



Podíváme se na knihu jako na médium, ze kterého získáváme informace. Prozkoumáme její historii, jak se měnila a co se dnes v knihách objevuje. Zjistíme také, jak kniha vzniká a co všechno musí knižní designér navrhnout. Zamyslíme se nad tím, jak vypadají současné knihy – od těch, které držíme v rukách, až po ty, které čteme na počítači nebo tabletu. 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, barevné fixy, papíry A4

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 pracují sami nebo ve skupině, vyplňují PL – odpovídají na otázky, píší 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 využívají kromě videoukázky 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.

3 a, b)

„Konstrukční a funkční složky dostávají v Hlavsově typografické práci nový obsah: přinášejí především velmi osobitý výtvarný pohled, který buduje knihu či periodikum vždy jako promyšlenou a kompaktní stavbu. Podobně jako architekt se Hlavsa snažil maximálně využít materiál, který je knize vlastní: papír, barvu, vazbu, ilustraci a především písmo. Písmo představuje Hlavsovův výtvarný základ a nejdůležitější konstrukční prvek, který staví na roveň obrazu a ilustraci.“

Barbora Toman Tylová, grafická designérka a autorka monografie Oldřicha Hlavsy

6 c)

Knih jako informační médium: hliněné destičky, svitek, kodex – vázaná kniha, digitální e-knihy, webové rozhraní a další

6 e)

Nakladatel, redaktor, autor, editor, ilustrátor, designér, produkční a profese v tiskárně

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.

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.

