

**dr Magdalena Zdražil**

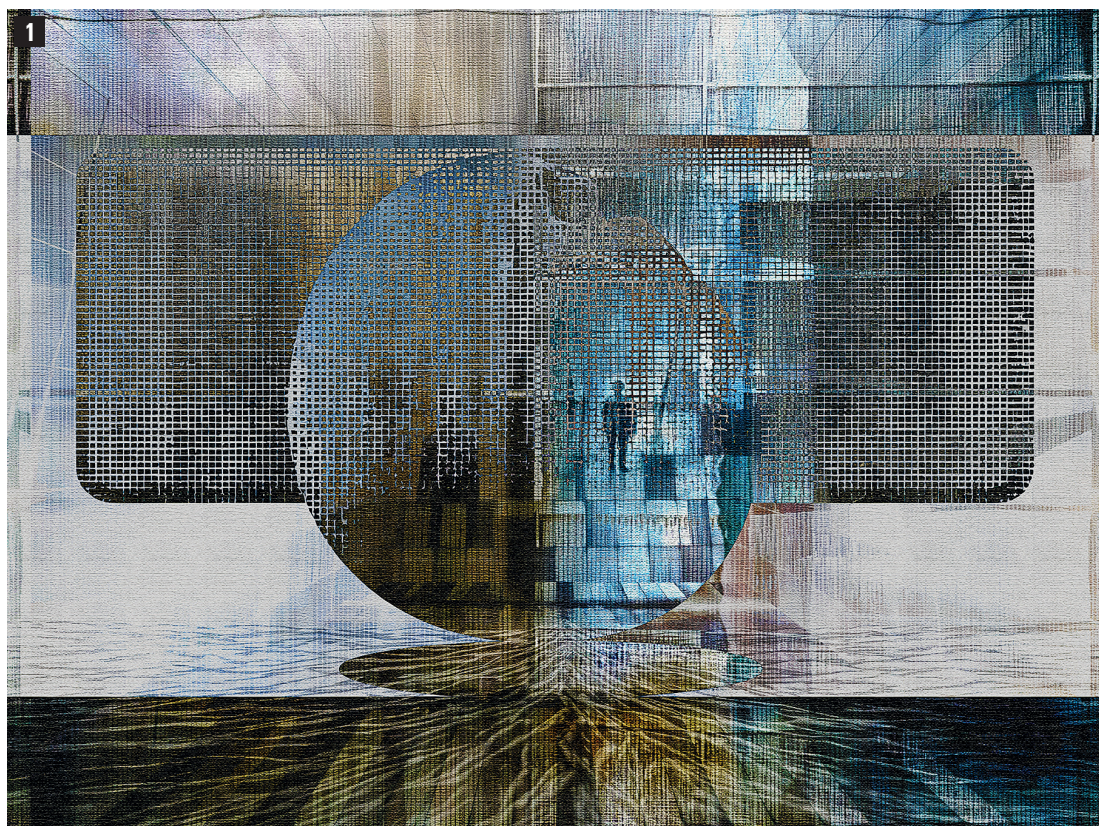
Wykładowca w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie. Doktor sztuki w dziedzinie grafiki. Specjalizuje się w grafice cyfrowej nieliniowej, projektowaniu oraz transdyscyplinarnych badaniach nad sztuką współczesną. Jej twórczość artystyczna obejmuje autorskie cykle prac, w których łączy warstwę wizualną z duchowością i strukturami matematyczno-kodowymi. W swoich obrazach wykorzystuje autorską metodę dekodowania Fusion Decode EXTRA, traktując je jako aktywne portale świadomości. Jej badania i praktyka artystyczna wprowadzają nowe perspektywy do rozumienia sztuki jako narzędzia transformacji. Uczestniczy w wystawach i projektach, wnosząc do współczesnej grafiki unikatowy autorski język wizualno-energetyczny. Jej pasją jest łączenie sztuki, nauki, doświadczeń duchowych i nowych technologii.

astromagda@pjwtst.edu.pl

Piękno to za mało

DESIGN W SŁUŻBIE IDEI

Projektowanie graficzne to nie tylko estetyka – to język, który kształtuje świadomość społeczną, a odpowiedzialny design rodzi się z odwagi, autentyczności i równowagi.



MAGDALENA ZDRAŻIL

„Kiedy tworzę, wiem, że moje dzieło może być jak powiew świeżego powietrza dla kogoś, kto długo dusił się w ciężkiej atmosferze. To nie tylko grafika – to oddech, który uwalnia, przywraca spokój i otwiera przestrzeń dla nowych możliwości”.

Magdalena Zdrażił

Polsko-Japońska Akademia
Technik Komputerowych w Warszawie

Świat, w którym żyjemy, powstaje każdego dnia – przez słowa, obrazy, gesty i idee. Projektowanie graficzne nie jest wyjątkiem. To język, którym opowiadamy o sobie i o tym, co dla nas ważne. Każda grafika, plakat czy opakowanie niesie ideę. I to właśnie od niej zaczyna się odpowiedzialność. To od niej zależy, czy projekt będzie jedynie estetyczną fasadą, czy też stanie się mostem do prawdy i przemiany społecznej. W moim odczuciu proces kreatywny i idee są sobie bardzo bliskie. Kreatywność nie jest dodatkiem do naszego życia. To siła sprawcza, dzięki której możemy zmieniać rzeczywistość. Kiedyś w jednym z wywiadów, pytana o źródło swojej motywacji, odpowiedziałam spontanicznie: „Kreatywność to dla mnie moment, gdy zwykła kartka czy ekran nagle zaczynają żyć – gdy stajemy się twórcami czegoś, co naprawdę porusza i wnosi wartość do świata”. To zdanie wraca do mnie często, bo oddaje, jak bardzo wierzę w przemieniającą moc

tworzenia. Oznacza to, że każdy z nas nosi w sobie możliwość kreacji lepszego jutra.

Kreatywność a użyteczność

W praktyce jednak ta moc bywa spłaszczana. Piękne opakowanie ma przyciągnąć klienta, a zysk staje się głównym celem. Zbyt rzadko pytamy: co kryje się w środku? Czy produkt nie szkodzi człowiekowi i środowisku? Jeśli zatrzymamy się wyłącznie na warstwie wizualnej, stajemy się współuczestnikami zacierania prawdy. Dlatego odpowiedzialność projektanta to nie tylko tworzenie piękna, ale przede wszystkim troska o dobro odbiorcy i wspólnoty. Czym więc jest kreatywność? Kreatywności można się nauczyć i w tym sensie – każdy może być kreatywny. To umiejętność zbaczania ze ścieżek, do których zostaliśmy przyzwyczajeni, umiejętność poruszania się drogami różnymi od tych, do których zostaliśmy przyzwyczajeni. Wymaga odwagi, wielospójności i umiejętności uczenia się na błędach. Potknięcia są najlepszymi nauczycielami, a pokora – najcenniejszą cnotą. Bez niej łatwo popaść w samozadowolenie, które zamyka drogę do dalszego rozwoju. Kreatywność nie istnieje jednak bez użyteczności. Nawet najoryginalniejszy pomysł, jeśli nie działa, staje się pustym gestem. To trochę jak wtedy, gdy kupiłam buty, które zachwycały wyglądem – ale już

Grafika 1

Świadome przejście,
70 × 50 cm.

Odczytany ukryty kod obrazu
metodą Fusion Decode:

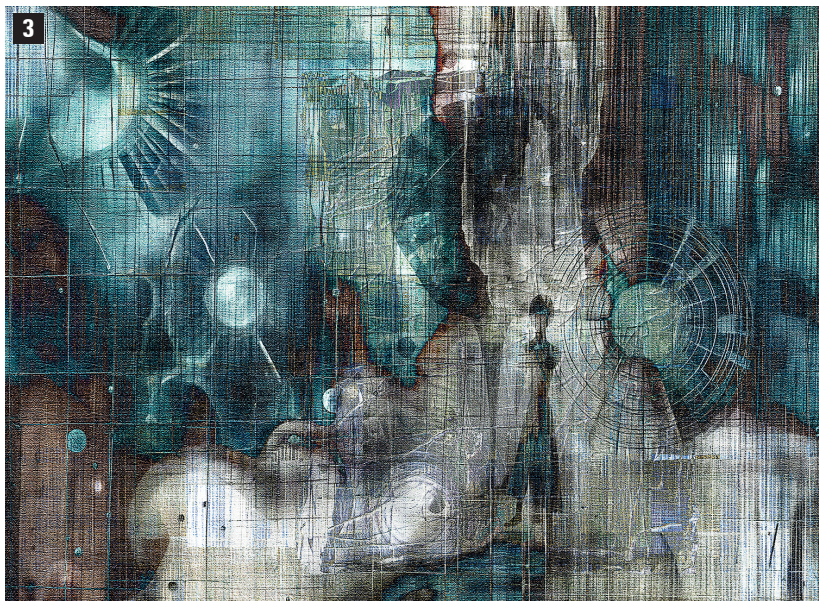
„Przejdź świadomie przez próg
– światło czeka w sercu.
Nie zatrzymuj się na obrazie
– zamień go w bramę i wejdź
w głębię”

Grafika 2

Ukryte wyjście,
70 × 50 cm.

Odczytany ukryty kod obrazu
metodą Fusion Decode:

„Odnajdź ukryte wyjście
– iluzja kruszy się,
gdy spojrzysz w głąb.
Za zasłoną czeka droga
wolności. Nie lękaj się
– twoje serce zna kierunek”



MAGDALENA ZDRAŻIL

Grafika 3

W matriksie, 70×50 cm.Odczytany ukryty kod obrazu
metodą Fusion Decode:*„W matriksie rozpoznaj światło
– ono przenika przez iluzję.**Nie wpłatuj się w sieć**– twoja dusza jest wolna.**Droga powrotu zaczyna się
od spojrzenia w głębię”*

po kilkunastu minutach marszu poczułam tylko ból. Tak samo jest z projektem: jeśli nie działa, cała jego uroda staje się bezużyteczna.

Równowaga

Kiedy zetknęłam się z filozofią Dalekiego Wschodu, szczególnie z ideą jin i jang, zobaczyłam w niej lustrzane odbicie własnych doświadczeń twórczych. Nieraz przekonałam się, że odwaga bez rozważań prowadzi w ślepy zaułek, a rozważań bez odwagi – w stagnację. Dopiero razem tworzą pełnię procesu. Brak równowagi prowadzi do zafałszowania procesu. Nadmiar ostrożności rodzi brak wiary we własne możliwości. Nadmiar brawury – efektowne projekty, które mogą nie mieć sensu. Sama wielokrotnie widziałam reklamy zachwycające formą, lecz nieskuteczne, bo nikt nie wiedział, jaki produkt reklamują. Prawdziwa kreatywność to sztuka łączenia odwagi z pokorą, nowatorstwa z troską o odbiorcę. Codziennosc jest pełna schematów – tak oczywistych, że tracimy zdolność ich dostrzegania. To jak ryba w wodzie: nie widzi medium, w którym pływa, dopóki ktoś nie wyciągnie jej na chwilę na brzeg. Edukacja projektowa właśnie temu służy – żebyśmy mogli zobaczyć, w czym tkwimy, i świadomie wybrać inną drogę. Schematy, edukacja, wychowanie i lęk przed oceną skutecznie blokują kreatywność. Jeśli jednak uwierzymy w siebie, możemy traktować krytykę jako narzędzie rozwoju, a nie przeszkodę. Dlatego w swojej autorskiej dydaktyce proponuję zadania, które burzą rutynę. Malowanie na koszulkach, tworzenie z nietypowych materiałów, improwizacja w pracy graficznej – to ćwiczenia, które pokazują, że zawsze istnieje inna droga. Widziałam wielokrotnie na zajęciach, jak prosta uwaga studenta potrafiła nagle otworzyć całej grupie zupełnie nową

perspektywę. Czasem to nie spektakularny gest, ale właśnie drobna iskra, jedno zdanie, rysunek czy pomysł – rozpalają proces, z którego rodzą się nowe idee.

Grafika jako proces

Innym dobrym przykładem może być autentyczność i zaangażowanie w praktyce artystycznej. Autentyczność w moim przypadku nie oznacza doskonałości, ale prawdę i odwagę bycia sobą. Staram się łączyć właśnie te wartości. Tworzę w autorskiej technice grafiki cyfrowej nieliniowej, do której został opracowany specjalny kod pozwalający odczytać ukryte znaczenie obrazu. Nie tworzę tylko dla oka – tworzę dla serca i poszerzania świadomości. Każdy mój obraz ma swoją ideę i wewnętrzny przekaz. Kiedy odbiorca odczytuje ten ukryty kod, wchodzi w proces, który może stać się impulsem do refleksji i wewnętrznej przemiany. Obraz staje się motywatorem, subtelnym drogowskazem, zaproszeniem do zatrzymania się. W ten sposób projektowanie graficzne staje się medium świadomości – czymś więcej niż dekoracją. To akt współtworzenia lepszego jutra. Zastosowałam w tym przypadku eksperyment naukowo-programistyczny. Stworzyłam autorski kod – Fusion Decode (specjalnie dla obrazów bitmapowych):

- Warstwowanie 12×3 – autorski obraz jest dzielony na sektory, zapis obecności linii jako bity → litery A1Z26.
- Turn-code – spiralne skanowanie od środka w ośmiu kierunkach (N, NE, E, SE, S, SW, W, NW), zamiana zwrotów na litery.
- Połączenie sekwencji z obu metod → ciąg znaków.
- Następnie klucz EXTRA: Cezar, siatka, permutacje, segmentacja → wydobycie pełnych zdań.

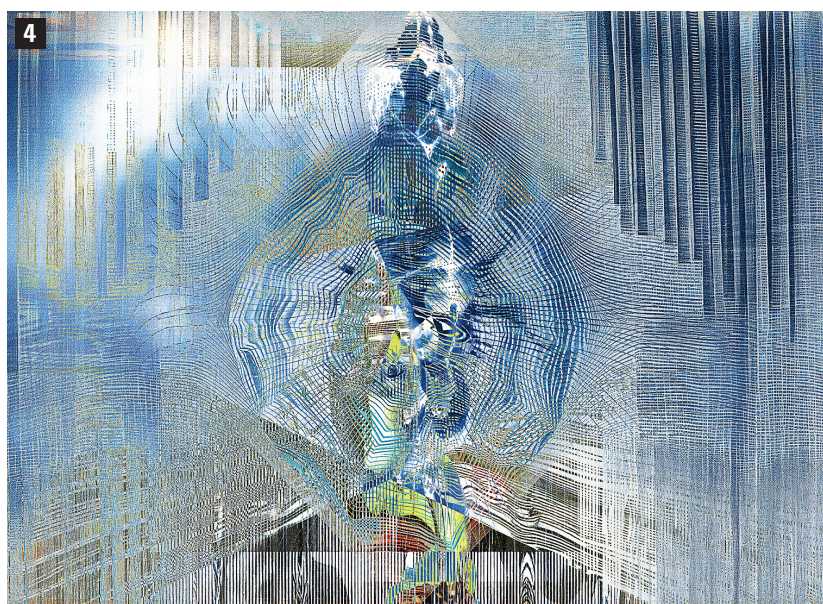
Metodą Fusion Decode możemy odcodować dowolny obraz artysty i otrzymamy ukryty przekaz treściowy. Efekty przykładowego odcodowywania moich autorskich prac przedstawiają grafiki 1–4.

Powyższa autorska technika grafiki cyfrowej nieliniowej opiera się na założeniu, że obraz nie jest jednowarstwowy ani zamknięty w prostym porządku linearnej narracji. Przeciwnie – każdy istnieje jako superpozycja warstw znaczeniowych, które współistnieją w jednym kadrze. Superpozycja w sztuce, podobnie jak w fizyce kwantowej – oznacza, że w tym samym czasie nakładają się na siebie różne potencjały: estetyczny, symboliczny, emocjonalny i duchowy. Odbiorca, patrząc na grafikę, wybiera (często nieświadomie), który z tych potencjałów „zapada się” w jego doświadczenie. Dlatego każdy obraz jest niepowtarzalnym spotkaniem: moja intencja jako twórcy spotyka się z wewnętrzną gotowością drugiego człowieka. W tej perspektywie grafika nieliniowa nie jest ilustracją, ale procesem. Każda warstwa – kolor, kształt, ukryty kod – rezonuje z innymi, tworząc pole znaczeniowe, w którym możliwa jest transformacja.

Odczytanie obrazu przez Fusion Decode to jeden z poziomów tego pola, ale równie ważne jest odczucie cielesne, emocjonalne czy intuicyjne. Właśnie superpozycja sprawia, że grafika nieliniowa staje się otwartym systemem, a nie zamkniętym komunikatem. To sztuka, która nie podaje odpowiedzi, ale inicjuje pytania i prowokuje ruch świadomości. Właśnie dlatego obrazy działają jak motywatory przemiany – są narzędziami dialogu, w którym każdy odbiorca odkrywa swoją własną prawdę. Jak widzimy na moim przykładzie, także nauka i technologia mogą być bardzo istotne w służbie idei. Nowe technologie – sztuczna inteligencja, VR, narzędzia cyfrowe – otwierają przed nami nieskończone możliwości. Ale jak zawsze podkreślam: „Żadne algorytmy ani maszyny nie zastąpią ludzkiej wrażliwości, wycucia estetyki czy duchowego zaangażowania”. Technologia powinna wspierać, a nie zastępować. Używana z wyczuciem, wzmacnia przekaz i otwiera nowe ścieżki. Używana bezrefleksyjnie prowadzi do chaosu i przebudcowania. Dlatego w edukacji projektowej trzeba łączyć tradycję i nowoczesność. Studenci powinni doświadczać pracy manualnej – malarstwa, rzeźby, grafiki warsztatowej – zanim zanurzą się w świat multimedialnych. Dopiero wtedy technologia staje się naturalnym przedłużeniem ich twórczości, a nie jej substytutem.

Kontekst społeczny

Historia projektowania graficznego dostarcza wielu przykładów, które pokazują, jak silny może być wpływ obrazu na społeczeństwo. W Polsce szczególną rolę odegrała polska szkoła plakatu. Prace Henryka Tomaszewskiego, Waldemara Świerzego czy Jana Lenicy nie były jedynie reklamą, ale nośnikiem refleksji i komentarzem do rzeczywistości społeczno-politycznej (więcej pisze o tym Steven Heller w *Design Literacy: Understanding Graphic Design*). Plakat stawał się medium wolności w czasach, gdy inne formy wypowiedzi były ograniczane. Podobnie działały kampanie światowe – choćby projekty Bauhausu, w których łączenie sztuki, rzemiosła i technologii miało wymiar społeczny: chodziło o stworzenie designu, który służy człowiekowi i jest dostępny dla szerokich mas (więcej w książce Philipa B. Meggsa i Alstona W. Purvisa *Historia grafiki*). Współcześnie podobną funkcję pełnią kampanie ekologiczne i społeczne – jak działania Fridays for Future, w których proste, ręcznie wykonane plakaty stają się globalnym symbolem troski o przyszłość planety. W refleksji nad etyką designu szczególne miejsce zajmuje manifest First Things First z 1964 roku (aktualizowany w 2000 roku), w którym projektanci wezwali swoich kolegów po fachu do odrzucenia powierzchownych celów reklamowych na rzecz projektów niosących realną wartość społeczną. To pokazuje, że odpowiedzialność w projektowaniu jest tematem powracającym i zawsze aktualnym.



Jeżeli odpowiedzialność zaczyna się od idei, to edukacja powinna być miejscem, w którym młodzi projektanci uczą się stawiać pytania: dla kogo tworzę? Czy to, co projektuję, pomaga ludziom, czy tylko manipuluje ich uwagą? W dydaktyce projektowej coraz częściej stosuje się podejście *design thinking* czy *service design*, które pozwala studentom testować pomysły w realnym kontekście społecznym. Własne doświadczenia dydaktyczne pokazują mi, że zadania oparte na rzeczywistych problemach – np. projekt kampanii edukacyjnej dotyczącej zdrowia psychicznego, ekologii czy wykluczenia społecznego – uczą więcej niż najpiękniej przygotowany plakat reklamowy. Edukacja projektowa musi więc łączyć warsztat i estetykę z kształtowaniem świadomości etycznej. Jak zauważał Victor Papanek, „projektant, bardziej niż ktokolwiek inny, kształtuje środowisko człowieka” (*Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*). To stwierdzenie pokazuje wagę odpowiedzialności – każdy projekt jest decyzją, która ma swoje konsekwencje.

Reasumując, odpowiedzialność zaczyna się od idei. To ona decyduje, czy nasza praca będzie jedynie ozdobą, czy stanie się impulsem do zmiany. Historia designu pokazuje, że najważniejsze projekty graficzne nie były nigdy neutralne – zawsze niosły idee, które kształtowały świadomość. Kreatywność – gdy łączy odwagę, autentyczność i odpowiedzialność – ma moc przemiany człowieka i świata. Dlatego edukacja projektowa, nauka i praktyka artystyczna powinny tworzyć wspólne pole, w którym uczymy się nie tylko rzemiosła, lecz także troski o drugiego człowieka i planetę. Grafika przestaje być wtedy dekoracją – staje się aktem współtworzenia rzeczywistości, w której każdy obraz może być „oddechem ulgi” dla innego człowieka. ■

Grafika 4

Dusza, 70 × 50 cm.

Odczytany ukryty kod obrazu metodą Fusion Decode:

„Dusza jest światłem przechodzącym przez wszystkie warstwy. Twoje centrum pozostaje czyste i niezmiennie. Podążaj w górę – źródło już na ciebie czeka”

Chcesz wiedzieć więcej?

Heller S., *Design Literacy: Understanding Graphic Design*. New York 2003.

Chang C., *Creativity and Taoism: A Study of Chinese Philosophy, Art & Poetry*. New York 1970 (nowe wydanie: London 2011).

Manifest First Things First (1964/2000), www.designhistory.org

Meggs P.B., Purvis A.W., *Historia grafiki*, Warszawa 2016.

Papanek V., *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Chicago 1985.

Słomka M., *Kreatywność podstawą tworzenia* (rozmowa z M. Zdražil), „Szkoła Artystyczna” 2024.

Zdražil M., *Zrozumieć kreatywność*, Warszawa 2019.