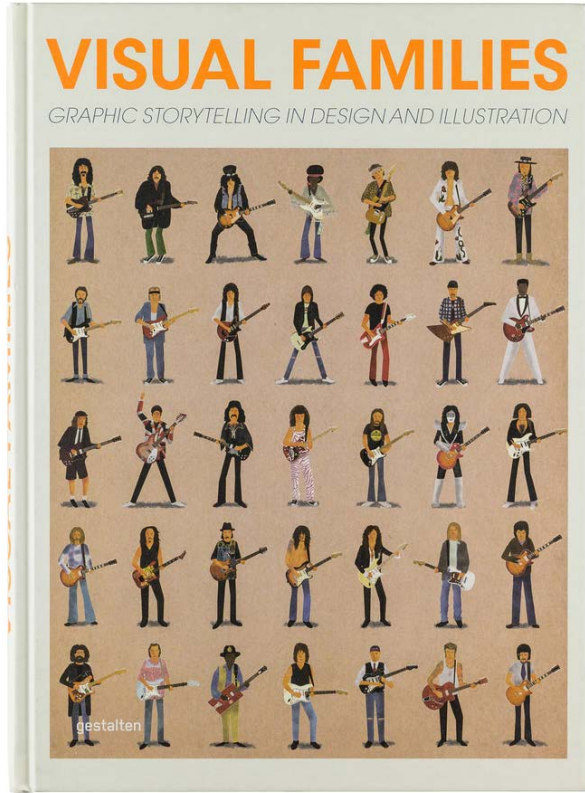
Bogata warstwa ilustracyjna towarzysząca Festiwalowi Inaya jako przykład wykorzystania ilustracji, której atrakcyjna forma służy za ważny element narracyjny i trzon identyfikacji graficznej.



festiwalu Inaya. Ich konsekwentna forma utrzymana we wcześniej narzuconej stylistyce festiwalu stanowi element narracyjny towarzyszący materiałom informacyjnym. Ostatnia dekada pieczętująca rolę mediów masowych w wymianie informacji w ogromnym stopniu przyczyniła się do upowszechnienia profesji ilustratora. Rozbudowane serwisy internetowe stwarzają możliwość płynnej wymiany informacji pomiędzy społecznościami zrzeszającymi twórców użytkowych. Obok dużych agencji graficznych czy studiów projektowych, gdzie twórcą projektów są zespoły specjalistów, coraz popularniejszą metodą w kreowaniu bardziej osobistego wydźwięku projektów staje się współpraca studiów projektowych z ilustratorami. W 2014 roku na rynku wydawniczym pojawia się publikacja „Visual Families” wydana przez niemieckie wydawnictwo Gestalten.

Dwustu stronicowy album przedstawia przekrojowy przegląd prac współczesnych ilustratorów, których realizacje zamknięte zostały w graficznych seriach. Pokażny przekrój prac obejmuje szeroki zakres formalny — od ręcznej, ołówkowej ilustracji, aż po nowoczesne formy wektorowe. Cechą wspólną każdej prezentowanej serii jest wyjątkowe przywiązanie do kreacji spójnej formy. Wydawnictwo Gestalten to podsumowanie istotnej tendencji formalnej, która zapoczątkowana w pierwszej połowie XX wieku w projektowaniu graficznym wyraźnie przechodzi na ilustrację. Wywodząca się ze środowiska Bauhausu koncepcja formy uniwersalnej, chociaż na przestrzeni kolejnych dekad spotkała wielu oponentów, doczekała się kolejnych adaptacji. Modernistyczna idea wydaje się interesującym drogowskazem w czasach informacyjnej zawieruchy.

Książka „Visual Families” wydawnictwa gestalten to zbiór różnorodnych serii graficznych, których wspólnym atrybutem jest systemowe podejście w kreowaniu kolejnych, wizualnych jednostek.



ROZDZIAŁ 3

Praktyka dydaktyczna

Moja fascynacja ilustracją już od okresu studiów na Akademii Sztuk Pięknych przeplatała się z zamiłowaniem do projektowania graficznego skupionego na identyfikacji wizualnej. Początkowo traktowałem obie dziedziny jako osobne byty, które spotykały się na chwilę przy okazji ćwiczeń związanych z projektowaniem książki ilustrowanej. Akademickie podejście do ilustracji w dużym stopniu kładzie nacisk na poszukiwania własnego stylu wypowiedzi i autorskiej interpretacji. Proces ten bywa często sztucznie przyspieszany i staje się niekiedy istotą pracy studenta przyćmiewając najistotniejszy aspekt samej pracy, której autorski styl jest zaledwie efektem ubocznym i służy przede wszystkim szybszemu rozwiązywaniu problemów natury projektowej. Bardzo istotną w praktyce dydaktycznej związanej z dyscypliną ilustracji wydaje się koncepcja „pracy u podstaw”, która kładzie nacisk na solidną praktykę w szerszym kontekście projektowym. Zwrócenie uwagi na użytkową funkcję ilustracji obejmującą nie tylko autorskie interpretacje tekstów, ale też zagadnienia projektowe może generować szersze spektrum problematyki, którym studenci mają szansę stawić czoła.

Rok po uzyskaniu dyplomu magisterskiego w Pracowni ilustracji prowadzonej przez dr Tomasza Brodę rozpocząłem pracę jako asystent na macierzystej uczelni. Pierwszą pełnioną przeze mnie funkcją było prowadzenie przedmiotu Podstawy projektowania graficznego dla pierwszego roku studiów dziennych na kierunku Grafika. Swoboda w autorskim doborze programu nauczania była dla mnie wyjątkowym bodźcem i możliwością, z której chętnie korzystałem odchodząc po części od konwencjonalnego programu znanego z ubiegłych lat. Stopniowo rozszerzałem go o bardziej rozbudowane tematy, generujące szersze spektrum pojęciowe, z ilustracją łącznie. Zależało mi, aby zaproponowana przeze mnie strategia nie była sztuczną stymulacją studenta nastawioną na finalny efekt pracy lecz laboratorium, gdzie odbywały się swobodne eksperymenty naukowe skupione wokół zagadnień projektowych. Ich celem było dostarczenie studentom jak największej ilości bodźców do formułowania trafnych pytań i możliwości wspólnego szukania odpowiedzi na nie. Konwencjonalne projekty skupione wokół zagadnień technicznych równoważyłem odważniejszymi tematami, dającymi adeptom projektowania graficznego możliwość rozwijania się przez pryzmat ich własnych fascynacji formalnych. Szybko stało się oczywiste, że ograniczony harmonogram czasowy zajęć nie wystarczał na w pełni efektywną pracę skupioną przede wszystkim wokół warsztatów, które rzadko mieściły się w wyznaczonych ramach czasowych. Aby temu zaradzić posunąłem się do kroku, który być może przez wielu akademickich weteranów mógł zostać uznany za mało fachowy. Po roku praktyki jako nauczyciel „Podstaw projektowania graficznego” rozpocząłem zajęcia ponadprogramowe. Popołudniowe spotkania warsztatowe pod nazwą „Fitness Club” cieszyły się dużą frekwencją i po pewnym czasie zaczęły przyciągać studentów z innych pracowni. Ich głównym celem obok utrwalania i rozwijania warsztatu projektowego była potrzeba stworzenia miejsca, które odbiegało od konwencjonalnej idei pracowni, a stało się przyjaznym środowiskiem pracy, spotkań i wymiany poglądów wolnym od zgrabiałego systemu „mistrz – uczeń”. Zajęcia „Fitness Club” w dużej mierze były również moim własnym eksperymentem dydaktycznym, z którego starałem się wyciągać szybkie wnioski i na ich bazie dokonywać odpowiednich korekt w programie. Zakres tematów realizowanych przez studentów skupiał się na ćwiczeniach warsztatowych przy programach graficznych oraz współpracy w grupie, gdzie każdy miał do wykonania określony zakres pracy w ramach wspólnego projektu. Inspiracje do kolejnych tematów pochodziły często z bliskiego otoczenia. Tym samym wśród realizowanych przez studentów projektów semestralnych znalazła się propozycja identyfikacji wizualnej dla sąsiadującej z budynkiem uczelni zabytkowej Zatoki Gondoli – wypożyczalni sprzętu wodnego. Projekt poza możliwością pracy nad

standardowymi elementami identyfikacji wizualnej był również pretekstem do graficznego przedstawienia żeglugowego szlaku Odry przecinającego Wrocław, który przebiegając wzdłuż atrakcji turystycznych miasta pełnił za razem funkcję wodnej ścieżki wycieczkowej z naniesionymi wzdłuż land markami. Idąc tropem Odry, kolejny realizowany przez studentów projekt obejmował rosnącą na popularności branżę Beach Barów. Również tutaj zadanie projektowe skupiało się wokół wyboru jednego z beach barów i zaproponowania identyfikacji wizualnej dla niego obejmującego projekt logo, akcydensy, karę menu oraz elementy graficzne pełniące funkcje ozdobne i informacyjne. Poza kontaktem na linii prowadzący – student, zajęcia urozmaicane były również warsztatami prowadzonymi przez zaproszonych projektantów. Jednym z nich było spotkanie z ilustratorkami i projektantkami szyldów – Justyną Dybałą i Martą Sieczkowską. Spotkanie połączone z wykładem i warsztatami otworzyło kolejny temat realizowany w ramach Podstaw projektowania graficznego i warsztatów „Fitness Club”, w którym zadaniem studentów było zaprojektowanie nowego szyldu dla istniejącego na terenie Wrocławia lokalu usługowego. Wspólna idea wszystkich tematów skupiała się na całościowym podejściu do tematu projektu graficznego, którego fazę realizacyjną poprzedza wstępny rekonesans dający możliwość bezpośredniego zaznajomienia się ze specyfiką miejsca, dla którego realizowany jest projekt. Stwarzało to szansę odejścia od schematu akademickiego projektu zamkniętego w murach uczelni, a skupiało się na praktyczniejszych aspektach pracy zawodowej, którym studenci mieli okazję stawić czoła już na początku swojej edukacji w Akademii.

Obowiązujące od 2017 roku liczne transformacje programu studiów na kierunku Grafiki doprowadziły do podziału przedmiotu Podstaw projektowania graficznego na kilka oddzielnych segmentów obejmujących między innymi zajęcia z Kompozycji brył i płaszczyzn, Projektowania znaku oraz Liternictwa i Typografii. W tym samym okresie zakończyłem pracę jako prowadzący przedmiot Podstawy projektowania graficznego, przechodząc do Pracowni ilustracji prowadzonej przez dra Tomasza Brodę, w której trzy lata wcześniej realizowałem dyplom magisterski. Równolegle z moim debiutem w pracowni, wraz z dr Tomaszem Pietrkiem rozpocząłem pracę ze studentami drugiego roku kierunku Grafika w ramach przedmiotu Rysunek użytkowy. Pomimo licznych zmian programowych, idea warsztatów „Fitness Club” przetrwała obejmując zajęcia ze studentami Pracowni ilustracji oraz przedmiotu Rysunek użytkowy. Moje kolejne doświadczenia dydaktyczne przeplatające się z równoległą praktyką zawodową w obszarze projektowania graficznego i ilustracji coraz silniej motywowały mnie do rozszerzania planu nauczania w Pracowni ilustracji. Jako uzupełnienie dla bogatego, autorskiego programu wdrożonego przez dr Tomasza Brodę, w swojej pracy

dydaktycznej zacząłem stosować metodę obrazowania pojęcia ilustracji poprzez pryzmat projektowania informacji wizualnej. Również w tym wypadku trzonem pracy stały się wspólne warsztaty, na których studenci na bieżąco stawiali czoła kolejnym tematom projektowym uwzględniającym narrację ilustracyjną jako główny nośnik treści informacyjnej. Z biegiem czasu zauważyć można było wyjątkową różnorodność kolejnych dołączających do pracowni studentów. W tym czasie realizowany przeze mnie program nauczania wykazał szereg wad, którym należało zaradzić poprzez odpowiedni kompromis między praktycznym podejściem dydaktycznym, a wyjątkowym potencjałem studentów wykazujących różnorodne postawy twórcze. W rezultacie kolejne tematy realizowane w ramach programu Pracowni ilustracji coraz wyraźniej dostosowywane były do predyspozycji studentów dając możliwość rozwoju warsztatowego z perspektywy indywidualnych fascynacji formalnych. Program nauczania, pozostając wierny praktyce ilustracji, poprzez pryzmat identyfikacji wizualnej, obejmował zakres zadań, które nie tworzyły monolitycznego, powtarzalnego bloku, ale zmieniały się z każdym kolejnym rokiem. Uciekając od oratorskiego tonu w kontaktach ze studentami coraz wyraźniej zacząłem postrzegać swoją rolę jako nienarzucającego się, ale motywującego do pracy obserwatora, który odchodzi od niepopularnego schematu „taśmowej” edukacji. Zakres powierzanych studentom tematów po pewnym czasie zaczął obejmować ideę serii tworzącej podstawę struktury ilustracyjnej. Czerpał tym samym inspirację z systemu piktogramów Isotype. Niezależnie od tematu punktem wyjścia do każdego stała się praca nad autorską serią obrazów, które zespolone wspólną formą lub konstrukcją dedykowane były do zastosowania w różnych kompozycjach i układach jako element ilustracyjny towarzyszący identyfikacjom wizualnym czy wydawnictwom. Wśród takich tematów znalazły się między innymi: projekt identyfikacji wizualnej lokalu gastronomicznego, czy autorska koncepcja marki odzieżowej obejmująca projekt brandingu oraz ilustracji dedykowanych pod zadruk na odzieży.

Równolegle z pełnieniem funkcji asystenta w Akademii Sztuk Pięknych w 2017 rozpocząłem pracę na stanowisku wykładowcy w Dolnośląskiej Szkole Wyższej na kierunku Media Kreatywne jako prowadzący zajęcia z przedmiotu Projektowanie graficzne. Powierzone mi trzy liczne grupy studentów – stacjonarnych, niestacjonarnych oraz zagranicznych były pierwszym sprawdzianem mojego doświadczenia dydaktycznego w kontekście innego środowiska uczelnianego. W 2018 roku zakończyłem pracę w Dolnośląskiej Szkole Wyższej skupiając się na praktyce w obrębie Akademii Sztuk Pięknych. Pomimo epizodycznej roli Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w mojej praktyce dydaktycznej, doświadczenia wyniesione stamtąd miały znaczny wpływ na mój rozwój.

W roku 2019 otrzymałem obok funkcji asystenta w Pracowni ilustracji otrzymałem szansę samodzielnego prowadzenia pracowni Identyfikacji wizualnej dla studentów niestacjonarnych 3 roku na kierunku Grafika. Obie pracownie pozostają po dziś dzień moim głównym środowiskiem pracy w murach Akademii. Dzięki równoczesnemu kontaktowi ze studentami dwóch pracowni mam nieprzerwaną szansę na rozbudowywanie autorskiego programu nauczania, który od samego początku mojej drogi akademickiej skupiał się na badaniu ilustracji w kontekście struktury informacyjnych i identyfikacyjnych.

Spośród wielu interesujących realizacji studentów, dwie zasługują na szczególną uwagę. Projekty dyplomowe Małgorzaty Bury i Radosława Suligi – ubiegłorocznych absolwentów pracowni ilustracji są do tej pory najlepszym przykładem moich efektów dydaktycznych, ale przede wszystkim solidnej pracy samych autorów. Pierwszy projekt Małgorzaty Bury był propozycją identyfikacji graficznej dla Gdańskiego Ogrodu Zoologicznego uzupełnioną autorskim wydawnictwem książkowym adresowanym dla dzieci. Ogród zoologiczny posłużył po części za pretekst dla kompleksowego wdrożenia idei samej ilustracji stanowiącej trzon projektu. Bazą wyjściową było stworzenie rozbudowanej rodziny piktogramów. Ich ważnym założeniem było połączenie funkcji użytkowej z możliwościami szerokiej edycji, również pod kątem ilustracji. Koncepcja konstrukcja, którą zaproponowała autorka opierała się na modułach bazujących na kształcie koła. Zestawiane ze sobą, owalne segmenty tworzące trzon sylwetki uzupełniane były drobniejszymi elementami graficznymi odwzorowującymi cechy poszczególnych zwierząt. Koncepcja okazała się wyjątkowo trafna i zaowocowała pokaznym zbiorem piktogramów niosących w sobie cechy autorskiej stylizacji, która spełniała przy tym zasady czytelności. Poza wchodzącym w skład projektu systemem nawigacyjnym i informacyjnym piktogramy stosowane w różnej skali i kompozycji znalazły również zastosowanie jako element dekoracyjny w akcydensach i materiałach promocyjnych. Kulminacją projektu stała się ilustrowana książka opisująca wybrane gatunki zwierząt żyjących w gdańskim ZOO. Również tutaj w kreowaniu przekazu wizualnego piktogramy odegrały kluczową rolę. Ich forma została uzupełniona kolorem, lekkim światłocieniem i tłem tworząc bogatą warstwę ilustracyjną towarzyszącą tekstem. Radosław Suliga za punkt wyjścia do projektu dyplomowego obiera książkę autorstwa Konstanze Beelitz i Nicolasa Förstera „Breslau/Wrocław: przewodnik po architekturze modernistycznej”. Książka zawiera opisy, dokumentacje fotograficzną i rzuty ponad 60. perełek modernistycznej architektury na terenie stolicy Dolnego Śląska. Projekt Radosława Suligi to autorska propozycja re designu książki, która dzięki wydawnictwu Via Nova zyskała polski przekład

i zagościła na rodzimym rynku wydawniczym ponad dekadę temu. Bogata warstwa wizualna książki w postaci czarno-białych fotografii przedstawiających geometryczne bryły kolejnych budynków stała się inspiracją do stworzenia autorskiej serii ilustracji wykonanych w technice grafiki cyfrowej. Wyraźnie zaznaczony, geometryczny schemat kolejnych modernistycznych budowli wpłynął na kształt samych ilustracji, które bazując na tym samym rzucie perspektywicznym i monochromatycznej kolorystyce tworzą dwie, równoległe serie graficzne. Pierwsza seria skupia się na zestawie ponad 70. ilustracji przedstawiających bryłę samych budynków. Druga seria stanowi ilustracyjne rozwinięcie pierwszej, gdzie piktogramowe przedstawienia budynków uzupełniane są ilustracyjnym tłem, którego proporcje dedykowane są pod kompozycję w layoucie książki. Tło, poza funkcją dekoracyjną i kompozycyjną, pełni zarazem rolę nawigacji po książce. Zastosowana w projekcie paleta kolorystyczna odnosi się do kolejnych dzielnic Wrocławia, w których pojawiają się opisywane w książce budynki. Ilustracje Radosława Suligi występują w książce oraz na plakacie jako ilustracyjne land marki.

Moja sześcioletni staż nauczyciela akademickiego od samego początku przeplatał się z praktyką zawodową skupioną wokół projektowania graficznego. W 2014 roku po ukończeniu studiów na Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów we wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta rozpocząłem praktykę zawodową w obszarze projektowania graficznego. Z biegiem czasu podejmowałem coraz częstsze próby tworzenia systemów wizualnych, których istotnym elementem była warstwa ilustracyjna. Wśród realizowanych przeze mnie projektów znalazły się takie, których specyfika stanowiła mocny impuls do kreślenia szkieletu wizualnego zorientowanego na wdrożenie w formie ilustracji. Pierwszym projektem dającym taką możliwość była autorska realizacja przewodnika po Katedrze Projektowania Graficznego dla studentów programu Erasmus+. Koncepcja projektu wynikała z pełnionej przeze mnie funkcji koordynatora wydziałowego programu Erasmus+ oraz z potrzeby usprawnienia przekazu informacji dotyczących struktury Katedry stanowiąc zarazem pomoc organizacyjną dla pracowników i koordynatorów. Trzon graficzny projektu stanowi achromatyczna seria piktogramów przedstawiających kolejne pracownie projektowe oraz mapa, która przy pomocy land marków przedstawiała galerię sztuki na terenie Wrocławia. Projekt został wdrożony w formie składanej mapy, której modułowy podział stanowił wyznacznik kompozycyjny w porządkowaniu treści tekstowej i wizualnej. Poza formą fizyczną, występował również w wariancie cyfrowym. Stosunkowo rozbudowana warstwa wizualna projektu stwarzała potencjalną możliwość zastosowania w kolejnych projektach związanych z promocją uczelni. Próby rozbudowywania systemu wizualnego zapoczątkowanego w przewodniku po Katerze

Projektowania Graficznego pokazały niedoskonałości konstrukcyjne zestawu graficznego wpływające negatywnie na możliwość wdrożenia w kolejnych materiałach graficznych. W międzyczasie rozpocząłem stałą współpracę z Biurem Promocji Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Niedoskonały system wizualny wypracowany w poprzednim projekcie ustąpił doraźnym projektom realizowanym dla Biura Promocji i czekał na rozwinięcie przy okazji kolejnego, rozbudowanego projektu. Stał się nim przewodnik po Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu dla studentów zagranicznych. Poza informacjami dotyczącymi struktury uczelni, znalazły się w nim również informacje praktyczne dotyczące turystyki oraz życia codziennego. Szeroki wachlarz informacji przedstawianych w przewodniku był znakomitą impulsą do stworzenia bogatej warstwy ilustracyjnej bazującej na kolejnym alfabecie wizualnym. Aby uniknąć błędów poprzedniego projektu warstwa wizualna kolejnego przewodnika została oparta na elementach graficznych konstruowanych za pomocą siatki wpisanej w podobnej wielkości pola o zbliżonych proporcjach. Dawało to szersze możliwości edycji i komponowania względem siebie kolejnych obrazów w ilustracyjne narracje uzupełniające lub obrazujące towarzyszący im tekst. Baza elementów graficznych poza funkcją wizualizowania informacji zastosowana została w kolejnych materiałach promocyjnych jako element dekoracyjny. Kolejnym wyzwaniem dającym możliwość zastosowania ilustracji w kontekście identyfikacji wizualnej stał się projekt dla obiektu Orientarium, budowanego między 2018 a 2021 rokiem na terenie Miejskiego Ogrodu Zoologicznego w Łodzi. Orientarium to kompleks hodowlano-wystawienniczy z pawilonami ekspozycyjnymi, wybiegami dla zwierząt i wolierami prezentującymi florę i faunę z terenów Azji południowo-wschodniej. Poza przestrzenią ekspozycyjną, w obszar kompleksu wlicza się również zaplecze rekreacyjno-gastronomiczne. Zlecenie projektu otrzymałem od wrocławskiej pracowni Arc2, która była wykonawcą projektu architektonicznego Orientarium. Ważną wytyczną, będącą punktem wyjścia do formy identyfikacji, stało się nawiązanie do motywu pięciokąta foremego, wkomponowanego i powtarzającego się jako element architektoniczny budynku. Projekt identyfikacji obejmował logo obiektu, system wayfindingu oraz zestawy piktogramów informacyjnych. Trzonem projektu były dwa zestawy piktogramów — pierwszy zestaw przedstawiał gatunki zwierząt prezentowane w pawilonach ekspozycyjnych, drugi zestaw obejmował zbiór piktogramów nawigacyjnych. Geometryczna, prosta forma piktogramów stała się inspiracją do rozwinięcia warstwy ilustracyjnej obejmującej projekt panoramicznej grafiki nawiązującej do kolejnych regionów Azji, z których pochodziły prezentowane w Orientarium zwierzęta. Projekt ilustracji osadzony na podobnej co piktogramy siatce

konstrukcyjnej dawał możliwości zróżnicowanej kompozycji ilustracji, mogącej występować jako panorama lub jej wycinki. Ilustracja znalazła zastosowanie jako element dekoracyjny i informacyjny wkomponowany w architekturę budynku oraz motyw graficzny pojawiający się w akcydensach i materiałach promocyjnych. Doświadczenie wyniesione z pracy nad projektem identyfikacji wizualnej Orientarium w znacznym stopniu wpłynęło na formę kolejnych realizowanych przeze mnie projektów. Ich kształt był próbą wypracowania uniwersalnych zestawów wizualnych dających szerokie możliwości ilustracyjne. Ważną inspiracją dla kolejnych realizacji stał się system Isotype, którego idea traktuje ilustrowanie jako jedną z form wyrazu bazującą na wypracowanym alfabecie wizualnym. Kolejne projekty, niezależnie od swojej rozpiętości były dla mnie okazją do poszerzania własnych alfabetów wizualnych tworzących ilustracyjne narracje.

Projekt plakatu zajęć Fitness Club dla studentów
Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk
Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.



Sekretnie miejsca Wrocławia

2017

Projekt przewodnika po Wrocławiu autorstwa JiHyun Park — studentki programu Erasmus+, która w 2017 roku realizowała swój projekt w Pracowni Ilustracji oraz na warsztatach Fitness Club.

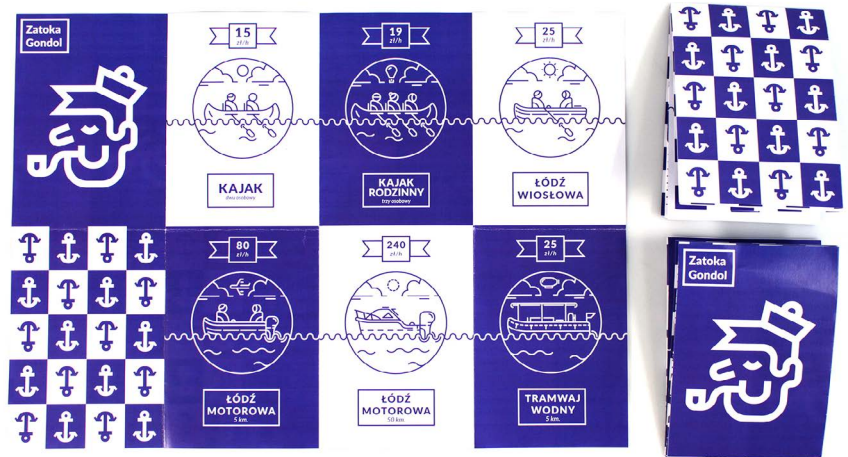
Realizacja to subiektywny przewodnik po stolicy
Dolnego Śląska z perspektywy obcokrajowca.
Projekt małej formy wydawniczej przewodnika
wykorzystuje serię ilustracji tworzonych w technice
sitodruku, które w towarzystwie krótkich opisów
i map przedstawiają kolejne, charakterystyczne
miejscu na mapie Wrocławia.



2017

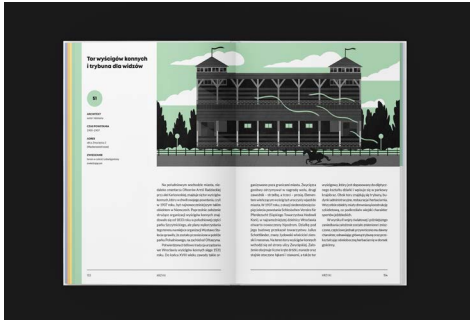
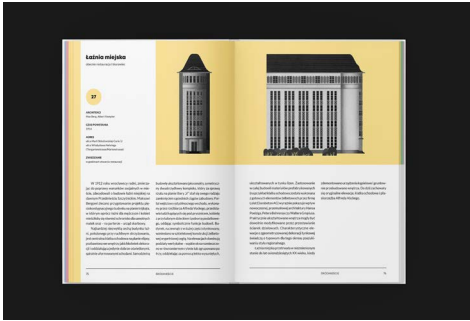
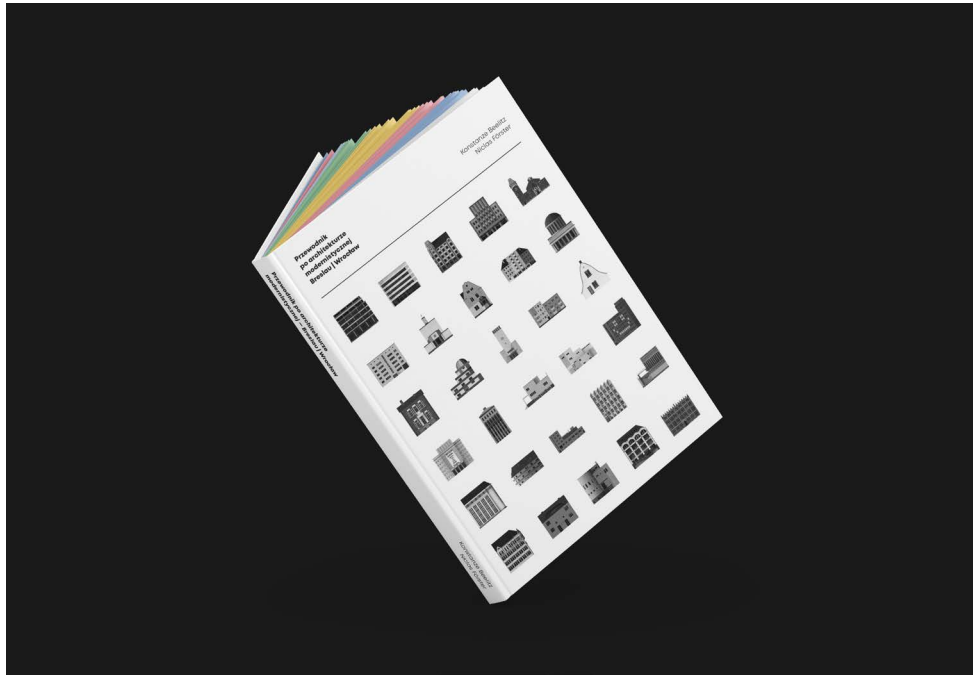
Jeden z projektów zespołowych realizowanych przez studentów Pracowni Ilustracji w ramach warsztatów Fitness Club.

Projekt jest propozycją broszury informacyjnej dla Zatoki Gondi – wypożyczalni sprzętu wodnego. Zakres realizacji obejmuje serię piktogramów ilustrujących rodzaje sprzętu wodnego dostępnego do wypożyczenia, oraz mapę szkalu Odry z naniesionymi land markami przedstawiającymi ważniejsze atrakcje turystyczne.



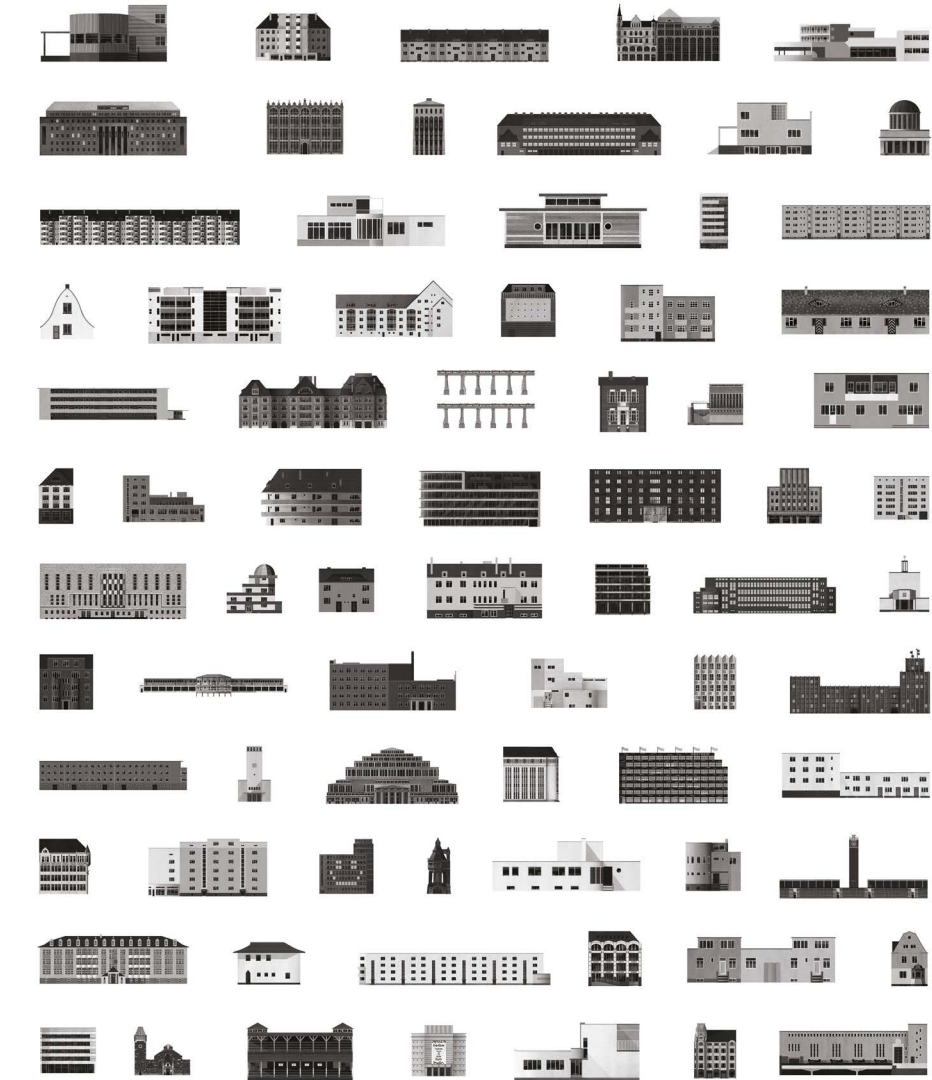
Przewodnik po architekturze modernistycznej

Projekt dyplomowy Radostława Suliga realizowany w Pracowni Ilustracji to propozycja redesignu wydawnictwa "Przewodnik po architekturze modernistycznej Berslau | Wrocław". Projekt książki uwzględni bogatą warstwę ilustracyjną, która przedstawia kolejne obiekty architektury modernistycznej na terenie Wrocławia.



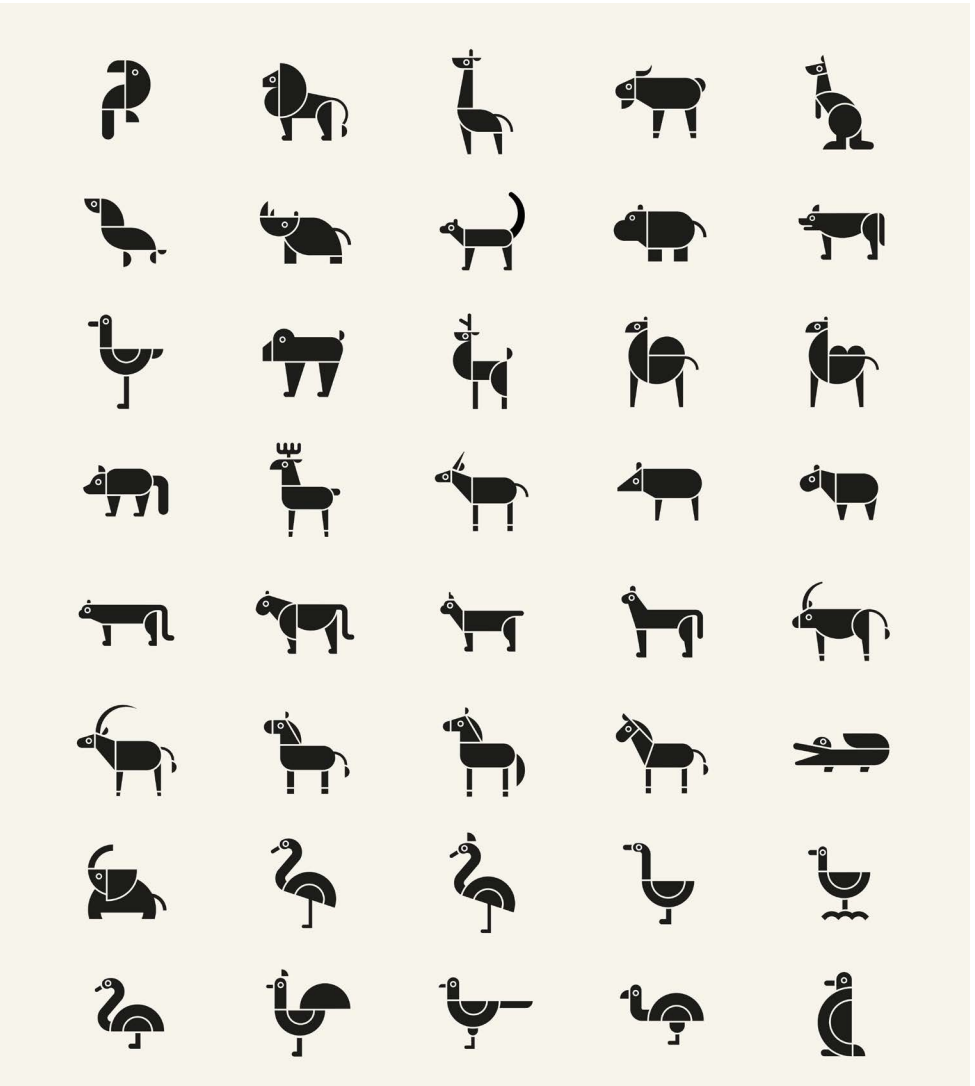
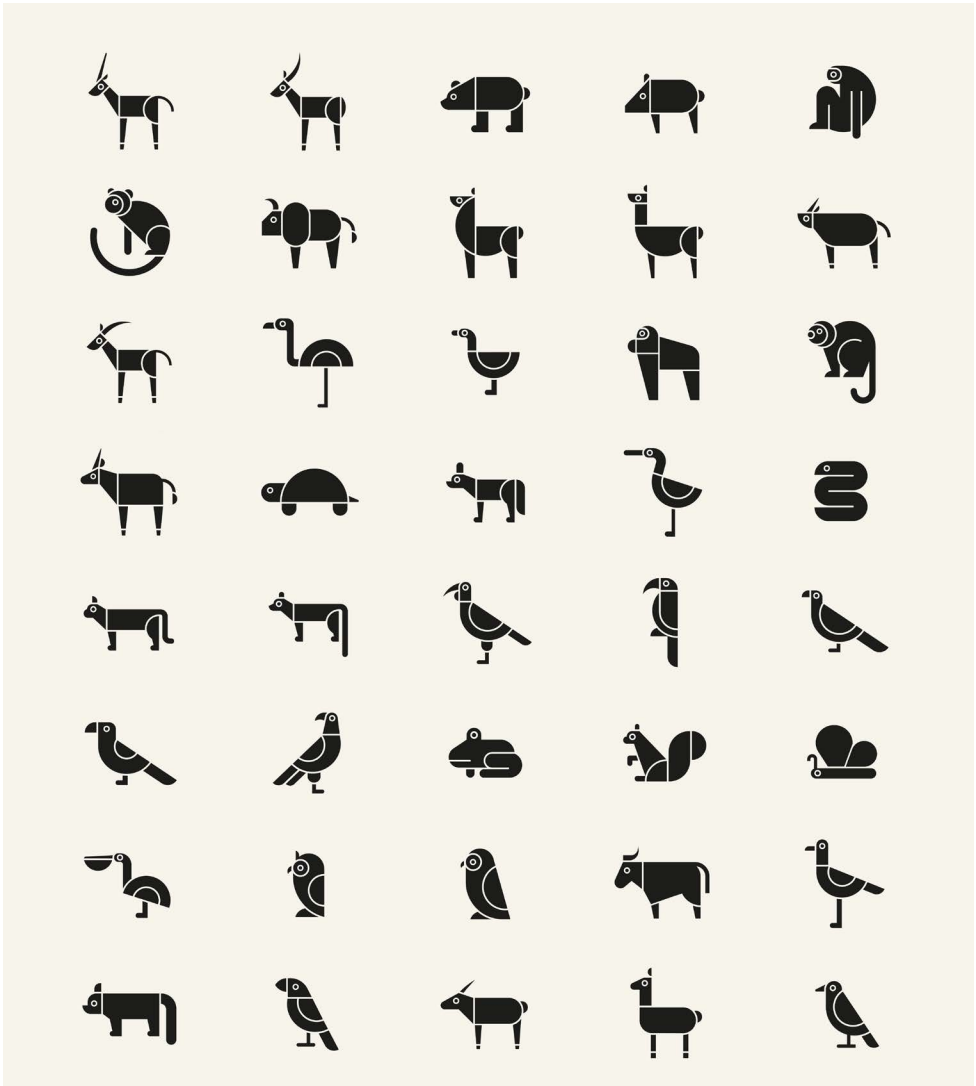
Seria ilustracyjna

Zbiór ilustracji wykorzystany w kolejnych rozdziałach książki.



Piktogramy zwierząt

Projekt dyplomowy Małgorzaty Bury realizowany w Pracowni Ilustracji to propozycja identyfikacji wizualnej dla Ogrodu Zoologicznego w Gdańsku. Trzonem realizacji jest zestaw piktogramów opisujących kolejne gatunki zwierząt zamieszkujące gdańskie ZOO. System piktogramów poza pierwotną funkcją nawigacyjną w kontekście map i tabliczek informacyjnych stał się punktem wyjścia do serii ilustracyjnej, która pojawia się w projekcie książki o zwierzętach z ZOO.



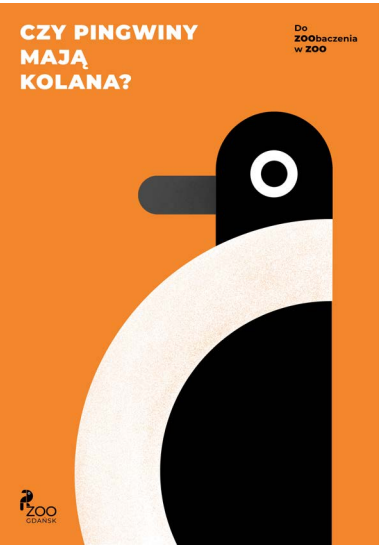
Książka z ilustracjami

Projekt książki ilustrowanej towarzyszącej identyfikacji wizualnej. W książce wykorzystano zbiór piktogramów, które po uzupełnieniu tłami i graficznymi efektami tworzą bogatą warstwę ilustracyjną towarzyszącą kolejnym rozdziałom przedstawiającym gatunki zwierząt występujące w gdańskim ZOO

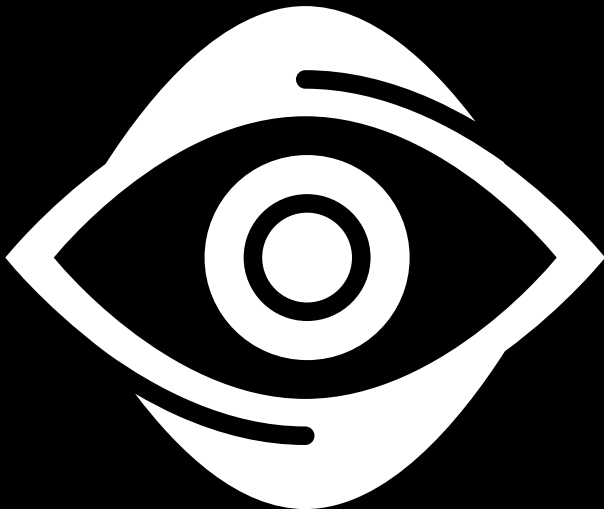


Plakaty promocyjne

Projekt serii plakatów promujących Ogród Zoologiczny w Gdańsku wykorzystuje zestaw piktogramów, które uzupełnione kolorem i wzorami graficznymi pełnią funkcję ilustracji pojawiającej się na kolejnych plakatach w towarzystwie krótkich haseł reklamowych.



ROZDZIAŁ 4



Praktyka
zawodowa

Spis
projektów

01	ORIENTARIUM System informacji wizualnej	08	POLSKI PIENIĄDZ PAPIEROWY Projekt ilustracji
02	MYŚL EKOLOGICZNIE Animoowane infografiki	09	PERSONY NARRACJE SYNETEZY Identyfikacja wystawy
03	STUDIUM NA ASP Projekty materiałów informacyjnych i promocyjnych	10	DNI OTWARTE ASP WE WROCŁAWIU Projekt plakatu
04	ERASMUS GUIDE Projekt przewodnika	11	KLECHDY POLSKIE Projekt ilustracji
05	SATISFACTORY Identyfikacja wizualna	12	ZAWODY SZACHOWE Identyfikacja graficzna
06	ŌKAMI Identyfikacja wizualna restauracji	13	PROJEKTY KATALOGÓW WYSTAW
07	GRASSGO GARDENERS Projekt ilustracji		

Orientarium

System informacji wizualnej



Miejski Ogród Zoologiczny w Łodzi,
Arc2 Fabryka Projektowa,
Szlachcic Architekci

2018 — 2019

Opis projektu

Orientarium to kompleks hodowlano-wystawienniczy na terenie Miejskiego Ogrodu Zoologicznego w Łodzi, który w 2022 roku po czteroletniej budowie został oddany do użytku. Budynek kryje w sobie pawilony ekspozycyjne, wybiegi dla zwierząt i woliery prezentujące florę i faunę z terenów Azji południowo-wschodniej. Poza przestrzenią ekspozycyjną w obszar kompleksu wlicza się również zaplecze rekreacyjno-gastronomiczne.

Projekt systemu informacji wizualnej dla obiektu Orientarium realizowany we współpracy z twórcą projektu architektonicznego Orientarium — wrocławską pracownią architektoniczną Arc2, zakładał wypracowanie spójnego zestawu wizualnego obejmującego logo obiektu, zestaw piktogramów informacyjnych i system nawigacji po obiekcie. Ważną wytyczną do opracowania stylistycznego schematu identyfikacji stało się nawiązanie do architektury budynku. Powtarzające się w strukturze kompleksu moduły pięciokąta foremnego były punktem wyjścia do wypracowania siatki konstrukcyjnej, na podstawie której powstało logo obiektu oraz zestaw piktogramów przedstawiających gatunki zwierząt i ważne miejsca na mapie kompleksu.

Geometryczna forma piktogramów poza pierwotną funkcją informacyjną w systemie naawigacyjnym stała się punktem wyjścia do modułowych ilustracji, których zastosowanie obejmuje wykorzystanie w architekturze budynku oraz materiałach promocyjnych przeznaczonych do wdrożenia w druku i w przestrzeni wirtualnej. Warstwa ilustracyjna tworzy panoramiczną kompozycję, opartą na czterech obrazach przedstawiających kolejne biotopy porządkujące ścieżkę zwiedzania Orientarium — Indie, Celebes, Wyspy Sundajskie oraz Daleki Wschód. Ich panoramiczny układ i wspólna, modułowa konstrukcja zakłada wykorzystanie całej ilustracji lub wyciętych z niej fragmentów jako element graficzny wkomponowany w architekturę danego biotopu, który poza funkcją ozdobną pełni za razem rolę nawigacyjną po przestrzeni kompleksu.

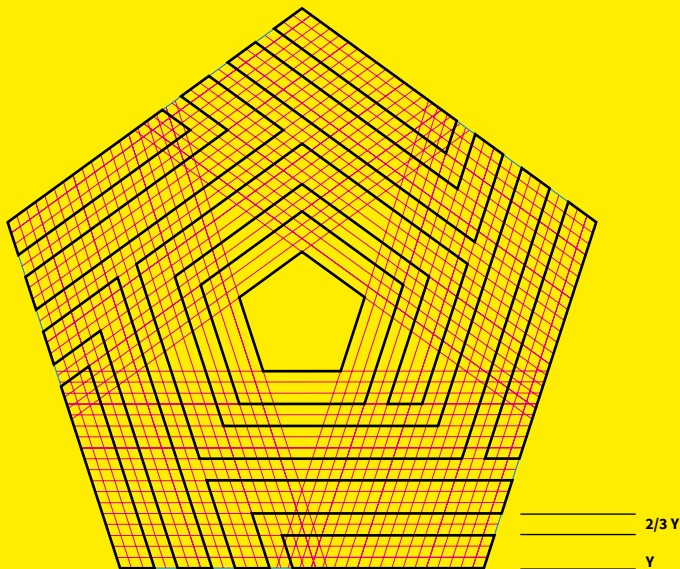
Logo

Znak obiektu jest podstawowym elementem systemu informacji wizualnej Orientarium. Forma sygnetu budowana jest na bazie pięciokąta foremnego i nawiązuje do geometrycznych elementów pojawiających się w architekturze budynku Orientarium oraz motywów wywodzących się z kultury i przyrody dalekiego wschodu.



Konstrukcja

Forma sygnetu bazuje na planie pięciokąta foremnego. Konstrukcja linii budujących znak oparta jest na krzyżujących się ścieżkach wyprowadzonych z każdego ramienia pięciokąta foremnego. Ścieżki wyprowadzone w pięciu kierunkach pod nachyleniem 108° tworzą siatkę, na bazie której powstała konstrukcja sygnetu. Szerokość poszczególnych ramion występujących w sygnecie określa wartość Y. Szerokość ażurów pomiędzy ramionami równa się 2/3 wartości Y.



Odmiany logo

Znak obiektu Orienatrium występuje w trzech wariantach kompozycyjnych, które uwzględniają sygnet, zapis podstawowy (poziomy) oraz zapis alternatywny (pionowy).

Sygnet



Zapis aletrnatywny (pionowy)



orientarium

Zapis podstawowy (poziomy)



orientarium

Krój pisma

Krojem pisma wykorzystanym w logotypie Orientarium jest Mont autorstwa studia typograficznego Fontfabric. Jego prosta, geometryczna konstrukcja uzupełnia się z formą sygnetu oraz serią piktogramów nawigacyjnych występujących w identyfikacji. W logotypie zastosowana została odmniiana kroju — Mont Heavy.

Krój pisma Mont poza zastosowaniem w logotypie pojawia się również w pozostałych elementach systemu informacji wizualnej obiektu Orientarium, gdzie występuje w odmianie Book oraz Bold Italic.

Aa

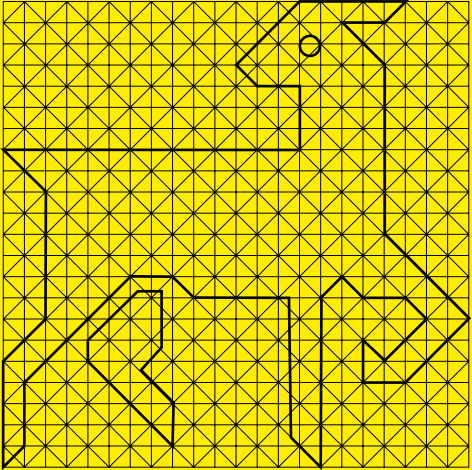
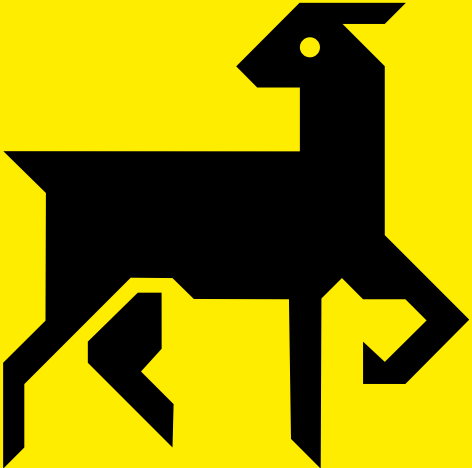
AĄBCĆDEĘFGHIJKLM
NOPQRŚTUVWXYZŹŻ
aąbcćdeęfghijklmn
opqrsśtuvwxyzźź

1234567890

Piktogramy zwierząt

Konstrukcja

System dwudziestu piktogramów opisuje kolejne gatunki świata fauny, które występują w przestrzeni ekspozycyjnej Orientarium. Graficzna forma piktogramów swoją konstrukcją nawiązuje do formy znaku Orienatrium i opiera się na siatce konstrukcyjnej złożonej z linii przecinających się pod kątem 90° oraz 45°.



Opis

1 KOLUMNA

Słoń indyjski
Hala wolnego lotu
Rafa koralowa
Wodospady
Lew azjatycki

2 KOLUMNA

Pantera mglista
Gawiał
Lambek
Tygrys syberyjski
Jeleń Axis

3 KOLUMNA

Makak czubaty
Rekin
Orangutan
Żółw brunatny
Pingwin przyłádkowy

4 KOLUMNA

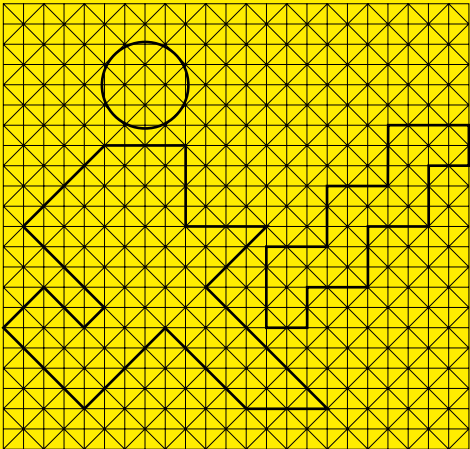
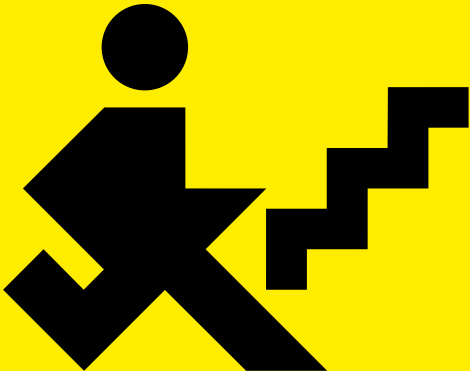
Niedźwiedź malajski
Anoa
Ryby słódkowodne
Stájnia małych zwierząt
Binturong



Piktogramy nawigacyjne

Konstrukcja

System piętnastu piktogramów nawigacyjnych został zaprojektowany na potrzeby oznakowania ważnych punktów na mapie kompleksu Orientarium. Budowa piktogramów nawigacyjnych opiera się na tej samej siatce konstrukcyjnej, co piktogramy zwierząt, która składa się z linii przecinających się pod kątem 90° i 45°.



Opis

1 KOLUMNA

Schody ewakuacyjne
Punkt informacyjny
Schody w górę
Schody w dół
Strzałki kierunkowe
Czytelnia

2 KOLUMNA

Toalety
Restauracja
Parking
Winda
Kasa biletowa
Laboratorium

3 KOLUMNA

Kosze na śmieci
Sklep z pamiątkami
Zakaz wejścia
Sala konferencyjna
Zakaz fotografowania
Zakaz dotykania

4 KOLUMNA

Punkt pierwszej pomocy
Pokój dla matki z dzieckiem
Szatnia
Taras widokowy
Plac zabaw
Strefa relaksu



Koncepcja formy nośników nawigacji nawiązuje do konstrukcji systemu piktogramów i logo. W skład elementów nawigacyjnych wchodzi: tablice nawigacyjne, tabliczki z oznaczeniami pomieszczeń oraz projekty map Pawilonu Wejściowego, Strefy Food-Court, Pawilonu Wystawienniczego oraz przylegających do niego wybiegów zewnętrznych dla zwierząt wraz ze ścieżką zwiedzania.

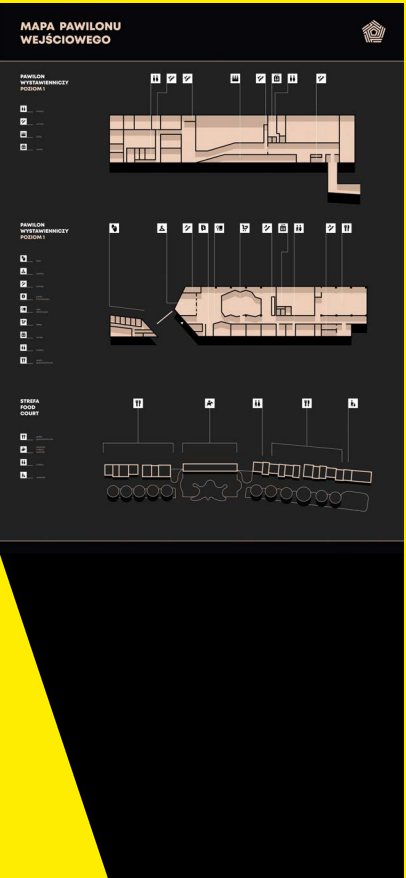
Zestaw tabliczek nawigacyjnych z użyciem systemu piktogramów nawigacyjnych z towarzyszącymi opisami w języku polskim i angielskim.



W systemie nawigacji występują dwie mapy opisujące kolejno topografię Pawilonu Wystawienniczego wraz z przylegającymi do niego wybiegami zewnętrznymi dla zwierząt, ścieżką zwiedzania oraz obszar Pawilonu Wejściowego i przylegającej do niego Strefy Gastronomicznej Food-Court.

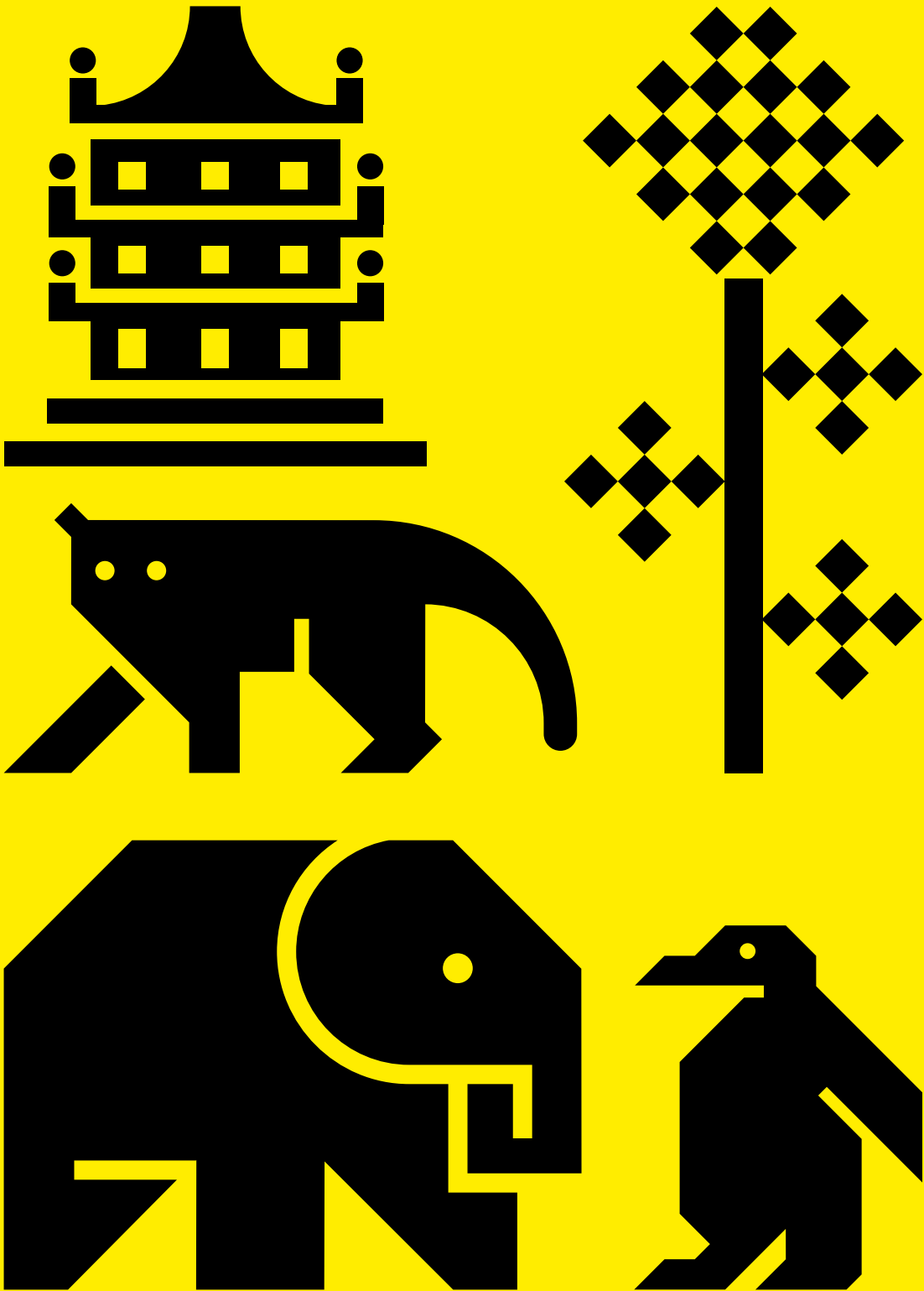
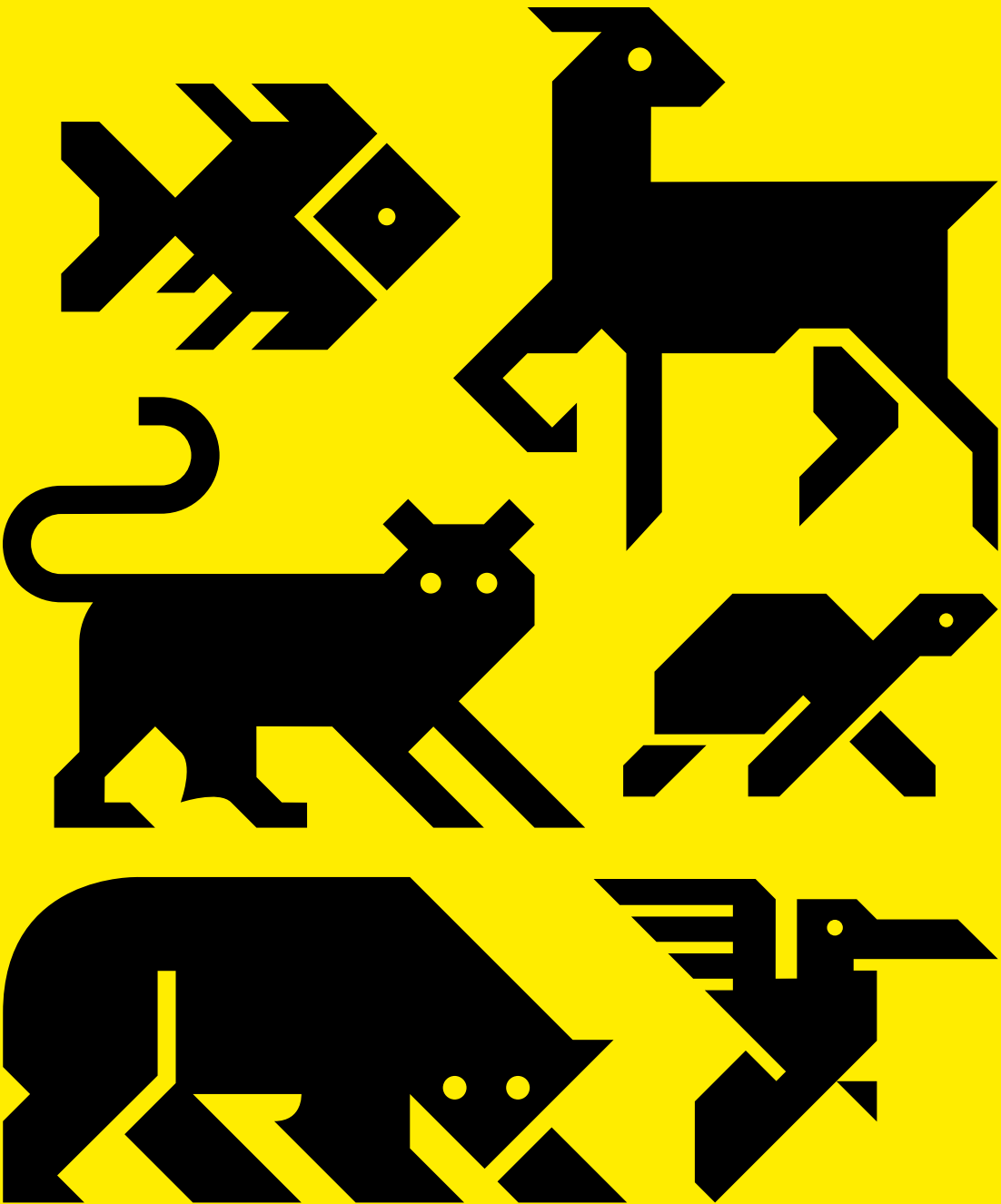
Mapa dwóch pięter Pawilonu Wystawienniczego wraz z przylegającymi wybiegami zewnętrznymi i ścieżką zwiedzania zaznaczoną czerwoną linią.

Mapa dwóch pięter Pawilonu Wejściowego wraz z przylegającą Strefą Gastronomiczną Food-Court.



Zestaw piktogramów przedstawiających gatunki zwierząt zamieszkujących teren kompleksu, poza występowaniem jako element nawigacyjny na mapie obiektu i tablicach informacyjnych został wykorzystany również w kompozycjach ilustracyjnych, gdzie zestawiane względem siebie znaki tworzą graficzne narracje oparte o wcześniej wypracowany schemat graficzny obierający piktogram jako podstawową jednostkę wizualną.

Komponowane w różnych układach ilustracyjnych i uzupełniane o inne, pokrewne formy graficzne piktogramy są dedykowane do użytku jako murale występujące przy kolejnych wybiegach dla zwierząt. Pełnią funkcję dekoracyjną oraz stanowią uzupełnienie systemu nawigacji po obiekcie, ułatwiając szybkie rozpoznawanie obszarów ulokowanych w przestrzeni obiektu za pomocą prostych, ilustracyjnych komunikatów.



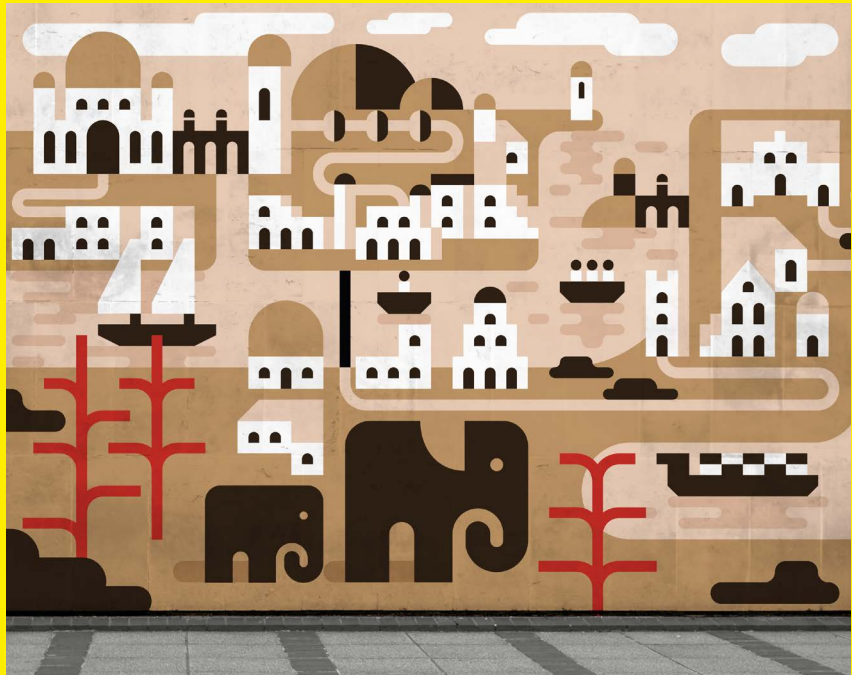
Przykłady wykorzystania piktogramów zwierząt w kompozycjach ilustracyjnych pojawiających się jako mural zakomponowany w sąsiedztwie kolejnych wybiegów dla zwierząt oraz biotopów.





Warstwa ilustracyjna oparta na piktogramach została rozwinięta o kompozycję przedstawiającą kolejne biotopy pawilonu wystawienniczego: Indie, Wyspy Sundajskie, Celebes i Daleki Wschód. Konstrukcja ilustracji opiera się na prostej siatce modułowej bazującej na schemacie piktogramów, gdzie podstawową jednostką jest kwadrat powstały z linii przecinających się pod kątem 90°.

Ilustracje mogą występować jako osobne moduły dostosowane do rozmiaru nośnika lub jako panorama. Seria ilustracji przeznaczona jest również do wykorzystania jako element dekoracyjny pomieszczeń biurowych, sal dydaktycznych i konferencyjnych. Ponadto może służyć za motyw graficzny pojawiający się na gadżetach promocyjnych i pamiątkach dostępnych w sklepie stacjonarnym.



LEWA STRONA (góra)

Indie

LEWA STRONA (dół)

Wyspy Sundajskie

PRAWA STRONA (góra)

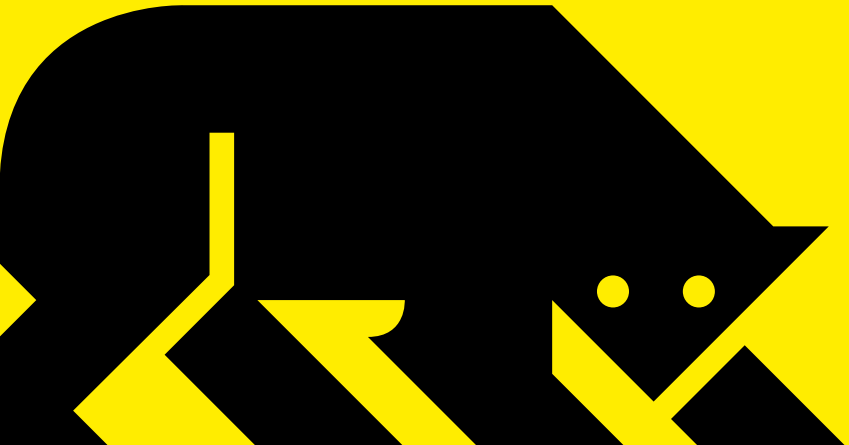
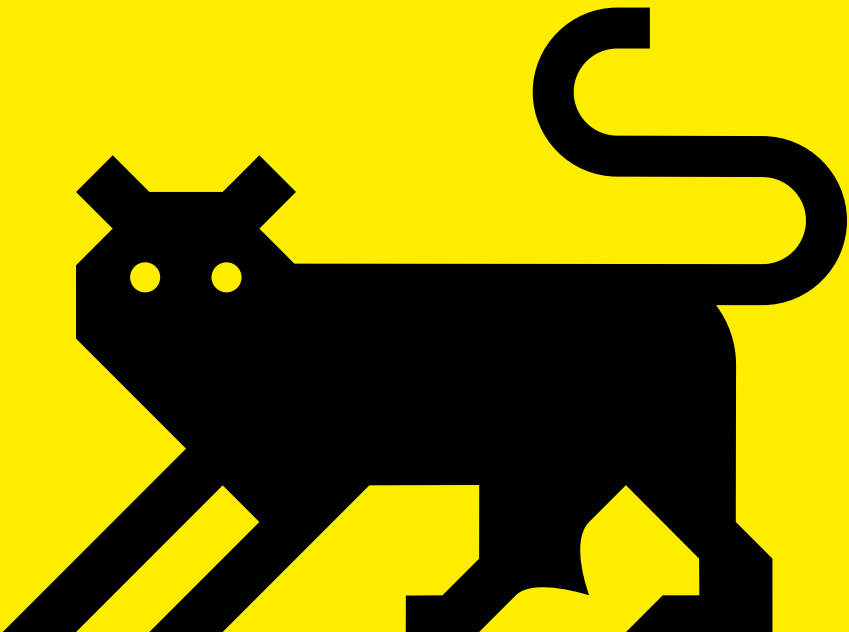
Celebes

PRAWA STRONA (dół)

Daleki Wschód



Wykorzystanie serii ilustracyjnej w materiałach promujących Orientarium na przykładzie toreb.



Myśl ekologicznie

Animowane infografiki

02

Klient

Urząd Miejski miasta Kwidzyn

Rok realizacji

2019

Opis projektu

W 2019 roku miasto Kwidzyn organizuje kampanię na rzecz ochrony środowiska. Jej częścią staje się krótkometrażowy film edukacyjny dotyczący segregacji śmieci i płynących z niej korzyści dla środowiska naturalnego.

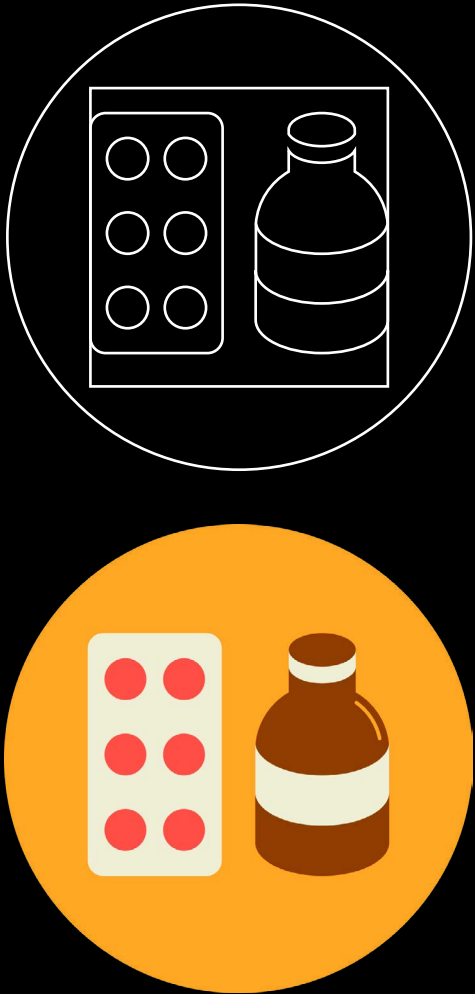
Idea scenariusza filmu edukacyjnego opiera się na połączeniu animowanego bohatera pełniącego rolę narratora z infografikami i klipami filmowymi. W filmie zawarte zostały treści dotyczące segregowania odpadów ze szczególnym akcentem na segregowanie bioodpadów. Scenariusz uwzględnia również pokazanie zakładu przetwarzania odpadów oraz wypowiedź specjalisty z tej dziedziny.

Na potrzeby narracji filmowej, której większą część stanowią animowane infografiki powstał zbiór ilustracji tworzących serię o charakterze informacyjnym. Ważnym elementem animowanych sekwencji stał się zbiór sześćdziesięciu ikon, które pojawiają się w animacji i przedstawiają klasyfikację surowców, tworzyw i innych odpadów podlegających segregacji.

W celu uzyskania spójności wizualnej i ułatwienia procesu animowania kolejnych sekwencji, warstwa ilustracyjna posiada prostą formę geometryczną oraz zawężoną, spójną paletę kolorystyczną, których celem jest przystępne i atrakcyjne zobrazowanie informacji oraz uzupełnienie narracji.

Seria sześćdziesięciu ikon przedstawiających rodzaje tworzyw podlegających segregacji. Ikony zostały zamknięte we wspólnej paletce kolorystycznej, która uzupełnia się z paletą ilustracyjnych tła kolejnych infografik, w których występują ikony.

Budowa każdej ikony oparta została na siatce modułowej, której odpowiednio zwielokrotniony moduł wyznacza obszar pola, gdzie zakomponowane zostały kolejne symbole występujące w infografikach.



1 KOLUMNA

Butelki i puszki
Kartony
Opakowania kartonowe
Środki chwastobójcze
Opakowania po chemii

2 KOLUMNA

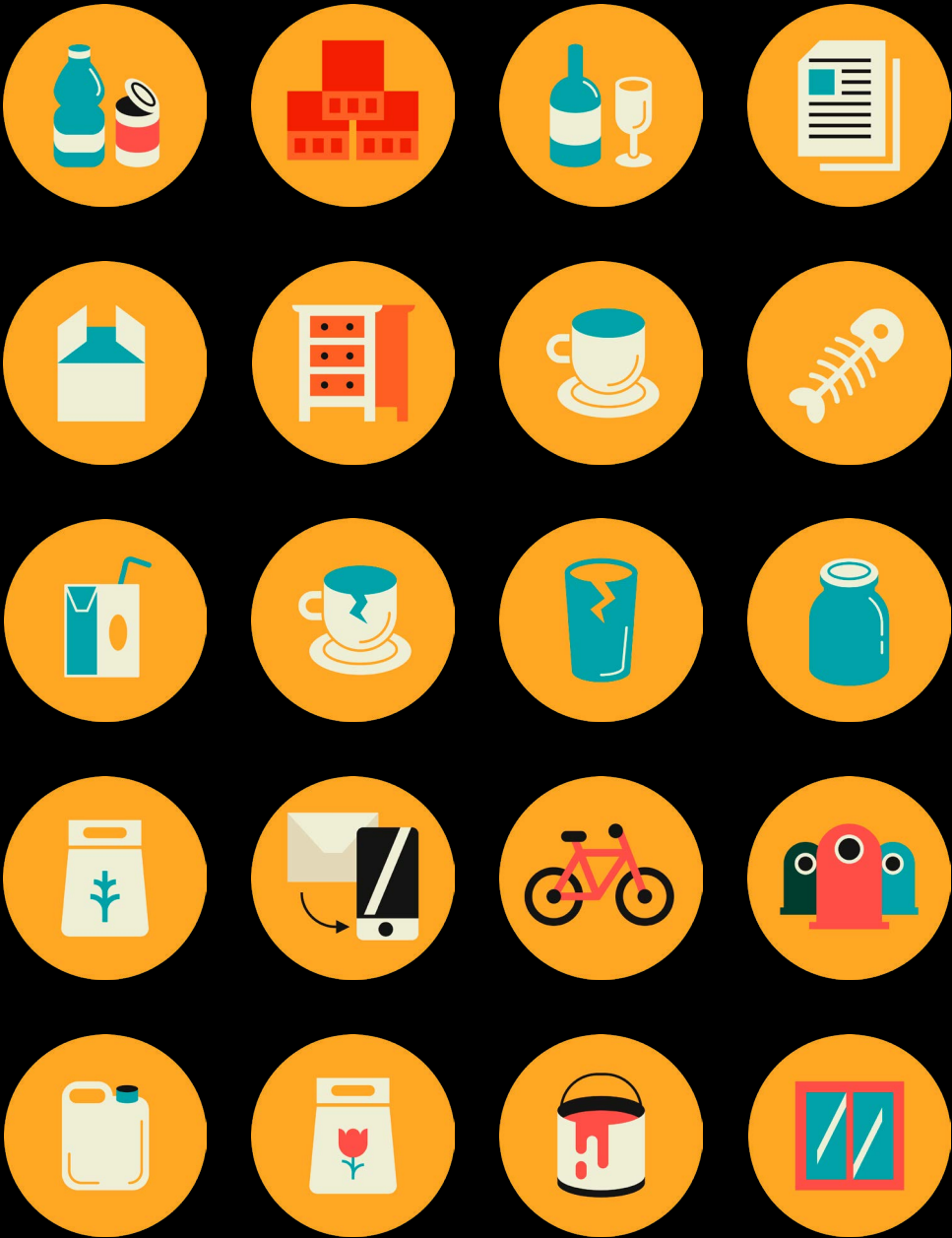
Cegły
Meble
Rozbita porcelana
Redukcja papieru
Nawozy

3 KOLUMNA

Szklane naczynia
Porcelanowe naczynia
Rozbite szkło
Części rowerowe
Farby

4 KOLUMNA

Gazety
Rybie ości
Słoiki szklane
Segregacja
Szkło okienne



1 KOLUMNA

Akumulatory samochodowe
Opakowania po jogurtach
Cement budowlany
Papier wzbogacany
Puszki po konserwach

2 KOLUMNA

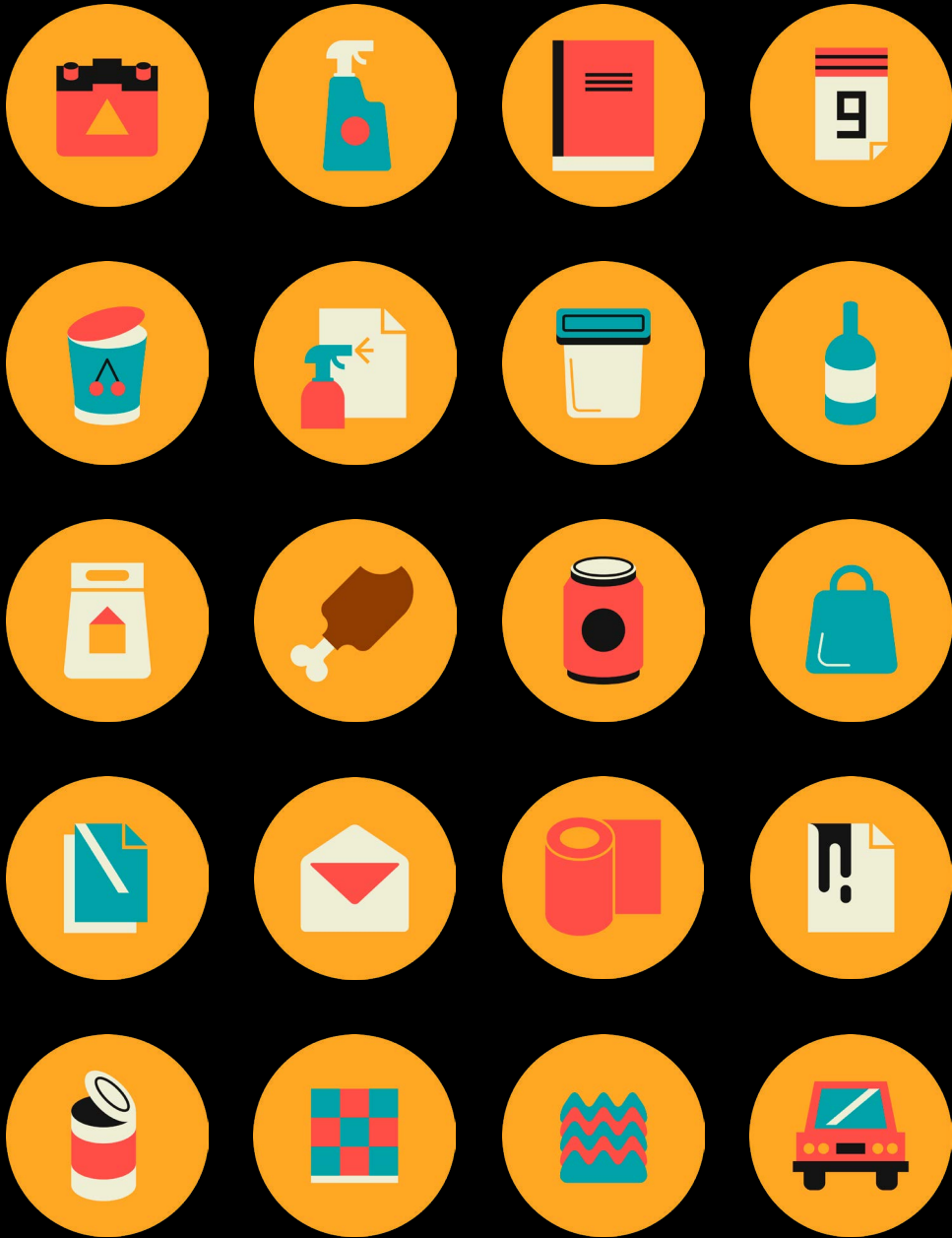
Opakowania po chemii
Papiery lakierowane
Mięso
Koperty
Kafelki

3 KOLUMNA

Prospekty i zeszyty
Opakowania
Puszki po napojach
Tapety
Tworzywa piankowe

4 KOLUMNA

Kalendarze
Butelki
Torebki plastikowe
Brudne papiery
Części samochodowe



1 KOLUMNA

Zepsuta owoce i warzywa
Żywność
Baterie
Odpady medyczne
Ogryzki

2 KOLUMNA

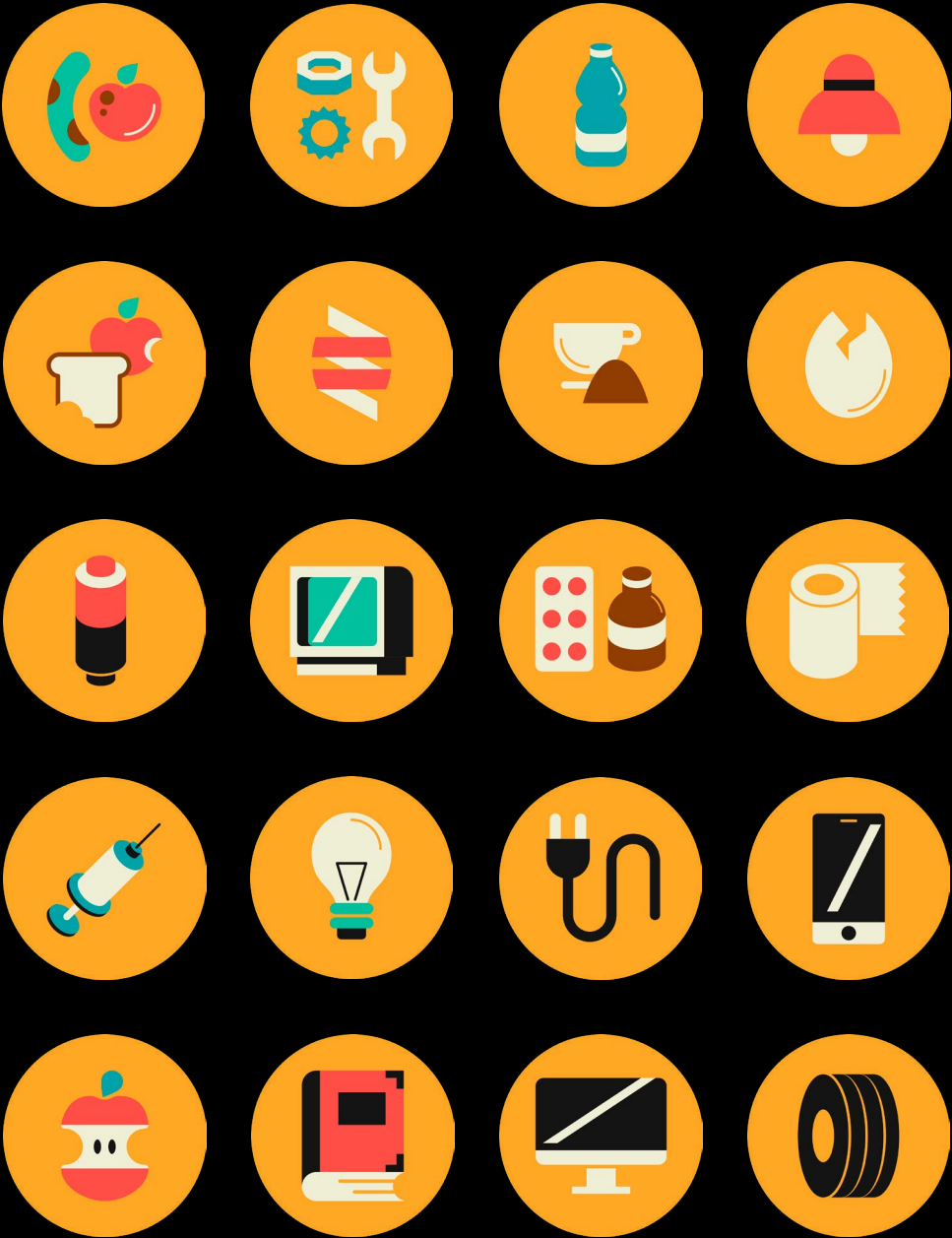
Drobny złom
Obierki
Sprzęt RTV
Żarówki
Książki

3 KOLUMNA

Butelki plastikowe
Fusy po kawie
Medykamenty
Kable i przewody
Monitory

4 KOLUMNA

Lampy
Skorupki jajek
Papier toaletowy
Smartfony
Opony



Zestawowi ikon zaprojektowanych na potrzeby animacji towarzyszy seria ilustracji, które tworzą kolejne tła narracyjne o charakterze informacyjno-edukacyjnym.

Na potrzeby płynniejszej edycji i animacji konstrukcja ilustracji oparta jest na wspólnej siatce modułowej tworząc spójną serię obrazową o szerokich możliwościach edycji na potrzeby animacji.



1 RZĄD

Plansza początkująca fragment animacji dotyczący tworzyw szklanych.

2 RZĄD

Plansza z uproszczoną panoramą miasta Kwidziń pojawiająca się we wstępie animacji.

3 RZĄD

Plansza z ilustracją promującą alternatywne środki transportu, które nie wydzielają spalin.



1 RZĄD

Plansza przedstawiająca Punkt Selektywnego Zbierania Odpadów Komunalnych na terenie miasta Kwidzyn.

2 RZĄD

Plansza obrazująca straty dla środowiska spowodowane używaniem pieców na węgiel.

3 RZĄD

Rozwinięcie poprzedniej planszy opisującej straty dla środowiska naturalnego spowodowane spalaniem węgla.



1 RZĄD

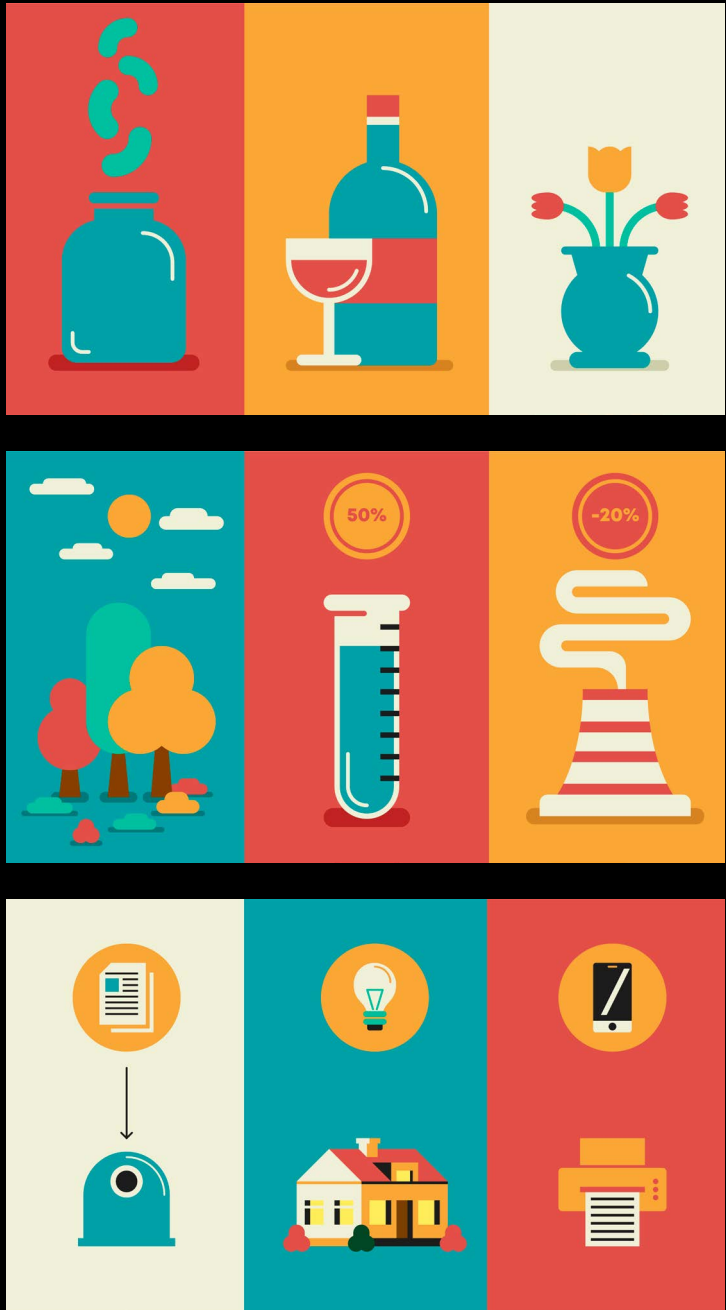
Plansza przedstawiająca szerokie możliwości zastosowania szklanych pojemników i naczyń.

2 RZĄD

Plansza opisująca korzyści dla środowiska wynikające z redukcji zużycia wody i spalin.

3 RZĄD

Plansza informująca o korzyściach z segregacji śmieci, oszczędzania energii elektrycznej i redukcji papieru.



1 RZĄD

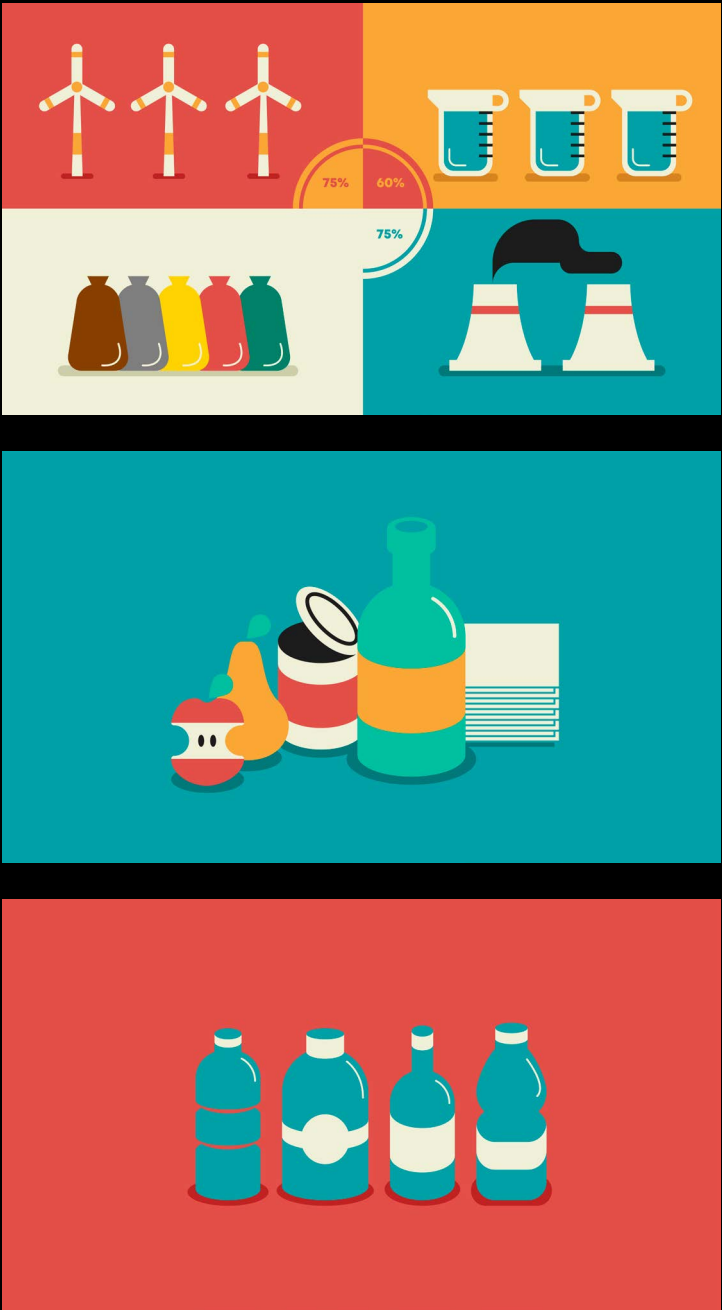
Plansza z informacjami na temat procentowego zmniejszenia zużycia energii dzięki recyklingowi papieru.

2 RZĄD

Plansza przedstawiająca przykładowe materiały podlegające segregacji.

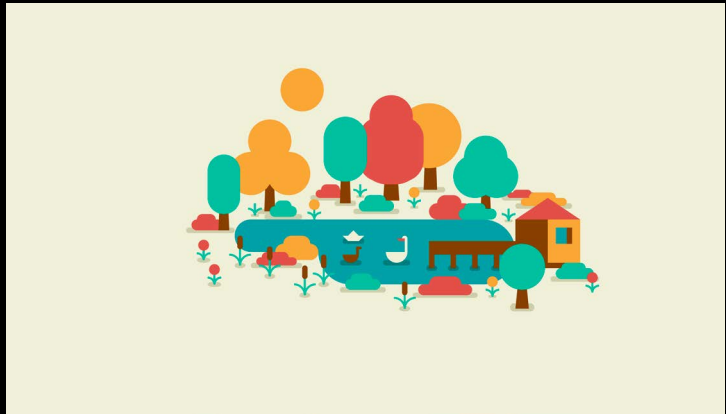
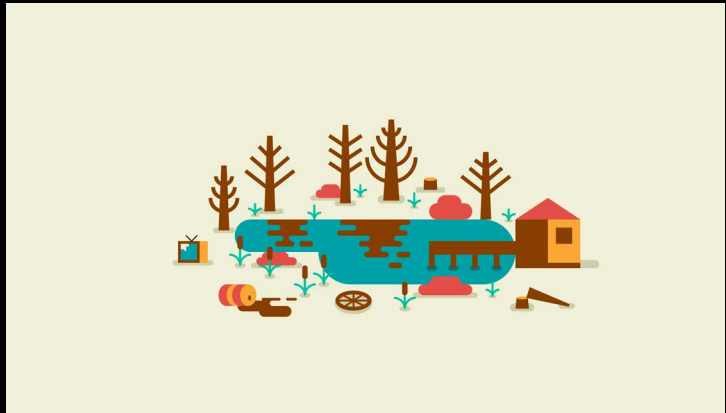
3 RZĄD

Plansza prezentująca rodzaje pojemników do przechowywania płynów i napojów.



1 RZĄD

Plansza przedstawiająca degradację środowiska naturalnego.



2 RZĄD

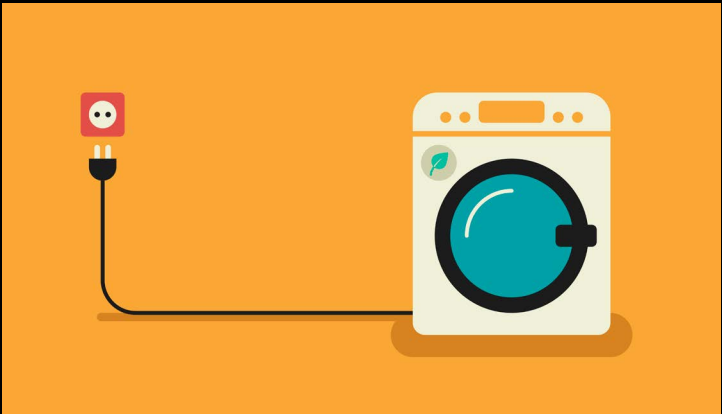
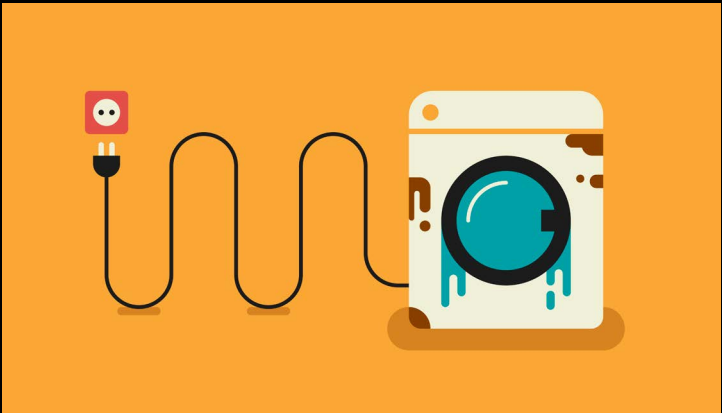
Plansza przedstawiająca środowisko przez zanieczyszczeniem.

3 RZĄD

Plansza poprzedzająca fragment animacji dotyczący gospodarstwa domowego.

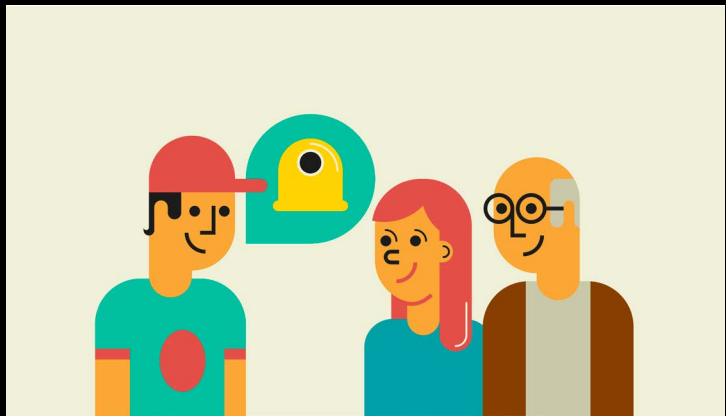
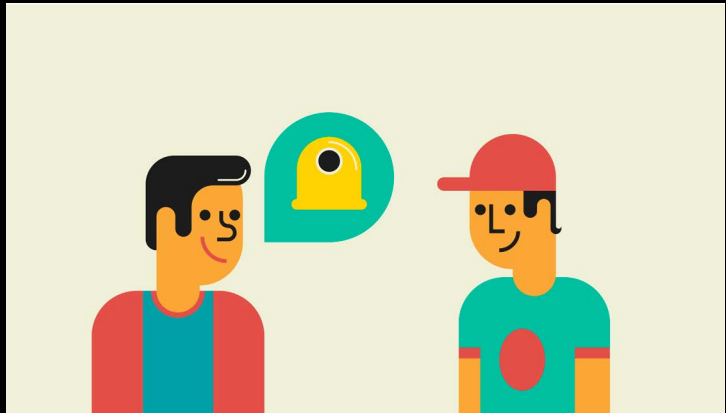
3 RZĘDY

Plansza towarzysząca fragmentowi animacji, który opisuje zależność stanu technicznego sprzętu domowego do zużycia energii elektrycznej.



3 RZĘDY

Ilustracje towarzyszące fragmentowi animacji, który zachęca do wymiany wiedzy na temat prawidłowego segregowania śmieci i dbania o środowisko.



1 RZĄD

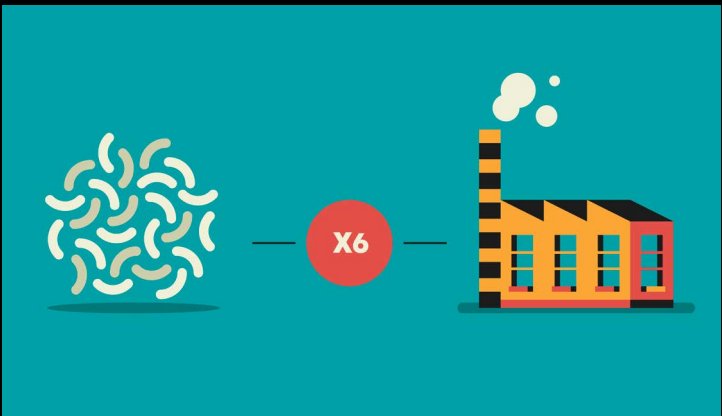
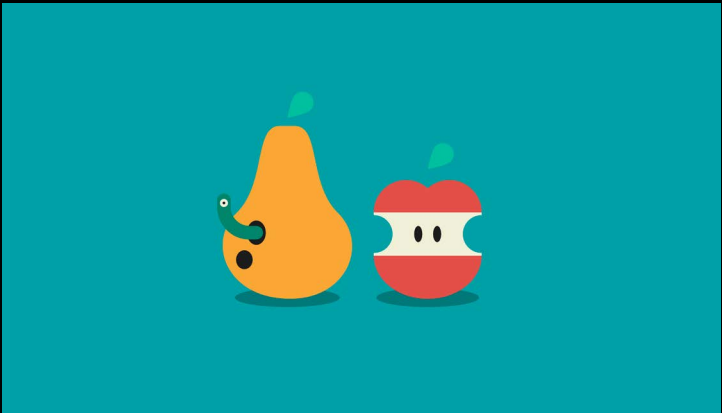
Fragment animacji będący wstępem do infografik na temat odpadów naturalnych.

2 RZĄD

Plansza przedstawiająca możliwość 6-krotnego przetwarzania włókien celulozowych, z których składa się papier.

3 RZĄD

Fragment animacji dotyczący produkcji tworzyw sztucznych z przeróbki ropy naftowej.



1 RZĄD

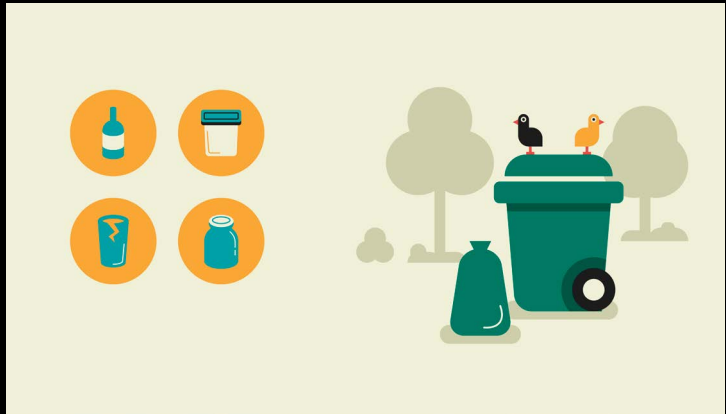
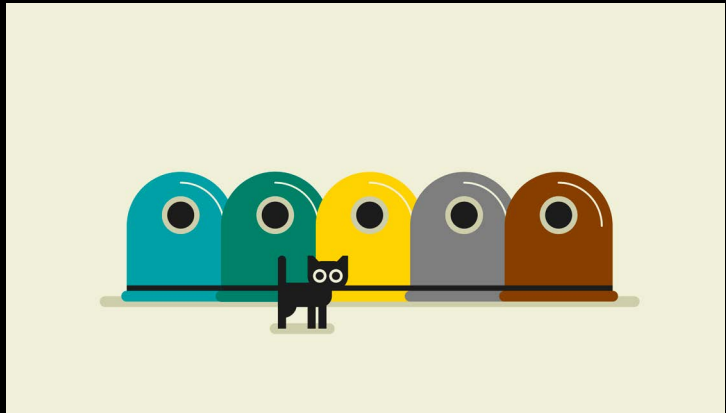
Fragment animacji przedstawiający rodzaje pojemników na śmiecie według oznakowania kolorystycznego.

2 RZĄD

Plansza informująca jakie rodzaje odpadów szklanych podlegają segregacji w zielonych pojemnikach.

3 RZĄD

Plansza z informacjami na temat odpadów szklanych, które nie powinny być składowane w zielonych pojemnikach.



1 RZĄD

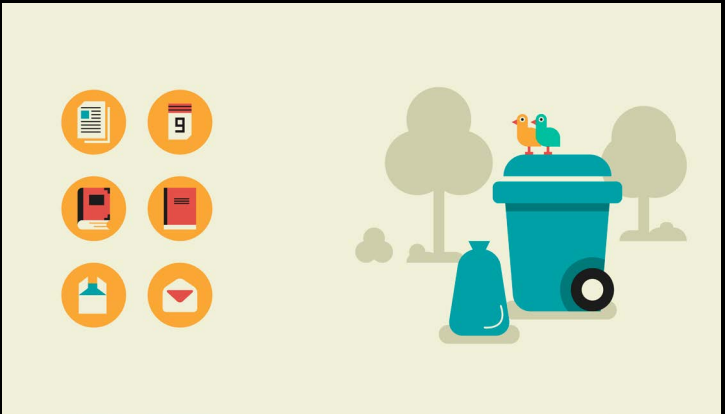
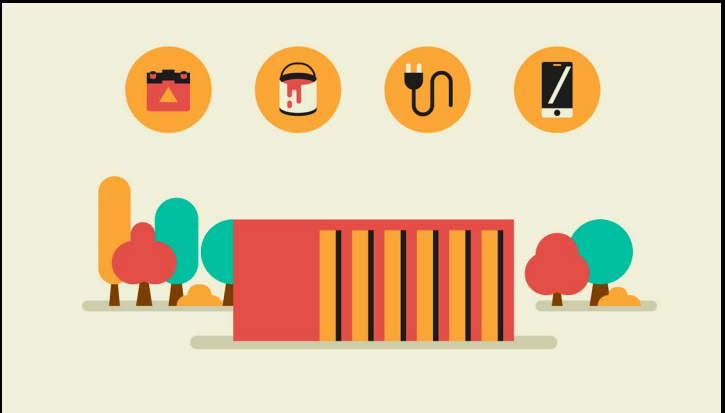
Plansza z informacjami na temat rodzajów odpadów, które podlegają składowaniu w przeznaczonych kontenerach.

2 RZĄD

Plansza informująca jakie rodzaje odpadów papierniczych podlegają segregacji w niebieskich pojemnikach.

3 RZĄD

Plansza z informacjami na temat odpadów papierniczych, które nie powinny być składowane w zielonych pojemnikach.



1 RZĄD

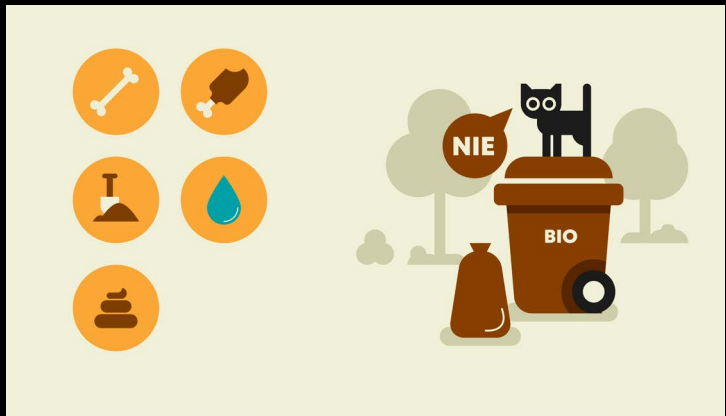
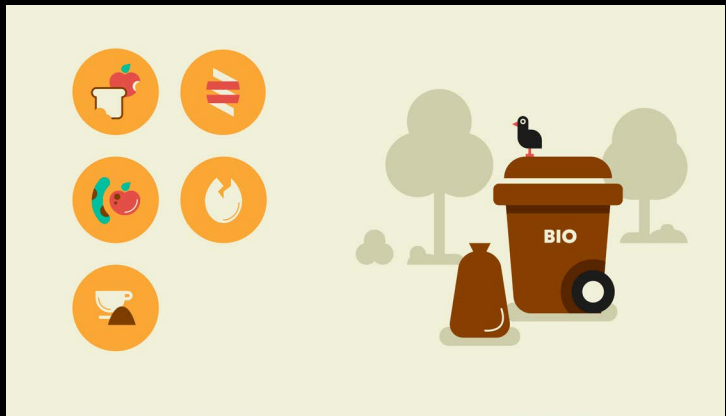
Plansza z informacją na temat segregacji popiołu.

2 RZĄD

Plansza informująca jakie rodzaje odpadów organicznych podlegają segregacji w brązowych pojemnikach

3 RZĄD

Plansza z informacjami na temat odpadów organicznych, które nie powinny być składowane w brązowych pojemnikach.



1 RZĄD

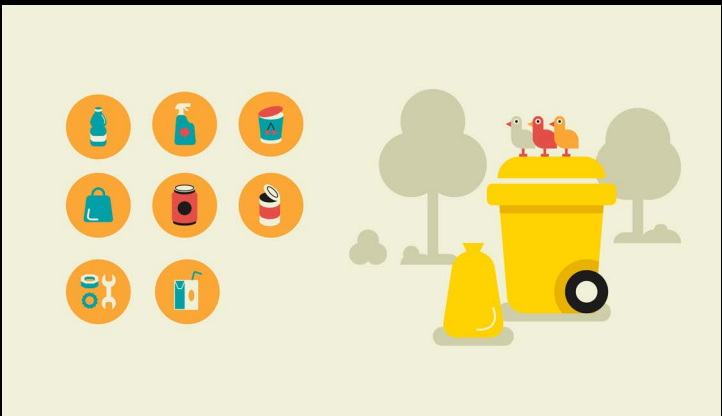
Plansza rozpoczynająca fragment animacji dotyczący odpadów działkowych.

2 RZĄD

Plansza informująca jakie rodzaje odpadów z tworzyw sztucznych podlegają segregacji w żółtych pojemnikach.

3 RZĄD

Plansza z informacjami na temat odpadów z tworzyw sztucznych, które nie powinny być składowane w żółtych pojemnikach.



1 RZĄD

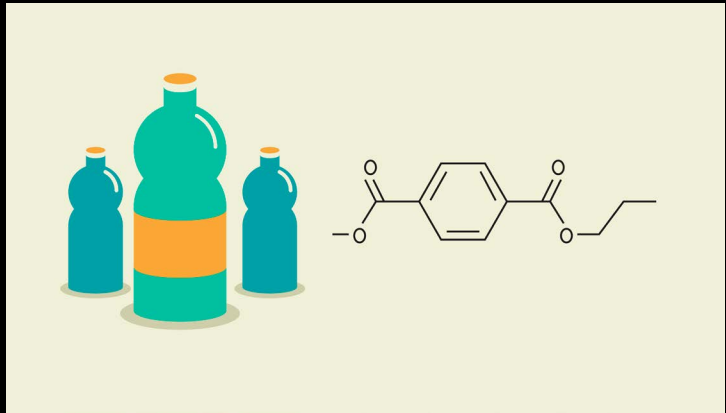
Plansza, która na przykładzie butelek przedstawia chemiczny wzór strukturalny plastiku.

2 RZĄD

Plansza tworząca fragment animacji na temat negatywnych skutków spalania tworzyw sztucznych.

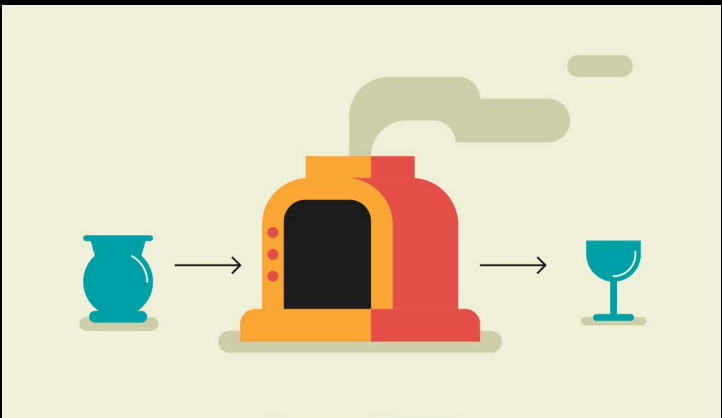
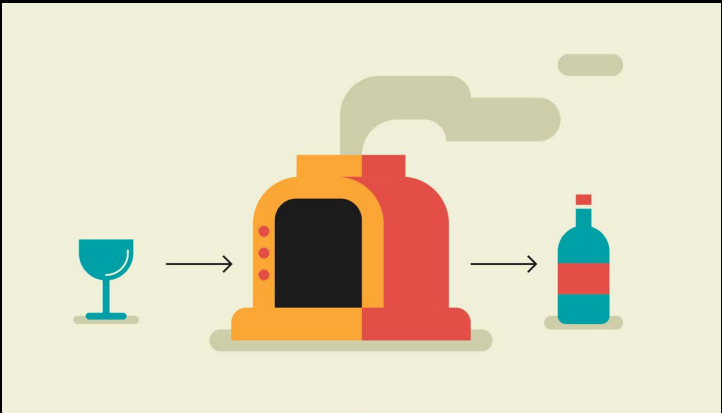
3 RZĄD

Plansza towarzysząca fragmentowi animacji dotyczącemu korzyści z recyklingu szkła.



3 RZĘDY

Plansze ilustrujące możliwości recyklingu na przykładzie przetapianych naczyń oraz namiotu turystycznego, do którego produkcji użyto butelek po napojach.



Studiuj na ASP

Projekty materiałów informacyjnych i promocyjnych

03

Biuro Promocji Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

2017 – 2019

Opis projektu

W 2017 roku rozpocząłem współpracę z Biurem Promocji Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Początkowa kooperacja miała na celu wypracowanie cyklu materiałów promocyjnych i informacyjnych dotyczących organizacji studiów w Akademii, które miały być rozpowszechniane w formie drukowanych broszur na dniach otwartych uczelni oraz na targach edukacyjnych w kraju i za granicą.

Początkowo zakres wypracowanych materiałów wizualnych zamykał się do serii piktogramów przedstawiających Wydziały i Kierunki studiów, które występowały w towarzystwie opisów w Folderze Rekrutacyjnym. Z biegiem czasu zestaw poszerzył się o cykl linearnych ilustracji wykorzystywanych w materiałach promocyjnych i na plakatach dni otwartych.

Seria graficzna powstała na doraźne potrzeby upłynnienia przekazu informacji, na czas pracy nad modernizacją strony internetowej uczelni. Była jednocześnie możliwością zasięgnięcia pierwszych opinii na temat funkcjonalności projektu oraz uwag dotyczących jego wad. Doświadczenie wyniesione z pracy nad pierwszą serią materiałów promocyjnych i informacyjnych ASP we Wrocławiu było pierwszym krokiem w stronę wypracowywania alfabetów wizualnych, dla których ostatnim zastosowaniem stał się przewodnik dla studentów zagranicznych.

1 KOLUMNA

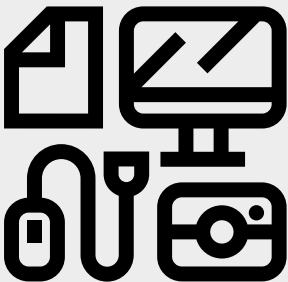
Wydział Malarstwa i Rzeźby

Wydział Wzornictwa
i Architektury Wnętrz

2 KOLUMNA

Wydział Grafiki i Sztuki Mediów

Wydział Konserwacji
i Restauracji Ceramiki i Szkła



1 KOLUMNA

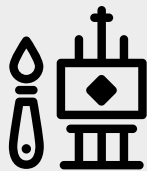
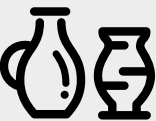
Ceramika
Konserwacja Ceramiki i Szkła
Szkło

2 KOLUMNA

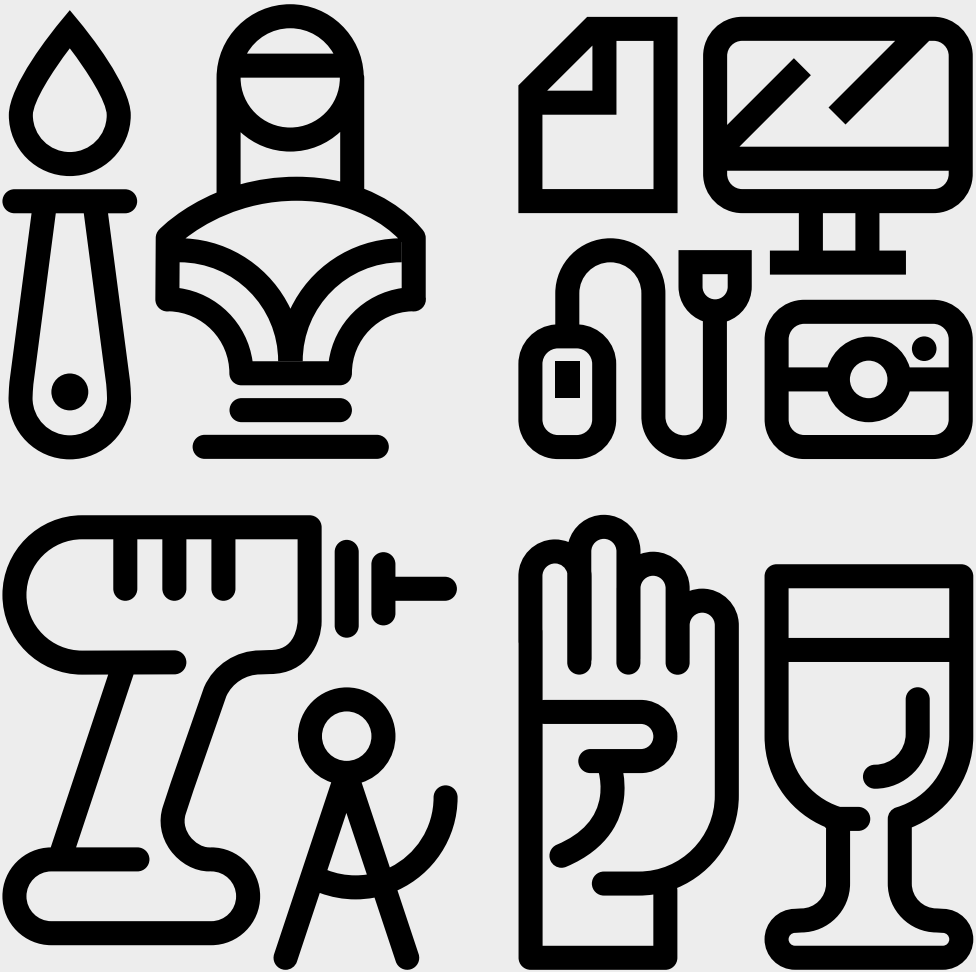
Wzornictwo Przemysłowe
Architektura Wnętrz
Fotografia i Multimedia

3 KOLUMNA

Rzeźba
Malarstwo
Mediacja Sztuki



Zbiór piktogramów przedstawiających Wydziały wchodzące w skład struktury Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu poza występowaniem w folderze rekturacyjnym znalazł zastosowanie jako motyw ilustracyjny pojawiający się na plakacie dni otwartych ASP w 2019 roku.



Plakat na Dni Otwarte ASP we Wrocławiu z wykorzystaniem piktogramów przedstawiających Wydziały, które w bliskim sąsiedztwie kompozycyjnym na plakacie tworzą linearny wzór ilustracyjny.



Projekt plakatu promującego dni otwarte Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu z wykorzystaniem ilustracji rozwiniętej o szerszą, dedykowaną plakatowi paletę kolorystyczną.

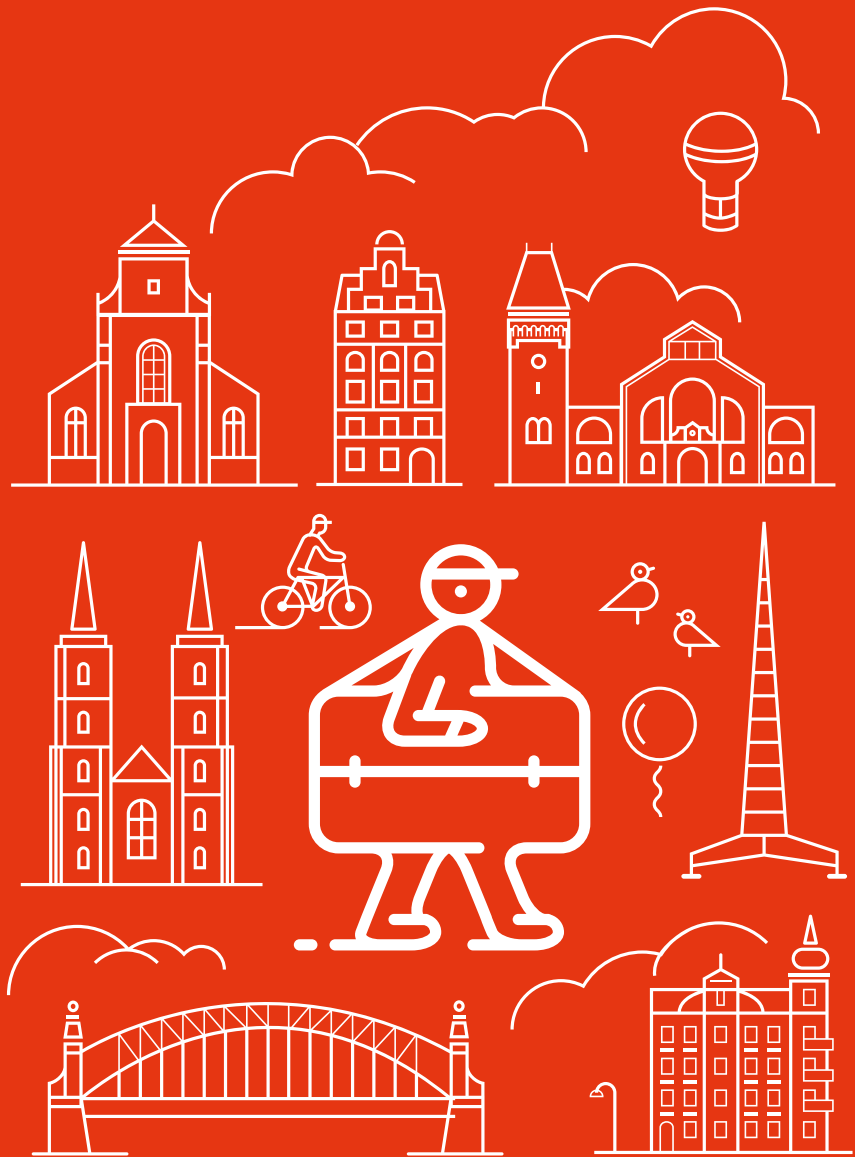


Projekt ilustracji pojawiającej się jako element gadżetów promocyjnych rozpowszechnianych na targach uczelni wyższych i w ramach dni otwartych Akademii Sztuk Pięknych.



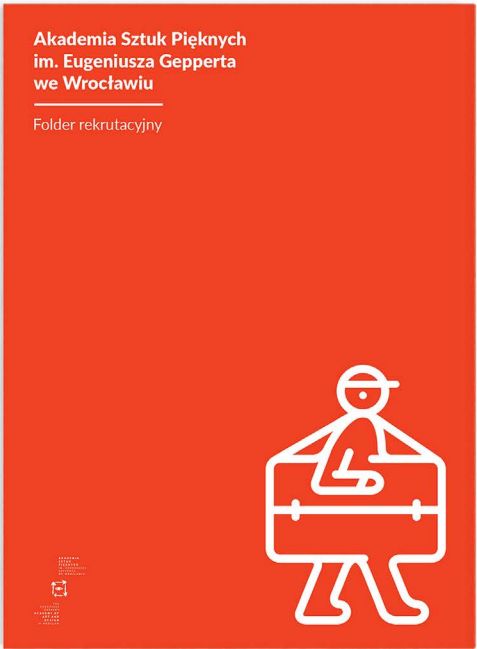
W dalszym procesie pracy nad kolejnymi materiałami informacyjnymi i promocyjnymi, podstawowy zestaw piktogramów uzupełniony został linearnymi ilustracjami, które pojawiają się w kontekście gadżetów promocyjnych.

Rozwijana warstwa ilustracyjna utrzymana w linearniej konstrukcji o zawężonej kolorystyce miała na celu wypracowanie spójnej stylistyki, której forma mogła odznaczać się w gąszczu materiałów promocyjnych innych uczelni wyższych.



OKŁADKA

Okladka pierwszej serii Folderu rekrutacyjnego Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu z wykorzystaniem motywu zaczerpniętego z serii ilustracyjnej stworzonej na potrzeby materiałów i informacyjnych i promocyjnych.



1 RZĄD

Rozkładówka przedstawiająca strukturę uczelni oraz dane adresowe z wykorzystaniem serii piktogramów.

2 RZĄD

Szablon rozkładówki z informacjami na temat kolejnych kierunków studiów w sąsiedztwie piktogramu.



1 RZĄD

Szablon rozkładówki z informacjami na temat kolejnych kierunków studiów w sąsiedztwie piktogramu przedstawiającego kierunek Architektury Wnętrz.

2 RZĄD

Szablon rozkładówki z informacjami na temat kolejnych kierunków studiów w sąsiedztwie piktogramu przedstawiającego kierunek Rzeźby.



1 RZĄD

Szablon rozkładówki z informacjami na temat kolejnych kierunków studiów w sąsiedztwie piktogramu przedstawiającego kierunek Mediacji Sztuki.

2 RZĄD

Szablon rozkładówki z informacjami na temat kolejnych kierunków studiów w sąsiedztwie piktogramu przedstawiającego kierunek Sztuki Mediów.



2 RZĘDY

Projekt okładki notesu jako jednego z serii materiałów promocyjnych z wykorzystaniem ilustracji.



Zestaw materiałów promocyjnych z wykorzystaniem ilustracji i piktogramów wydziałowych.



Erasmus Guide

Projekt przewodnika

04

Klient

Biuro Promocji
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

Rok realizacji

2019

Opis projektu

W 2019 roku we współpracy z Biurem Promocji Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta powstała moja autorska realizacja przewodnika dla studentów programu Erasmus+ wizytujących ASP we Wrocławiu. Duży wpływ na ostateczny kształt projektu miały moje analizy i wnioski płynące z doświadczenia koordynatora wydziałowego Programu Erasmus+, którego funkcję pełnię od 2015 roku. Przewodnik jest próbą syntetycznego uchwycenia wyselekcjonowanych wcześniej informacji dotyczących struktury uczelni jak i życia codziennego w kraju nad Wisłą.

Tematyka przewodnika obejmuje przydatne informacje związane ze strukturą Wydziałów Akademii Sztuk Pięknych oraz wskazówki dotyczące życia codziennego w Polsce — od cen podstawowych produktów czy biletów komunikacji miejskiej, aż po turystyczne mapy przedstawiające najważniejsze zabytki Wrocławia oraz Polski.

Projekt bazuje na doświadczeniu wyniesionym z pracy nad materiałami promocyjnymi i informacyjnymi dla Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Jest jednocześnie udoskonaleniem idei systemowej ilustracji, która zaczęła kiełkować we wcześniejszym projekcie realizowanym we współpracy z Biurem Promocji ASP we Wrocławiu.

Na potrzeby publikacji powstała rozbudowana seria obrazowa złożona z elementów odwołujących się do tematyki przewodnika, które używane w towarzystwie kolejnych rozdziałów tworzą ilustracyjne narracje w formie prostych infografik, map i kompozycji. Rozbudowany zestaw jednostek wizualnych tworzących kolejne struktury ilustracyjne przewodnika poza pierwotną funkcją obrazowania informacji, został użyty w kolejnej serii materiałów promujących ASP we Wrocławiu.

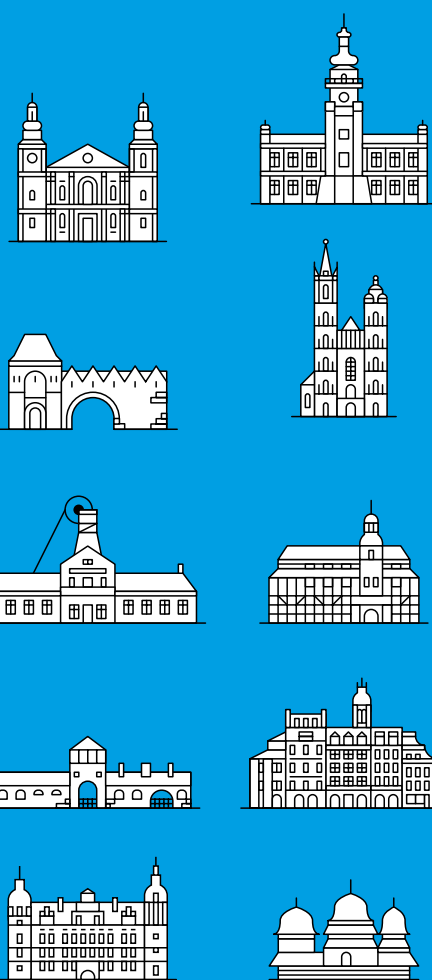
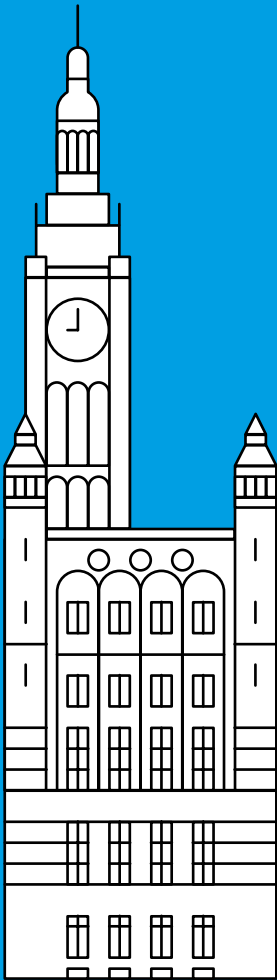
Na potrzeby przewodnika powstała seria landmarków opisujących najważniejsze atrakcje turystyczne Wrocławia oraz wpisane na listę Unesco zabytkowe obiekty z obszaru Polski. Seria landmarków znalazła zastosowanie w przewodniku w rozdziale dotyczącym turystyki.

1 KOLUMNA

Kalwaria Zebrzydowska
Stare Miasto w Toruniu
Kopalnia w Wieliczce
Auschwitz Birkenau
Muskauer Park

1 KOLUMNA

Stere Miasto w Zamościu
Kościół Mariacki
Kościół Pokoju
Stare Miasto w Warszawie
Drewniane cerkwie



1 KOLUMNA

Katedra Św. Jana Chrzciciela
Budynek Wydziału Architektury
Muzeum Przyrodnicze
Muzeum Narodowe
Uniwersytet Wrocławski

2 KOLUMNA

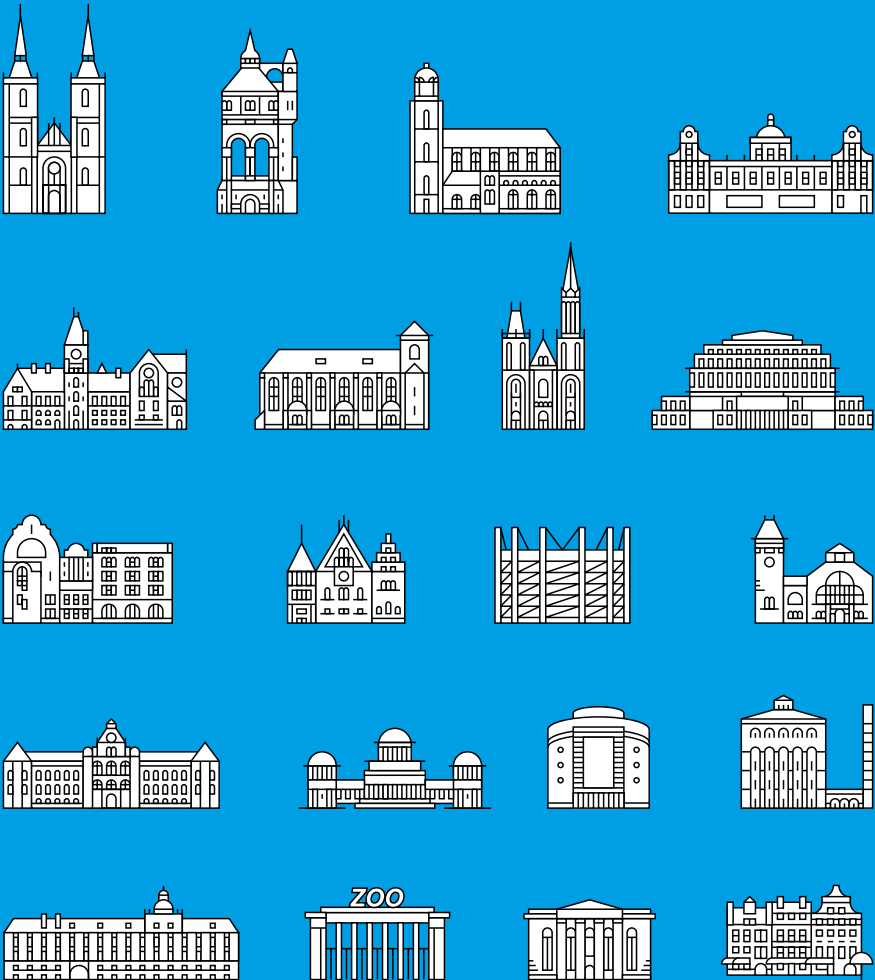
Stara wieża ciśnień
Kościół NMP na Piasku
Ratusz miejski
Pawilon Pięciu Kopuł
Ogród Zoologiczny

3 KOLUMNA

Kościół Św. Elżbiety
Kościół Michała Archanioła
Panorama Racławicka
Muzeum Sztuki Współczesnej
Synagoga

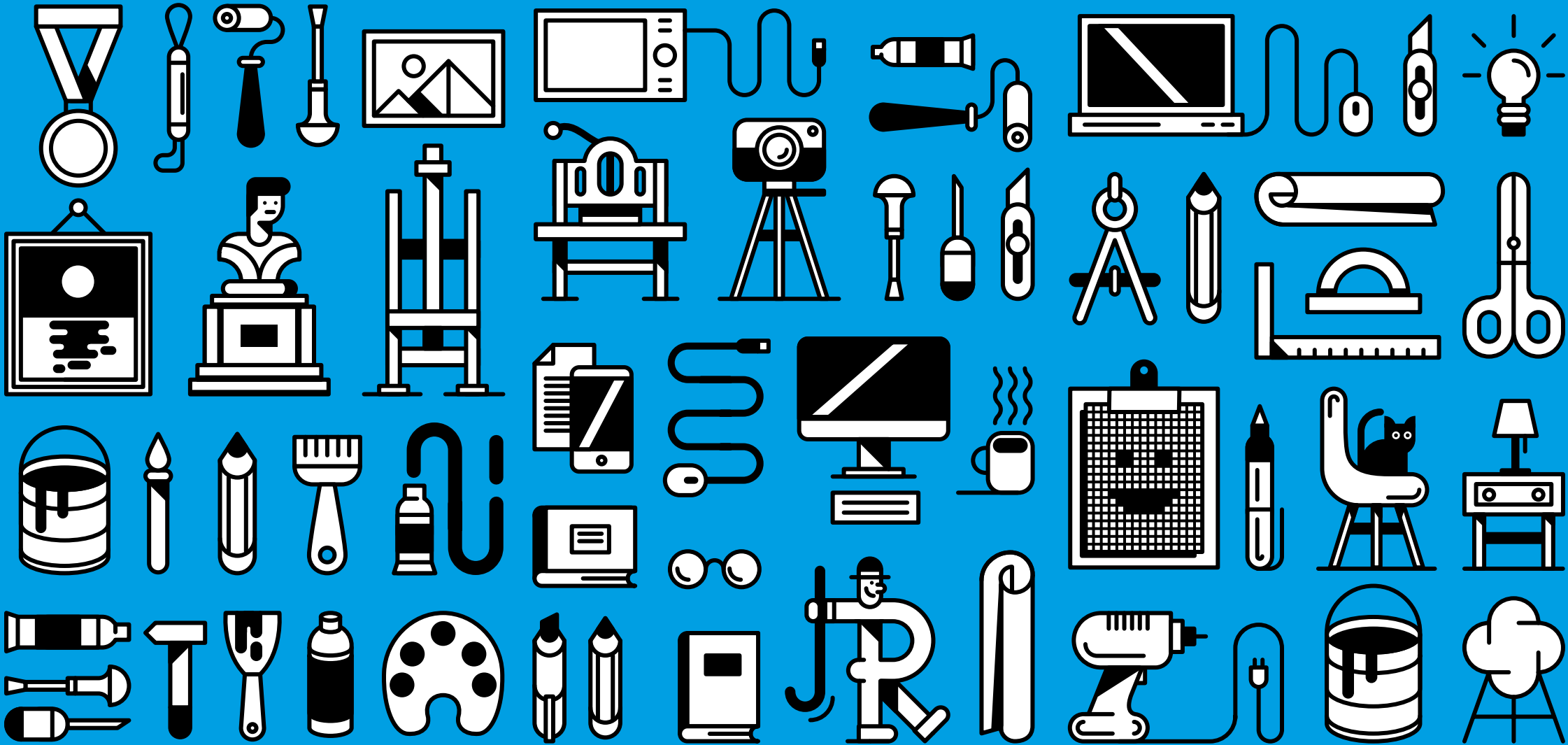
4 KOLUMNA

Ossolineum
Hala Stulecia
Hala Targowa
Hydropolis
Plac Solny



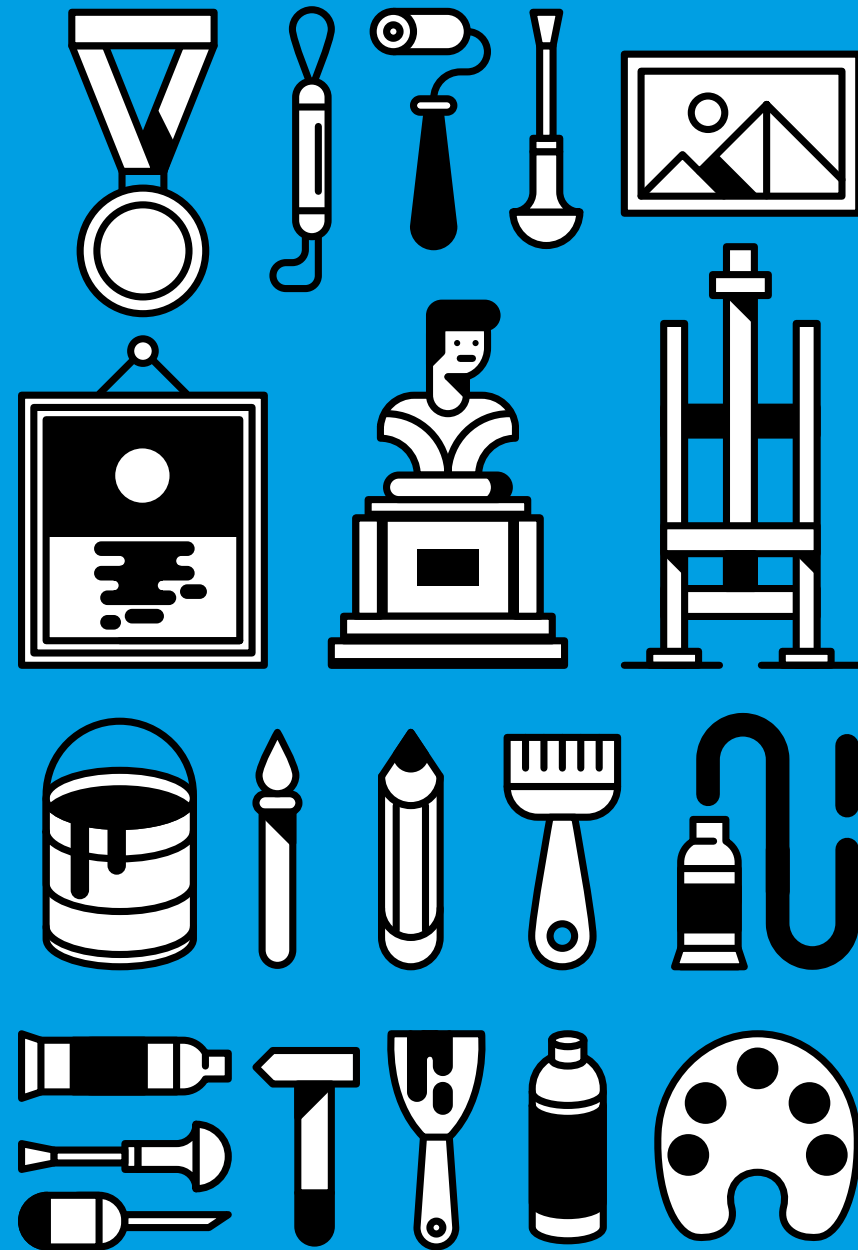
W projekcie przewodnika została wykorzystana seria wizualna przedstawiająca narzędzia i symbole odnoszące się do poszczególnych wydziałów znajdujących się w strukturze uczelni i inne motywy graficzne odnoszące się do tematyki przewodnika.

Graficzne jednostki tworzące prosty alfabet wizualny układane są w różnych kompozycjach i tworzą warstwę ilustracyjną o charakterze informacyjnym, która towarzyszy kolejnym rozdziałom przewodnika dla studentów zagranicznych.



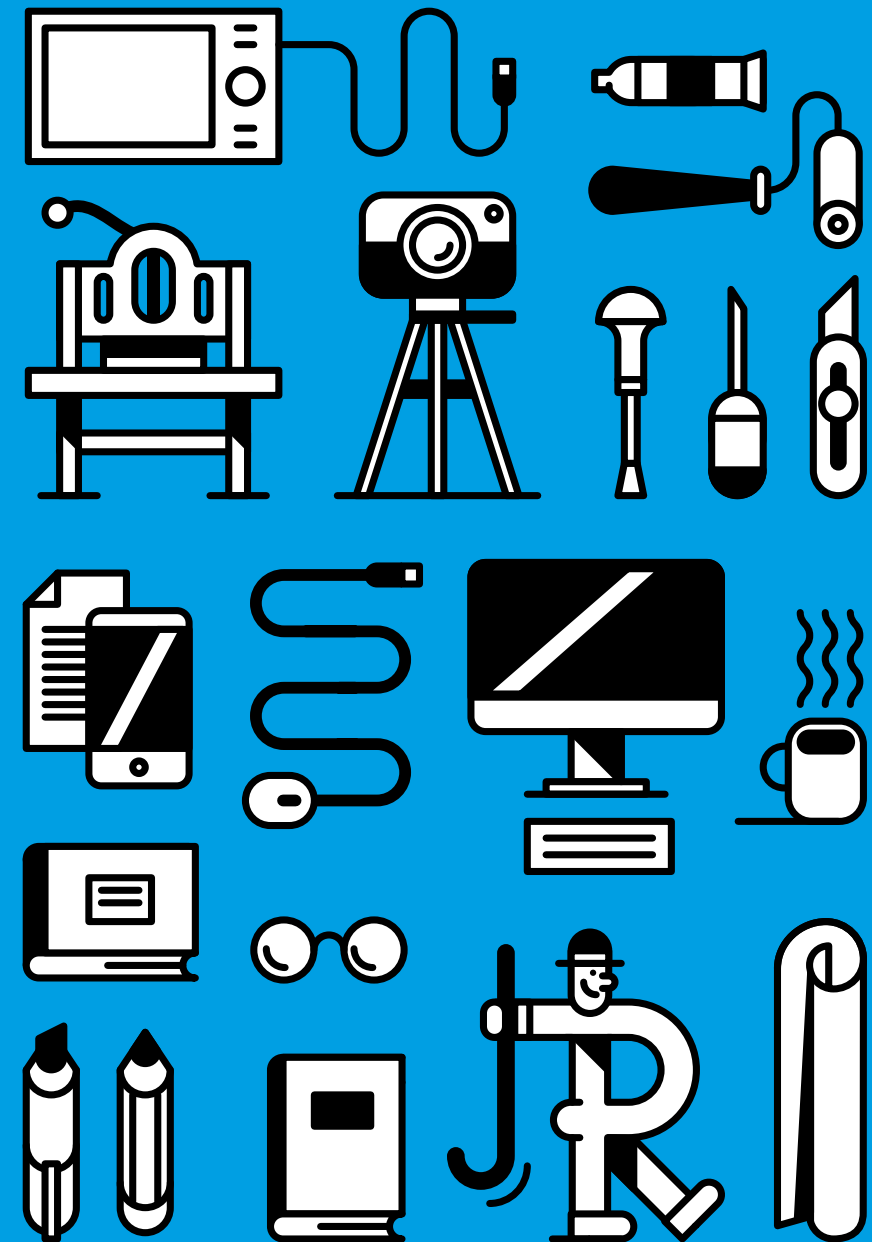
Wydział Malarstwa i Rzeźby

Zestaw obrazowy wykorzystany w przewodniku w kontekście rozdziału z informacjami praktycznymi dotyczącymi struktury i organizacji Wydziału Malarstwa i Rzeźby ASP we Wrocławiu.



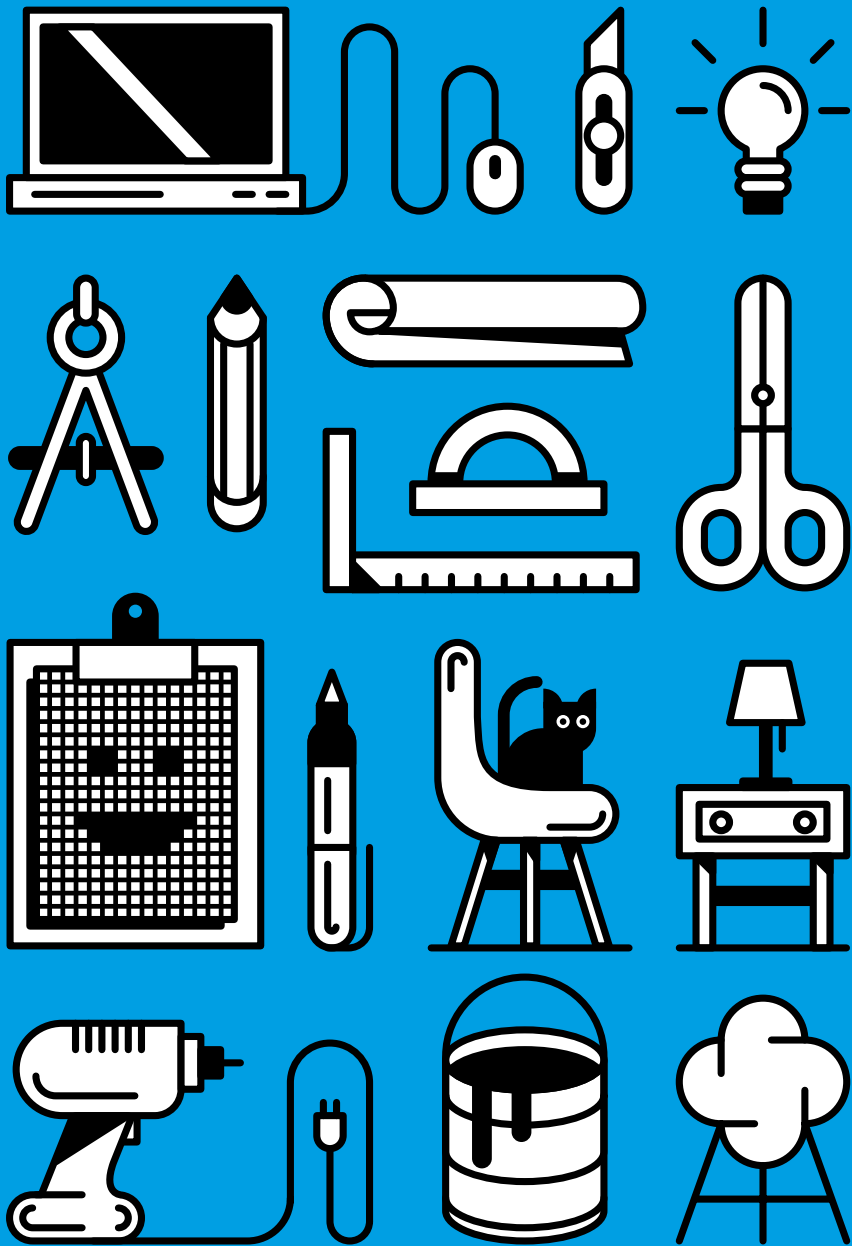
Wydział Grafiki i Sztuki Mediów

Zestaw obrazowy wykorzystany w przewodniku w kontekście rozdziału z informacjami praktycznymi dotyczącymi struktury i organizacji Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów ASP we Wrocławiu.



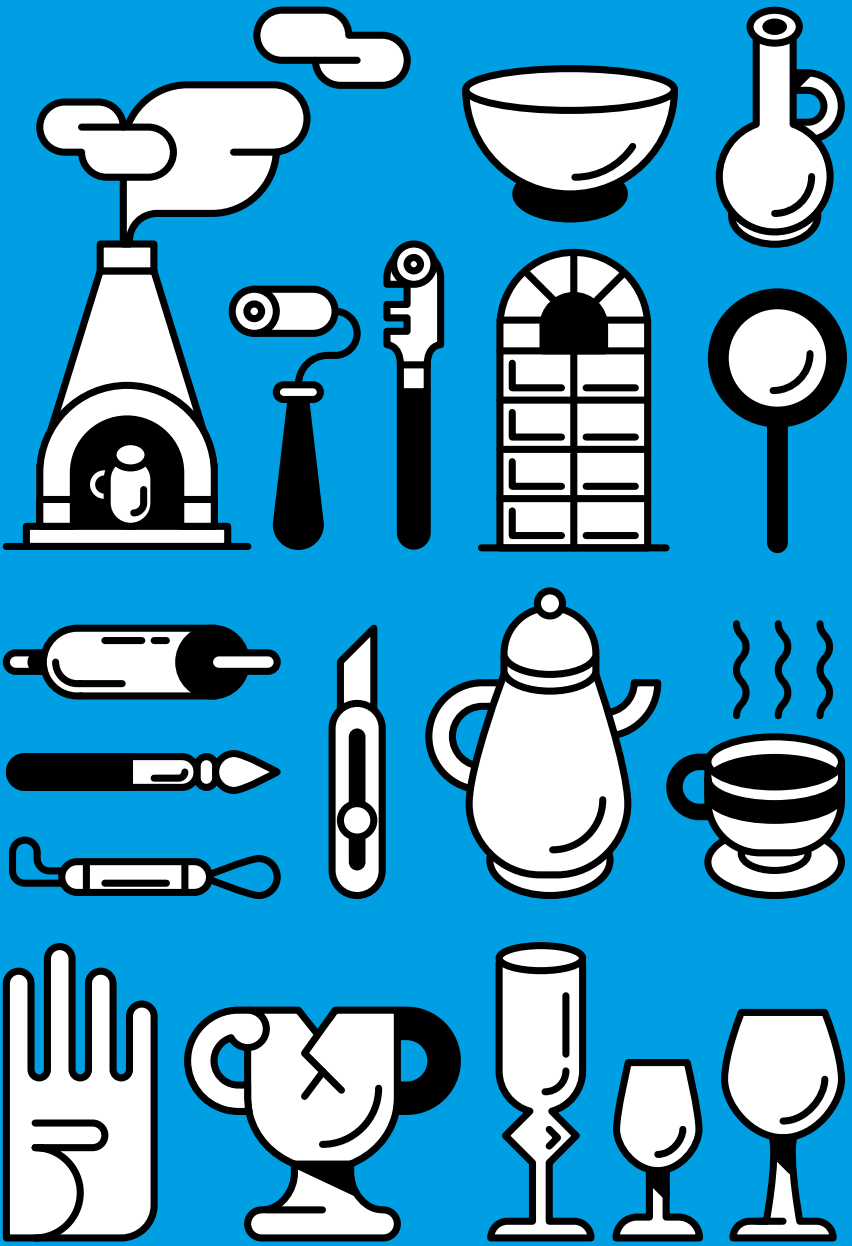
Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa

Zestaw obrazowy wykorzystany w przewodniku w kontekście rozdziału z informacjami praktycznymi dotyczącymi struktury i organizacji Wydziału Architektury Wnętrz i Wzornictwa ASP we Wrocławiu.



Wydział Ceramiki i Szkła

Zestaw obrazowy wykorzystany w przewodniku w kontekście rozdziału z informacjami praktycznymi dotyczącymi struktury i organizacji Wydziału Ceramiki i Szkła ASP we Wrocławiu.



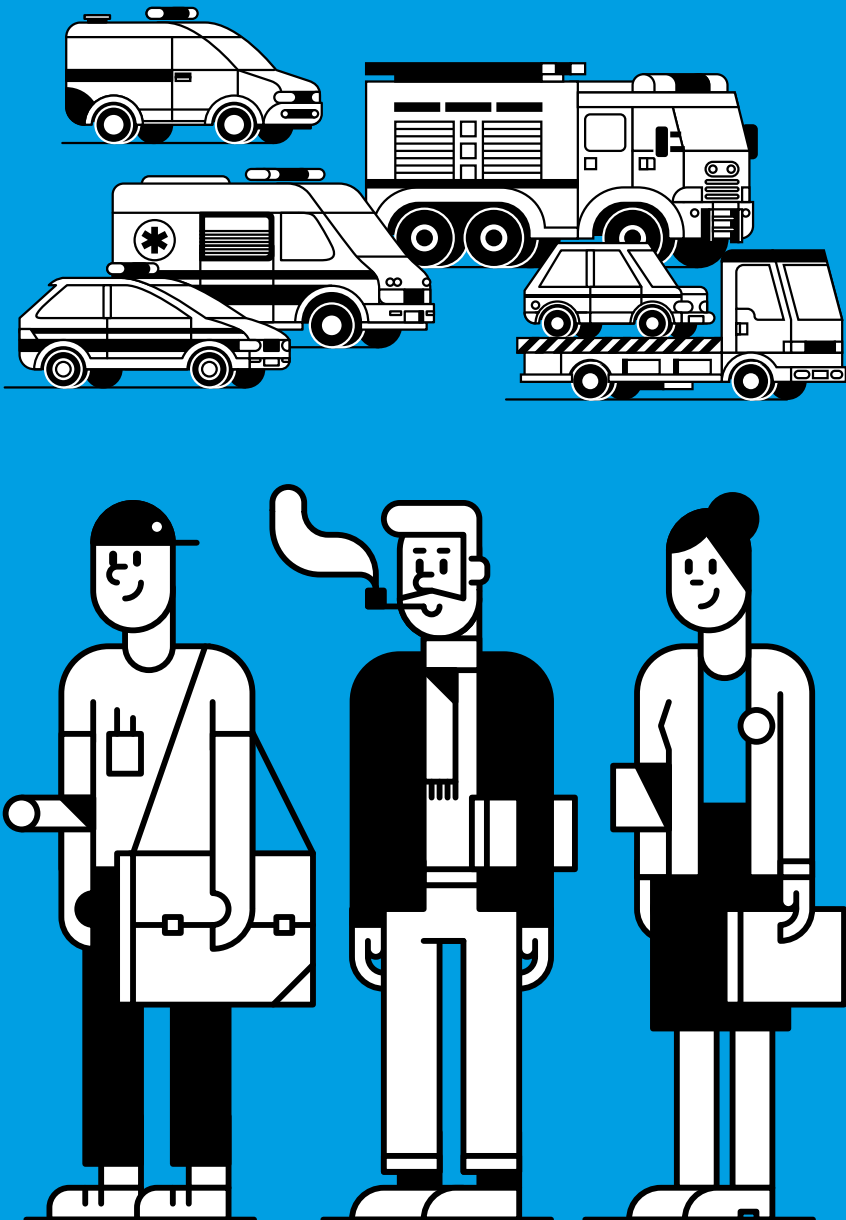
Martwa natura

Ilustracja w postaci martwej natury użyta w infografice dotyczącej cen podstawowych produktów spożywczych, wynajmu mieszkania i cen biletów komunikacji miejskiej obowiązujących na terenie Wrocławia i reszty kraju.



Numery alarmowe, ASP w liczbach

Ilustracje wykorzystane w infografikach informujących o ważnych numerach alarmowych obowiązujących na terenie Polski oraz liczbie studentów, pracowników dydaktycznych i administracyjnych w strukturach ASP we Wrocławiu.



Turystyka

Ilustracja rozpoczynająca rozdział przewodnika dotyczący atrakcji turystycznych Wrocławia.



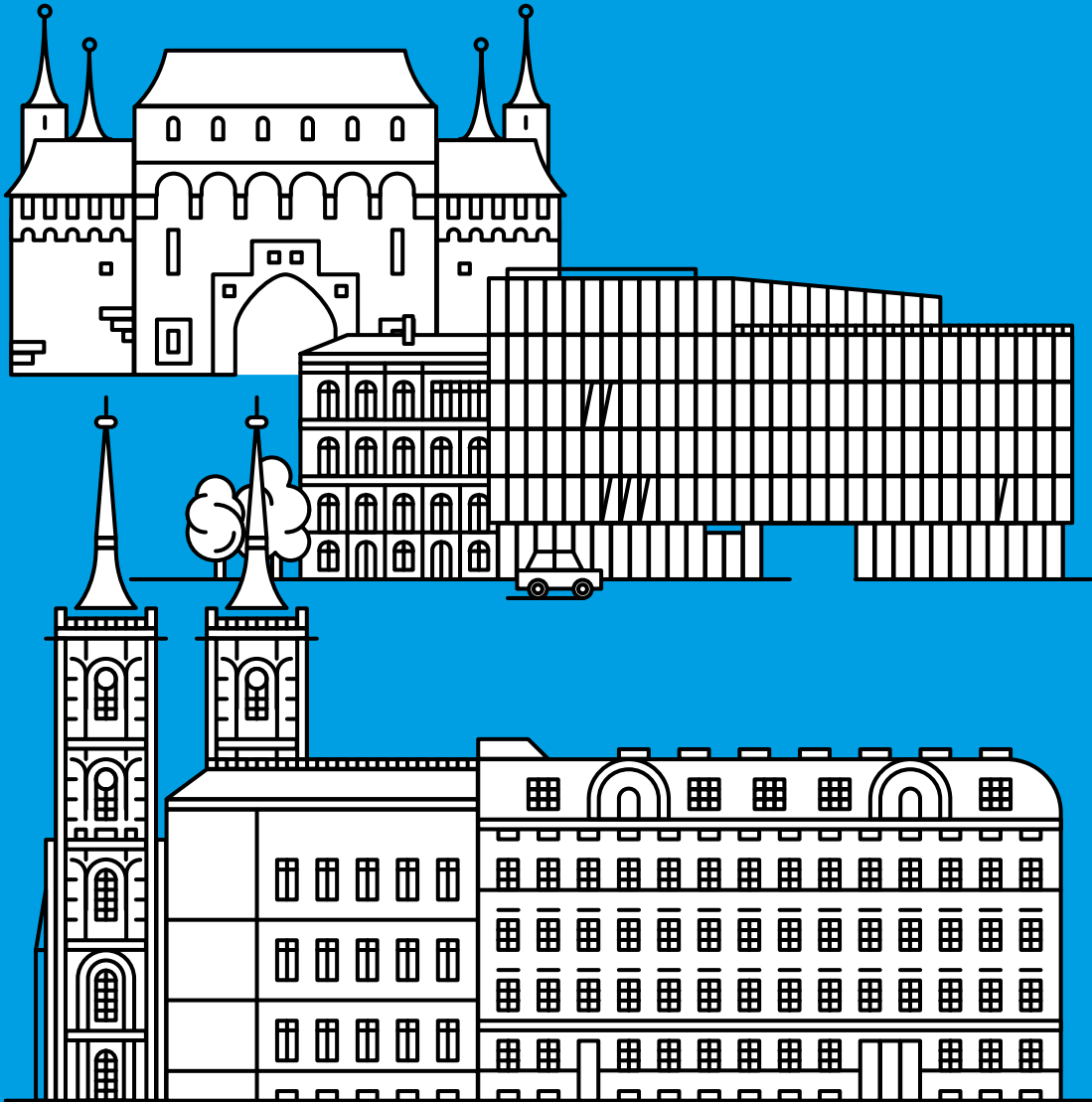
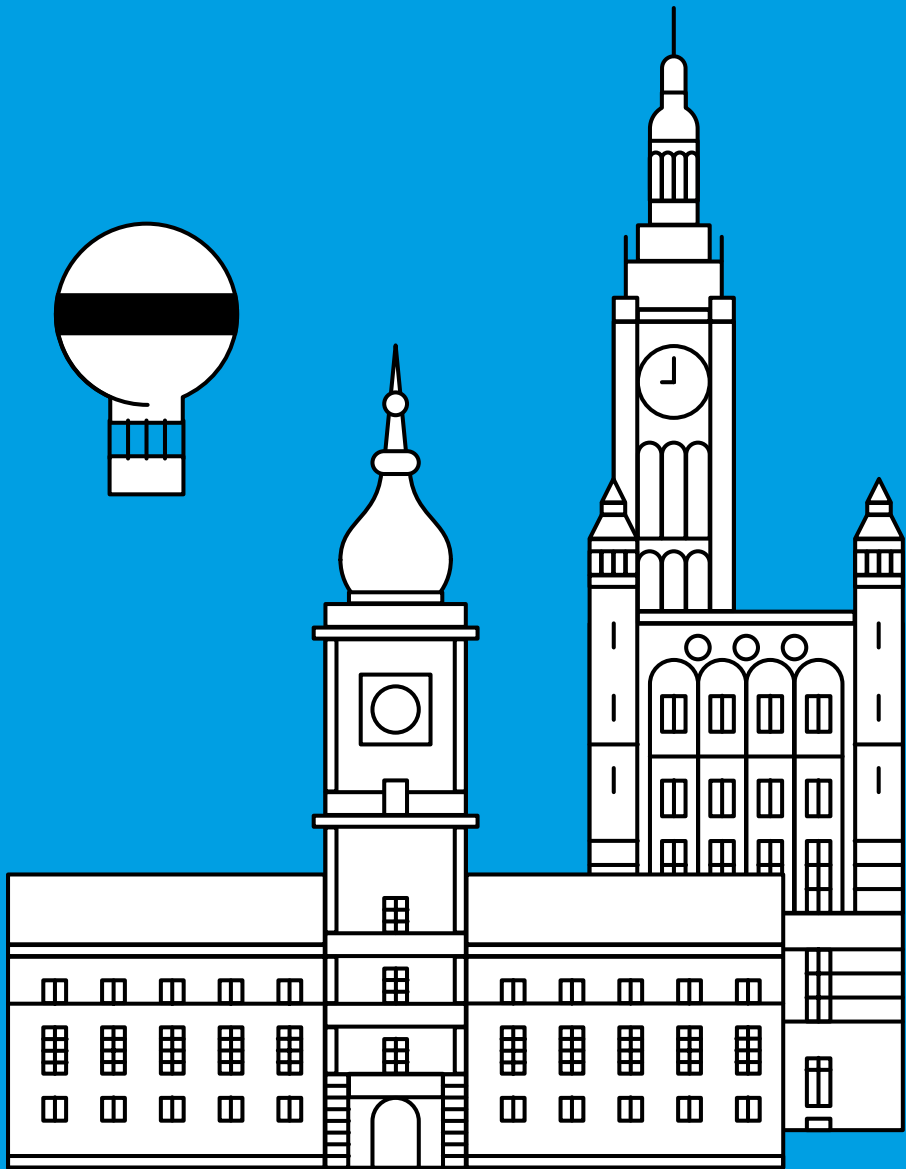
Turystyka

Ilustracja rozpoczynająca rozdział przewodnika dotyczący praktycznych wskazówek dla cudzoziemców odwiedzających Polskę.



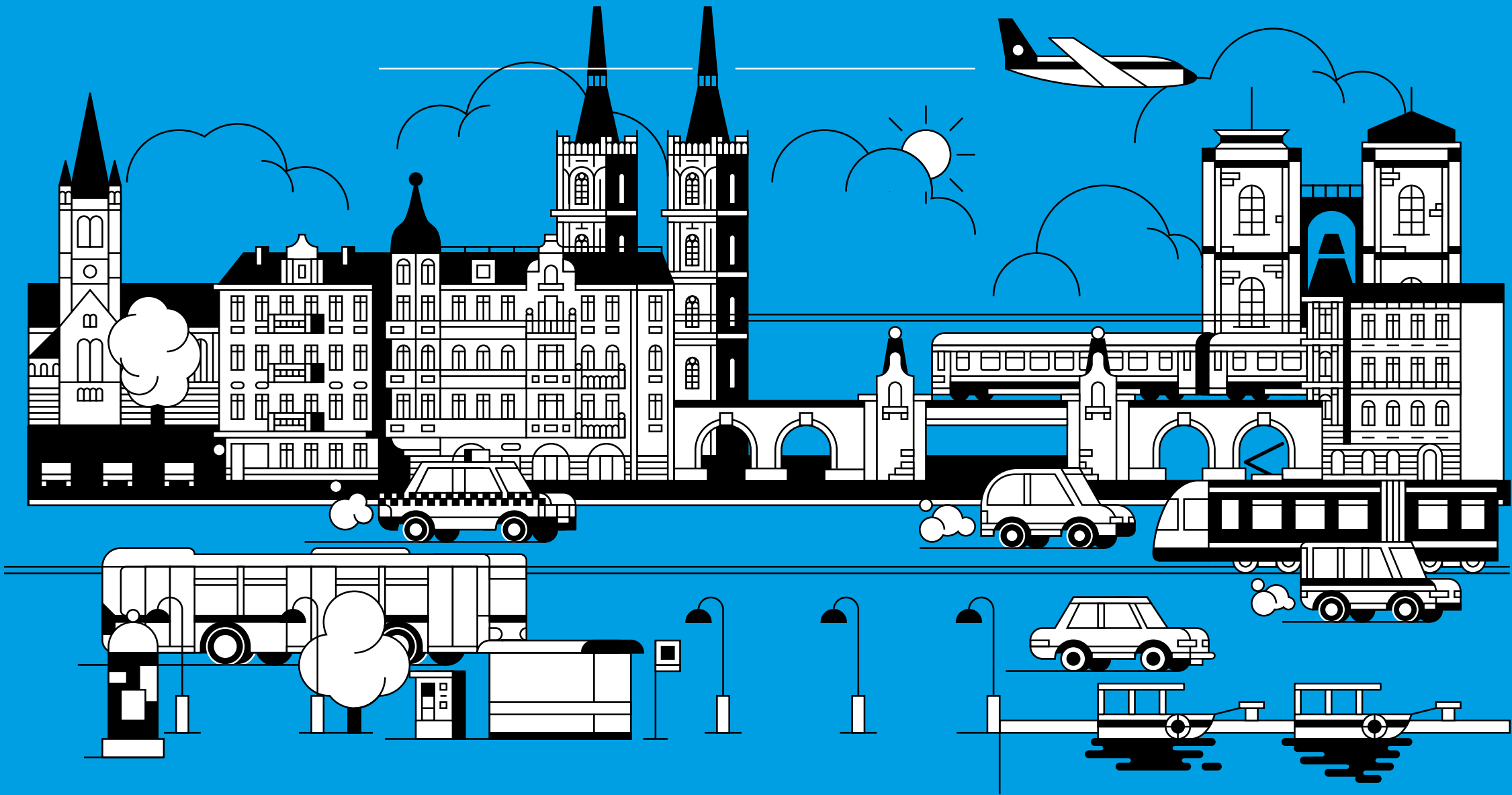
Ilustracje uzupełniające

Seria uzupełniających ilustracji funkcjonujących poza serią graficzną, powstała na doraźne potrzeby kompozycyjne w rozdziałach przewodnika dotyczących atrakcji turystycznych Polski oraz danych kontaktowych i adresowych ASP we Wrocławiu.



Transport

Ilustracja przedstawiająca podstawowe środki komunikacji miejskiej i krajowej na tle miasta. Ilustracja została użyta w infografice towarzyszącej fragmentowi przewodnika z praktycznymi informacjami na temat transportu miejskiego.

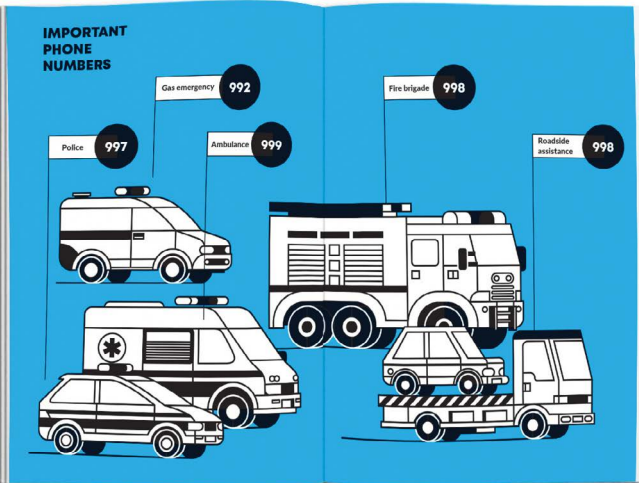
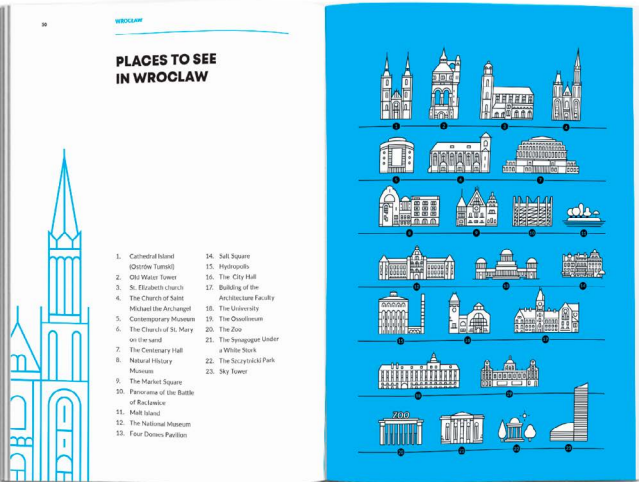


1 RZĄD

Fragment przewodnika z wykorzystaniem serii landmarków towarzyszących rozdziałowi poświęconemu turystyce.

2 RZĄD

Rozkładówka z infografiką dotyczącą obowiązujących w Polsce numerów alarmowych.

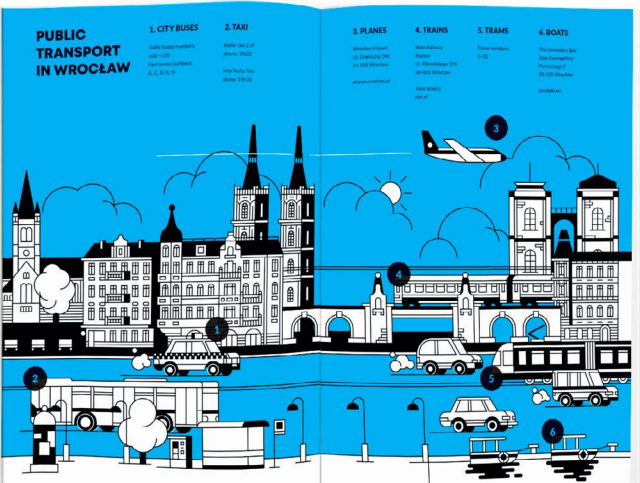


1 RZĄD

Fragment przewodnika z danymi kontaktowymi podstawowych jednostek organizacyjnych ASP we Wrocławiu.

2 RZĄD

Rozkładówka z informacjami na temat transportu publicznego w stolicy Dolnego Śląska.



1 RZĄD

Fragment przewodnika z informacjami na temat Wydziału Malarstwa i Rzeźby, którym towarzyszy ilustracja złożona ze wcześniej wybranych elementów wizualnych odnoszących się do Wydziału.

2 RZĄD

Rozkładówka przewodnika z informacjami na temat Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów.



1 RZĄD

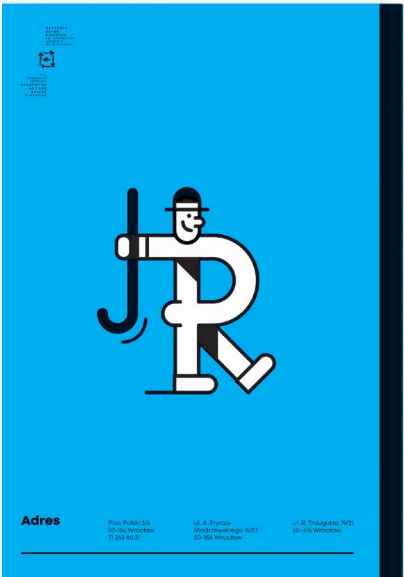
Rozkładówka rozpoczynająca rozdział z praktycznymi wskazówkami dla obcokrajowców odwiedzających Polskę.

2 RZĄD

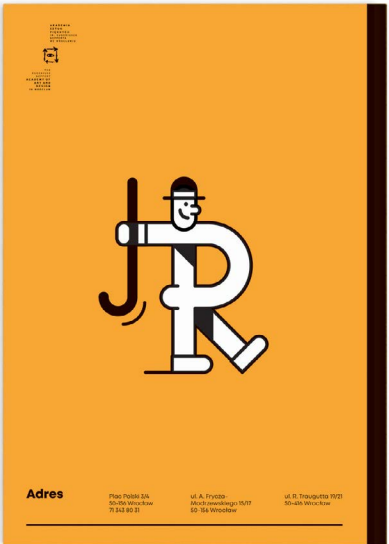
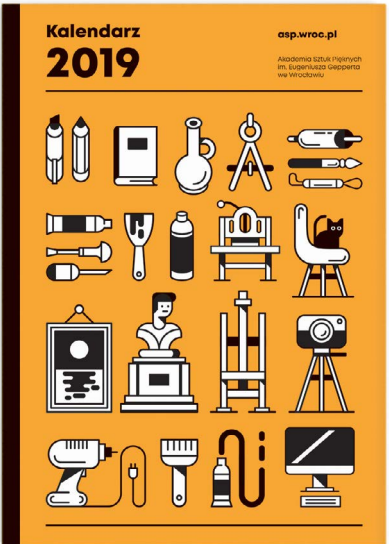
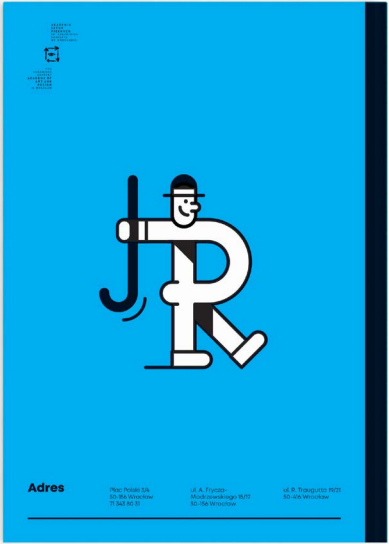
Rozkładówka rozpoczynająca rozdział z informacjami na temat atrakcji turystycznych na terenie Polski wpisanych na listę UNESCO.



Okladka pierwszej edycji przewodnika dla studentów zagranicznych z wykorzystaniem wybranych elementów opracowanego wcześniej systemu ilustracyjnego.



Seria symboli poza narracją informacyjną w obszarze wydawnictwa przewodnika została zastosowana również jako element ilustracyjny pojawiający się w kontekście materiałów promocyjnych ASP we Wrocławiu.



Satisfactory

Identyfikacja wizualna

05

Klient

Właściciel firmy Satisfactory
Arkadiusz Millan

Rok realizacji

2019

Opis projektu

Satisfactory to założona w 2019 roku krakowska firma zajmująca się organizacją imprez integracyjnych. Oferta firmy skierowana jest do grupy docelowej, którą stanowią pracownicy korporacji w przedziale wiekowym 30 – 40 lat. Eventy organizowane przez Satisfactory oferują szeroki zakres aktywności, obejmujących zabawy integracyjne, gry manualne oraz logiczne i zajęcia sportowe.

Punktem wyjścia dla identyfikacji jest logo powstałe z połączenia dwóch symboli – kości do gry oraz fabryki, co stanowi bezpośrednie nawiązanie do nazwy firmy. Logo zostało rozwinięte o warstwę ilustracyjną osadzoną w zawężonej, spójnej paletce kolorystycznej i wspólnej konstrukcji bazującej na siatce izometrycznej. Siatka izometryczna stanowi za razem płaszczyznę kompozycyjną w postaci planszy, na której można układać kolejne moduły tworząc spersonalizowany plac zabaw z gotowych elementów ilustracyjnych. Główna ilustracja przeznaczona do użytku jako motyw graficzny na stronie internetowej firmy tworzy panoramę przedstawiającą charakterystyczny plac zabaw, w którym za pomocą narracji ilustracyjnej zostały opisane zabawy integracyjne wchodzące w ofertę firmy Satisfactory.

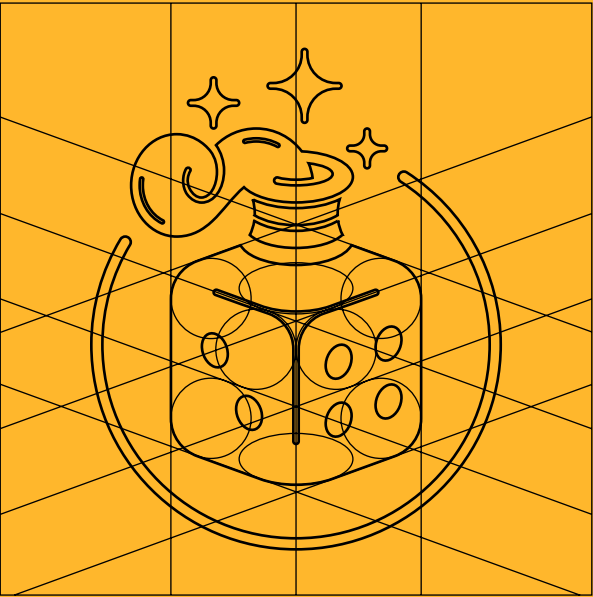
Przedział wiekowy grupy docelowej stał się mocnym impulsem do stworzenia identyfikacji wizualnej, która oparta została na serii ilustracyjnej nawiązującej do stylistyki niszowych gier komputerowych i mobilnych o zawężonej gamie kolorystycznej, za to z wielką ilością interaktywnych elementów podlegających różnym funkcjom.

Poza panoramiczną ilustracją ważną częścią identyfikacji jest zbiór pięciu ilustrowanych ikon, które dedykowane do użytku w środowisku strony internetowej przedstawiają kolejne rodzaje aktywności integracyjnych wchodzących w skład eventów organizowanych przez Satisfactory.

Satisfactory to organizator imprez integracyjnych dla pracowników firm, w których owocna praca zespołowa stanowi trzon sukcesu zróżnicowanych projektów. Znak Satisfactory powstał z połączenia dwóch motywów — kostki do gry i fabryki nawiązujących do dwuczłonowej nazwy firmy.



Sygnet ze względu na swój ilustracyjny charakter posiada rozwiniętą siatkę konstrukcyjną, której trzon stanowi kształt kostki do gry. Konstrukcja kostki oparta jest na liniach skośnych przecinających się pod kątem 40° w osi poziomej. Okręgi i owale stykające się krawędziami z liniami diagonalnymi tworzą zewnętrzne zaoblenia bryły kostki.



Logo Satisfactory występuje w trzech wariantach kompozycyjnych, które uwzględniają sygnet, zapis podstawowy (poziomy) oraz zapis alternatywny (pionowy).

Sygnet



Zapis aletrnatywny (pionowy)



satisfactory

Zapis podstawowy (poziomy)



satisfactory

Krój pisma wykorzystany w logotypie to Baloo Bhaina w odmianie Semi Bold.

Krój Baloo autosrstwa studia Ek Type dostępny jest w dziewięciu skryptach indyjskich oraz łacińskich i posiada darmową licencję. Charakterystyczne zaoblenia występujące w kroju nawiązują do podobnej konstrukcji sygnetu, tworząc z nim spójną, grficzną całość.

Aa

AĄBCĆDEĘFGHIJKLM
NOPQRŚTUVWXYZŹŻ
aąbccćdeęfghijklmn
opqrsśtuvwxxyzźź

1234567890

Ilustracja główna stworzona do wykorzystania na landing page strony internetowej Satisfactory. Ilustracja jest zbiorem pojedynczych modułów graficznych nawiązujących do architektury, których budowa opiera się na siatce izometrycznej.

Poza kontekstem ilustracji głównej pojawiające się na landing page strony internetowej, zbiór elementów ilustracyjnych może podlegać innym kompozycjom dostosowanym na potrzeby określonych materiałów promocyjnych.



W budowie serii ilustracji towarzyszących identyfikacji została wykorzystana siatka izometryczna, która daje możliwość prostego komponowania poszczególnych elementów względem siebie w dowolnych kompozycjach.

Możliwość spersonalizowanej edycji elementów ilustracyjnych stwarza ewentualność używania kolejnych kompozycji w materiałach promocyjnych firmy.



Seria pięciu piktogramów zaprojektowanych do użytku w obszarze strony internetowej firmy towarzyszy informacjom dotyczącym zakresu aktywności integracyjnych znajdujących się w ofercie.

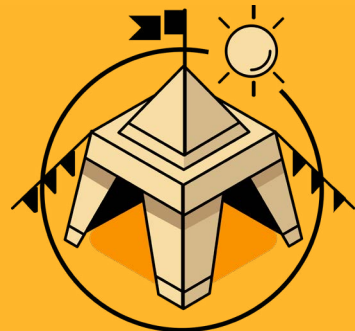


1 KOLUMNA

Logiczno-manualna gra terenowa
Szkolenie wspinaczkowe

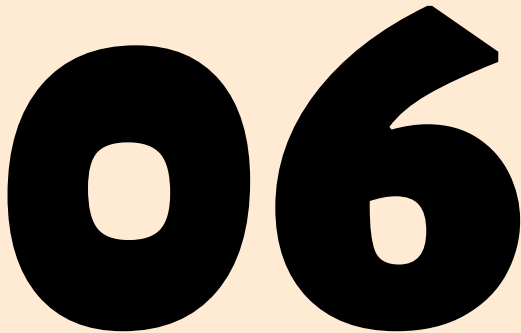
2 KOLUMNA

Team building
Eventy plenerowe



Restauracja Okami

Identyfikacja wizualna



Współudziałowcy Okami:
Krzysztof Kwietniowski,
Robert Rosolek,
Maciej Bednarek

2019

Opis projektu

Okami to restauracja orientalna, która pojawiła się na mapie kulinarnej Wrocławia w 2019 roku. Znajdujący się w centrum Starego Miasta lokal specjalizuje się w kuchni dalekiego wschodu, której głównym punktem są japońskie specjały z ramenem w roli głównej.

W skład identyfikacji weszły: projekt logotypu, seria dwudziestu piktogramów opisujących kolejne kategorie dań dostępnych w ofercie lokalu, karty menu, akcydensy obejmujące vouchery i kupony zniżkowe oraz seria ilustracyjna, która swoją konstrukcją i paletą kolorystyczną nawiązuje do poprzednich elementów identyfikacji.

Projekt identyfikacji wizualnej restauracji Okami bazując na doświadczeniu wyniesionym z pracy nad systemem informacji wizualnej Orientarium stał się rozwinięciem idei ilustracji wpisanej w strukturę identyfikacji graficznej. Projekt czerpie inspirację formalną z japońskich znaków typograficznych, które w ciągłym tekście tworzą linearną strukturę obrazową. To właśnie przez pryzmat struktury graficznej, a nie samej fonetyki, Europejczycy postrzegają daleko wschodnią typografię.

Ważnym elementem tworzącym trzon projektu jest warstwa ilustracyjna oparta na wspólnej siatce modułowej, która pozwala na swobodne zestawianie względem siebie segmentów ilustracyjnych. Znajdują one zastosowanie jako element ozdobny pojawiający się w akcydensach, karcie menu oraz torbach i kubkach na jedzenie na wynos. Poza funkcją dekoracyjną ilustracyjna rodzina pełni rolę punktu nawigacyjnego pojawiającego się jako element graficzny przy wejściu do lokalu. Jest tym samym swoistym semaforem wyróżniającym lokal w ulicznej przestrzeni, a także konsekwentnie powtarzanym motywem wizualnym budującym percepcję restauracji wśród entuzjastów kuchni orientalnej.

Logo

Idea znaku

Swoją linearną konstrukcją znak Okami odnosi się do stylisyki japońskich pieczętek, których długa tradycja zakorzeniła się w kulturze dalekiego wschodu czyniąc z nich jeden z bardziej rozpoznawalnych identyfikatorów tamtejszej kultury. Motywem graficznym znaku jest głowa wilka, którego wizerunek utrwalony w kulturze Japoni uosabia szlachetne wartości przyświecające założycielom baru Okami.

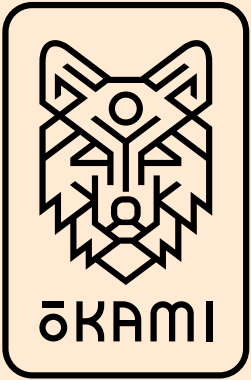
Warianty znaku

Znak Okami występuje w dwóch wariantach kompozycyjnych uwzględniających zapis samego sygnetu orazzapis podstawowy w poziomym układzie kompozycyjnym.

Sygnet



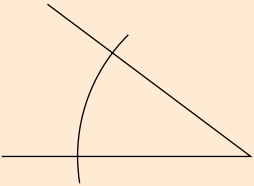
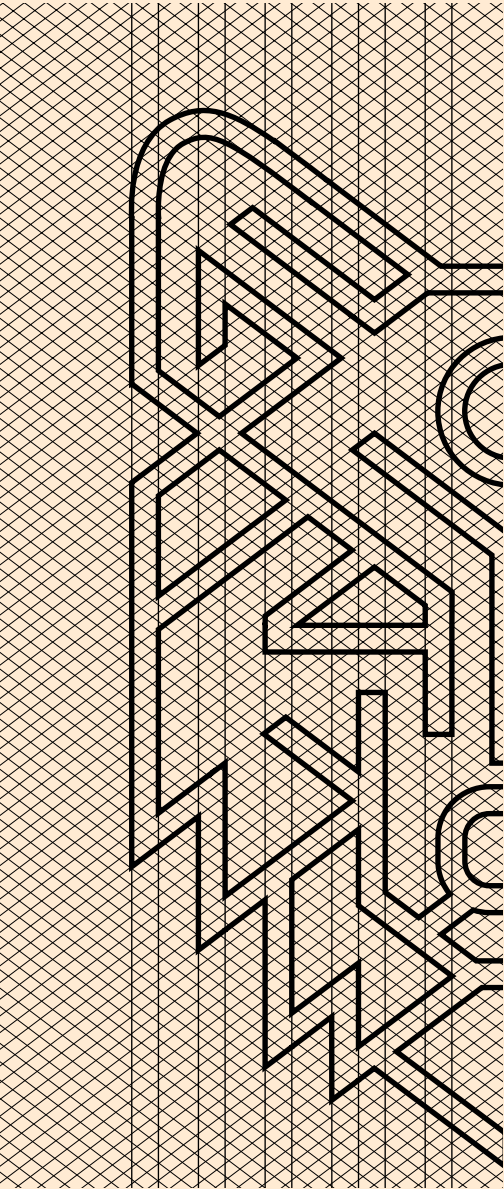
Zapis podstawowy (poziomy)



Logo

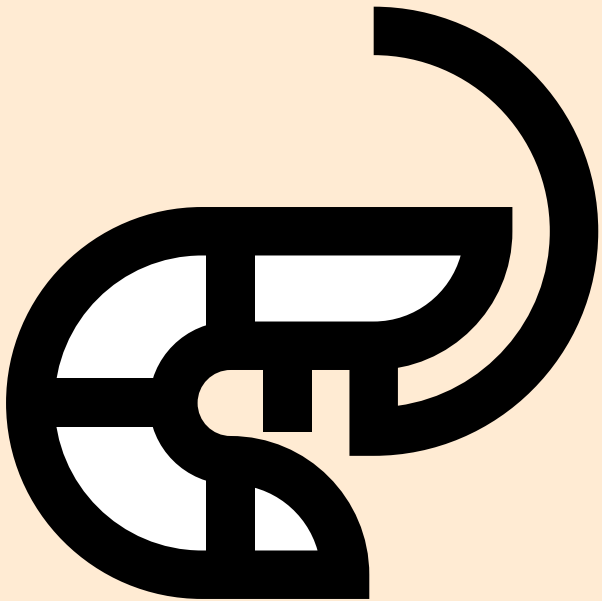
Konstrukcja

Budowa sygnetu znaku Okami opiera się na siatce konstrukcyjnej złożonej z linii nachylonych pod kątem 37 stopni i przecinających się w osi poziomej. Sygnet tworzy zrównoważoną konstrukcję, której oś symetrii przebiega w pionie przez środek pola znaku.



Forma

Zbiór dwudziestu piktogramów opisujących kolejne kategorie dań i napojów dostępne w kartach menu restauracji Okami. Piktogramy swoją linearną formą wypełnioną białym kolorem nawiązują do pozostałych elementów identyfikacji.



1 KOLUMNA

Rameny
Zupy
Dania główne
Sałatki
Banh Mi

2 KOLUMNA

Tempura
Pierogi
Dodatki
Przystawki
Desery

3 KOLUMNA

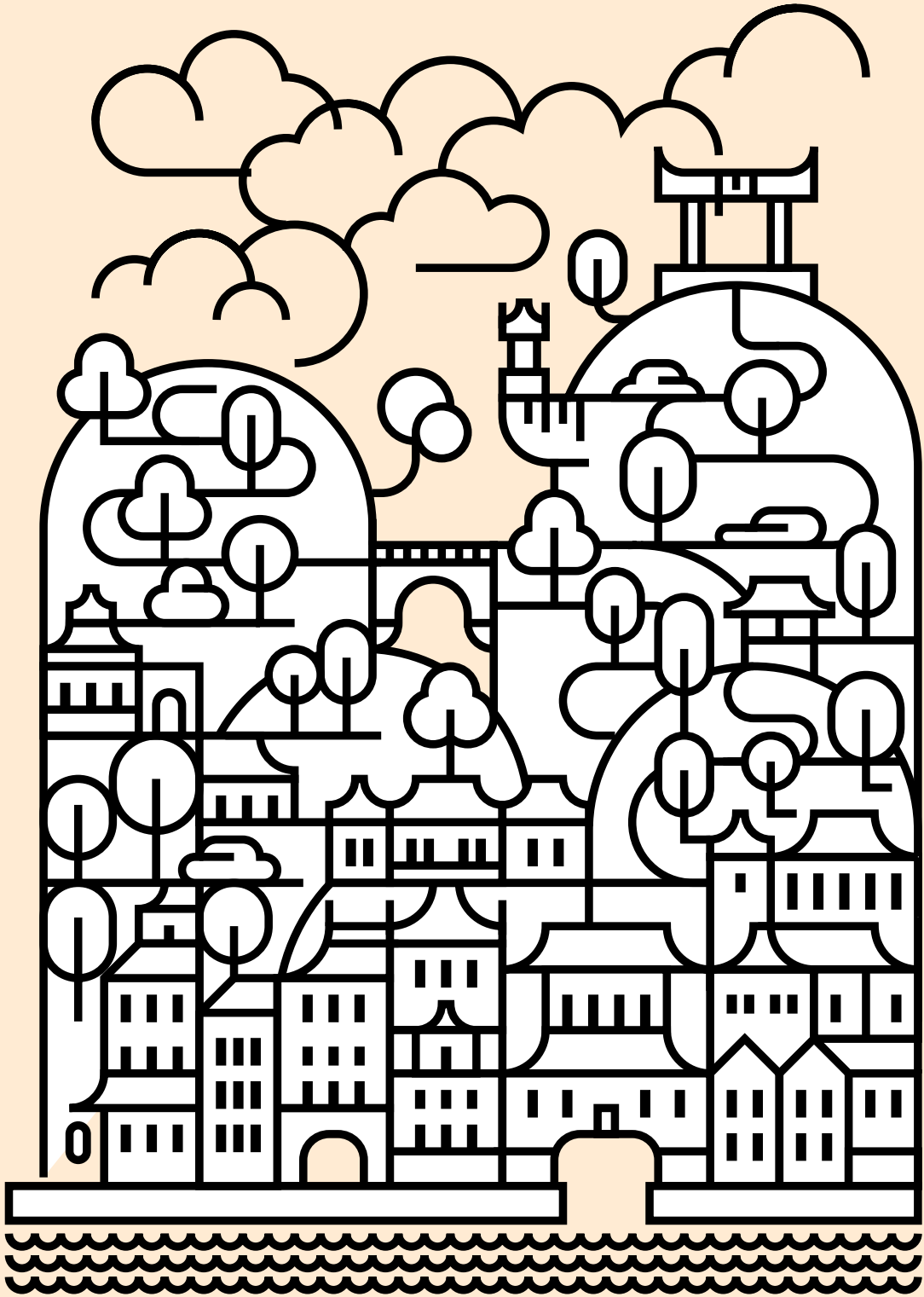
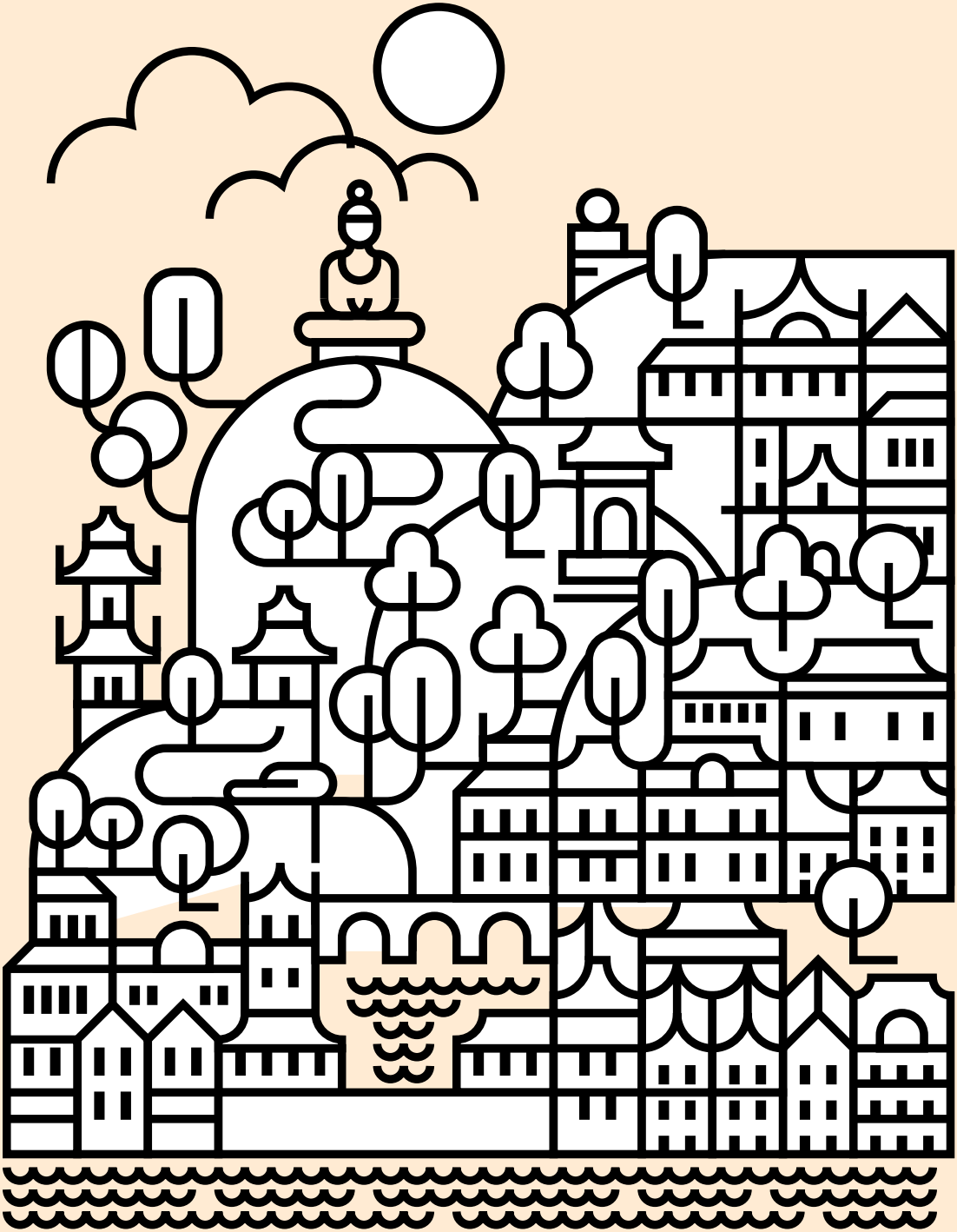
Sosy
Shake
Lassi
Kawa
Sake

4 KOLUMNA

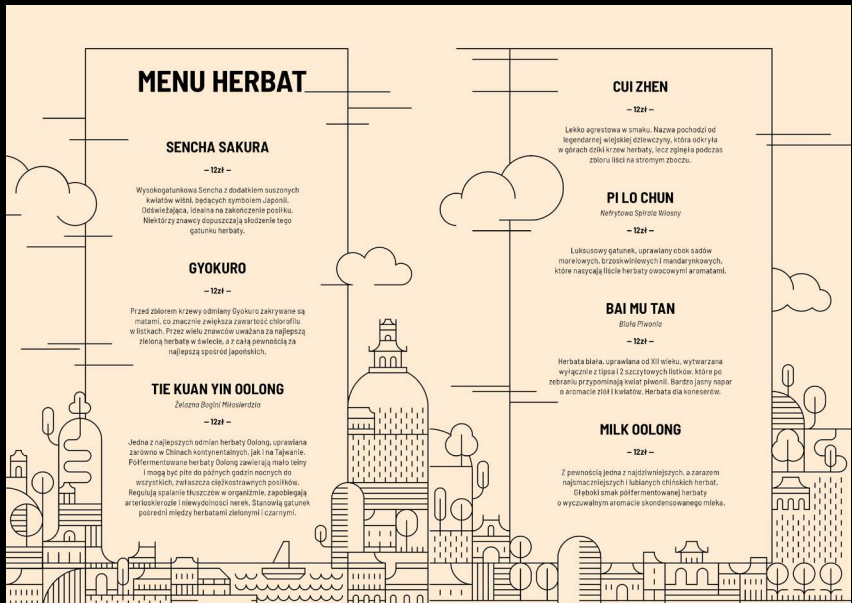
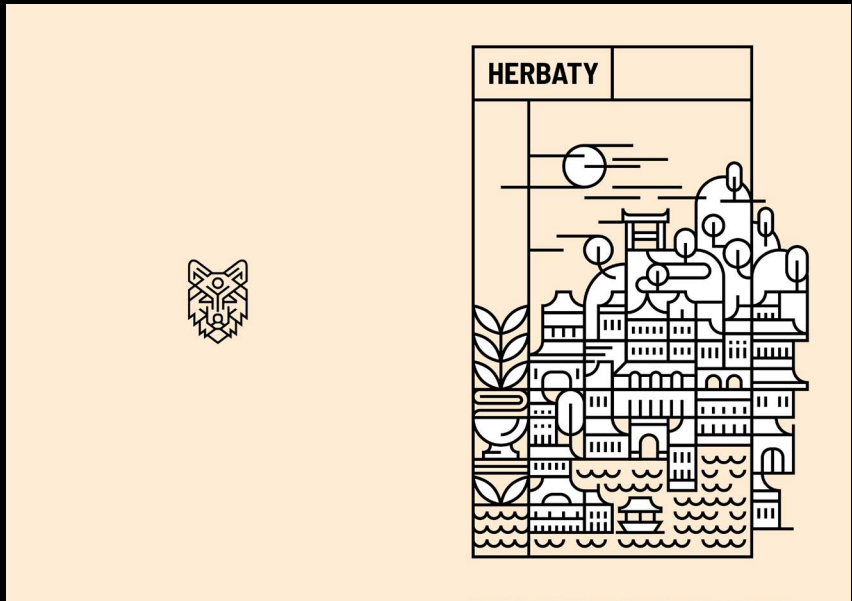
Napoje
Koktajle
Alkohole
Wina
Piwa



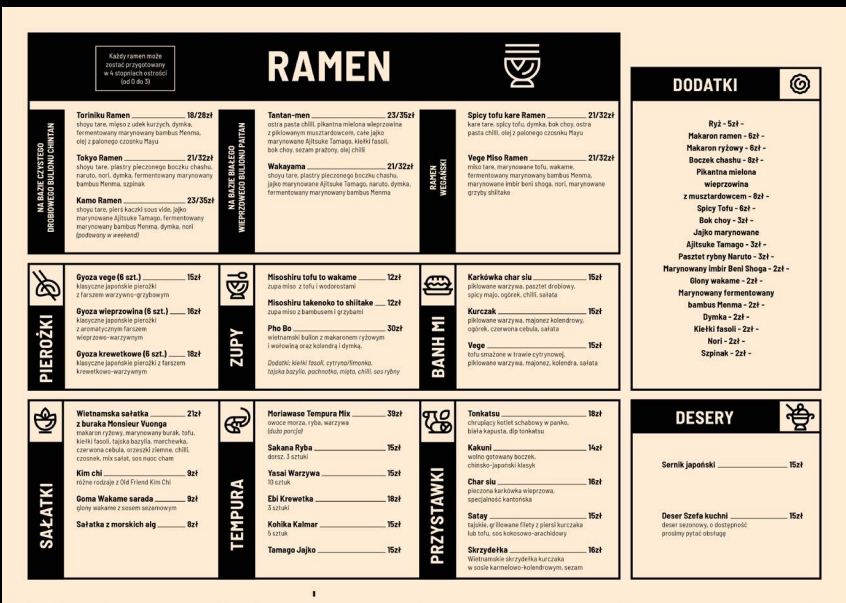
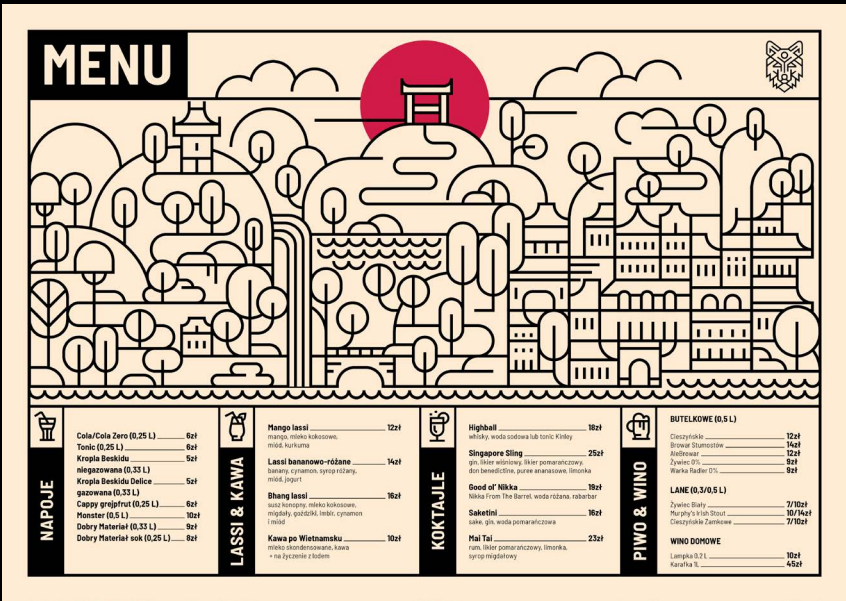
Na potrzeby identyfikacji powstała seria linearnych ilustracji, których forma jest kontynuacją i rozwinięciem idei konstrukcyjnej zawartej w zbiorze piktogramów opisujących kolejne kategorie dań i napojów dostępnych w menu restauracji.



Projekt okładki oraz wnętrza menu herbat z wykorzystaniem elementów zaczerpniętych z serii ilustracyjnej.



Projekt awersu i rwersu menu głównego z wykorzystaniem serii ilustracyjnej jako motyw graficzny pojawiający się w towarzystwie kolejnych kategorii potraw i napojów dostępnych w ofercie lokalu.



Torby na wynos z wykorzystaniem elementów graficznych zaczerpniętych z serii ilustracyjnej.



Kubki na wynos z wykorzystaniem elementów graficznych zaczerpniętych z serii ilustracyjnej.



Neon znajdujący się we wnętrzu restauracji.



Projekt ilustracji znajdującej się przy wejściu do restauracji. Ilustracja poza funkcją dekoracyjną pełni jednocześnie rolę swojego semafora, który wyróżnia lokal w ulicznej przestrzeni i ułatwia jego identyfikację.



Grassgo Gardeners

Projekt ilustracji

07

Opis projektu

Grassgo Gardeners to podmiot podlegający pod Northill Gardens — zespół architektów krajobrazu i specjalistów od pielęgnacji ogrodów z siedzibą w Glasgow. Od 2020 roku Grassgo zajmuje się szeregiem usług związanych z pielęgnacją prywatnych ogrodów oraz zieleni miejskiej oferując szeroki wachlarz usług — od pielęgnacji trawników aż po chirurgię drzew i kompleksowe pakiety.

Projekt identyfikacji wizualnej Grassgo obejmuje rozbudowaną warstwę ilustracyjną stworzoną na potrzeby strony internetowej. Seria zamknięta we wspólnej kolorystyce i formie obejmuje ilustrację główną w kilku wariantach kompozycyjnych dedykowaną do użytku na stronie internetowej firmy. Poza środowiskiem wirtualnym ilustracja wykorzystana została w samochodach dostawczych, które dowożą ogrodników wraz z ich narzędziami w miejsce pracy. Główna ilustracja została uzupełniona o ilustracyjny zestaw który pojawiając się w kontekście informacyjnym strony internetowej przedstawia główne pakiety oraz zakres pojedynczych usług wchodzące w skład oferty firmy.

grassgo.co.uk

Ilustracja zaprojektowana do użytku na landing page strony internetowej Grassgo Gardeners.



Landing page

Landing page strony internetowej Grassgo Gardeners z wykorzystaniem ilustracji jako głównego motywu graficznego.

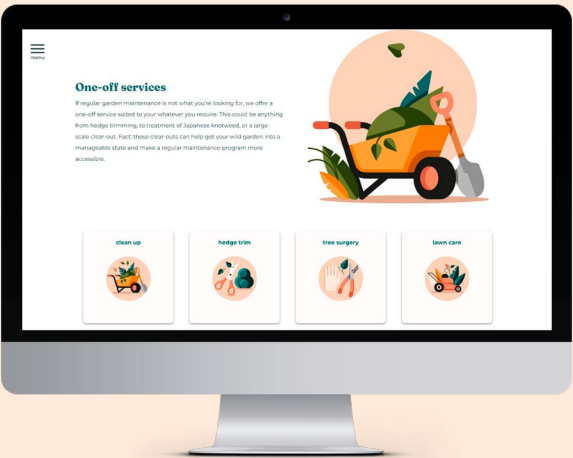
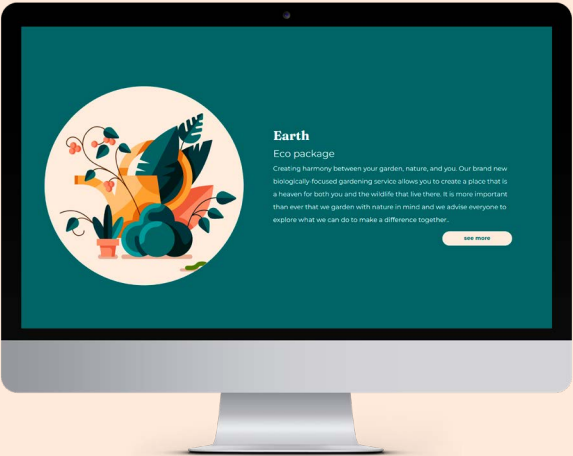


1 RZĄD

Strona z informacjami na temat pakietu Earth wraz z towarzyszącą ilustracją.

2 RZĄD

Strona z informacjami na usług jednorazowych znajdujących się w ofercie firmy wraz z towarzyszącą ilustracją.



Elementy zaczerpnięte z ilustracji głównej dedykowanej do użytku na landing page strony internetowej Grassgo Gardeners zostały wykorzystane jako grafika pokrywająca powierzchnię samochodu, którym ogrodnicy wraz ze swoim sprzętem dojeżdżają na miejsce swojej pracy.



Seria sześciu ilustracji towarzyszących opisom szeregu usług z zakresu ogrodnictwa i pielęgnacji ogrodów dostępnych w ofercie firmy.

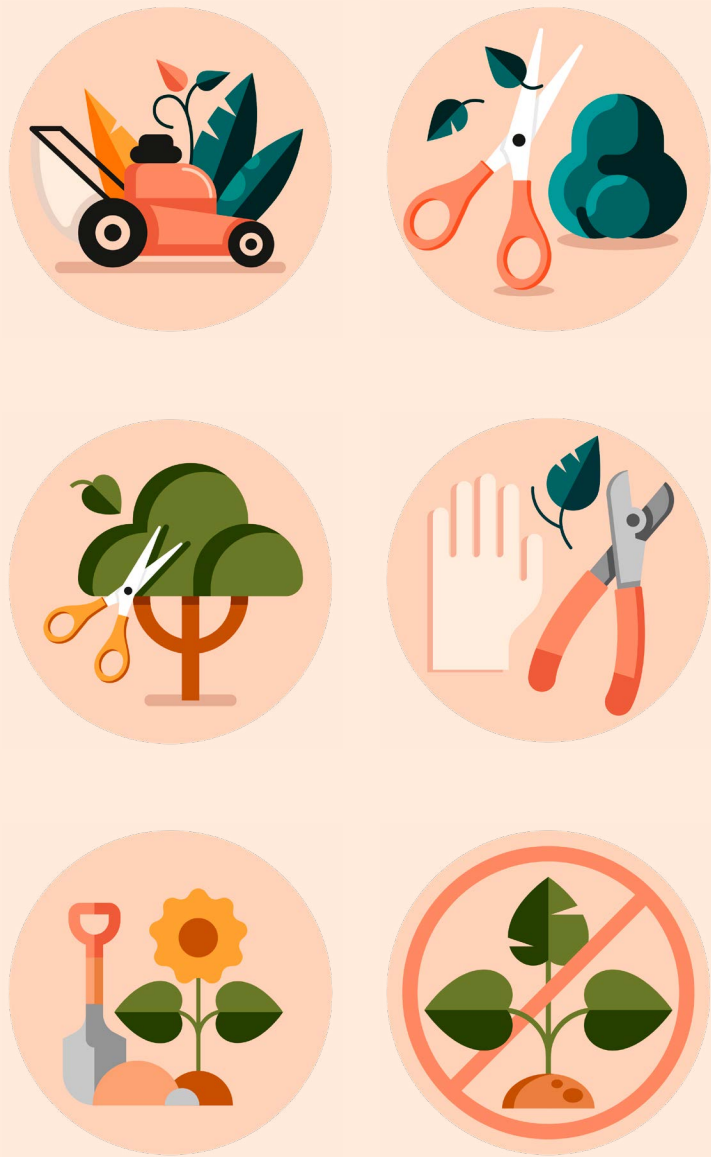


1 KOLUMNA

Pielęgnacja trawnika
Przycinanie drzew
Sadzenie roślin

2 KOLUMNA

Przycinanie żywopłotu
Chirurgia drzew
Zwalczanie chwastów



Seria sześciu ilustracji towarzyszących informacjom zamieszczonym na stronie internetowej firmy, które dotyczą szeregu usług i pakietów oferowanych przez firmę Grassgo Gardeners.



1 KOLUMNA

Pakiet Sea
Hala Earth
Pakiet Public Space Care

2 KOLUMNA

Pakiet Sky
Pakiet One-off services
Lepsza pielęgnacja ogrodu



Pakiet podstawowy

Ilustracja towarzysząca opisowi dotyczącemu pakietu usług ogrodniczych z zakresu ogrodnictwa w przestrzeni prywatnej skupionych na podstawowych zabiegach pielęgnacyjnych ogrodu. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Pakiet rozszerzony

Ilustracja towarzysząca opisowi dotyczącemu pakietu usług ogrodniczych z zakresu ogrodnictwa w przestrzeni prywatnej skupionych na podstawowych zabiegach pielęgnacyjnych ogrodu i rozwiniętych o dodatkowe usługi premium. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Pakiet ekologiczny

Ilustracja towarzysząca opisowi dotyczącemu pakietu usług ogrodniczych z zakresu ogrodnictwa w przestrzeni prywatnej zorientowanego na tworzenie ogrodów, w których człowiek żyje w symbiozie z otaczającą naturą. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Pakiet usług jednorazowych

Ilustracja towarzysząca opisowi dotyczącemu szerokiego pakietu usług jednorazowych — od przycinania trawników, po chirurgię drzew. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Ilustracja towarzysząca opisowi dotyczącemu pakietu usług ogrodniczych z zakresu pielęgnacji zieleni miejskiej. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Ilustracja towarzysząca opisowi zakresu usług oferowanych przez firmę Grassgo Gardeners. Poza środowiskiem strony internetowej ilustracja stanowi również graficzne uzupełnienie postów pojawiających się w mediach społecznościowych firmy Grassgo Gardeners.



Wystawa *Polski pieniądz papierowy*

Projekt ilustracji

08

Klient

Muzeum Papiernictwa
w Dusznikach-Zdroju

Rok realizacji

2017

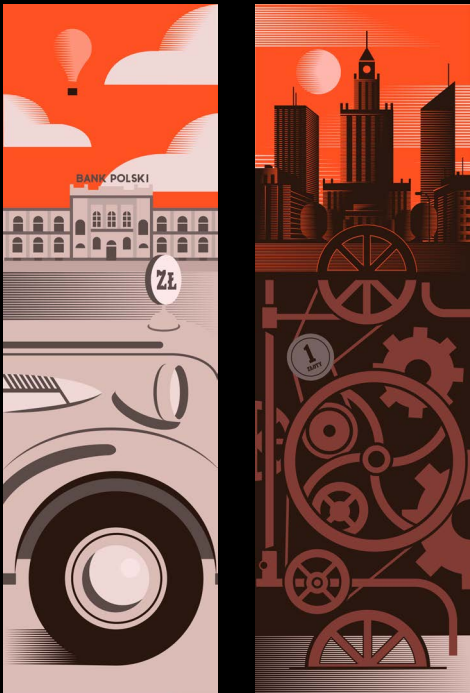
Opis projektu

W 2017 roku Muzeum Papiernictwa w Dusznikach-Zdroju wzbogaca się o kolejną stałą ekspozycję dotyczącą historii polskiego pieniądza papierowego od czasów średniowiecznych aż po współczesność. Projekt wystawy realizowany we współpracy z Krzysztofem Grudzińskim i Gabrielą Gorączko obejmował szereg grafik informacyjnych i ilustracji pojawiających się w kontekście kolejnych elementów wystawy.

Wśród zestawu graficznego realizowanego na potrzeby wystawy i nawigacji po niej znalazł się realizowany przeze mnie projekt czterech ilustracji przeznaczonych do użytku na interaktywnych standach będących częścią wystawy. Każdy z nich opisywał kolejne etapy historii polskiego pieniądza papierowego w postaci krótkometrażowych filmów i towarzyszących im ilustracji, które przedstawiały kolejne ramy czasowe według których uporządkowana została kolejność standów.

Seria czterech ilustracji zamyka się w proporcji odpowiadającej rozmiarowi standów. Ilustracje poza funkcją ozdobną opisują ścieżkę zwiedzania fragmentu ekspozycji, stanowiąc uzupełnienie większego systemu nawigacji po wystawie.

Seria ilustracji dedykowanych pod cztery standy opisujące kolejne okresy rozwoju polskiego pieniądza papierowego.

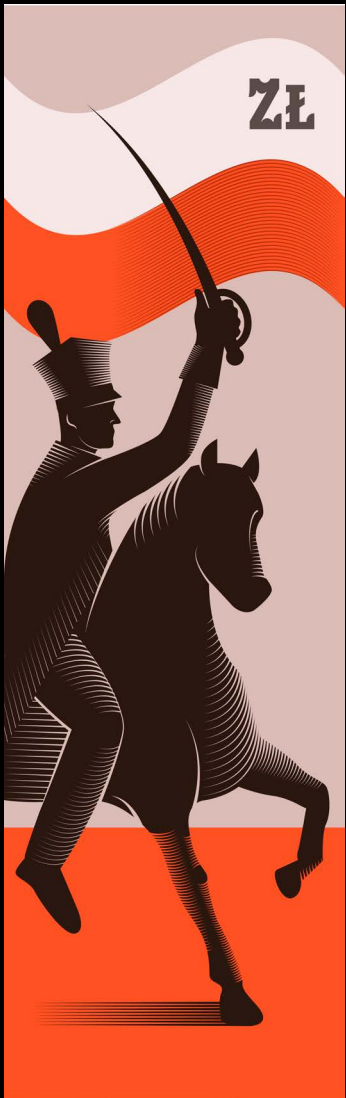


Średniowiecze

Zabory

Projekt ilustracji na interaktywny stand przedstawiający początki pieniądza w średniowiecznej Polsce.

Projekt ilustracji na interaktywny stand przedstawiający dzieje polskiego złotego w okresie zaborów.

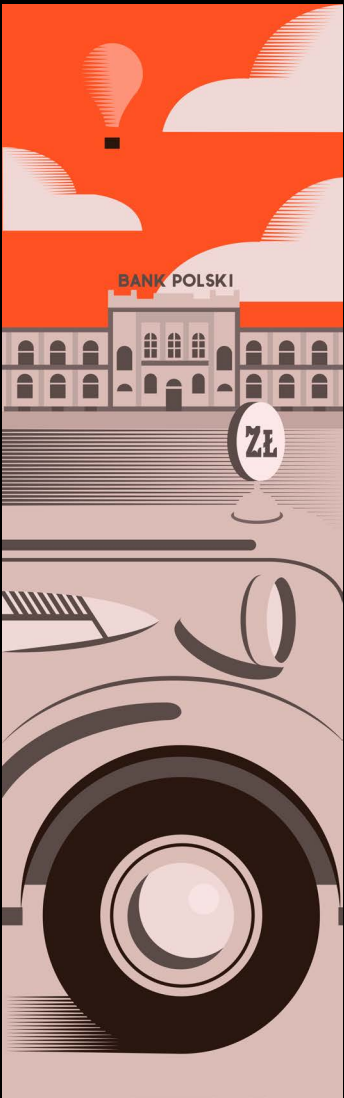


Międzywojnie

Współczesność

Projekt ilustracji na interaktywny stand opisujący polski pieniądz papierowy doby dwudziestolecia międzywojennego.

Projekt ilustracji na interaktywny stand przedstawiający najnowszą historię polskiego pieniądza papierowego.



Dni otwarte ASP we Wrocławiu

Projekt plakatu



Klient

Biuro Promocji
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

Rok realizacji

2020

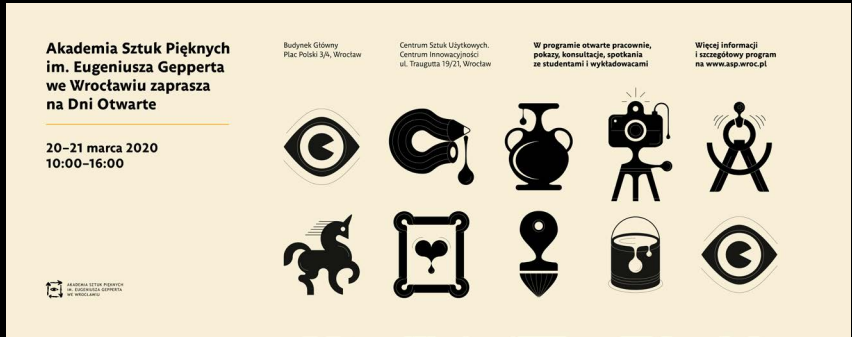
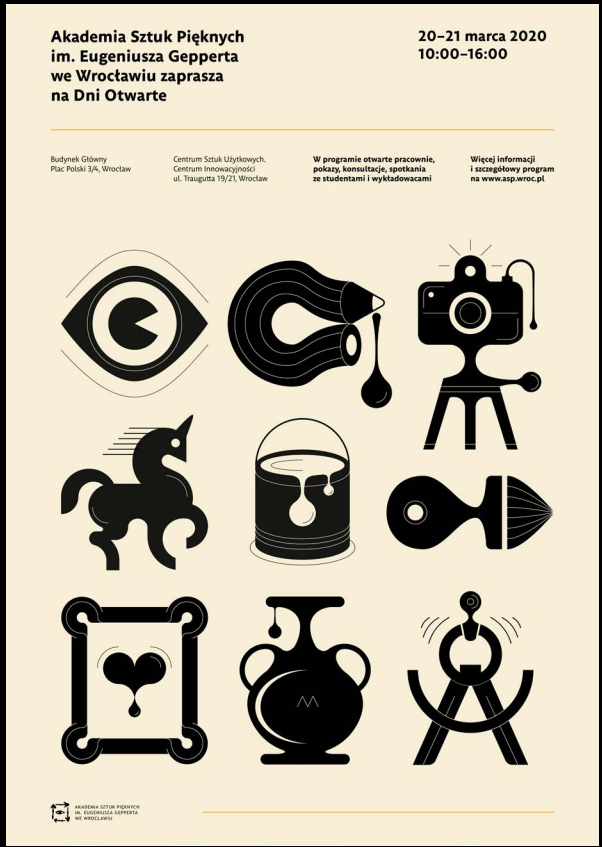
Opis projektu

W 2020 roku we współpracy z Biurem Promocji Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta powstał plakat promujący Dni Otwarte uczelni. Pomimo niedogodności związanych z pandemią i ostatecznego odwołania wydarzenia, projekt plakatu stał się kolejnym impulsem do rozwijania i udoskonalania serii ilustracyjnych towarzyszących wydarzeniom organizowanym przez ASP we Wrocławiu i związanych z nimi materiałami promocyjnymi i informacyjnymi.

Na potrzeby plakatu powstała seria dziewięciu symboli zamkniętych w achromatycznej kolorystyce, które odwołują się do kolejnych Wydziałów wchodzących w strukturę uczelni. Seria symboli inspirowana formą prostego komunikatu wizualnego poza kontekstem plakatu była przeznaczona również do wdrożenia w serii materiałów promocyjnych towarzyszących wydarzeniu.

Ze względu na pandemię i związane z tym ograniczenia, projekt nie został rozwinięty na resztę materiałów promocyjnych i informacyjnych, stanowiąc wciąż najbardziej aktualny kierunek stylistyczny i punkt wyjścia dla dalszych działań projektowych związanych z promocją ASP we Wrocławiu.

Projekty plakatu u baneru promujące Dni Otwarte ASP we Wrocławiu w roku 2020. W projekcie została wykorzystana seria dziewięciu symbolów, które odnoszą się do kolejnych Wydziałów wchodzących w strukturę uczelni.



1 KOLUMNA	2 KOLUMNA	3 KOLUMNA
Sztuka Mediów Konik Gepperta Malarstwo	Rysunek Malarstwo Ceramika	Fotografia Malarstwo Wzornictwo



Persony Narracje Syntezy

Identyfikacja wystawy

10

Klient

Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

Rok realizacji

2021

Opis projektu

W 2021 roku Wydział Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych obchodził dwudziestą piątą rocznicę swojego istnienia w strukturach uczelni. Z okazji okrągłego jubileuszu zorganizowano wystawę zbiorową twórców związanych z Wydziałem. Byli wśród nich obecni pracownicy dydaktyczni jak i emerytowani profesorowie, którzy przed lat tworzyli podwaliny Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów.

Projekt identyfikacji wystawy 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów obejmuje serię trzech plakatów, zaproszeń oraz gadżetów promujących Wydział. Na potrzeby identyfikacji powstał tryptyk ilustracyjny, który odwołuje się do każdej z trzech Katedr wliczających się w strukturę Wydziału. Ilustracje inspirowane heraldyczną stylistyką w metaforyczny sposób przedstawiają specyfikę danej katedry.

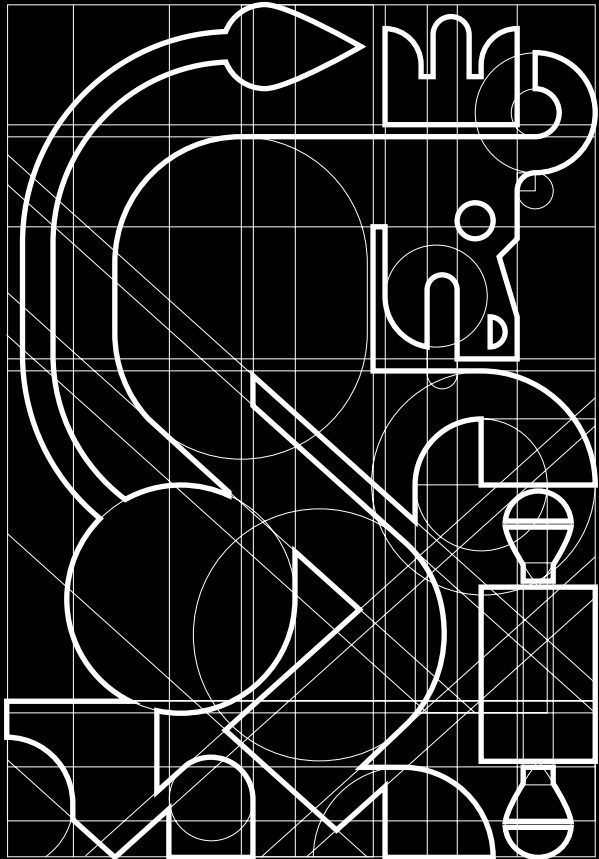
Inspiracją do materiałów promocyjnych na 25 lecie Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów są herby i zapisy heraldyczne zwierząt. Herby nadawane miastom, państwom czy drużynom sportowym odnoszą się do ich bogatej historii i tradycji. Pod wspólnym herbem występują również kraje związkowe (Wielka Brytania) oraz drużyny sportowe z bogatą historią, które tworzą zgrany zespół. Inspiracją herbem jako jednym z najstarszych zapisów graficznych jest holdem złożonym dorobokowi studentów i dydaktyków Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów ASP we Wrocławiu oraz jego bogatej historii. Podkreśla również jego elitarność i rangę zespołu tworzącego kadrę dydaktyczną.



Ilustracją opisującą Katedrę Grafiki Artystycznej jest byk będący symbolem siły, odwagi i pokonywania trudów. Charakter tego zwierzęcia odnosi się do tradycyjnych technik graficznych, których piękne owoce poprzedza ciężka praca zarówno artystyczna jak i fizyczna. Wizerunek byka znany jest również z grafik profesora Pawła Frąckiewicza, który w swoich matrycach litograficznych często odnosił się do obrazu tego zwierzęcia.



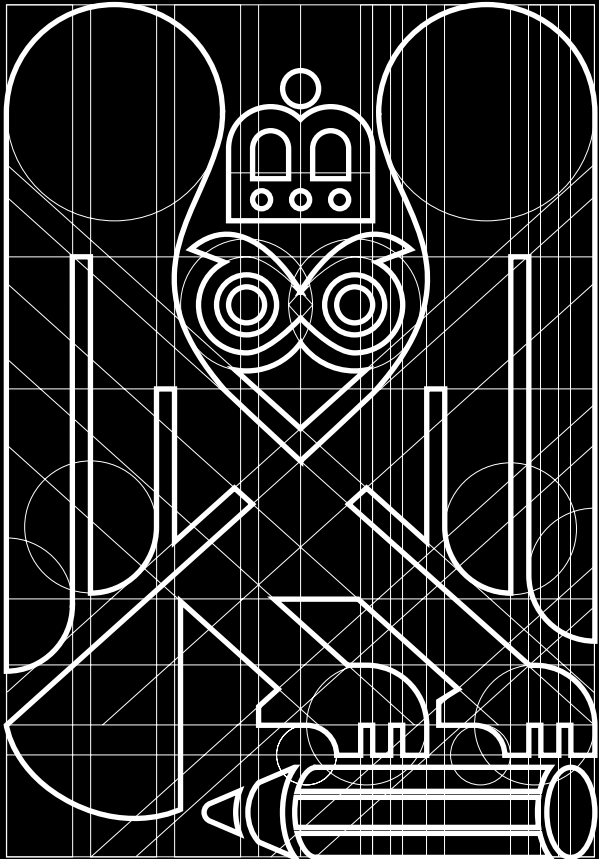
C 0
M 35
Y 85
K 0



Symbolem Katedry Projektowania Graficznego jest sowa. W odwołaniu do wierzeń starożytnej Grecji, sowa to atrybut greckiej bogini Ateny, symbol mądrości. Na ilustracji sowa przedstawiona jest z ołówkiem - tradycyjnym narzędziem kreślarskim odwołującym się do projektowania oraz ilustracji. Sowa jest ptakiem prowadzącym nocny tryb życia o mocno rozwiniętym zmyśle wzroku i słuchu. Tym samym może być kolejnym, nieco humorystycznym odwołaniem do nocnego trybu pracy wielu grafików.



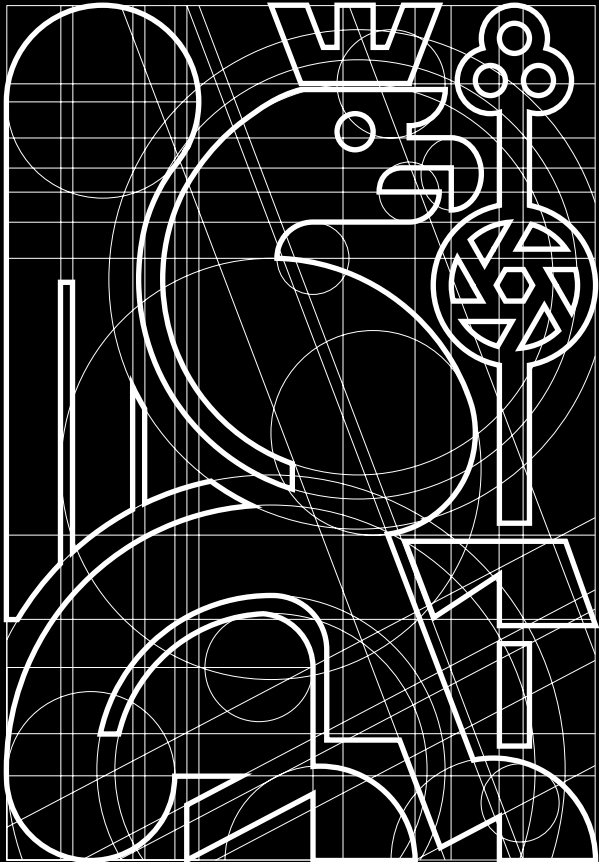
C 25
M 40
Y 60
K 0



Gryf będący połączeniem Lwa i Orła nosi w sobie najszlachetniejsze cechy tych obu zwierząt. Jego cnoty to szybkość, siła, odwaga i wytrwałość. Gryf był również symbolem Chrystusa — połączenia boskiej i ludzkiej natury. W ilustracji symbolizującej Katedrę Sztuki Mediów przywołanie Gryfa odnosi się głównie do jego wieloznacznej natury. To nawiązanie do interdyscyplinarności, wielorakich mediów poczynawszy od tradycyjnej fotografii, a skończywszy na sztukach performatywnych i nowoczesnych technikach cyfrowych.

Atrybutem Gryfa Sztuki Mediów jest laska z wkomponowanymi symbolami. Trójlolistny ornament na górze laski symbolizuje paletę barw RGB. Wzór po środku laski, wkomponowany w okrąg, odwołuje się do migawki kamery.

C	0
M	70
Y	90
K	0



25 lat Wydziału

Plakat promujący serię trzech wystaw w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Persony

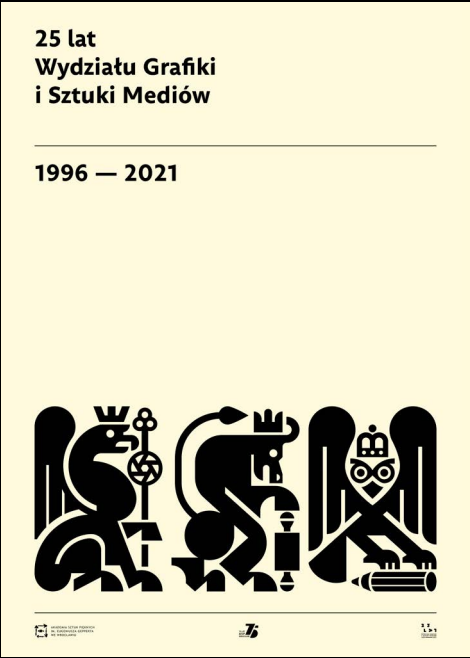
Plakat promujący wystawę "Persony" jako jedną z trzech ekspozycji w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Narracje

Plakat promujący wystawę "Narracje" jako jedną z trzech ekspozycji w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

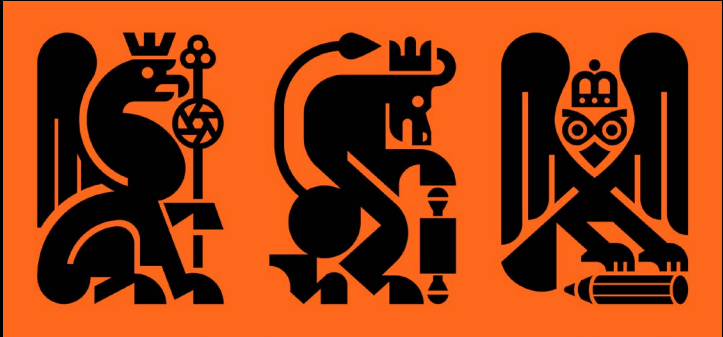
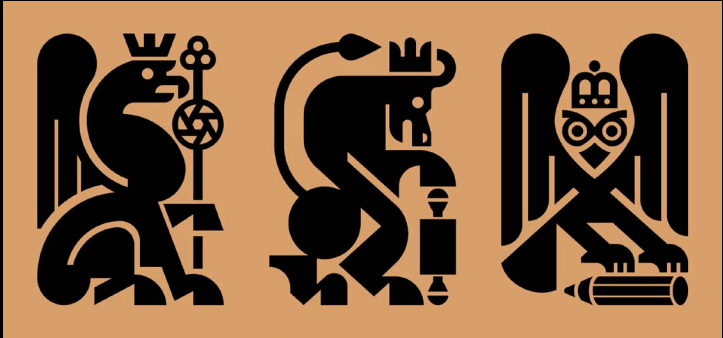
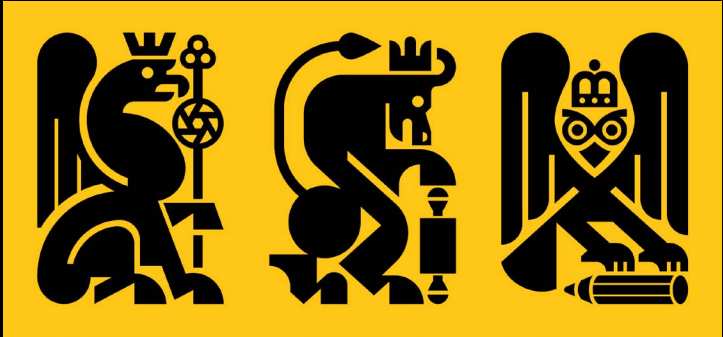
Syntezy

Plakat promujący wystawę "Narracje" jako jedną z trzech ekspozycji w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.



Projekt awersu zaproszenia na serię wystaw organizowanych w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Paleta kolorystyczna projektu bazuje na trzech podstawowych kolorach przypisanych kolejnym wystwom i promujących je materiałom



Projekt rewersu zaproszenia na serię wystaw organizowanych w ramach obchodów 25 lecia Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Zaproszenie

JM Rektor Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
prof. Wojciech Pukocz
Dziekan Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów
dr hab. Marek Grzyb

mają zaszczyt zaprosić na otwarcie wystaw jubileuszowych
PERSONY, NARRACJE, SYNTEZY.

25 lat Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów

PERSONY	NARRACJE	SYNTEZY
wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:00 Aula ASP we Wrocławiu Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:45 Galeria za Szkiem Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 18:30 Galeria NEON, CSUCI Traugutta 19/21, Wrocław
kurator wystawy: dr Paweł Puzio	kurator wystawy: dr hab. Tomasz Broda	kurator wystawy: prof. Ryszard Jędrós

Zaproszenie

JM Rektor Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
prof. Wojciech Pukocz
Dziekan Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów
dr hab. Marek Grzyb

mają zaszczyt zaprosić na otwarcie wystaw jubileuszowych
PERSONY, NARRACJE, SYNTEZY.

25 lat Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów

PERSONY	NARRACJE	SYNTEZY
wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:00 Aula ASP we Wrocławiu Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:45 Galeria za Szkiem Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 18:30 Galeria NEON, CSUCI Traugutta 19/21, Wrocław
kurator wystawy: dr Paweł Puzio	kurator wystawy: dr hab. Tomasz Broda	kurator wystawy: prof. Ryszard Jędrós

Zaproszenie

JM Rektor Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
prof. Wojciech Pukocz
Dziekan Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów
dr hab. Marek Grzyb

mają zaszczyt zaprosić na otwarcie wystaw jubileuszowych
PERSONY, NARRACJE, SYNTEZY.

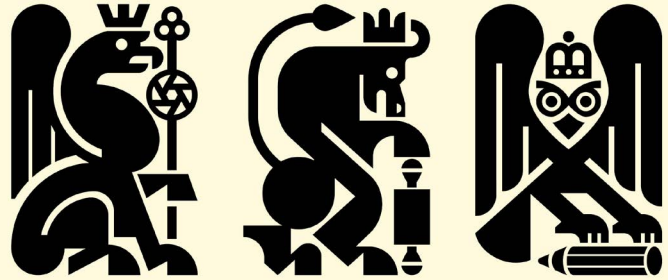
25 lat Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów

PERSONY	NARRACJE	SYNTEZY
wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:00 Aula ASP we Wrocławiu Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 17:45 Galeria za Szkiem Plac Polski 3/4, Wrocław	wernisaż: 18 listopada 2021 godzina 18:30 Galeria NEON, CSUCI Traugutta 19/21, Wrocław
kurator wystawy: dr Paweł Puzio	kurator wystawy: dr hab. Tomasz Broda	kurator wystawy: prof. Ryszard Jędrós

Projekt zaproszenia na wystawę, której druga edycja odbyła się w Galerii Stara Kopalnia w Wałbrzychu.

**PERSONY
NARRACJE
SYNTEZY**

25 lat Wydziału Grafiki
i Sztuki Mediów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu



**PERSONY
NARRACJE
SYNTEZY**

25 lat Wydziału Grafiki
i Sztuki Mediów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

MIEJSCE	Centrum Nauki i Sztuki Stara Kopalnia w Wałbrzychu ul. Piotra Wysockiego 29	Prezydent Wałbrzycha dr Roman Szelemej, Dyrektor Wałbrzyskiej Galerii Sztuki BWA Piotr Micek Dyrektor Centrum Nauki i Sztuki Stara Kopalnia Jan Jędrasik, JM Rektor Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu prof. Wojciech Pukacz, Dziekan Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów dr hab. Marek Grzyb zapraszają na otwarcie wystawy PERSONY, NARRACJE, SYNTEZY
WERNISAŻ	28 stycznia 2022 godzina 18:00	
KURATORZY	dr Paweł Puzio dr hab. Tomasz Broda dr hab. Piotr Komorowski	



Przykłady materiałów promocyjnych z wykorzystaniem motywu trzech bestii, które poza kontekstem wystaw 25 lecia pełnią również funkcje ilustracji symbolizujących kolejne Katedry wchodzące w skład Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów.



Klechdy polskie

Projekt ilustracji

11

Klient

Fundacja Kunst.Camera

Rok realizacji

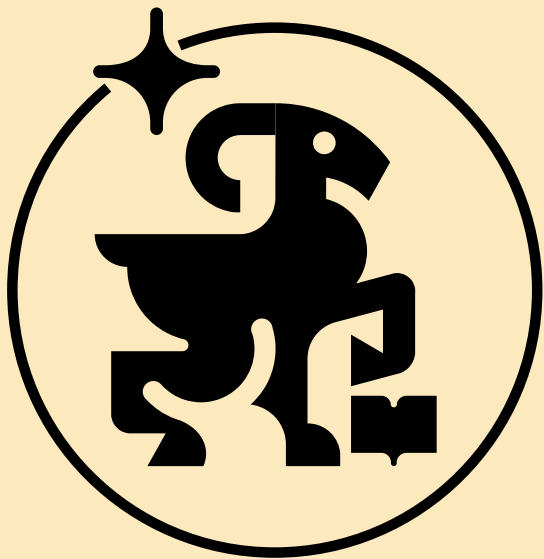
2020

Opis projektu

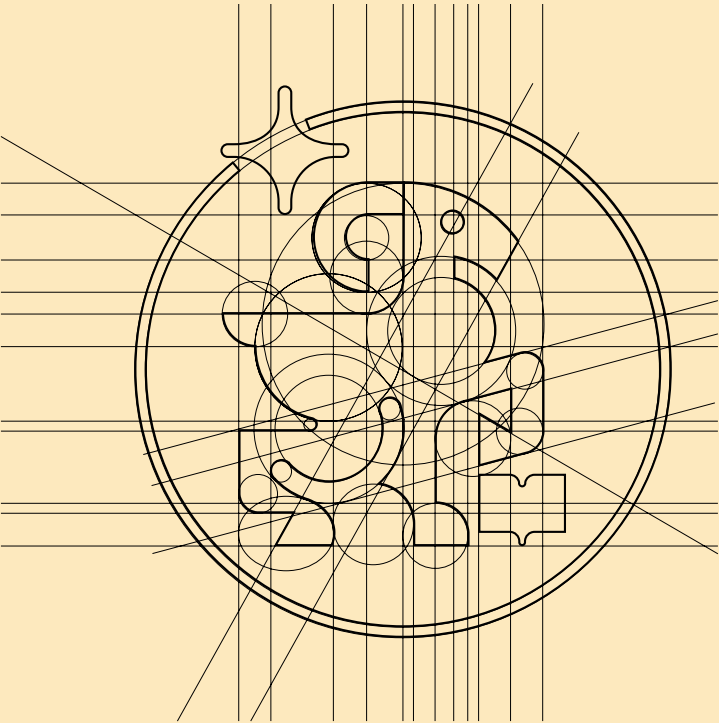
W 2020 roku we współpracy z Fundacją Kunst Camera powstał interdyscyplinarny projekt cyklu słuchowisk na podstawie zbioru utworów Bolesława Leśmiana Klechdy Polskie. Projekt stał się połączeniem kilku dyscyplin sztuki — aktorstwa, reżyserii oraz projektowania graficznego i został wydany w formie słuchiwooska multimedialnego dostępnego w serisach internetowych oraz na specjalnie zaprojektowanych nośnikach pamięci USB.

Zakres materiałów graficznych wykorzystanych w projekcie obejmował koncepcję graficzną zestawu ilustracyjnego dostosowanego do użytku w materiałach promujących słuchowisko oraz w serii nosników multimedialnych.

Na potrzeby nośników oraz promocji powstał znak graficzny serii słuchowisk multimedialnych Klechdy Polskie. Znak przedstawiający ujętego w heraldycznej pozie kozła nawiązuje do jednego z opowiadań Bolesława Leśmiana — „Czarny Kozioł” będącego częścią cyklu „Klechdy Polskie”.

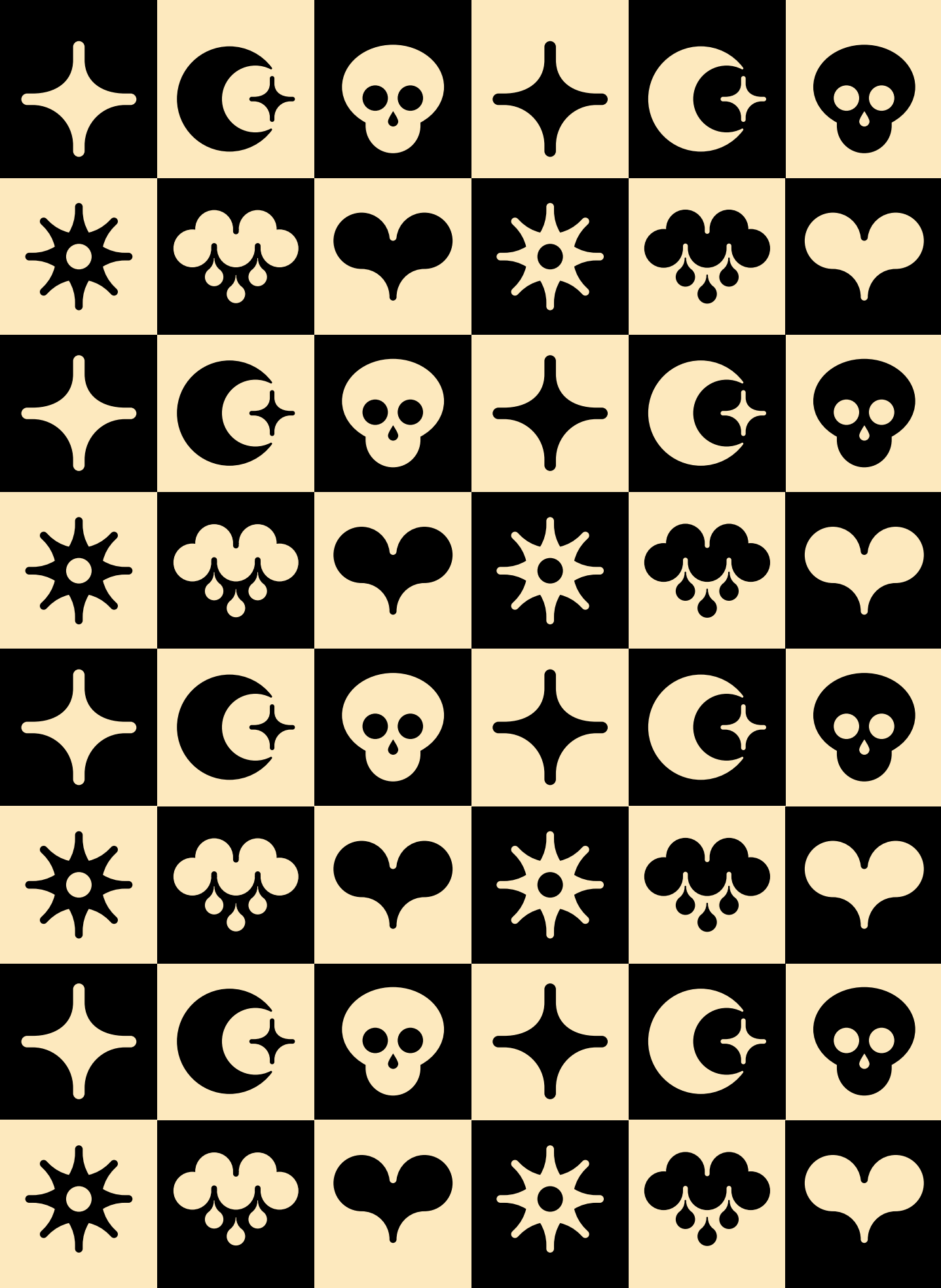


Konstrukcja znaku dla słuchowisk multimedialnych „Klechdy Polskie” opiera się na siatce konstrukcyjnej, która określa budowę oraz proporcje znaku, które zostały dostosowane do możliwości swobodnego skalowania znaku bez utraty jego czytelności w kolejnych materiałach graficznych towarzyszących serii.



Ilustracje

Seria materiałów promocyjnych Mistrzostw Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych została oparta na zestawianych względem siebie prostokątnych i kwadratowych modułach. W ich przestrzeń zostały zakomponowane kolejne ilustracje odnoszące się do tematyki szachów.



Pakiet ekologiczny

Opis



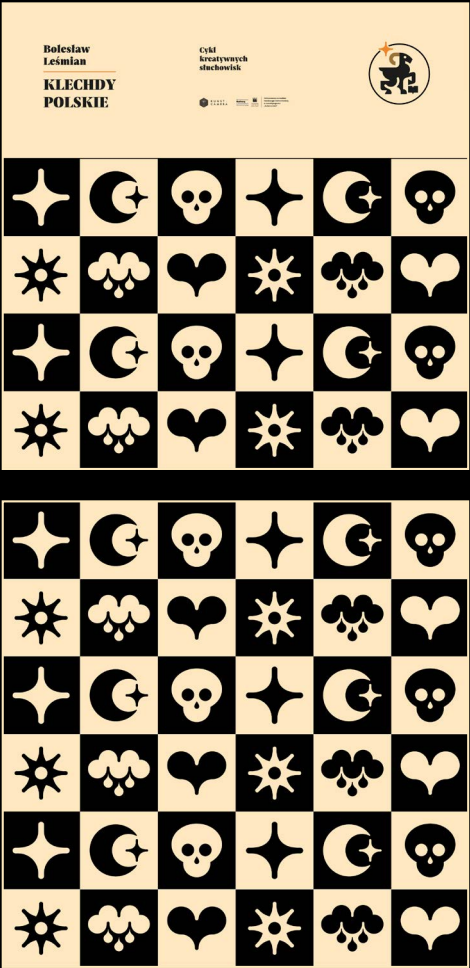
Pakiet usług jednorazowych

Opis



Oktadka płyty

Projekt okładki płyty ze słuchowiskami „Klechdy Polskie” zakładający wykorzystanie wzoru graficznego zawierającego zaczerpnięte z ilustracji symboliczne motywy odwołujące się do treści kolejnych opowiadań, na podstawie których powstał cykl słuchowisk



Pendrive

Projekt grafiki na pendrive ze słuchowiskami „Klechdy Polskie” zakładający wykorzystanie wzoru graficznego zawierającego zaczerpnięte z ilustracji symboliczne motywy odwołujące się do treści kolejnych opowiadań, na podstawie których powstał cykl słuchowisk oraz znak graficzny.



Baner

Projekt baneru promującego słuchowisko "Klechdy Polskie" na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych.



Plakat

Plakat promujący cykl słuchowisk „Klechdy Polskie” z wykorzystaniem zbioru motywów ilustracyjnych.



Zawody szachowe

Identyfikacja graficzna

12

Opis projektu

Niniejszy zakres prac przedstawia moje realizacje powstałe we współpracy z Polskim Związkiem Szachowym oraz podlegającymi mu jednoostkami, które obejmują projekty materiałów informacyjnych i promocyjnych dla turniejów szachowych mających miejsce Wrocławiu w latach 2020 — 2021.

Zakres realizacji obejmuje materiały graficzne związane z promocją Mistrzostw Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych oraz turnieju szachowego dla kobiet w ramach Memoriału Apolonii Litwińskiej. Pomimo lokalnego charakteru obu imprez i związanej z tym niewielkiej ilości materiałów promocyjnych, oba wydarzenia stały się pretekstem do wdrożenia warstwy ilustracyjnej czerpiącej inspirację z geometrii szachownicy, która ze względu na swój modułowy charakter tworzy szereg możliwości kompozycyjnych obejmujących podstawowy element jakim jest plakat, jak i pozostałe materiały graficzne tworzące imprezom.

Mistrzostwa Polski Juniorów

Seria materiałów promocyjnych Mistrzostw Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych została oparta na zestawianych względem siebie prostokątnych i kwadratowych modułach. W ich przestrzeni zostały zakomponowane kolejne ilustracje odnoszące się do tematyki szachów.

Mistrzostwa Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych

Wrocław
25-30.08.2020

GRUPY CHŁOPCÓW

Centrum Kultury Akademickiej i Inicjatyw Lokalnych
Zajezdnia Dąbie
ul. Wróblewskiego 33
Wrocław

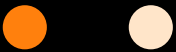
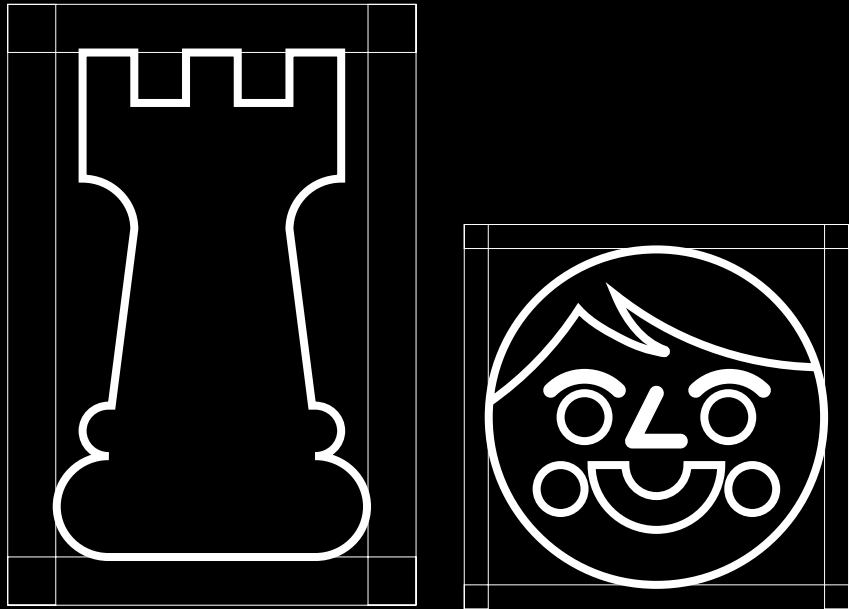
GRUPY DZIEWCZĄT

Klub Sportowy AZS Wrocław
ul. Na Grobli 30-32
Wrocław



Seria materiałów promocyjnych Mistrzostw Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych została oparta na zestawianych względem siebie prostokątnych i kwadratowych modułów. W ich przestrzeni zostały zakomponowane kolejne ilustracje odnoszące się do tematyki szachów.

Kolejne ilustracje komponowane w modułach mają ściśle określone proporcje oraz margines, który został wyznaczony na podstawie siatki modułowej na których opierają się ilustracje.



C	0	C	0
M	60	M	10
Y	90	Y	25
K	0	K	0

Forma ilustracji adresowana jest do grupy docelowej zawodów szachowych, którą są dzieci. Kolorystyka ilustracji została zawężona do trzech kolorów o określonych wartościach w paletcie CMYK.



Zbiór materiałów informacyjnych tworzą dwa plakaty przygotowane do wdrożenia w technice druku cyfrowego oraz baner.



Warstwa ilustracyjna poza poza kontekstem materiałów informacyjnych została użyta również jako grafika pojawiająca się na gadżetach promocyjnych. Modułowy charakter ilustracji pozwala na szersze komponowanie graficznych elementów w kontekście materiałów promocyjnych o różnych proporcjach oraz polu zadruku.



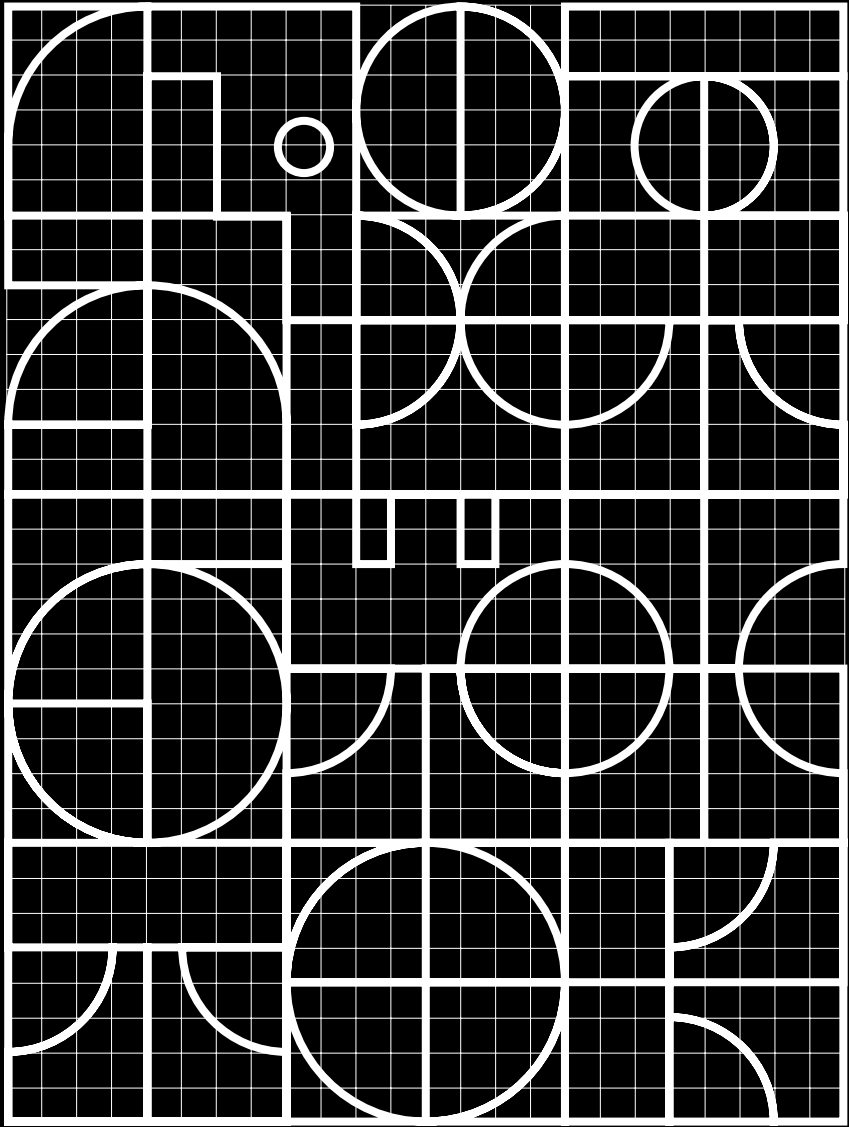
Memoriał Apolonii Litwińskiej

Seria materiałów promocyjnych Mistrzostw Polski Juniorów w szachach szybkich i błyskawicznych została oparta na zestawianych względem siebie prostokątnych i kwadratowych modułach. W ich przestrzeni zostały zakomponowane kolejne ilustracje odnoszące się do tematyki szachów.



Seria materiałów promocyjnych turnieju szachowego kobiet w ramach Memoriału Apolonii Litwińskiej bazuje na warstwie ilustracyjnej opartej na siatce modułowej, nawiązującej do formy szachownicy i możliwości wykorzystania jej w kreowaniu form graficznych.

Ilustracje bazujące na modułach odwołują się do figur szachowych, które w ścisłym układzie kompozycyjnym i powtarzalnej kolorystyce tworzą ilustracyjny wzór graficzny o szerokich możliwościach kompozycyjnych.



Struktura ilustracji zamyka się do powtarzalnych kształtów wyprowadzanych z formy kwadratu i okręgu. Kolorystyka ilustracji została zawężona do trzech kolorów o określonych wartościach w palecie CMYK.

C	0	C	0	C	15
M	30	M	95	M	10
Y	90	Y	90	Y	10
K	0	K	0	K	0



Zbiór materiałów informacyjnych i promocyjnych tworzą dwa plakaty przygotowane do wdrożenia w technice druku cyfrowego oraz baner.



Warstwa ilustracyjna poza poza kontekstem materiałów informacyjnych została użyta również jako grafika pojawiająca się na gadżetach promocyjnych. Modułowy charakter ilustracji pozwala na szersze komponowanie graficznych elementów w kontekście materiałów promocyjnych o różnych proporcjach oraz polu przeznaczonym do zadruku.



Projekty katalogów wystaw

13

Klient

Ośrodek Kultury i Sztuki
we Wrocławiu

Lata realizacji

2017 — 2020

Opis projektu

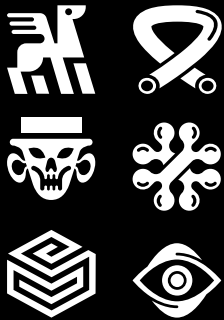
Od 2017 roku we współpracy z Ośrodkiem Kultury i Sztuki we Wrocławiu pracowałem przy identyfikacjach graficznych wystaw oraz projektach katalogów towarzyszących kolejnym ekspozycjom. Na przestrzeni kolejnych lat forma katalogów i identyfikacji wystaw ewoluowała z opracowań graficznych wykorzystujących dokumentację fotograficzną dzieł artystów jako główny motyw ilustracyjny w autorskie zestawy graficzne, których głównym założeniem było przekucie różnorodnego stylu wizualnego wystaw na wspólny język prostego komunikatu wizualnego.

Prezentoane w tej części realizacje to pięć wybranych opracowań katalogów wystaw twórców, którzy na przestrzeni ostatnich lat eksponowali swoje dokonania artystyczne na ścianach galerii podlegających pod Ośrodek Kultury i Sztuki we Wrocławiu. Pojawiające się motywy graficzne wykorzystane przy projektach katalogów są autorską interpretacją różnorodnych stylów wizualnych i tworzą ilustracyjny zestaw, który poprzez kolejne zawarte motywy odwołuje się do twórczości kolejnych twórców. Sama ich forma odchodzi od potrzeby bezpośredniego nawiązywania do różnych stylistyk, kładąc nacisk na przekład różnorodnych języków plastycznych, od fotografii po rzeźbę, w ilustracyjny komunikat wizualny czerpiący inspirację ze znaku.

Dzięki wspólnej idei ilustracyjnego symbolu o szerokich możliwościach wdrożeniowych, ilustracje towarzyszące materiałom promocyjnym kolejnych wystaw stworzyły jednolity zestaw graficzny, który poza pierwotną funkcją został przeniesiony na materiały promocyjne galerii. Stanowią one rozrastającą się, graficzną dokumentację wystaw.

Projekt katalogu wystawy „Imperatyw” organizowanej w 2021 roku w Galerii Miejskiej we Wrocławiu. Wystawa prezentowała prace sześciu twórców wizualnych wywodzących się z wrocławskiego środowiska artystycznego.

Projekt identyfikacji graficznej wystawy oparty został na zestawie sześciu ilustracji odwołujących się do charakterystycznych motywów tematycznych pojawiających się w twórczości kolejnych artystów. Jest jednocześnie próbą graficznego uporządkowania różnorodności stylistycznej prac prezentowanych na wystawie za pomocą serii ilustracyjnej o wspólnych cechach konstrukcyjnych.



1 RZĄD (po lewej)

Rozkładówka katalogu z tekstem kuratorskim wystawy w języku polskim

1 RZĄD (po prawej)

Rozkładówka katalogu z biogramem i reprodukcjami prac jednego z uczestników wystawy Łukasza Bergera

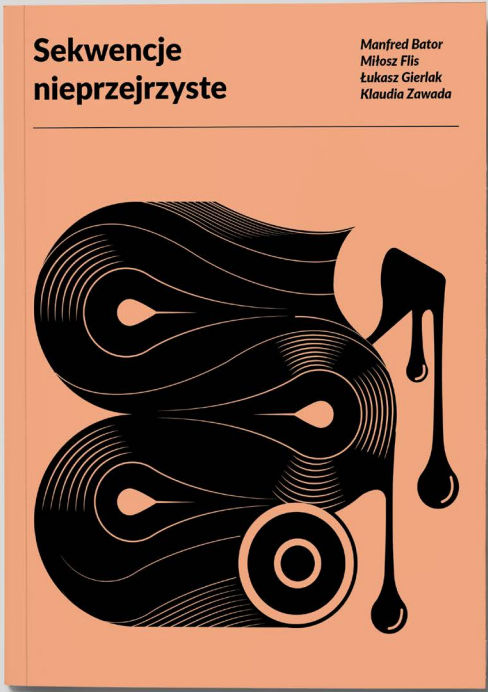
2 RZĄD

Rozkładówka katalogu z biogramem i reprodukcjami prac jednego z uczestników wystawy Łukasza Gierlaka



Projekt katalogu wystawy zbiorowej czwórki wrocławskich artystów „Sekwencje nieprzejrzyste” organizowanej w 2018 roku w Galerii Pijalni Wód Mineralnych w Szczawnie-Zdroju. Wystawa prezentowała prace fotograficzne jedenastu artystów pochodzących z różnych regionów Azji.

Motyw ilustracyjny zaprojektowany na potrzeby katalogu i materiałów promujących wystawę to próba autorskiej interpretacji szerokiego zakresu stylistycznego prezentowanych na wystawie prac, ktre obejmują tradycyjne malarstwo, rzeźbę oraz fotografię cyfrową.



1 RZĄD (po lewej)

Rozkładówka katalogu z biogramem i reprodukcjami prac jednego z uczestników wystawy — Miłosza Flisa.

1 RZĄD (po prawej)

Rozkładówka z tekstem kuratorskim w języku polskim otwierającym katalog wystawy „Sekwencje nieprzejrzyste”.

2 RZĄD

Rozkładówka z tekstem kuratorskim w języku angielskim otwierającym katalog wystawy „Sekwencje nieprzejrzyste”.



Projekt katalogu wystawy indywidualnej Piotra Kłoseka „Realizm magiczny” organizowanej w 2018 roku we wrocławskiej Galerii Foto-Gen.

Na potrzeby katalogu oraz materiałów promujących wystawę powstała ilustracja która stanowi bezpośrednie odwołanie do motywu tematycznego pojawiającego się w fotografiach Piotra Kłoseka. Koncepcja ilustracji zakłada wykorzystanie wersji kolorystycznej jako motyw graficzny na okładkę katalogu i materiały promujące wystawę, oraz wersji achromatycznych pojawiających się jako ilustracje towarzyszące tekstom kuratorskim na łamach katalogu.



1 RZĄD (po lewej)

Rozkładówka z tekstem kuratorskim w języku polskim otwierającym katalog wystawy „Realizm magiczny” w sąsiedztwie motywu ilustracyjnego w wariacie achromatycznym.

1 RZĄD (po prawej)

Rozkładówka z tekstem kuratorskim w języku polskim i hiszpańskim otwierającym katalog wystawy „Realizm magiczny”.

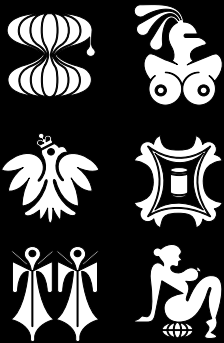
2 RZĄD

Rozkładówka z tekstem kuratorskim w języku hiszpańskim w sąsiedztwie motywu ilustracyjnego w wariacie achromatycznym.



Projekt katalogu wystawy „Prawdopodobnie najlepszy z możliwych światów” organizowanej w 2020 roku we wrocławskiej Galerii Foto-Gen. Wystawa prezentowała przekrojowy zbiór prac autorstwa grupy Łódź Kaliska.

Na potrzeby katalogu i materiałów promujących wystawę powstała seria sześciu symboli, które poprzez wykorzystanie charakterystycznych motywów z twórczości Łodzi Kaliskiej odwołują się do kolejnych serii prac prezentowanych na wystawie.



1 RZĄD (po lewej)

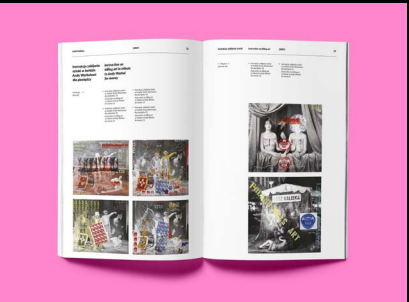
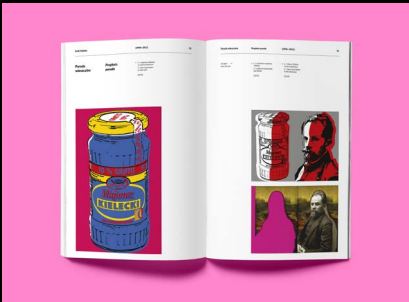
Rozkładówka katalogu z reprodukcjami prac z serii „Parada Wieszczów”.

1 RZĄD (po prawej)

Rozkładówka katalogu z reprodukcjami prac z serii „Instrukcja zabijania sztuki w hołdzie Andy Warholowi dla pieniędzy”.

2 RZĄD

Rozkładówka katalogu z kalendarium przedstawiającym przekrojowy zarys działalności artystycznej grupy Łódź Kaliska od 1979 do 2019 roku.



Ilustracje

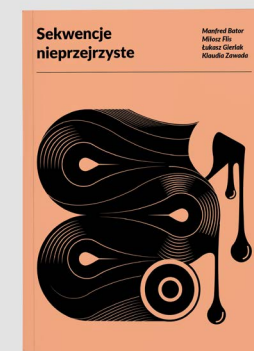
Dốt

— Imperatyw



Od lewej

- Sekwencje nieprzejrzyste
- Prawdopodobnie najlepszy z możliwych światów
- Realizm Magiczny
- Beloved Land



Ilustracje inspirowane formą znaku pojawiające się w kontekście kolejnych identyfikacji wystaw tworzą serię, która dzięki syntetycznej formie stanowi za razem rodzaj graficznej sygnatury każdego z artystów prezenoanych na wystawach.

Zbiór ilustracji poza pierwotnym zastosowaniem jest za razem rodzajem obrazowej dokumentacji poprzednich wystaw. Dzięki temu kolejne symbole mają szansę na funkcjonowanie poza kontekstem wystawy, tworząc rozrastający się zbiór wizualny o szerokim zastosowaniu.



1 KOLUMNA

Andrzej P. Bator
Łukasz Berger
Wiesław Szpakowski
Stanisław Szumski
Igor Wójcik

2 KOLUMNA

Łukasz Gierlak
Łódź Kaliska
Łódź Kaliska
Łódź Kaliska
Łódź Kaliska

3 KOLUMNA

Łódź Kaliska
Łódź Kaliska
Piotr Kłosek
Sekwencje niep.
Beloved Land



Koszulki

Zbiór znaków pojawiających się w kontekście poprzednich katalogów wystaw znalazł zastosowanie w materiałach promocyjnych, na których pojawiają się motywy graficzne zaczerpnięte z identyfikacji wystaw wraz z podpisem informującym do jakiego twórcy lub wystawy odnosi się dana ilustracja.



Torby

Przykład zastosowania zbioru ilustracyjnego na torbach będących częścią materiałów promocyjnych Galerii.



BIBLIOGRAFIA



Literatura
podmiotu

01

Anita Wincencjusz-Patyna „Stacja
ilustracja. Polska ilustracja książkowa
1950 — 1980”, Akademia Sztuk
Pięknych im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu, Wrocław 2008

04

„Visual Journalism. Infographics
from the World’s Best Newsro-
oms and Designers” redakcja
Robert Klanten i Anja Kouznet-
sova Wydawnictwo Gestalten,
Berlin 2017

02

Anita Wincencjusz-Patyna
„Odpowiedni dać rzeczy obraz.
O genezie ilustracji książko-
wych”, Akademia Sztuk
Pięknych im. Eugeniusza
Gepperta we Wrocławiu,
Wrocław 2019

05

„Visual Families. Graphic
storytelling in design and
illustration”, redakcja Antonis
Antoniou, Hendrik Hellige,
Sven Ehmann, Robert Klanten,
Berlin 2014

03

Sandra Rendgen, Ed. Julius
Wiedemann „History of
Information Graphics”,
Wydawnictwo Tashen,
Köln 2019

06

Patryk Mogilnicki „Nie ma co się
obrażać. Nowa polska ilustra-
cja”, Wydawnictwo Karakter,
Kraków 2017



Źródła
internetowe

01

Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk
„Historia projektowania graficz-
nego”, Wydawnictwo Karakter,
Kraków 2018

03

Jens Müller, Julius Wiedemann
(Ed.) „The History of Graphic
Design 1890 — 1959 vol.1”,
Wydawnictwo Tashen,
Köln 2021

02

„Regular Graphic Design Today”,
redakcja Robert Klanten, Sven
Ehmann, Adeline Mollard,
Wydawnictwo Gestalten,
Berlin 2009

04

Jens Müller, Julius Wiedemann
(Ed.) „The History of Graphic
Design 1960 — today” vol.2”,
Wydawnictwo Tashen,
Köln 2021

@

- wikipedia.org
- tumblr.com
- christies.org
- chemheritage.org
- sothebys.com
- mnwr.pl
- fulltable.com
- thefunctionalart.com
- lucasinfografia.com
- dear-data.com
- behance.net
- librarycompany.org
- cwiczeoko.pl
- optometria.pl
- flickr.com
- fineartamerica.com
- invaluable.com
- onowymodernizm.pl
- eyemagazine.com
- wordpress.com
- designweek.co.uk
- grafica.info
- medium.com
- walkerart.org



Rozdział 1

Płytki Pioneera
[w]: wikipedia.org

Beatus z Liebany
[w]: Sandra Rendgen, Ed. Julius Wiedemann „History of Information Graphics”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2019, s.60

Izydor z Sewilli
[w]: Sandra Rendgen, Ed. Julius Wiedemann „History of Information Graphics”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2019, s.51

Piotr z Poitiers
[w]: speciesbarcou.s.tumblr.com

Genealogia królów Anglii
[w]: Sandra Rendgen, Ed. Julius Wiedemann „History of Information Graphics”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2019, s.77

William Perrault
[w]: wikipedia.org

Mansur Ibn-Ilyas
[w]: wikipedia.org

John Arderne
[w]: morbidanatomy.blogspot.com

Kronika Świata
[w]: wikipedia.org, christies.org

Jan van Calcar
[w]: Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk „Historia projektowania graficznego”, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018, s.188

Lorenz Faust
[w]: farm5.staticflickr.com

Robert Hooke
[w]: chemheritage.org

Albertus Seba
[w]: flickr.com

Thomas Bewick
[w]: sothebys.com

Encyklopedia Francuska
[w]: mnwr.pl

Brookes
[w]: wikimedia.org

Richard Edes Harrison
[w]: fulltable.com

Peter Sullivan
[w]: „Visual Journalism. Infographics from the World’s Best Newsrooms and Designers”, redakcja Robert Klanten i Anja Kouznetsova Wydawnictwo Gestalten, Berlin 2017, s.14

Peter Sullivan
[w]: „Visual Journalism. Infographics from the World’s Best Newsrooms and Designers”, redakcja Robert Klanten i Anja Kouznetsova Wydawnictwo Gestalten, Berlin 2017, s.278

Jaime Serra
[w]: thefunctionalart.com

Alberto Lucas López
[w]: lucasinfografia.com

Giorgi Lupi
[w]: dear-data.com

Mónica Serrano
[w]: „Visual Journalism. Infographics from the World’s Best Newsrooms and Designers”, redakcja Robert Klanten i Anja Kouznetsova Wydawnictwo Gestalten, Berlin 2017, s.154

Carlos Monteiro
[w]: behance.net



Rozdział 2

Crystal Palace
[w]: wikipedia.org

Oscar Harpel
[w]: librarycompany.org

Henry van de Velde
[w]: auction.fr

Marius Rossillon
a.1stdibscdn.com, christies.com, wikimedia.org

Litera — obraz
[w]: cwiczeoko.pl, optometria.pl

Peter Behrens
[w]: flickr.com

Lucian Bernhard
[w]: fineartamerica.com

István Irasi
[w]: invaluable.com

System ISOTYPE
[w]: onowymodernizm.pl, ey-emagazine.com, wayfindinguk.wordpress.com

William Golden
[w]: Jens Müller, Julius Wiedemann (Ed.) „The History of Graphic Design 1890 — 1959 vol.1”, Wydawnictwo Tashen, Köln 2021, s.393

Olimpiada w Meksyku
[w]: walkerart.org

Olimpiada w Los Angeles
[w]: esloganmagazine.com

Landor
[w]: landor.com

White Studio
[w]: behance.net

Studio Carreras
[w]: designweek.co.uk

Cine a la Vista
[w]: graffica.info

Festiwal Inaya
[w]: behance.net

Visual Families
[w]: behance.net



Rozdział 3 — 4

Rozdział 3
Wszystkie ilustracje pochodzą z archiwum Pracowni Ilustracji w Katedrze Projektowania Graficznego Wydziału Grafiki i Sztuki Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu.

Rozdział 4
Wszystkie ilustracje pochodzą z prywatnego archiwum autora.



Wydział Grafiki
i Sztuki Mediów
Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

Marek
Rybicki

Wrocław
2022

**Rozprawa doktorska autorstwa
mgr Marka Rybickiego
w dziedzinie Sztuki, dyscyplinie
Sztuki Plastyczne i Konserwacja
Dzieł Sztuki realizowana na
Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów
w Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu.**

AUTOR
mgr Marek Rybicki

PROMOTOR
dr hab. Artur Skowroński

KOREKTA JĘZYKOWA
mgr Iza Józwik

KONSULTACJE
mgr Ewa Halawa
dr hab. Tomasz Broda

SKŁAD I PROJEKT GRAFICZNY
Marek Rybicki

ZŁOŻONO KROJAMI
Source Sheriff Pro
Source Sans Pro

OPRAWA INTROLIGATORSKA
Edwin Zapotoczny

AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

