

# Grafický design a média

Moje jméno: .....

Prozkoumáme média od tištěných až po ty digitální: plakáty, časopisy a nově se rozvíjející oblast motion designu. Podíváme se na fenomén českého filmového plakátu a zvážíme historické a současné paralely, od analogové praxe až po porevoluční nástup počítačů a hlavní představitele nové generace takzvaných digitálních designérů.



Pro začátek se rozdělte do skupin po 2 až 5 lidech. Budete pracovat ve skupině i jednotlivě. V úvodu každé kapitoly zhlédněte přiložená videa z TV cyklu Identita – příběh českého grafického designu.

Video: [Časopisy](#)



## 1 Časopisy



a) Jaké jsou základní principy kvalitně navrženého časopisu s ohledem na čtenáře? Během sledování videa si dělejte poznámky v bodech.

.....

.....

.....



b) V čem byl grafický design Karla Teigeho, klíčového představitele meziválečné avantgardy, tak výjimečný? Jaké prvky se na jím navržených obálkách knih nebo časopisů objevují nejčastěji?

.....

.....

.....

Popište obálky časopisu RED (Revue Devětsil) a zaměřte se na to, jak se na nich pracuje s vizuálním jazykem – písmem, textem, barvami, tvary, kompozicí, prázdným místem a obrázky (schéma viz níže). Svá zjištění pak sdílejte s dalšími skupinami.



c) Prozkoumejte poskytnuté časopisy a zaměřte se na to, jak pracují s vizuálním jazykem (schéma viz níže) – písmem, uspořádáním a čitelností textu, barvami, kompozicí, prázdným místem a obrázky na obálce a vnitřních stranách. Zvažte, jak design časopisu ovlivňuje čtenářský zážitek, a vypište si plusy a minusy. Svá zjištění pak sdílejte s dalšími skupinami.

Název časopisu

|       |       |
|-------|-------|
| +     | -     |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |



d) Proč byl výjimečný časopis Živel, který začal vycházet v 90. letech (a občasně stále vychází)? O čem v té době byl a jak tomu odpovídal design časopisu? Bylo pro tvůrce zásadní, aby byl dobře čitelný? Vyhledejte si obrázky.

.....

.....

.....

Video:  
[Plakát](#)



Video:  
[Filmový plakát](#)



## 2 Plakát



- a) Velkoformátové médium plakát patří na ulici. K čemu slouží a čím poutá pozornost?

.....

.....

.....

- b) Který plakát vás naposledy na ulici zaujal a proč? Bylo to jeho obsahem, formou, nebo obojím?

.....

.....

.....



- c) Jak tvořili filmové plakáty designéři za socialismu? Za jakých podmínek a jaká měli omezení?

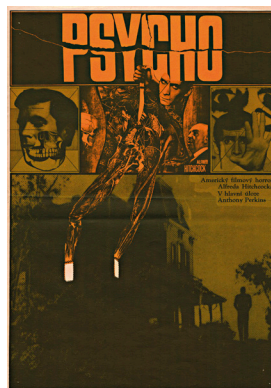
.....

.....

.....

.....

- d) Zde vidíte plakát z roku 1970 od Zdeňka Zieglera. Pro srovnání si vyhledejte originální americký plakát k filmu. Při popisu obou plakátů se zaměřte na jejich vizuální jazyk – písmo, text, barvu, kompozice a obrázky (schéma viz níže). V čem se plakáty na ten samý film liší a proč? Svá zjištění pak sdílejte s dalšími skupinami.



- e) Je plakát mrtvý, nebo se jeho forma a účel proměňuje například i vlivem digitálních technologií? Představte si město v roce 2080, jak bude vypadat plakát, na který v něm narazíte? Svě vize pak sdílejte s dalšími skupinami.

.....

.....

.....

.....

## 3 Grafická divočina 90. let

Video:  
[Grafická divočina 90. let](#)



- a) Proč je raná tvorba 90. let považována za nekvalitní? Vypište nežádoucí jevy u těchto prvků vizuálního jazyka:

písmo

.....

.....

barva

.....

.....

obraz

.....

.....

kompozice

.....

.....

„Po roce 1990 začalo být pro běžného uživatele možné pořídit si vlastní osobní počítač, od poloviny dekády pak získat přístup na internet. Tyto technologie zcela změnily vizuální podobu tisku i výtvarné kultury vůbec. Nešlo vždy jen o změny pozitivní. Grafické programy poskytly lidem iluzi, že lze vytvářet grafiku pouhým jejich ovládnutím. Vizuální podoba médií tedy nutně vstřebala armády ‚grafiků‘, kteří to uměli s počítači, ale to bylo vše.“

Ivan Adamovič, publicista a novinář

- b) V čem se liší proces tvorby s počítačem a bez něj?  
 Jaké výhody a nevýhody mají oba postupy?  
 Svá zjištění sdílejte s dalšími skupinami.

Analogová tvorba

Digitální tvorba



|       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |

Video:  
[Digitální design](#)



## 4 Digitální design

- a) Jaký je rozdíl navrhovat pro tisk a pro obrazovky?  
 Porovnejte, jak se designuje obsah pro čtenáře tiskoviny (například časopisu) a pro uživatele webu nebo mobilní aplikace. Co mají společného a v čem se liší? Vyhledejte si případně ukázky.

- b) Jak designéři vysvětlují tyto pojmy:

motion design

.....  
 .....

interaktivní design

.....  
 .....

digitální design

.....  
 .....

Video:  
[Budoucnost vizuální komunikace](#)



## 5 Budoucnost vizuální komunikace

- a) Jak se bude obor do budoucna vyvíjet? Co si myslí designéři z Creative Nights a Anymade Studia?

- b) Představte si, jak budou vypadat komunikační zařízení v roce 2080. Kreslete nebo pište a zamyslete se nad tím, co budou designéři navrhovat. Své vize pak sdílejte s dalšími skupinami.

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....



Navrhněte plakát ke svému oblíbenému filmu. Zkuste se vyhnout zobrazování hlavních postav a zaměřte se na vlastní výtvarnou interpretaci filmu a vyjádření obsahu, nálady a emocí, které ve vás dílo vzbuzuje. Pracujte technikou koláže – obrázky a texty vystřihujte a kompozici slepte. Inspirujte se tvůrci filmového plakátu v socialismu, třeba na stránkách Terryho ponožky.

Co jsem se touto aktivitou naučil(a)?

.....

.....

.....

.....

.....

## 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.

**Digitální design** = „digitální média umožňují nejen okamžitou aktualizaci údajů, ale nabízejí zcela nové funkce – pohyb, zvuk a interaktivitu. I když někdy mluvíme samostatně o motion designu či interaktivním designu, obě disciplíny můžeme zahrnout právě pod termín digitální design. Zjednodušeně lze říct, že hlavní rozdíl mezi tradičním grafickým a digitálním designem spočívá v tom, že designér nedefinuje konkrétní finální podobu výstupu, ale vytváří pravidla, podle kterých se obsah zobrazuje. Jednoduchým příkladem je třeba aplikace pro předpověď počasí, které se mění každým okamžikem a na každém místě na světě je jiné.“ (Linda Kudrnovská, teoretička designu a editorka projektu Identita)

