

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Wydział Grafiki
ul. Krakowskie Przedmieście 5

RECENZJA W PRZEWODZIE DOKTORSKIM MGR MAGDALENY MAŁCZYŃSKIEJ-UMEDY

Opis pracy doktorskiej w dziedzinie sztuk plastycznych pani Magdalena Małczyńska-Umeda zaczyna od przypomnienia pasji jej ojca inżyniera do automatyzacji procesów chemicznych, której towarzyszyły obrazowania w postaci schematycznych rysunków. Autorka upatruje w nich możliwych korzeni swojej fascynacji, która, jak wspomina, przez kilka początkowych lat jej kariery zawodowej – współtworzenia i pracy w Studio Bakalie – pozostawała ukryta. Za przełomowy moment uważa wykład profesora Krzysztofa Lenka pt. *Zapisy informacji* z roku 2005, który był jednym z pierwszych wydarzeń współtworzonego przez Małczyńską-Umedę Stowarzyszenia Twórców Grafiki Użytkowej. „Dobrze zapamiętałam to spotkanie. Wtedy, w 2005 roku, nie miałam jeszcze okazji, by zająć się wizualizacją wiedzy, ale po latach, gdy opuściłam Bakalie, było ono dla mnie ważnym impulsem do podjęcia samodzielnych kroków w tym kierunku”.

Na kolejnych stronach opisuje swoje najważniejsze projekty z dziedziny informacji wizualnej. Przytoczę tu tylko te wdrożone, czyli cykl infografik *100% sztuczne; Piktorama. Zobacz, zrozum, baw się!* z pomocami dydaktycznymi dla dzieci w wieku przedszkolnym; cykl infografik z okazji 20 rocznicy obecności Polski w strasburskim systemie ochrony praw człowieka; mural z tybetańskim kołem życia i śmierci oraz iluminacja Ewangelii św. Jana dla Muzeum Drukarni Warszawskiego.

W drugiej części „Geneza i założenia projektu” pani Magdalena Małczyńska-Umeda odpowiada na trzy następujące pytania: co to jest infografika, co ją w infografice urzekło oraz dlaczego postanowiła prześledzić jej dzieje? Przytacza definicje „infografiki” ze *Słownika Języka Polskiego* i angielskiej strony Wikipedii (za Dougiem Newsomem, Jimmim Haynesem) oraz ze strony polskiej Wikipedii definicję terminu „wizualizacja”, który zdaniem autorki stanowi synonim infografiki. Brakuje na tym etapie bardziej wnikliwej analizy tak ważnych dla tej pracy terminów. Należało moim zdaniem sięgnąć poza Wikipedię do branżowych opracowań. Aby zrozumieć co oznaczają terminy infografika i wizualizacja, należy również powrócić do trudno definiowalnych ze względu na swój pierwotny charakter terminów: dane, informacja i wiedza. Teoria informacji stanowi klucz do zrozumienia relacji dane – informacja – wiedza, które wraz z „mądrością” opisywane są często poprzez piramidę DIKW (od pierwszych liter angielskich wyrazów *data, information, knowledge i wisdom*).

Trudno też definiować infografikę i wizualizację bez szerszego spojrzenia na to, czym jest informacja wizualna w kontekście projektowania graficznego. Oczywiście nie oczekuję tu od autorki jednoznacznych odpowiedzi na stawiane pytania, lecz konieczna jest pogłębiona analiza istniejących opracowań.

Na potrzeby pracy doktorskiej autorka zaproponowała własny podział wizualizacji na: wizualizację wiedzy, danych liczbowych, instrukcje, mapy oraz samą infografikę, którą rozumie jako komunikat funkcjonalny lub „narzędzie strategii marketingowej”. Pani Magdalena Małczyńska-Umeda sama zwraca uwagę na pewną niespójność tego podziału. Wcześniejszy synonim „wizualizacji”, czyli „infografika” przyjął formę obszaru wizualizacji. Jak pisze: „Nie udało mi się znaleźć lepszego rozwiązania językowego, ponieważ jedyne pojęcie, które mogłoby według mnie zastąpić pojęcie »infografika« w znaczeniu komunikatu, to »story telling«, który nie funkcjonuje tak powszechnie”. Ważną informację, że odnosi się to do funkcji narracji w zawężonym sensie bazowania na danych, znajdujemy dopiero na stronie 17-tej; tam też do wyliczonych obszarów dołączyła „sztuka wizualizacji”.

Niektóre z tych obszarów budzą wątpliwości. Choć pojęcie „wizualizacji wiedzy” może być z powodzeniem używane w języku potocznym, to w kontekście różnych modeli komunikacji nie wydaje się odpowiednie. Wiedza jest bowiem efektem jaki informacja (powstała w procesie projektowania z danych) wywołuje w umyśle użytkownika. Jak piszą Mariusz Grabowski i Agnieszka Zajac w opracowaniu *Dane, informacja, wiedza – próba definicji* „Dane te muszą być dostosowane do istniejącego potencjału odbiorców, tzn. ich obecnej wiedzy ale także zdolności uczenia się. Tylko w takiej sytuacji dane mogą zostać przekształcone w informację, a następnie zapamiętane i gromadzone jako wiedza odbiorcy”¹. Wiedza jest więc wynikiem pracy projektanta, a nie przedmiotem wizualizacji.

Wreszcie, moje wątpliwości budzi sformułowanie „sztuka wizualizacji”. Samo określenie „sztuka” w zaproponowanym wyrażeniu rozumiemy jako umiejętność (sztuka grawerowania, szydełkowania itd.), a opisany przez panią Małczyńską-Umedę obszar mówi o użyciu wizualizacji w sztuce czystej (czyli „wizualizacji w sztuce”, a nie „sztuce wizualizacji”). Taka zaś „wizualizacja w sztuce” (bez utylitarnej funkcji) nie mieści się w kategorii projektowania graficznego i w większości branżowych opracowań jest pomijana, lub podawana jako przykład negatywny. Jak zauważa David Skopec „Wizualizacja danych statystycznych nie jest zagadnieniem dotyczącym piękna (!). Dotyczy ona przekazywanego znaczenia, jego sensu oraz celu”².

Warto sięgnąć do artykułu Sebastiana Sikory z 57 numeru magazynu „2+3D”, który dzieli wizualizację ze względu na to, czy używamy jej do: „eksplorowania danych, dając odbiorcy wolną rękę w poszukiwaniu ewentualnych korelacji (**podejście eksploracyjne**), czy przedstawiamy zestaw danych, prezentując już określone zależności i wnioski (**podejście objaśniające**). Czy zależy nam na przekonaniu odbiorcy do konkretnego punktu widzenia, wywołaniu zmiany postawy (**podejście perswazyjne**), czy też na jak najbardziej obiektywnym przedstawieniu problemu, które pozwoli odbiorcy zrozumieć dane zjawisko i dokonać własnych spostrzeżeń, niekoniecznie zgodnych z naszymi (**podejście informacyjne**)”³. Obszary zaproponowane przez Sikorę wydają się logiczne i nie pozostawiają wątpliwości, które budzą te zdefiniowane przez panią Małczyńską-Umedę.

W kolejnej części opisu pracy Małczyńska-Umeda odpowiada na pytanie dotyczące jej fascynacji infografiką. „Infografika jest dla mnie narzędziem poznawania świata, jak również

zrozumienia samego siebie” – pisze. Potrzebę prześledzenia jej dziejów upatruje m.in. w braku podstawowego wykształcenia w tej dziedzinie, a także w potrzebie uporządkowania doświadczeń.

W części trzeciej zatytułowanej „Realizacja projektu”, pani Małczyńska-Umeda opisuje przebieg procesu badań nad historią infografiki oraz zastosowane kryteria wyboru najistotniejszych, jej zdaniem, twórców i postaw projektowych. Jako zasadę przyjęła wypracowany przez twórców ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) model „wybrać, zaokrąglić, zorganizować”. Swoją projekt rozpoczęła od umieszczenia wybranych twórców i zjawisk na drzewie wiedzy inspirowanym pracą XIII-wiecznego katalońskiego filozofa i pisarza Rajmunda Lulla. Autorka zaprojektowała serię piktogramów dla każdego twórcy oraz zaproponowanych przez nią obszarów wizualizacji. Tutaj pojawiają się wątpliwości. Jak pisał Charles Sanders Peirce „Znak, lub inaczej reprezentacja, jest czymś, co zastępuje w miarę swoich możliwości odbiorcy jedną rzecz przez drugą. Jest skierowany do kogoś, by w jego umyśle stworzyć odpowiednik lub być może bardziej rozbudowane znaczenie”⁴. Aby znak mógł coś reprezentować i tworzyć w umyśle odbiorcy zastępstwo nieobecnej rzeczy, owa rzecz musi być odbiorcy znana. Tworząc znak reprezentujący osobę – w tym przypadku historyczną postać zajmującą się wizualizacjami – projektant musi odwołać się do wiedzy odbiorcy na jej temat. Jeżeli zakładamy, że drzewo z piktogramami przeznaczone jest dla szerokiego grona odbiorców, to należy przyjąć, że ujęte w niej postaci nie są użytkownikowi znane. Dlatego nie można za pomocą piktogramu jednoznacznie zaprezentować żadnej z osób w nim ujętych. W przypadku piktogramów reprezentujących obszary wizualizacji sprawa nie jest łatwiejsza. Piktogramy nadają się doskonale do wyrażania prostych pojęć, zjawisk i przedmiotów. W dziedzinie, w której nie ma jednoznacznego i powszechnie przyjętego podziału na obszary (o czym pisałem wcześniej) piktogramy mogą być mylące. Nasuwają się pytania dlaczego w projekcie pani Małczyńskiej-Umedy piktogram dla „infografiki” przedstawia Afrykę? Dlaczego „mapy” reprezentuje Półwysep Apeniński, a głowa kaczkę „instrukcję”? Pewnych zjawisk nie da się zastąpić piktogramami. Dodatkowo wątpliwości nasuwa brak formalnej spójności poszczególnych znaków. Niektóre z nich posiadają formę otwartą, inne zamkniętą, prawie każdy budowany jest inną grubością linii i posiada inny „ciężar formalny”. Jedne są ilustracyjnym przedstawieniem tematu, inne zaś wchodzą w sferę abstrakcyjnych form. Większość staje się nieczytelna w mniejszym rozmiarze.

W rozdziale czwartym zatytułowanym „Przegląd historii obrazkowych” autorka wyjaśnia sposób tworzenia treści zawartej w zaprojektowanej stronie www. Czytamy: „Ponieważ strona nie jest opracowaniem żadnej konkretnej książki ani artykułu, wszystkie merytoryczne opisy musiały stworzyć samodzielnie. Jak już pisałam, krótkie biogramy powstały na podstawie informacji z Wikipedii i tam odsyłają czytelników pragnących zapoznać się szerzej z tematem. Opisy poszczególnych epok oraz pozostałe teksty opracowałam po części w oparciu o Wikipedię, ale również o inne źródła i wiedzę ogólną”. Na kolejnych stronach znajdują się opisy poszczególnych epok. Brakuje natomiast istotnego w tej pracy ogólnego tekstu historycznego, który prezentowałby rozwój wizualizacji w kontekście społecznym, politycznym i techno-

logicznym. W wyborze prekursorów projektowania i zapisów informacji dziwi nieobecność wielu ważnych postaci. Nie znaleźli się wśród nich Albert Dürer ze studiami analitycznymi nad proporcjami, Simon Stevin z geometrycznymi rycinami, Fritz Kahn z ilustracjami, które postrzegane są jako pierwsze infografiki. Brak postaci lekarza i kartografa Johna Snowa czy Herberta Bayera z wizualizacjami i mapami z *World Geo-Graphical Atlas*. Zabrakło również twórcy semiologii graficznej Jacquesa Bertina, czy pomysłodawcy terminu „architektura informacji” Richarda Saula Wurmana. Warto pamiętać również o twórcach języków graficznych *Semantography* (Charles Bliss) oraz *LoCos* (Yukio Ota).

W części piątej „Trochę wniosków” autorka dzieli się z czytelnikiem obserwacjami, które poczyniła podczas swojej pracy, analizując motywy drzewa, koła, człowieka.

Opis pracy doktorskiej zamyka szósty rozdział z podsumowaniem. Bibliografia umieszczona na końcu składa się z dziewięciu pozycji. Zaskakuje brak ważnych lektur z zakresu wizualizacji i projektowania informacji, jak książka *The Visual Display of Quantitative Information* Edwarda Tuftego czy *Information Anxiety* Richarda Saula Wurmana.

Pracy doktorskiej w postaci strony internetowej towarzyszy wydrukowana linia czasu. Razi niewłaściwie dobrany kontrast pomiędzy barwą liter i tła pogarszający czytelność tekstu. Szczególnie widoczne jest to w opisie poszczególnych epok (białe litery na szarym tle) oraz w okresie rewolucji przemysłowej (żółte litery na białym tle).

W tekstach opisów epok powstały niepożądane luki między wyrazami, co wynika z nieprawidłowo ustawionych parametrów składu tekstu justowanego. W całym opracowaniu – zarówno opisie pracy jak i linii czasu – widoczne są nieprawidłowe w składzie polskim zawieszki (pojedyncze litery na końcu wiersza) oraz w niektórych miejscach dywizy w miejsce półpauz.

Projekt strony internetowej otwiera ilustracja wspomnianego już drzewa. Poza wymienionymi już zastrzeżeniami dotyczącymi piktogramów, zastosowanie drzewa na stronie internetowej tworzy dodatkowe problemy. Napisy, pojawiające się po najechaniu kursorem na piktogramy, zostały niepotrzebnie wciśnięte w ograniczone pola. Sama forma drzewa nie pozwala na uzupełnianie informacji. Przykładowo, na poziomie „rewolucji przemysłowych” nie ma już możliwości dodania ani jednej postaci. Jest to niekorzystne rozwiązanie, które ogranicza zasób umieszczanych informacji. Ze względu na nieograniczoną pojemność, strony internetowe powinny być projektowane w sposób elastyczny, który umożliwi nam uzupełnianie danych.

O wiele lepiej prezentują się kolejne odsłony portalu. Górne menu (powtórzenie słowne zawartości zilustrowanej w interaktywnym drzewie) oraz powtarzanie w kolejnych epokach menu obrazkowe (na nieszczęście z użyciem tych samych piktogramów) daje nam łatwy sposób poruszania się i szukania interesujących nas informacji. Niestety strona nie jest responsywna, co powoduje, że na urządzeniach mobilnych jej szerokość jest po prostu proporcjonalnie zmniejszona do ekranu urządzenia.

Cieszy ogromnie pojawienie się tematów projektowania informacji wizualnej wśród prac doktorskich z dziedziny sztuk plastycznych. Warto przy kolejnych podobnych tematach – które mam nadzieję będą podejmowane na warszawskiej ASP – położyć większy nacisk na proces badań (w tym właściwy dobór lektur), które stanowią podstawę dla całej dysertacji. Przed

publikacją pracy doktorskiej Małczyńskiej-Umedy konieczne jest dokończenie badań w oparciu o branżową literaturę oraz poprawienie projektu graficznego.

Przedstawiona dokumentacja zawierająca pracę doktorską pt. *Infografika jako narzędzie poznania świata i zrozumienia samego siebie – kiedyś i dziś* – mimo zawartych w recenzji zastrzeżeń – przy uwzględnieniu dorobku pani Magdaleny Małczyńskiej-Umedy oraz jej wkładu na rzecz polskiego środowiska projektowego, pozwala poprzeć wniosek Rady Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie o nadanie pani Magdalenie Małczyńskiej-Umedzie tytułu doktora sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne.



ad. dr hab. Jacek Mrowczyk

1. M. Grabowski, A. Zajęc, *Dane, informacja, wiedza – próba definicji*; www.uci.agh.edu.pl/uczelnia/tad/PSI11/art/Dane_informacje_wiedza.pdf
2. D. Skopec, *Gestaltung* – pdf z prezentacją
3. S. Sikora, *Wizualizacja danych czy infografika?*, „2+3D” nr 57, 2015
4. Cytat za: P. Mollerup, *Marks of Excellence*, 2006