

## **Od pomysłu do projektu - projektowanie kart do gry**

### **Karty autorstwa Krystyny Bunsch-Gruchalskiej i Franciszka Bunscha**

Na początku trochę historii. W roku 1960 Krakowskie Zakłady Wyrobów Papierowych ogłosiły konkurs na projekt kart do gry, do którego przystąpili: Maria Orłowska-Gabryś, Jan Szancenbach i wspólnie nasza dwójka - Krystyna i Franciszek Bunsch (jako zespół). W rezultacie tego konkursu wydrukowano po dopracowaniu projekty Orłowskiej-Gabryś i Szancenbacha, nam natomiast zaproponowano współpracę. I tak zaczęła się przygoda z kartami.

\*

Projektowanie kart do gry to rzadko spotykane zadanie dla projektanta, a jednocześnie niezwykle ciekawy problem zahaczający o kilka dziedzin i dlatego wydaje się wart zastanowienia. Na jego przykładzie można dokładnie prześledzić sam proces projektowania, jego poszczególne fazy i wyłaniające się kwestie. Jak zaznaczyłem w tytule, postanowiłem swoje rozważania przesunąć o jedną fazę wstecz, a więc pokazać pracę **nie od projektu do realizacji, lecz od pomysłu do projektu**. To ta część procesu przygotowania, której często, już po wykonaniu projektu, po prostu się nie zachowuje lub rzadko jest przez autorów ujawniana. Muszę zdradzić, że w dużym stopniu pomógł tu przypadek. Niedawno porządkując regały natrafiłem na teczkę, w której znajdowały się również te najstarsze, a właściwie nasze pierwotne, **wyjściowe** szkice kart do gry.

Te początkowe rysunki i notatki to właściwie poszukiwanie samego pomysłu oraz notowanie impresji ze źródeł, najczęściej historycznych czy kostiumowych. Są to szkice robione „dla siebie” i na tym właśnie polega ich szczególna wartość.

W ostatecznej realizacji, gdy wchodzi w grę także warunki i wymogi techniczne, czasem traci się ostrość (dosadność) zawartą w pierwszym pomysle, a przez to siłę ekspresji. Również niekiedy konieczne kilkakrotne przerysowywanie tego samego projektu może osłabiać jego wyraz. Szkoda więc, że początkowe szkice zazwyczaj giną, bo czytelna pozostaje w nich spontaniczność, całkowity brak skrepowania jakimikolwiek ograniczeniami, a nawet, w pewnym stopniu, czynnik podświadomy. Sam sposób rysowania, swobodny, niejednokrotnie również pozbawiony pewnej „staranności” i nieskrepowany, zdradza - w sensie pozytywnym - osobowość autora. Nadarza się więc okazja, aby przyjrzeć się dokładniej tej pierwszej fazie pracy, owianej tajemnicą dla kogoś,

kto trzyma w ręce wydrukowaną już kartę.

Jak kiedyś przekazywali nam nasi pedagodzy, w samej twórczości i jej publicznym pokazywaniu jest coś z ujawniania spraw bardzo osobistych, zazwyczaj ukrywanych – porównywanego do striptizu – odsłaniania własnego charakteru łącznie z wadami czy ułomnościami. Coś zbliżonego do tego, na czym opiera się także grafologia.

Dalsze fazy projektowania to wybór i podejmowanie decyzji, na jakich cechach pierwszego szkicu oprzemy się w postępach pracy, konieczność dopracowywania szczegółów choćby dotyczących stroju, znaków kostiumologicznych, rodzajów i wyglądu wprowadzanych przedmiotów, przykładowo - broni, symboli władzy lub dodatków stroju kobiecego. Następnie pojawiają się uwarunkowania wynikające z charakteru przedmiotu projektowanego, bo inne wymagania stawia np. ilustracja książkowa, opracowanie opakowania i okładki książki, a zupełnie odmienne i specyficzne - karta do gry. Tu także do głosu dochodzi dotychczasowa bogata tradycja istniejąca w tej dziedzinie. Nakładają się na to jeszcze ograniczenia wynikające z konieczności ścisłego dostosowania się do przewidzianej techniki druku.

Na tym etapie pracy dużą trudność może sprawiać bardzo istotne dążenie do zachowania wcześniejszej swobody, a nawet spontaniczności szkicu pierwotnego. Dzisiaj, oglądając po latach dawne szkice i projekty dostrzegam niekiedy, że w rysunkach postaci przygotowanych już do realizacji należało w większym stopniu zachować pewną ostrość, mocniejszą ekspresję, nawet posuniętą do granic karykatury czy satyry, która widnieje w pierwszych szkicach. Zamawiający często, ze względu na oczekiwania odbiorcy, skłaniają się raczej w kierunku pewnej idealizacji oraz stylizacji, unikania zbyt ostrego, dobitnego określania postaci w rysunku. W wielu szkicach natomiast tylko kilkoma kreskami nakreślona została dosadność twarzy czy sylwetki, ale gdzieś rodzi się obawa, czy przeciętny odbiorca to zaakceptuje – czy jego oczekiwania nie są nakierowane w stronę upiększania? Gdzie są wobec tego jakieś granice kompromisu?

Dla unaocznienia omawianych kwestii spróbujmy przykładowo przyrzeć się szkicowi oraz gotowej figurze. Mogę tu pozwolić sobie na krytyczne i nieskrępowane omówienie, ponieważ nie był to mój szkic.

Dwa obrazy – karta ludowa, strój górali śląskich. Spójrzmy na twarz postaci. W szkicu tylko czarna kreska nosa, ust, brwi i dwie kropki oczu – a jakie napięcie, ile wyrazu. Na wydrukowanej karcie pójście w kierunku realizmu zagubiło całą ostrość charakteru. Dzięki zachowanemu rysunkowi znów więc powraca pytanie: czy w tym wypadku nie zostały naruszone granice kompromisu między oczekiwaniami i gustem odbiorcy – tu

reprezentowanym przez zamawiającego - a wizją i wyobraźnią autorki początkowego projektu?

Mówimy dotychczas o pracy czysto plastycznej. Trzeba jednak powrócić do założeń podstawowych, które przecież poprzedzają samo rysowanie. W wypadku tego rodzaju zadania jak karty do gry w rezultacie do projektanta należy wybór i decyzja o treści – **stworzenie programu** - w tym określenie rodzaju, epoki, postaci, kostiumu, rekwizytów. Dopiero po tym zaczyna się dyskusja z zamawiającym. Nie zawsze wystarcza także przyjęty na wstępie temat. Najczęściej w trakcie projektowania pojawiają się sprawy wymagające dalszych ustaleń, a nawet zmian, np. w przypadku figur - przeprojektowania kostiumu, a czasem całej postaci, więc również podczas realizacji stale towarzyszy nam równoczesna praca nad programem treściowym. Co ciekawsze - spośród pierwszych szkiców właściwie większość nie ma bezpośredniego rozwinięcia czy prostego dojścia do ostatecznej realizacji. Pozostały zapisem rodzenia się pomysłów. Może właśnie na tym polega ich dzisiejsza unikalna wartość?

Projektowanie kart rządzi się własnymi zasadami i regułami. Dużą trudność w komponowaniu sprawiają karty figuralne przez swoją odwracalność. Nie dotyczy to jednak asów, bo umieszczone w centrum znamię nie jest odwracalne, więc można konsekwentnie pozwolić sobie na rozwinięcie ewentualnej kompozycji także jako nieodwracalnej. Przy figurze rzecz się ma inaczej. Jest to w zasadzie przepołowiona całość i do tego z symetrycznym powtórzeniem. Unikać jednak trzeba – zresztą często spotykanego – przecięcia figury i mechanicznego zestawiania części górnej i dolnej. Mimo odrębności (przez odwrócenie) części górnej i dolnej oraz koniecznej symetrii należy dążyć do tego, aby powstał w sumie **jeden spójny znak**. Ale co zrobić z rękami, żeby były w danej figurze dwie, a nie cztery dłonie? Tu można by się powołać na *Teorię widzenia* Strzemińskiego. Oko, ostrość widzenia faktycznie koncentruje się na ograniczonym, niewielkim polu. Jeśli w projekcie te „dodatkowe ręce” znajdą się poza tym polem, będą zauważalne tylko peryferyjnie i nie będą budzić niepokoju. Jeśli natomiast znajdą się na samym łączeniu połówek figur, odczytywana postać będzie miała zbyt wiele rąk. Niebezpiecznym błędem kompozycyjnym może być także mechaniczne i nieprzemyślane przecięcie postaci i ich późniejsze połączenie, ponieważ powstaje wówczas zarys postaci, nad którym całkowicie tracimy kontrolę. Niezbędne jest tu zatem myślenie całościowe, czyli o formie, która powstaje po połączeniu góry i dołu.

Znów posłużymy się tu przykładem zachowanego szkicu. Postać marszałka lub generała, jak wskazuje kapelusz, z epoki napoleońskiej: wąsy, mina sroga, podniesiona ręka

z wyprostowanym palcem wskazuje wyraźnie, kto tu górą, druga ręka właśnie gestem napoleońskim założona za połą surduta - prawie niewidoczna. Uwagę natomiast przyciąga ręka postaci „dolnej”, wskazująca palcem w dół. Dla mnie to jednoznaczne skojarzenie z czasami starożytnymi; cesarze rzymscy pod koniec walk gladiatorów – wprowadzając kciukiem – ogłaszali koniec walki. Był to gest okrutny, ponieważ oznaczał jednocześnie wyrok śmierci dla zwyciężonego gladiatora. Tutaj jest to mniej drastyczne, ale w sumie wszystkie wymienione elementy wyraźnie wskazują kto tu wygrał i rządzi, a kto ma być posłuszny. Projektant niejednokrotnie działa nie tylko przez obraz bezpośredni, ale także poprzez wyobraźnię – **wywoływanie skojarzeń**. W rezultacie otrzymaliśmy figurę syntetyczną, prostą, a jak wiele mówiącą.

Osobny, lecz naturalny dla każdego grafika problem stwarza ustalona na wstępie technika realizacji (druku), gdyż określa ona np. możliwość lub wykluczenie użycia szarości, miękkich przejść. Jeszcze inne poważne zagadnienie i ograniczenie, o którym tylko wspomnę, to projekt rewersu. Jak mi zawsze tłumaczono, powściągnąć dekoracyjność projektów, tu obowiązują dość ściśle rygory porównywalne do papierów wartościowych: absolutna zasada symetrii (odwracalność), dokładność druku, nie mówiąc o zawsze koniecznej drugiej wersji kolorystycznej.

Przygotowując prezentowane na wystawie talie za każdym razem stawaliśmy wobec odmiennych problemów i innych wymagań. Spróbujmy je zatem uporządkować:

1. karty „konkursowe” - był to początek pracy, duża swoboda, ponieważ chodziło o pokazanie - a dla nas poznanie – możliwości,
2. karty anglo-amerykańskie, „tradycyjne” - tym razem zadaniem stało się stworzenie repliki funkcjonującego wzoru, przy czym, opierając się na zwyczajach, można było zaprojektować całkowicie nowego JOKERA,
3. karty ludowe to zupełnie nowy i oryginalny pomysł – do nas należało stworzenie programu, wybór kostiumów, pogrupowanie, znalezienie ornamentów,
4. karty historyczne – po kilku próbach i zmianach założeń wyszedł projekt – przyznaję – nie bardzo udany. Z perspektywy czasu bronią się tylko asy, joker i rewers (herby miast), natomiast postacie wymagałyby ponownego opracowania,
5. karty do skata - ponieważ wytwórnia aż do lat 60. (ubiegłego stulecia) wykorzystywała tzw. wzór pruski, na którym tylko wykasowano podpisy pod widokami austriackich miast i dorobiono - zresztą dość nieudolnie - widok Krakowa, zadaniem było nowe opracowanie figur, jednak z utrzymaniem tematyki

- istniejących, oraz wprowadzenie widoków miast polskich, przy równoczesnym zachowaniu formy dawnych oznakowań,
6. wykonaliśmy projekty dwóch gier dla dzieci i młodzieży, w tym talię „Czarny Piotruś”,
  7. dla filmu Andrzeja Wajdy *Popioły* została przygotowana w technice litografii swobodna kopia XVIII-wiecznych kart ze zbiorów muzealnych (w tym czasie nie było możliwości posłużenia się reprodukcją fotograficzną). W rezultacie powstała klasyczna wolna kopia czy raczej interpretacja oryginału, a talia wydrukowana jako litografia i ręcznie kolorowana nabrała cech tzw. grafiki artystycznej. W konsekwencji ponumerowaliśmy odbitki i odpowiednio oznakowaliśmy.

\*

Skoro tyle tajemnic warsztatu zostało już odsłoniętych, nieuchronnie nasuwa się pytanie, jak przebiegała współpraca w naszym „zespołе”? Różnie, w zależności od rodzaju zadania. Krystyna skupiała się głównie na szkicach, do mnie należało ostateczne wykonanie projektu. Przy kartach „konkursowych” przebiegało to równoległe – oboje robiliśmy szkice i dopracowywaliśmy projekt.

W kartach anglo-amerykańskich, ze względu na ich charakter, większość pracy wykonałem sam.

Z kolei karty ludowe to przeważnie Jej pomysły, później przeze mnie rozrysowywane.

Przy kartach historycznych zaangażowanie określiłbym jako porównywalne.

Natomiast przy skacie Krystyna jakby **zanadto wybiegła do przodu** – powstały świetne pomysły, piękne projekty, ale niemieszczące się w podstawowym założeniu, ponieważ w zasadzie mieliśmy tylko uwspółcześnić i rozbudować istniejący, tradycyjny wzór. Całe szczęście, że te projekty się zachowały.

Nie sposób więc dokonać rozdziału autorów i byłoby to zupełnie bezcelowe, bowiem praca koncepcyjna, o której w znacznej mierze opowiada ta wystawa, była przecież wspólna i często polegała na ścieraniu się różnych, czasami bardzo odmiennych wizji artystycznych.

Zastanawiając się nad jakimś symbolem, który najlepiej by określił oboje projektantów, wybrałem autoportrety rysunkowe, na których w prostej kresce odczytać można różnice charakterów i gdzie autorzy podświadomie opisali i wyrazili samych siebie. Powstały one jakby na marginesie pokazywanych szkicowników. W zachowanych na ich stronach szkicach, notatkach, najczęściej robionych całkowicie spontanicznie - bo właśnie

pojawił się w danej chwili jakiś pomysł - ujawniają się także cechy osobowości autorów. Nawet w sposobie prowadzenia kreski czy charakteryzowania karcianej figury.

\* \* \*

**Tekst został opublikowany w katalogu wystawy:**

*Od pomysłu do projektu – projektowanie kart do gry. Krystyna Bunsch-Gruchalska & Franciszek Bunsch, Książnica Pomorska im. S. Staszica, Szczecin 2016, s. 3-9.*