

MARIUSZ KAŃKOLEWICZ

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

Richard Saul Wurman, *Information architects*, Graphis Press Corp. Zurich, Switzerland 1996, ss. 238.

Wydana w 1996 roku książka *Information architects* Richarda Saula Wurmana przedstawia nową dziedzinę z pogranicza nauki i sztuki poprzez prezentację jej najwybitniejszych twórców – tytułowych architektów informacji. Nowe w polskiej literaturze pojęcie *architektura informacji* zostało po raz pierwszy użyte przez autora już w 1976 roku, gdy jako przewodniczący Narodowej Konwencji Amerykańskiego Instytutu Architektury wybrał je za temat przewodni obrad.

Kim są architekci informacji? Wurman określa ich jako jednostki, które organizują spójne dane (informacje), czyniąc zagadnienia złożone prostymi, oraz tworzą struktury lub mapy informacji pozwalające innym znaleźć indywidualną ścieżkę do wiedzy. Architekt informacji to profesja XXI wieku, odpowiadająca potrzebom społeczeństwa informacyjnego, zogniskowana na zagadnieniach wyjaśniania, ludzkiego rozumienia i nauki o organizacji informacji. Profesja, której przedstawiciele zajmują się optymalizacją struktur informacji i doбором formy w maksymalnym stopniu ułatwiającej percepcję i odbiór treści zgodnie z założeniami jej autorów. Architektami informacji mogą więc być wg autora: projektanci grafiki, ilustratorzy, projektanci wystaw, fotograficy, autorzy komputerowych multimediiów i prezentacji.

Posługujemy się tutaj pojęciem informacji. Zwróćmy za autorem uwagę, że rozumiemy je tutaj nie jako dowolny zbiór danych, ale przekaz, który rzeczywiście nas o czymś informuje. Spróbujmy dalej zastanowić się jaka jest relacja pomiędzy przekazem czysto informacyjnym a przekazem pełniącym funkcje edukacyjne. Wybierzmy dwa z wielu przykładów przedstawionych w książce: plan metra w Tokio czy Berlinie (równie dobrze mógłby to być Paryż lub Londyn) i schemat systemu mebli biurowych. Ich zasadniczym celem jest poinformować nas o dostępnych połączeniach komunikacyjnych lub elementach zestawu biurowego i ich możliwych kombinacjach. Nie aspirują one do roli źródeł z których będziemy powiększać naszą wiedzę. Turysta w Tokio czy Berlinie nie będzie się uczył planu metra na pamięć. Zadaniem planu jest umożliwienie szybkiego wyboru połączenia do wybranego miejsca. Schemat systemu mebli ma ułatwić trafny wybór elementów, które pozwolą funkcjonalnie urządzić biuro. Gdy jednak spojrzymy na te przykłady z innej nieco strony, to przecież zapamiętanie wzajemnych relacji pomiędzy przystankami metra zwiększy naszą wiedzę o mieście, ułatwi zapamiętanie miejsc, które odwiedziliśmy, może nawet pomóc ustrukturyzować wiedzę o rozwoju miasta i jego historii. Schemat systemu mebli odwołujący się do funkcji spełnianych przez poszczególne elementy prowokuje i ułatwia myślenie o biurowych potrzebach. Dzięki niemu możemy nauczyć się czegoś zarówno o ergonomii, jak i organizacji pracy – one bowiem uwzględniane były przez projektantów mebli. Dobrze zorganizowane informacje uruchomią ciągi skojarzeń. Gdyby zaprojektowane były źle, to nie tylko nie uruchomiłyby naszego myślenia, ale nawet przy trudnościach ze zrozumieniem zniechęciłyby do ich analizy. W pierwszym przypadku wolelibyśmy zapytać kogoś o połączenie, a w drugim zdalibyśmy się na sprzedawcę, któremu wszak bardziej zależy na zwiększeniu sprzedaży

niż na wnikaniu w nasze rzeczywiste potrzeby. Nawet takie, zdawałoby się odległe od nauczania, przykłady mogą, gdy są dobrze opracowane, pełnić funkcje edukacyjne. Codziennie zalewani jesteśmy gigantycznymi falami – terabajtami informacji – nieorganizowanych, niekontrolowanych i kakofonicznie niespójnych. Wielu z nas, jakże często udaje, że oczywiście wszystko rozumie. Tak wypada. Nie można przyznać się do niewiedzy, mogłoby to przecież (szczególnie w USA) obniżyć naszą pozycję zawodową czy społeczną.

Gdy zgodzimy się, że każdy dobrze zaprezentowany przekaz informacyjny może pełnić także funkcje edukacyjne, możemy do listy zawodów, z których wywodzić się mogą architekci informacji, dołączyć także pedagogów specjalizujących się w technologii kształcenia oraz zagadnieniach mediów. Szczególnie tych, którzy poza umiejętnościami warsztatowymi oraz pasją przekazywania złożonego w sposób prosty i zrozumiały będą chcieli w tym zakresie podjąć działania twórcze i praktyczne zarazem. Jak w każdej nowej dziedzinie jest to wyzwanie dla odważnych, najbardziej aktywnych i wierzących w swoje kreatywne możliwości.

Autor odnosi się do zagadnień edukacji także bezpośrednio, zauważając, że szkoła oczekuje od uczniów głównie zapamiętywania informacji (którymi najczęściej nie są oni zainteresowani), w celu bulimicznego wypłucia ich na papier testów wiadomości. Później mogą one zostać zapomniane. Prawdziwe pasje uczniów są w szkole nieistotne. Na zainteresowania nastolatków muzyką, samochodami czy sportem patrzy się jako na tematy drugorzędne w ich życiu, zamiast wykorzystać je jako ścieżki wiodące do wiedzy i prawdziwej mądrości. Samochody łączą się z historią transportu, siecią dróg, miastami, systemem finansowym i ekonomią, produkcją stali, tworzyw sztucznych i projektowaniem. Łączą się z fizyką, matematyką i chemią, językami obcymi i kulturą, medycyną i polityką rządu. A te z kolei mają dalsze powiązania. Podobnie sport i rozrywka – wykorzystująca różne technologie, projektowanie, software, hardware i informacje. Autor zauważa, że informacja jest wszystkim, że jesteśmy tym, o czym czytamy.

Uwagi te, choć dla pedagogów wcale nie odkrywcze, jakże trafnie brzmią w kontekście wprowadzanych w Polsce reform systemu, programu i metod kształcenia. Kształcenia, w którym budowanie skojarzeń, wiązanie z sobą różnych obszarów ludzkiej wiedzy i technologii ma podstawowe znaczenie dla wychowania świadomego, myślącego i twórczo rozwiązującego napotykane problemy pokolenia, któremu przyjdzie żyć w rozwiniętym społeczeństwie informacyjnym XXI wieku. Jest oczywiste, że architekci informacji będą w nim ważną grupą zawodową. Nic bowiem nie wskazuje na to, aby powódź informacyjna została zatamowana.

We wstępie do książki autor, zajmujący się architekturą informacji od 30 lat, dzieli się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi możliwości organizacji informacji. Wymienia i omawia pięć sposobów, określając je skrótem LATCH od: *location* (lokalizacja – miejsce), *alphabet*, *time* (czas), *category*, *hierarchy*. Sposoby te (które wydają się dość oczywiste i ich odkrycie trudno przypisywać Wurmanowi) są często wykorzystywane do organizacji i wyszukiwania informacji np. w encyklopediach multimedialnych. Dalej autor podkreśla, że zrozumieć możemy coś tylko w relacji do czegoś, co już znamy i rozumiemy, niezależnie od tego czy jest to informacja wizualna, werbalna, czy liczbowa. Na przykład wielkość przedmiotu możemy zrozumieć tylko odnosząc ją do rozmiaru czegoś co znamy. Trudno jest ocenić wielkość budynku na fotografii, gdy nie ma na niej człowieka jako odniesienia. Znając obraz tylko z reprodukcji często jesteśmy w muzeum zaskoczeni jego rzeczywistymi wymiarami. (Ja przeżyłem takie zdziwienie, konfrontując wyobrażenie o obrazie Vermeera van Delft *Dziewczyna czytająca list* z oryginałem w Rijksmuseum w Amsterdamie. Dodatkowo zaskoczeniem były kolory, znacznie bledsze niż na książkowych reprodukcjach.)

R.S. Wurman ubolewa, że na żadnej amerykańskiej uczelni kształcącej projektantów nie ma w programie studiów przedmiotu, który nazywałby się *Understanding* (rozumienie). Problematyka ta pojawia się tu i tam, lecz uwaga wszystkich skupia się głównie na tym, jak wykonać ładną grafikę, diagram, mapę. Nieliczni tylko studenci zainteresowani są głębszym przemyśleniem zadań, przed którymi stają. Dzisiejszym projektantom, wykorzystującym komputery o wielkich możliwościach tworzenia grafiki w milionach kolorów, dowolnego przekształcania kształtów w trzech wymiarach, cieniowania i stosowania setek różnych krojów czcionki, szczególnie łatwo jest zagubić się w oferowanych możliwościach i tworzyć „efekciarskie” projekty. Być może będą się one podobać zleceniodawcom, ale najprawdopodobniej będą mniej zrozumiałe dla odbiorcy. Autor wyraża nadzieję, że może to zmienić nieliczna na razie grupa architektów informacji, ludzi o wielkiej pasji twórczej, będących forpocztą nadchodzących zmian w myśleniu o projektowaniu przekazów informacyjnych. Jest w tym także wyzwanie dla naszych uczelni kształcących projektantów, ale także studentów specjalizujących się (na razie tylko w UAM) w pedagogice medialnej.

W książce, w rozbudowanym spisie treści zaprezentowano sylwetki, a w 20 rozdziałach dokonania 27 architektów informacji wybranych przez Wurmana. Mamy możliwość zapoznania się najróżniejszymi obszarami, w których omówione wyżej podejście do projektowania znajduje praktyczne zastosowanie. R.S. Wurman przedstawia się w pierwszym rozdziale. Początek jego działalności w tej nowej dziedzinie sięga roku 1962, gdy jako młody wykładowca na wydziale architektury stanął przed zadaniem przybliżenia swoim studentom historii rozwoju miast, zarówno historycznych, jak i współczesnych, od Babilonu po Nowy Jork. Podstawowym założeniem było zapoznanie studentów nie tylko z ich układem urbanistycznym, ale także umożliwienie dokonywania porównań. Wykorzystując zwykłą glinę i plastelinę, wykonał on, w tej samej skali, modele 50 miast, oddając także relacje wysokości zabudowy. Prze kolejne 10 lat makiety były prezentowane na wystawie w Szkole Architektury Uniwersytetu Yale. Ich fotografie wydane zostały jako album oraz były publikowane w wielu fachowych periodykach. Zainteresowanie tym pierwszym projektem było wielkim zaskoczeniem dla autora i zachętą do dalszych działań. Z kilkunastu projektów Wurmana przedstawionych w publikacji chciałbym zwrócić uwagę na książkę wyjaśniającą przystępnie 32 najbardziej powszechne zabiegi operacyjne. Każdemu z nich poświęcone były tylko dwie strony. Graficznej prezentacji istoty zabiegu towarzyszyły ustrukturyzowane opisy: istoty schorzenia, przygotowania do zabiegu, jego przebiegu i rekonwalescencji. Na górnym marginesie, poza angielską i łacińską nazwą schorzenia podano liczbę zabiegów dokonywanych w USA w ciągu roku, czas trwania: zabiegu, pobytu w szpitalu oraz dochodzenia do ograniczonej i pełnej sprawności po zabiegu. O tym, że każdy może pewnego dnia trafić do szpitala nie trzeba przypominać, a o tym, że wielu ludzi chce, w przystępnej formie, dowiedzieć się co może to oznaczać, niech zaświadczy fakt, iż książka została sprzedana w nakładzie 1 250 000 egzemplarzy. Wydaje się, że jest ona znakomitym przykładem tego, jak można w ciekawy i prosty sposób zaprezentować złożone treści.

Drugim przedstawionym twórcą jest Erik Spikermann, założyciel największej niemieckiej firmy projektowej MetaDesign w Berlinie. Z jego licznych dokonań zaprezentowano nowy krój czcionek i schemat komunikacji zjednoczonego Berlina. Interesującym dla każdego, kto rozumie znaczenie kroju czcionki dla czytelności tekstu (np. na foliogramie), jest przesłedzenie etapów jego projektowania. Zadanie takie może wydawać się trywialnym dla osoby niezorientowanej, a pasjonującym dla kogoś, kto potrafi dostrzec piękno i użyteczność w prostej formie znaku pisarskiego.

David Macaulay pomaga nam natomiast, zrozumieć „świat” znajdujący się pod powierzchnią chodnika i jezdni. Posługując się odręcznym rysunkiem perspektywicznym, przedstawia miasto i jego podziemną infrastrukturę widziane z zaskakujących niekiedy punktów widzenia, np. od dołu. Analiza jego prac, w których przedstawia to, co niedostępne zewnętrznej obserwacji, uświadamia nam, jak bardzo jesteśmy uzależnieni od tego, czego nie widać na powierzchni, a także to, iż wybór niekonwencjonalnego punktu obserwacji może mieć istotne znaczenie dla odbioru i rozumienia przekazu.

Peter Bradford próbował znaleźć odpowiedź na pytanie, jak powinna wyglądać współczesna encyklopedia, której podstawowym zadaniem jest wyjaśniać. Jak to zrobić najlepiej? Czy tylko obszernym tekstem jak w *Encyklopedia Britannica*, czy dodając opis do przemyślanych reprezentacji graficznych, zestawień, tabel? Wyjaśniając znaczenie reprezentacji graficznej, przywołuje przykład Mendelejewa, którego pomysł wpisania pierwiastków w strukturę znanej dziś wszystkim tabeli, pozwolił pozostawić wolne miejsca na te jeszcze wówczas nie znane i przyspieszyć ich odkrycie.

Przykłady dochodzenia do rozwiązań integrujących tekst i grafikę w tradycyjnych wydawnictwach, ale także na stronach internetowych prezentują na różnych przykładach: Maria Guidice, Lynne Stiles (książki o komputerowej obróbce obrazów i strona internetowa), Bruce Robertson (znane także w Polsce angielskie encyklopedyczne wydawnictwa Collinsa), Richard Curtis (ewolucja rozwoju map pogody w USA TODAY), John Grimwade (trójwymiarowe plany zwiedzania kompleksów zabytkowych i muzeów).

W graficznych schematach przedstawiających złożone procesy przemysłowe, finansowe i militarne specjalizuje się Dave Merrill, a w zagadnieniach społecznych i geograficznych – Nigel Holmes. Dobrym przykładem pomysłowości Holmesa, a zarazem tego, jak można przybliżyć abstrakcyjną wielkość odbiorcy, jest zobrazowanie ilości pasty do zębów zużywanej codziennie przez Amerykanów jako odległości – linii łączącej Los Angeles z Nowym Yorkiem.

Joel Katz, zajmujący się m.in. wizualizacją złożonych zjawisk biochemicznych, do maksymy R.S. Wurmana – „ludzie mogą coś zrozumieć tylko w odniesieniu do tego co już rozumieją” dodał własną – „najlepszym sposobem pokazania jak coś działa nie jest konieczne pokazanie jak to wygląda”. Przedstawiając schematycznie zwalczanie antygenów przez przeciwciała wykorzystał metaforę statków kosmicznych rodem z *Wojen Gwiezdnych*.

Od wcześniej przedstawionych przykładów całkowicie odbiegają zadania, które rozwiązyali Ken Carbone i Leslie Smolan. Zaprojektowali mianowicie, po wygraniu międzynarodowego konkursu, system informacji wizualnej dla paryskiego Luwru, a później dla nowej centrali Banku Światowego w Waszyngtonie. O wielkości Luwru mamy (jako Europejczycy) jako takie pojęcie, natomiast siedziba Banku jest ogromnym biurowcem, w którym pracuje 5 000 osób, pochodzących prawie ze wszystkich krajów świata.

Kompleksowe projekty przestrzeni muzealnej: amerykańskiego Muzeum Historii Naturalnej i Muzeum – Pomnika Holocaustu w USA, były wyzwaniem dla Ralpha Appelbauma. W system informacyjny nowego skrzydła muzeum prezentującego ewolucję ssaków (wykorzystując naturalne – szczególnie w Stanach Zjednoczonych – zainteresowanie ludzi swoimi korzeniami) włączył, oprócz plansz informacyjnych i organizacji ekspozycji, nawet takie elementy, jak wzór na posadzce oraz kształt i kolorystykę barierki oddzielających zwiedzających od ekspozatów.

Poważnym zleceniodawcą dla architektów informacji jest przemysł. Zadania mogą być bardzo zróżnicowane. Od prezentacji firmy, np. produkującej ponad 60 000 wyrobów – 3M Company czy opracowania systemu eksperckiego dla farmaceutycznego koncernu La Roche

(projektanci firmy Donovan and Green) poprzez schemat systemu mebli biurowych (Don Moyer), do opakowania notebooka IBM ThinkPad, na którym objaśniono równocześnie sposób połączenia wszystkich przewidzianych dla niego urządzeń peryferyjnych (Krzysztof Lenk i Paul Kahn).

Krzysztof Lenk jest mieszkającym w USA absolwentem polskiej ASP. Rozwiązał on m.in. problem „Jak wyjaśnić wyjaśnianie?”, opracowując diagram – sposób objaśnienia wewnętrznych, niewidzialnych struktur interaktywnych programów komputerowych. Sposób zaakceptowany i stosowany przez wielu projektantów multimediów. Wraz z Paulem Kahn opracowuje także struktury multimedialnych baz danych i encyklopedii.

W dziedzinie mediów elektronicznych pracuje również Nathan Shedroff – autor wyjątkowego programu *Voices* (CD-ROM) do nauczania angielskiego i historii (przedstawiającego historie ekspansji na zachód i historię Ameryki lat trzydziestych), a także książki i CD-ROMu dla Apple Computer Inc. – *Demistyfikacja Multimediów* oraz Muriel Cooper i David Small – autorzy m.in. takich projektów, jak: system informacji o kierunkach i programach studiów dla MIT i system wideokonferencji dla firmy Nynex. Interaktywne media tworzy także Clement Mok, autor programu pozwalającego amerykańskiemu absolwentowi szkoły średniej, uzyskać informację o wszystkich kolegach i uniwersytetach w USA i Kanadzie i wybrać odpowiednią dla siebie uczelnię uwzględniając własne zainteresowania, sytuację finansową, wyznanie i preferowaną lokalizację. Najtrudniejszym zadaniem dla autora było opracowanie odpowiedniej struktury zgromadzonych danych.

Ostatni przykład może być również sugestią dla polskich autorów multimediów, bowiem przy rozbudowanej strukturze zreformowanej polskiej oświaty i możliwości swobodnego wyboru szkoły taki system informacyjny może się wkrótce okazać bardzo przydatny.

Największą zaletą książki R.S. Wurmana jest niewątpliwie to, iż możemy na przykładach prześledzić drogę rozumowania autorów omawianych projektów. Ilustracje przedstawiają nie tylko obraz finalny, ale często etapy dochodzenia do rozwiązania, co znakomicie podnosi walory dydaktyczne publikacji.

Perfekcyjnie opracowana, wydana w formie albumu książka jest jedynym w swoim rodzaju przewodnikiem po obszarach zainteresowań architektów informacji. Może być ona także wielkim źródłem inspiracji i przemyśleń dla wszystkich zajmujących się projektowaniem materiałów dydaktycznych i informacyjnych. Duża liczba ilustracji towarzyszących omawianym rozwiązaniom czyni książkę przystępną nawet dla odbiorcy nie znającego języka angielskiego.

Warto dodać, że książkę można nabyć w Polsce, podobnie jak inne pozycje wydawnictwa Graphis Press Corp.