

15 Projektowanie informacji

Termin „projektowanie informacji” prawdopodobnie po raz pierwszy pojawił się w broszurze *Designing Information* Ladislava Sutnara i Knuda Lönberga-Holma z roku 1947¹. Spopularyzowany został w drugiej połowie XX wieku, między innymi książkami Edwarda R. Tuftego i Richarda Saula Wurmana oraz działalnością założonego przez Petera Simlingera w 1986 roku International Institute for Information Design (IIID). Pojęcie projektowania informacji ma wiele różnych definicji. Z większością z nich zgodne byłoby stwierdzenie, że jest to multidyscyplinarne poszukiwanie sposobu na najbardziej obiektywne², dostępne, użyteczne i jak najłatwiejsze do zrozumienia prezentowanie złożonych danych³. W roku 1975 Wurman zaproponował bliskoznaczny termin „architektura informacji”. Według niego architektki informacji „prezentują złożone rzeczy w prosty sposób”⁴. Wobec faktu, że definicja ta pokrywa się właściwie z definicją projektanta informacji, Wurman tłumaczył później, że woli słowo „architekt” niż „projektant”, ponieważ dizajnerzy są często postrzegani jako osoby zatrudniane po to, by przygotowany wcześniej materiał dobrze wyglądał w ostatecznej wersji (w przeciwieństwie do zespołu fachowców, który pracował uprzednio nad rozwiązaniem właściwego problemu)⁵. Podany w tym wyjaśnieniu argument jest jednak dla wielu projektantów i krytyków trudny do przyjęcia, gdyż samo projektowanie często jest definiowane jako proces rozwiązywania problemów. Termin „architektura informacji” natomiast przyjął się później w węższym znaczeniu i najczęściej jest odnoszony do tworzenia struktur stron internetowych⁶. Obszar projektowania informacji obejmuje oprócz wizualizacji danych i wyników analiz między innymi ilustracje naukowe, podręczniki, zapisy struktur (w tym stron www) i procesów, infografiki, instrukcje, filmy edukacyjne i instruktażowe oraz mapy, plany, diagramy, systemy way-findingu, oznaczenia ciągów komunikacyjnych oraz nawigację GPS.

Aby prześledzić historię projektowania informacji, trzeba zaburzyć chronologiczny układ całej książki. Pierwszymi przykładami są bowiem mapy, które tworzone już co najmniej 3000 lat p.n.e. Jak pisze Peter Turchi w książce *Maps of the Imagination*, „uważa się, że najstarsze mapy zostały

1 Choć wszystko wskazuje na to, że termin „projektowanie informacji” użyty został po raz pierwszy właśnie przez Sutnara i Lönberga-Holma, to Steven Heller zaznacza, że choć autorzy ci „nie wymyślili terminu »projektowanie informacji«, książka *Designing Information* skodyfikowała zasady klarowności i dostępności, jak żadna wcześniejsza publikacja” (S. Heller, *The Graphic Design Reader*, New York 2002, s. 182).

2 Całkowicie obiektywne dane nie istnieją (metoda pozyskiwania, pomiar i ich selekcja pozostają w gestii wyboru człowieka), projektanci informacji starają się jednak, by ich prace pozostały tak obiektywne, jak to możliwe.

3 Zob. więcej: *Content and Complexity: Information Design in Technical Communication*, ed. M. J. Albers, B. Mazur, Mahwah—London 2003, s. 23–24.

4 Po angielsku: *make the complex clear*.

5 Zob. tamże, s. 25.

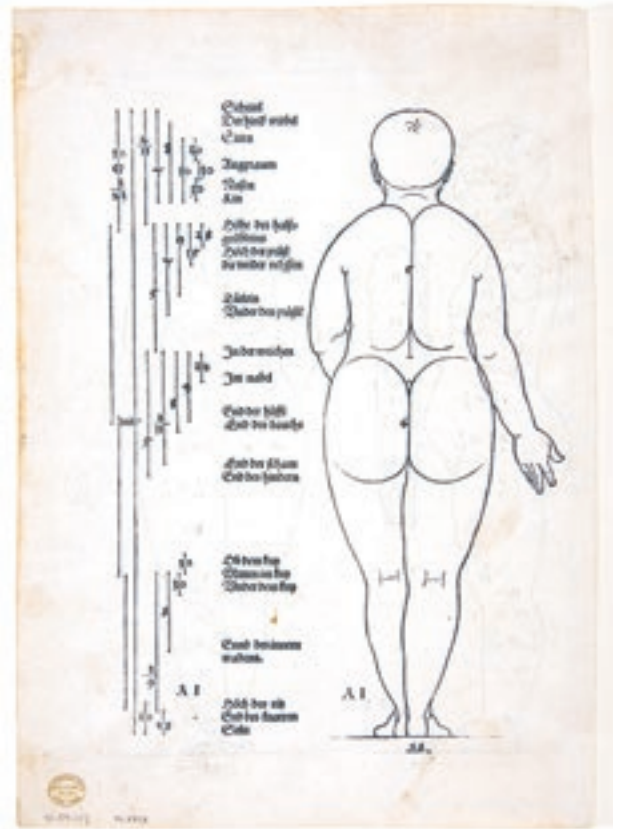
6 Zob. np.: L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji w serwisach internetowych*, przeł. K. Maślowski, T. Jarzębowicz, Gliwice 2003.



Leonardo da Vinci, człowiek witruwiański, ilustracja z trzeciej części traktatu *O architekturze ksiąg dziesięć* (*De architectura libri decem*) Witruwiusza, 1490

→

Albrecht Dürer, strona z podręcznika *Vier Bücher von Menschlicher Proportion* (*Cztery księgi o proporcjach ciała człowieka*), 1528



stworzone, by pomóc ludziom odnajdywać drogę i zmniejszać ich strach przed nieznanym. Chcemy znać zarówno miejsca, które pozwalają nam przeżyć (tereny łowieckie czy źródła słodkiej wody, a współcześnie na przykład linie zasilające i sklepy spożywcze), jak i niebezpieczne (obszary zamieszkane przez obce ludy albo punkty toksycznych wycieków z wysypisk)”⁷.

Historię najważniejszych osiągnięć z dziedziny projektowania informacji zaczniemy jednak znacznie później, na przełomie xv i xvi wieku n.e., od studiów proporcji i budowy ludzkiego ciała oraz prac inżynierijno-architektonicznych geniusza Leonarda da Vinci (1452–1519). Najbardziej znanym i podziwianym przykładem takich studiów jest rysunek człowieka witruwiańskiego z 1490 roku. Analiza proporcji wpisanej w koło i kwadrat postaci ilustruje fragment trzeciej części traktatu *O architekturze ksiąg dziesięć* (*De architectura libri decem*) rzymskiego architekta z I w. p.n.e. Witruwiusza.

⁷ P. Turchi, *Maps of the Imagination: The Writer as Cartographer*, San Antonio 2004, s. 11.

Wiek XVI to okres wielkich odkryć geograficznych i podboju świata przez Europejczyków, a co za tym idzie – tworzenia map, ale także czas wnikliwych obserwacji przyrody i kosmosu (publikacja teorii Kopernika miała miejsce w roku 1543), dalszych studiów nad ludzkim ciałem oraz opartych na naukowych metodach, pomiarach i analizach. Wśród wielu twórców kreślących mapy i ilustracje naukowe zasłynęli Albrecht Dürer (1471–1528) oraz Andreas Vesalius (1514–1564). Dürer w czasie swoich podróży do Wenecji nabrał przekonania, że Niemiec artyści tworzą dzieła gorsze niż Włosi, ponieważ brak im wiedzy teoretycznej mistrzów z Południa⁸. Przeświadczenie o potrzebie edukowania i rozpowszechniania informacji zainspirowało go do stworzenia książki *Underweysung der Messung mit dem Zirckel und Richtscheyt (Pouczenie o mierzeniu cyrklelem i linią, 1525)*. Jego późniejsze ilustrowane podręczniki, w tym *Etliche underricht zu befestigung der Stett, Schlosz, und flecken (Pouczenie o umacnianiu miast, zamków i wsi, 1527)* oraz *Vier Bücher von Menschlicher Proportion (Cztery księgi o proporcjach ciała człowieka, 1528)*, stanowiły ogromny wkład w upowszechnianie wiedzy. Dürerowi oraz wieździecykowi Johannesowi Stabiusowi (1450–1522) przypisuje się autorstwo pierwszej drukowanej mapy, z roku 1515, z wyobrażeniem Ziemi jako sfery⁹.

Dla zrozumienia budowy anatomicznej ludzkiego ciała¹⁰ ważna była z kolei książka flamandzkiego uczonoego i lekarza Andreeasa Vesaliusa *De humani corporis fabrica (Budowa ludzkiego ciała, 1543)* z drzeworytami przypisywanymi niderlandzkiemu grafikowi Janowi van Calcarowi (1499–1546/1550). Vesalius sam



- 8 Zob. P.B. Meggs, A.W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*, 6th ed., New Jersey 2016, s. 93.
- 9 Zob. J. Remond, w: *Prints and the Pursuit of Knowledge in Early Modern Europe*, ed. S. Dackerman, Cambridge 2011, s. 332.
- 10 Podobne prace w tym okresie tworzyli również między innymi Niemcy – chirurg Hans von Gersdorff wraz z grafikiem Hansem Wechtlinem starszym (książka *Feldtbuch der Wundartzney*, 1517), Hans Baldung (zwany również Grien), Heinrich Vogtherr starszy.



Albrecht Dürer, ilustracja z podręcznika *Etliche underricht zu befestigung der Stett, Schlosz, und flecken* (Pouczenie o umacnianiu miast, zamków i wsi), 1527

→

Albrecht Dürer i Johannes Stabius, połowa pierwszej drukowanej mapy z wyobrażeniem Ziemi jako sfery, 1515



→
Simon Stevin, znak własny *Wonder en is gheen wonder* (Tajemnica już przestaje być zagadką)

→→
Simon Stevin, strony z książki *De Beghinselen der Weeghconst* (Zasady statyki), 1586

↓
Andreas Vesalius, rozkładówka z książki *De humani corporis fabrica* (Budowa ludzkiego ciała) z drzeworytami przypisywanymi Janowi van Calcarowi, 1543





przeprowadzał sekcje, odkrywając przy tym wiele nieścisłości i błędów we wcześniejszych opracowaniach. Co ciekawe, grafiki prezentowały ciało w teatralnych pozach na tle miejskich pejzaży. Bywa to interpretowane jako próba pokazania pozaanatomicznych, mniej uchwytnych aspektów człowieczeństwa. Książka Vesaliusa wydana w Bazylei w 1543 roku przez Johannes Oporinusa doczekała się wielu pirackich tłumaczeń, kopii i wydań w całej Europie.

Wiek XVII przyniósł odkrycie zasad mechaniki klasycznej, którego dokonał Izaak Newton, oraz początek oświecenia, ceniącego rozum oraz sekularyzację. W tym czasie duży wkład w popularyzowanie wiedzy miały ilustrowane publikacje flamandzkiego inżyniera, matematyka i nauczyciela Simona Stevina (1548–1620), między innymi *De Beghinselen der Weeghconst* (Zasady statyki, 1586), *De Beghinselen des Waterwichts* (Zasady hydrostatyki, 1586), *De Sterctenbouwing* (Sztuka fortyfikacji, 1594), *Œuvres mathematiques* (Prace matematyczne, wydane po śmierci autora w 1634 roku). Stevin znany jest również z tego, że zaprojektował pierwszy pojazd lądowy napędzany siłą wiatru oraz udowodnił tak zwane prawo równowagi ciała na skłonie. Grafika ilustrująca zjawisko, które opisuje tę zasadę, stała się jego znakiem firmowym. Przy symbolu umieszczał napis *Wonder en is gheen wonder*, co oznacza: „Tajemnica już przestaje być zagadką”. Motto to odnosi się do jego filozofii wyjaśniania zagadnień inżynierijno-matematycznych za pomocą diagramów. Przedstawienie zjawiska w ilustracji rozwiewa jego tajemnicę, bowiem dużo łatwiej jest zapamiętać i zrozumieć obraz niż abstrakcyjne relacje liczbowe.

