



Mnoho českých grafických designérů bylo v minulosti činných také ve světě. Představíme si nejdůležitější osobnosti (Alfons Mucha, Vojtěch Preissig, Ladislav Sutnar), které v zahraničí uspěly, a zaměříme se také na současné vazby se zahraničním děním v grafickém designu. Pracovní list obsahuje odkazy na videa z TV cyklu Identita – příběh českého grafického designu, otázky a podněty do diskuse mezi žáky a učiteli, skupinovou aktivitu a tvůrčí úkoly.

## Potřebné materiály

- Videoukázky ze seriálu Identita
- Pracovní list (PL)
- Běžné pomůcky na psaní, fixy, papíry A4, A3
- Mobilní telefon nebo počítač s přístupem na internet (alespoň jeden ve skupině)

## Obsah PL

- Skupinová aktivita
- Otevřené otázky do společné debaty
- Věcné otázky s očekávanou odpovědí
- Tvůrčí úkoly

## Časová náročnost

45 minut, včetně zhlédnutí videí (vyjma tvůrčích úkolů)

## Instrukce

- Žáci se rozdělí do skupin po 2 až 5 lidech. Budou pracovat ve skupině i jednotlivě.
- V úvodu každé kapitoly žáci zhlédnou přiložená videa.
- Žáci vybírají podstatné informace z videoukázky, kriticky je vyhodnocují.
- Žáci vyplňují PL – odpovídají na otázky, píšou komentáře a jednotlivá zadání postupně konfrontují buď s ostatními ve skupině, nebo s dalšími skupinami ve třídě a pedagogem.
- Není žádoucí rozdat listy a nechat je žáky vypracovat a až na konci se o tématu pobavit.
- Je zásadní, aby výsledky aktivit v PL byly průběžně veřejně konfrontovány.
- Pedagog moderuje diskusi, žáci uvádějí své argumenty a protiargumenty, respektují názory druhých.
- Žáci kromě videoukázky využívají všechny jim dostupné zdroje.
- Tvůrčí úkoly jsou časově náročnější.
- Pokud se pedagog rozhodne tvůrčí úkol zařadit, je důležité neopomenout závěrečnou prezentaci a kritickou reflexi tvorby ve společné debatě.

## Podněty k aktivitám a klíč k otázkám v PL

Zde se uvádí jen doporučení a informace, které jasně nevyplývají ze sledovaného videa.

### 1 a)

Alfons Mucha je představitelem secese.

### 2 a)

Vojtěch Preissig přinesl do USA linoryt, více k této technice viz [edu.ceskatelevize.cz/video/16206-linoryt](http://edu.ceskatelevize.cz/video/16206-linoryt). Jeho písmo je ovlivněné kubismem.

### 3 b)

Ladislav Sutnar hledal především systém v uspořádání informací s minimem výrazových prostředků, nešlo mu primárně o esteticky působivá díla, ale o funkční předávání sdělení grafickou formou. Více viz slovníček níže.

### 4 c)

Zde by bylo zajímavé zadat žákům rešerši různých „tónů hlasů“ v různých dobách v historii 20. století na nějakém konkrétním tématu (například divadelní plakát, logo a podobně) Jde o to, aby si uvědomili, že v dnešním globalizovaném světě se ten specifický slohový nebo národní „tón“ vytrácí.

## Slovníček

**Grafický design** = oblast designu, která se věnuje navrhování (designování) vizuální komunikace, která nás každodenně obklopuje. Grafičtí designéři a designérky jsou odborníci na vizuální jazyk, vymýšlejí, jak informace správně zpracovat, aby byly snadno srozumitelné, poutavé nebo aby vzbuzovaly ty správné pocity. Pracují s texty, barvami, obrázky, symboly a dalšími grafickými prvky a formáty tištěných nebo digitálních médií. Samotní grafičtí designéři svůj obor vnímají především jako službu veřejnosti, která slovy významného designéra Zdeňka Zieglera „může někdy souviset s uměním“. Grafický design někdy přesahuje z užitého do volného umění. Záleží na tom, zda designéři pracují na něčí zadání, nebo si téma volí sami.

**Informační design** = jak název napovídá, jde o úpravu informací. Designéři řeší úpravu textů, jejich hierarchii a další grafické prvky včetně barev a umístění ve formátu tak, aby informace byly pro čtenáře co nejsrozumitelnější a nejpřístupnější. Tato oblast grafického designu, někdy také označovaná jako systematický design, má za cíl ulehčit čtenáři orientaci v prostoru (v reálném – například

orientační systémy –, ale i ve virtuálním – například webová stránka). Do informačního designu patří též takzvaná vizualizace informací – od jednoduchých tabulek přes schémata, diagramy a mapy až po složitější grafické řešení velkého počtu informací (kupříkladu statistická data), které by pouze v textové podobě nebyly tak srozumitelné.

**Vizuální komunikace** = mezi vizuální neboli zrakem vnímanou komunikaci patří kromě gest, řeči těla či módy také obrázky a texty, tedy písmo, barvy, symboly, ilustrace, fotografie a další statické nebo pohyblivé informace. Ty dohromady tvoří zprávy, s jejichž pomocí se dorozumíváme.

**Vizuální jazyk** = obrázky, texty, barvy, prázdné místo a další grafické prvky, způsob jejich umístění, zdůraznění a celkové uspořádání (kompozice) ve formátu. Vizuální jazyk ovlivňuje významy zprávy, protože kromě obsahu sdělení je zásadní také její podoba a to, jakým médiem (nosičem) je přenášena.

