

Vliv počítačových technologií na estetiku a vizuální podobu realizací v oboru grafický design

Stanislav Tomšej

Bakalářská práce
2008

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Práce se zabývá porovnávání procesu grafického designu před a po globální digitalizaci. Ukazuje novou roli grafika v digitálním světě a změnu v jeho práci. Analyzuje změny ve společnosti související s počítačovou grafikou.

Klíčová slova: Digitální éra, disciplíny grafického designu, digitální polygrafie, grunge typografie, interaktivní zábava

ABSTRACT

The work compare graphic design process before and after global digitalization. Present new role of graphic designer and changes in his work. Analyze changes in sociality connected with computer graphic.

Keywords: Digital era, graphic design disciplines, digital polygraphy, grunge typography, computer games

Děkuji mému vedoucímu teoretické i praktické části bakalářské práce za trpělivost, rady a věcné připomínky. A také mým rodičům za výpomoc a morální podporu.

OBSAH

ÚVOD	5
I TEORETICKÁ ČÁST	6
1 DIGITÁLNÍ ÉRA	7
1.1 ZMĚNY PRO GRAFICKÝ DESIGN V DIGITÁLNÍ ÉŘE.....	7
1.2 DŮVODY HYBRIDIZACE GRAFICKÉHO DESIGNU V KONTEXTU DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ	8
2 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA	10
2.1 CO JE TO POČÍTAČOVÁ GRAFIKA?	10
2.1.1 2D počítačová grafika	10
2.1.2 3D počítačová grafika	12
2.2 CHRONOLOGICKÉ SEŘAZENÍ UDÁLOSTÍ VEDOUcí KE SOUČASNÉMU STAVU POČÍTAČOVÉ GRAFIKY	12
2.3 ASCII ART	13
2.4 PIXEL ART	16
2.4.1 Pixel art a grafický design.....	16
2.4.2 Grafické Studio eBoy.....	17
3 VSTUP POČÍTAČOVÝCH TECHNOLOGIÍ NA NAŠE ÚZEMÍ	19
3.1 VSTUP AMETERŮ DO GRAFICKÉHO DESIGNU	19
4 NOVĚ VZNIKLÉ DISCIPLÍNY V GRAFICKÉM DESIGNU ZA PŘÍSPĚNÍ DIGITÁLNÍCH TECNOLOGIÍ	21
4.1 MOTION GRAPHIC DESIGN	21
4.2 INTERFACE A INTERACTIVE DESIGN	22
4.3 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA A INTERAKTIVNÍ ZÁBAVA	23
4.4 GRAFICKÝ DESIGN VE VIRTUÁLNÍ REALITĚ A POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	24
5 PIONÝŘI POČÍTAČOVÉ ESTETITY V GRAFICKÉM DESIGNU	26
6 NOVÉ PODOBY KRESBY, SKICI A ILUSTRACE V DIGITÁLNÍM SVĚTĚ	29
6.1 DŮLEŽITÉ ROZDÍLY V DIGITÁLNÍ A RUČNÍ KRESBĚ (MALBĚ).....	29
6.2 DIGITAL PAINTING.....	30
7 DIGITÁLNÍ TYPOGRAFIE	31
7.1 ČASOPIS ÉMIGRÉ.....	31
7.2 GRUNGE TYPOGRAFIE, JAKO NEČEKANÝ VÝVOJ DIGITÁLNÍ TYPOGRAFIE.....	31
8 NOVÁ ČTENÁŘSKÁ MEDIA	34
8.1 E-BOOK	34
8.2 PDF MAGAZÍNY A FLIPBOOKY	34
9 OVLIVNĚNÍ TISKOVÉHO VÝSTUPU DIGITÁLNÍMI	

TECHNOLOGIEMI	36
10 SPOLEČNOST A GRAFICKÝ DESIGN V DIGITÁLNÍ DOBĚ	37
10.1 PRINCIPY DOKONALOSTI A NEOMYLNOSTI V KONFRONTACI S LIDSKOU PŘIROZENOSTÍ	37
10.2 VYLUČUJE SE POČÍTAČOVÝ OPTIMISMUS S DEFINICÍ POSTMODERNÍ DOBY	38
11 ADPIS.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
11.1 PODNADPIS.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
II PRAKTICKÁ ČÁST	40
12 NADPIS	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
12.1 PODNADPIS.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
12.2 PODNADPIS.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
13 NADPIS	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
13.1 PODNADPIS.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
ZÁVĚR.....	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47

ÚVOD

Téma mojí bakalářské práce je v odborné literatuře stále ještě nedostatečně zpracované. Kvůli nedostatku informačního materiálu jsem byl nucen postupovat spíše esejistickým způsobem. Na počátku kapitol se snažím definovat stávající situaci, tu pak analyzovat. Značná část se zabývá prognosami budoucnosti, jenž jsou odvislé od vývoje současných technologií.

Snažím se postihnout všechny oblasti grafického designu a změny které proběhly po digitalizaci všech těchto oblastí.

Dotknu se také tématu hybridizaci grafického designu a vznik nových disciplín a oblastí zájmu v grafickém designu. Disciplín jako motion graphic design nebo interactive design. Oblastí kterou jsem se důkladněji zabýval byla interaktivní zábava. Část pojednávající o propojení mezi grafickým designem a interaktivní zábavou považuji za jednu z nejpřínosnějších. Nejenom kvůli závěrům ke kterým jsem dospěl, ale také kvůli téměř nulové frekvencovanosti tohoto tématu v odborném tisku. Druhým stěžejním tématem by mohl být „princip dokonalosti a neomylnosti“ v počítačových technologiích. Tato látka je rozebírána jak v kapitole o typografii tak i v kapitole o společnosti ovlivněné grafickým designem.

Praktická část je věnována nonkonformnímu a autorskému pojetí corporate identity alternativního biografu Art kino. Vysvětluji důvody proč jsem řešil vizuální styl pomocí kresby a jaké má toto konání důsledky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 DIGITÁLNÍ ÉRA

Pokud čteme odbornou literaturu pojednávající o současném období, můžeme si povšimnout, že je často nazýváno jako digitální éra. Slovo digitální nabývá na popularitě a setkáváme se s ním stále častěji. Ať už je to digitální televize, digitální komunikace, digitální rádio, digitální hudba atd. Nelze se tedy divit, že slovo digitální se často dostává i do souvislosti se souslovím grafický design.

Proč je ale toto slovo tak často frekventováno? Odpověď je nasnadě. V současném světě je nejcenějším zbožím informace a mezi informací a digitalizací existuje přímé spojení. Vždyť přece digitalizace nabízí nejsnazší možnost jak nahrávat, přenášet a prohlížet data, tedy informace. Společně s výzkumem a následným pokrokem v oblasti počítačových technologií se přenos dat neustále zrychluje a velikost dat zase zvětšuje. Pokud jsou tato data vizuálního charakteru nabízí se okamžitě spojení s grafickým designem, neboť grafický design vizuály kultivuje a povznáší jejich estetickou úroveň. Kvalitní design ve své podstatě nedělá nic jiného, než že zkvalitňuje prezentaci informací.

1.1 Změny pro grafický design v digitální éře

Co můžeme pozorovat, pokud empiricky srovnáme práci grafika v digitálním věku a práci grafika bez počítačových technologií? Nepochybně digitální technologie zrychlily průběh tvorby. Grafik má také větší moc a přehled nad celým projektem, protože prakticky celý proces grafického designu je už plnohodnotně digitalizován, od tvorby návrhů, až po jejich finální realizaci v tisku. Digitální prostředí také může změnit způsob komunikace s klientem. Otázkou však zůstává, je-li komunikace pouze přes e-mail a internet opravdovou výhodou. Domnívám se, že takovouto výhodou se může stát pouze v kombinaci se stykem v reálném světě. Kde bezesporu sehrála komunikace prostřednictvím digitálních médií pozitivní roli je komunikace s tiskárnou. Prostřednictvím FTP serverů a internetu je komunikace s tiskárnou mnohem snazší a dynamičtější. Předání dat do tisku je neskonale pohodlnější, než v předdigitální éře. Za tuto změnu nevděčíme pouze digitální komunikaci, ale také digitálním softwarovým formátům jako je PDF anebo počítačovým výtisky v oblasti tisku, jako Computer To Plate tisková deska.

Pokud budeme vnímat změny grafického designu optikou praktikujícího grafického designéra, nikoliv pouze optikou technologa, můžeme si všimnout několika změn. Tou snad nejzásadnější je to, že grafický design je stále více hybridní, neboť začíná prosakovat do

nových oborů a absorbuje některé nové disciplíny, ať už je to programování např. v souvislosti s webdesignem nebo znalostí animace v souvislosti s motion graphic designem či dokonce stále častějším užíváním psychologie při tvorbě reklam. Pokud přijmeme za fakt, že grafický design se stal, řekněme v posledních dvou dekadách, opravdu mnohonásobně hybridnějším, nemůžeme být překvapeni tím, že v tomto oboru nastává silná specializace v různých směrech. Je tedy naprosto přirozené, že se setkáváme s grafikem, jehož náplň práce tvoří stoprocentně webdesign anebo obalovým designérem, který se nezajímá o věci jako jsou kompozice, typografie apod. V diverzifikaci grafického designu můžeme najít jak klady tak zápory. Zápolem je určitě to, že na grafika jsou kladeňy stále větší nároky. Zejména v technické oblasti jsou tyto nároky mnohdy až neúnosné. Kladem pak naopak je to, že práce se stává více různorodou a tím pádem i zajímavější. Grafik získává nové zkušenosti, které se nakonec mohou promítnout do celého spektra jeho tvorby.

1.2 Důvody hybridizace grafického designu v kontextu digitálních technologií

Prorůstání do jiných oborů je nám nabízeno prostřednictvím softwarového vybavení, neboť počítačový software je stále bohatší v rámci svého využití. Uživatel grafického softwaru se tak setkává nejen s dvourozměrnou grafikou, ale také s třírozměrnou grafikou, s projektováním obalů, popř. s tvorbou animací a filmů. Nyní, už dostatečně propracované a časem ověřené programy nám nabízejí značnou automatizaci práce, a to především u sazečských programů. Často se při užívání počítačových programů setkáváme s funkcemi jako makro, akce a skripty, které omezují manuální, monotónní a nekreativní práci. Je zajímavé, že opakující se jednoduchou práci u ruční tvorby vnímáme často jako relaxační a uvolněnou, zatímco u digitální tvorby jako nudnou a ubíjející. Pečlivý přístup ke tvorbě grafického softwaru a zájem o koncového uživatele vede k vytvoření tzv. User friendly prostředí, tedy prostředí, které je uživatelsky příjemnější a jednodušší. Toto uživatelsky jednoduché ovládání není výhodou především pro grafika profesionála, pro nějž je grafický design obživou, ale pro grafika laika, který nemá vzdělání v tomto oboru. Dostupnost těchto jednoduše ovladatelných grafických programů má pak za následek nárůst podílu amatérů v pracovní sféře grafického designu. Někteří odborníci se dokonce domnívali a ještě stále domnívají, že stále nižší nároky na tvorbu vizuálního materiálu povedou až k zániku designéřské práce. Máme však právo odsoudit tyto výroky jako bezprecedentní.

Příkladem nám může být obdobný obor jako např. profesionální fotografie. V době, kdy nastala amaterizace fotografie a náklady na pořízení fotografického aparátu se snížily natolik, že si jej mohl koupit každý, se prorokoval zánik profese fotografa. Samozřejmě postupem času se tyto úvahy ukázaly jako liché a naopak rozdíly mezi fotografem amatérem a profesionálem se ještě více vystupňovaly.

Z předešlých řádků by se nám mohlo zdát, že disponování technickými znalostmi je nejdůležitější aspekt při posuzování kvality grafického designéra. Naštěstí tomu tak ale s největší pravděpodobností není. Existuje totiž stále dostatek aspektů, na něž nemají nové technologie pražádný vliv. Ať už je to vytváření a zpracovávání nových nápadů, práce s kompozicí, práce s typografií, nebo kreativní řešení problémů. Toto mohou být klíčové schopnosti, které odlišují grafického designéra od ostatních profesí.

Myslím si, že přes počáteční iluze o všemohoucnosti nových technologií, nyní tyto technologie vnímáme mnohem střízlivěji a s větším porozuměním. Bylo by samozřejmě chybou, vnímat počítače jako hrozbu grafického designu. Je důležité uvědomit si, že digitální technologie nám nabízí prvotřídní nástroje. Nástroje k objevování, realizování a rozšiřování idejí a nápadů. A k jejich rychlejší, flexibilnější a často také finančně výhodnější realizaci.

Milovníci starých technik často spílají počítačům a upozorňují na to, že mladá generace designérů často nemá ponětí, jak se dříve tvořilo bez tohoto nástroje. Počítačové nástroje ale musíme brát jako nutnost, jako pokrok na nějž jsem v tomto oboru už dost dlouho uvyklý. Vždyť grafický design si to způsobil sám. Zdá se mi vhodné citovat výrok neznámého autora z publikace *The Complete Guide to Digital Graphic Design*, cituji: „Grafický design se udržuje ve stavu permanentní revoluce“.

2 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

Pokud je našim tématem vliv počítačových technologií na realizace v grafickém designu, je předvídatelné, že dominantní část této mé práce bude tvořit rozbor počítačové grafiky z několika ohnisek a v oborech úzce souvisejících s grafickým designem. Než k tomu přistoupíme, bude nejspíše vhodné ujasnit a definovat, předmět našeho zájmu.

2.1 Co je to počítačová grafika?

Definice nám říká, že počítačová grafika je obor, který používá počítače na syntetické vytváření umělých snímků a také na úpravu zobrazitelných a prostorových informací, nasnímaných z reálného světa (například digitální fotografie a jejich úprava). Obor počítačové grafiky můžeme dělit na několik hlavních podoblastí: editace obrázků, počítačová animace, video, střih speciálních efektů (často využívané ve filmu a televizi), 3D rendering v reálném čase (často využívaný v počítačových hrách), a 3D modelování (často pro inženýrské nebo lékařské účely). Jak je z výčtu těchto podoborů patrné, počítačová grafika není užívána pouze v grafickém designu, ačkoliv s ním úzce souvisí.

Zpočátku se počítačová grafika rozvíjela kvůli akademickým zájmům podporovaným vládou a armádou, později však začala pronikat do televizních a filmových studií, kde se osvědčila jako náhrada za tradiční speciální efekty a animační techniky. Filmové efekty ve velkých trhacích hollywoodské produkce se společně s progresivními počítačovými hrami staly největšími podílíky na neuvěřitelně prudkém vývoji v počítačové grafice.

Počítačovou grafiku lze diverzifikovat do dvou základních skupin, podle počtu prostorů, na plošnou (2D) a prostorovou (3D).

2.1.1 2D počítačová grafika

Jsou dva základní možné přístupy ke 2D grafice: vektorová a rastrová grafika.

Bitmapová grafika (rastrová grafika) je jeden ze dvou základních způsobů, jakým počítače ukládají a zpracovávají obrazové informace. V bitmapové grafice je celý obrázek popsán pomocí jednotlivých barevných bodů (pixelů). Body jsou uspořádány do mřížky. Každý bod má určen svou přesnou polohu a barvu. Tento způsob popisu obrázků používá např. televize nebo digitální fotoaparát. Kvalitu záznamu obrázku ovlivňuje především rozlišení a barevná hloubka. Nevýhoda bitmapové grafiky je velký nárok na zdroje (při

velkém rozlišení a barevné hloubce může velikost obrázku dosáhnout mnoha megabytů) a také to, že změna velikosti vede ke zhoršení obrazové kvality obrázku. Díky tomu je zvětšování obrázku možné jen v omezené míře, neboť při větším zvětšení je na výsledném obrázku patrný rastr. Předností při tvorbě bitmapové grafiky je pak snadné pořízení za pomocí fotografie nebo skeneru.

Vektorová grafika je způsob ukládání obrazových informací v počítači. V případě vektorové grafiky je obraz tvořen matematickou rovnicí a reprezentován pomocí geometrických objektů (body, přímky, křivky, polygony). Zajímavé je zjištění, jak člověk vizuální podněty zpracovává: zatímco vektorový obrázek je složen z jednoduchých geometrických objektů jako jsou body, přímky, křivky a mnohoúhelníky, lidské oko pracuje na principu bitmapové grafiky, neboť sítnice představuje bitmapový rastr. Mozek pak ale naopak zpracovává obraz jako grafiku vektorovou. K výhodám vektorové grafiky patří především možnost jakýchkoliv změn velikosti obrázku, aniž by to mělo vliv na jeho kvalitu (toho se využívá například u vektorových map). Mezi další výhody patří možnost pracovat s jednotlivými prvky obrázku nezávisle na prvcích ostatních, určitý význam má i malá datová velikost vektorové grafiky. Vektorová grafika se používá zejména pro počítačovou sazbu, tvorbu ilustrací, diagramů a počítačových animací. Pro práci s vektorovou grafikou se používají zvláštní vektorové editory jichž je už celá řada např. Adobe Illustrator, Corel Draw, Zoner Callisto nebo Inkscape. Nevýhoda oproti rastrové grafice je zpravidla složitější pořízení obrázku. V rastrové grafice lze obrázek snadno pořídit pomocí fotografie, zatímco vektory se musí dlouze rýsovat. Proti vektorům mluví také to, že překročili-li složitost grafického objektu určitou mez, začne být vektorová grafika náročnější na paměť a procesor než grafika bitmapová.

Bézierova křivka

Jak bylo řečeno, základem vektorové grafiky je matematika. Obrázek není složen z jednotlivých bodů, ale z křivek - vektorů. Křivky spojují jednotlivé kotevní body a mohou mít definovanou výplň. Tyto čáry se nazývají Bézierovy křivky. Název dostaly po francouzském matematiku Pierru Bézier, jenž vyvinul metodu, díky které byl schopen popsat pomocí čtyř bodů libovolný úsek křivky. Křivka je popsána pomocí dvou kotevních bodů a dvou kontrolních bodů, které pak určují tvar této křivky. Spojnice mezi kontrolním bodem a kotevním bodem je tečnou k výsledné křivce.

Striktní rozdělení formátů na vektorové a rastrové už neplatí, často kombinuje rastrová a vektorová grafika v souborových formátech jako PDF či SWF.

2.1.2 3D počítačová grafika

Se zrodem výkonných pracovních stanic jako Quantel paintbox nebo Silicon Graphics přišla 3D počítačová grafika založená na polygonové grafice. Namísto toho, aby počítač ukládal informace o bodech, čarách a křivkách na dvojrozměrné ploše, ukládá počítač pozici bodů, úseček, a ploch v trojrozměrném prostoru. Každé zobrazované těleso v 3D systému se skládá z polygonů. Proto většina z nich ukládá body, úsečky, plošky mezi těmito úsečkami a sekvence plošek, které dohromady tvoří 3D polygon. Dále se pro zobrazení tyto tvary stínují, texturují a rasterizují.

2.2 Chronologické seřazení událostí vedoucí ke současnému stavu počítačové grafiky

A jaká byla cesta k počítačové grafice tak jak ji známe dnes? V roce 1950 byl vytvořen počítač to MIT's Whirlwind I, který dokázal generovat jednoduché obrázky. Po tomto typu následovali ještě MIT's TX-0 a TX-2 interaktivní počítače, jenž v padesátých letech významně přispěly k zájmu o počítačovou grafiku.

V šedesátých letech se nezabývala oborem počítačové grafiky už jenom firma MIT, ale i General Motors, Bell Labs a Lockheed Corporation. Konstruktor a designér D. T. Ross poprvé roku 1967 užije pojmu počítačová grafika. V sedmdesátých letech se počítače stávají ještě většími a mocnějšími, umožňují vypočítat složitější tvary. To však je jen slabý pokrok oproti následující dekádě s níž přichází mikroprocesory a vývoj počítačů se rozjede na plné obrátky. Do kanceláří a domácností stále častěji pronikají osobní počítače jako Commodore Amiga nebo Macintosh, později i PC.

Možnost užívat v počítačové grafice 3D prostoru přichází až v druhé polovině osmdesátých let společně s výkonnými stanicemi Silicon Graphics, jenž vešli do podvědomí lidí především při výrobě krátkých animovaných filmů společnosti Pixar. V této době se Macintosh stává nejoblíbenějším platformou pro vytváření počítačové grafiky a zároveň nejoblíbenějším nástrojem grafického designu. Grafika se etabluje jako jeden z pěti klíčových prvků multimediality, grafický uživatelský systém se stává samozřejmostí pro všechny počítačové platformy a celý obor slibně vplouvá do devadesátých let, kdy zejména 3D

aplikace nabývají na významu. Vznikají nové 3D multimediální projekty, 3D hry a 3D filmové animace -revoluce přišla v roce 1995 s příchodem filmu Toy Story. Nejmodernější nákladné technologie, které byly využity při tvorbě tohoto filmu se postupem času začínaly přesunovat i do menších studií, pokračovaly dále, až nakonec skončily i v běžných domácích počítačích. Od té doby se počítačová grafika stávala stále více detailnější, přesnější a realističtější. Počítačové aplikace jak 3D studio Max nebo Cinema 4D pro tvorbu 3D projektů se staly snadno dostupné.

Popularitu v této době získávají i šetřiče obrazovky tzv. screensavery, jenž si získaly tak velkou oblibu, až se vyvinuly téměř v uměleckou disciplínu.

Největším přelomem ve společenské i vizuální scéně byl pochopitelně internet. Společně s ním přišly nové grafické formáty jako animovaný GIF a komprimované obrazové formáty JPEG a PNG. Později se objevují multimediální flashové soubory SWF a na pořadu dne je také stále nedostatečně rozvinutá VRML virtuální realita.

Zejména společenská, teoretická a prezentační funkce internetu se stala pro grafiky neocenitelná. Stává se pro ně nejen důležitou studnou informací a místem pro konfrontaci, ale především jim přináší nové klienty a nové typy zakázek.

2.3 ASCII art

Pokud bychom chtěli zmapovat historii počítačové grafiky, musíme se vrátit zpět, až do 50tých let. V této době pochopitelně nemůžeme mluvit o plnohodnotné počítačové grafice, avšak můžeme pozorovat její předchůdce v podobě dálnopisu a různých elektronických zobrazovacích zařízení. Další fáze vedoucí ke vzniku počítačové grafiky nastupuje díky mikroprocesorům o tři dekády později. Uživatelé PC computeru se snaží experimentovat s vytvářením a napodobováním obrazů pomocí systému ASCII. Co znamená tato krkolomná zkratka? ASCII je anglická zkratka pro American Standard Code for Information Interchange, tedy americký standardní kód pro výměnu informací. V podstatě jde o kódovou tabulku, která definuje znaky abecedy, číslice, závorky, matematické znaky, interpunkční znaménka a speciální znaky.

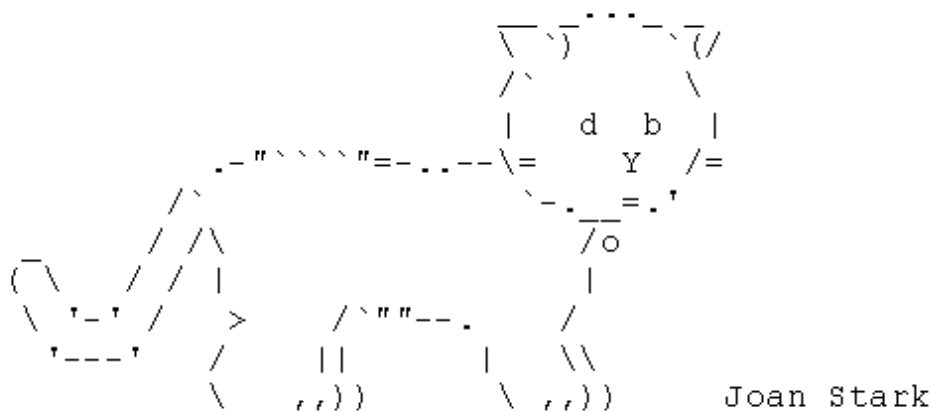
Když se s počítačovým textem začalo pracovat jako s výtvarným médiem vznikl ASCII art. Začaly vznikat obrázky, které se skládají ze znaků kódu. Za pomoci lidské fantazie, či zkušeností, je pak možné v nesmyslném textu spatřit smysluplnou vizuální informaci. Vzniknul tak typ počítačové grafiky, který nejenže přetrvával, i když byly vytvořeny mnohem

propracovanější a kvalitnější technologie, ale díky své univerzálnosti přetrval dodnes. Nadále se s ním setkáváme snad každý den. Nevěříte? Zkuste si prolistovat SMS zprávy ve vašem mobilu. Zjistíte narazíte na spoustu „smajlíků“ a jiných emotikonů, jenž jsou také považovány za produkt ASCII artu.

ASCII art se používá kdekoli, kde se text přenáší nebo zobrazuje snadněji než grafika, anebo v některých případech, pokud není přenos obrázků vůbec možný. To tedy znamená psací stroje, dálnopisy, negrafické počítačové terminály nebo email. ASCII art se také používá ve zdrojových kódech programů pro zobrazení loga firmy nebo produktu a kreslení diagramů. Někteří lidé se tak dokonce podepisují do mailů, mají tedy vytvořenou jakousi graficko-textovou značku, říká se tomu signatura.

Existuje více typů ASCII artu, ty se teď pokusím popsat a přidat k nim i příklady. Nejjednodušší formou ASCII artu je kombinace dvou nebo tří znaků pro vyjádření emocí, zvaná emotikona. Tento způsob vyjadřování se díky elektronické komunikaci dostal do běžného podvědomí a základní varianty dokáže rozeznat téměř každý. Např. :-) znamená úsměv, :(zase zobrazuje opak, tedy mračení, ;-) mrknutí.

Složitější příklady používají několik řádek textu pro větší symboly nebo složitější obrázky.



Některé druhy neberou v potaz konkrétní tvar znaků a používají je jako více méně zabarvená políčka s proměnným gradientem pro jednoduchou simulaci ditheringu. Další druh vytváří slova pouze jedním druhem znaku na jedno písmeno. Příklad:

V historii počítačové grafiky na ASCII Art navázal ještě tzv. ANSI art. Byl velmi podobný svému předchůdci, ale měl větší škálu znaků a umožňoval i užití malého počtu barev.

2.4 Pixel art

V roce 1987 se k PC stanicím začínají montovat VGA karty, které konečně dokáží zobrazovat pixelovou grafiku (na některých jiných počítačových platformách byla pixelová grafika už samozřejmostí).

Pixel art, otrocky a poněkud nevhodně přeloženo do češtiny jako pixelové umění, je zvláštní druh tvorby grafiky na počítači s ohledem na technologii zobrazování vytvořených v pravidelné rastrové mřížce obsahující jednotlivé obrazové body, nazývané dnes již snad mezinárodním slovem pixely.

Pixel art je charakteristický především v tom, že jeho autor vytváří grafiku velmi precizně, na úrovni jednotlivých pixelů – nejčastěji v několikanásobném, obvykle osminásobném zvětšení. Teoreticky pro vytváření pixel artu postačuje jakýkoli rastrový grafický editor umožňující obarvit jednotlivé pixely při zvětšení. Samozřejmě je však možné využít i další kreslicí a editační nástroje, které grafické editory nabízí, například vodítka, psaní textu a především práci s vrstvami. Pixel art není vůbec náročný, co se týká používaných aplikací, vyžaduje však představivost a především dostatek času. Například tvorba i malé ikony může zabrat až několik hodin.

Anglický název tohoto způsobu tvorby grafiky je velmi přiléhavý, protože se opravdu jedná o druh umění, při kterém jsou autoři limitováni technologií zobrazení na displejích, zejména velikostí obrazových bodů, rozlišením a celkovým počtem zobrazitelných barev. Vzhledem k tomu, že grafické prostředky těchto osmibitových domácích počítačů byly na dnešní poměry velice skrovné (velikost obrazové paměti průměrně dosahovala hodnot okolo 8 kB), museli se tomu přizpůsobit i tvůrci grafiky.

2.4.1 Pixel art a grafický design

Pixel art je i v současnosti ve velké míře aplikován v praxi, zejména ve spojení s osobními počítači a dalšími digitálními zařízeními (PDA, mobilní telefony, digitální fotoaparáty). V průběhu téměř tří desítek let existence pixel artu vykristalizovalo několik typických oblastí, ve kterých je používán. V několika posledních letech zažil pixel art, resp. celá ob-

last plošné, ručně kreslené bitmapové grafiky, poměrně razantní comeback, zejména na zařízeních s malými displeji.

Pravděpodobně nejviditelnějším použitím pixel artu v praxi jsou ikony, ať již se jedná o ikony používané v grafických uživatelských rozhraních operačních systémů na osobních počítačích nebo o ikony použité na mnohem menších zařízeních, například na PDA, mobilních telefonech atd. Tvorba ikon je poměrně složitá, protože se nejedná pouze o navržení vhodného obrázku pro jednu ikonu, ale většinou i o tvorbu ucelené množiny ikon. Pixel art je často používán i při tvorbě webové grafiky, především při vytváření animovaných GIFů. Animované GIFy jsou sice částečně nahrazovány animacemi tvořenými ve Flashi, stále však mají své použití.

Pravděpodobně nejčastěji se pixel art používá při ručním kreslení takzvaných izometrických modelů, přesněji řečeno modelů vykreslených v izometrickém promítání. Je zde využito faktu, že úsečky natočené o úhel 30° a 60° tvoří charakteristické pravidelné schody, ve kterých se vždy dva pixely nachází na stejné svislici či kolmici a další dva pixely na svislici/kolmici sousední. Výsledkem je hrana, která vypadá pravidelně a přitom má dostatečný kontrast. Kombinace kolmých úseček a úseček o úhlu náklonu 30° dostačuje pro kreslení trojrozměrných modelů v izometrickém promítání, tj. bez použití perspektivy. Původně svislé hrany v modelu jsou po promítnutí opět zobrazeny jako svislice a původní vodorovné hrany jsou promítnuty na úsečky o sklonu 30° a 150° . Ve skutečnosti se (většinou) nejedná o pravou 3D grafiku, proto se pro tento typ zobrazování ujal termín 2,5D grafika.

2.4.2 Grafické Studio eBoy

Těmi, kdo oživil zájem o pixelart a přenesli ho jako nový trend do grafického designu, byli výtvarníci ze studia. Studio eBoy bylo založeno Steffen Sauerteigem, Kai Vermehrem a Svend Smitalem v roce 1998. Kolem roku 2000 se ze studia stala legenda designu a ne našel se téměř nikdo kdo by je neznal. Ke své tvorbě využívali 2,5D tedy izometrickou grafiku, zaplněnou obrovskou spoustou elementů. Výsledné práce byli tištěny v obrovských formátech. Inspirací jim byli nejen staré 8mi bitové hry, ale také skládky, hračky a populární kultura, především filmy. Snadná rozeznatelnost práce studia eBoy se neustále snižovala s počtem následovníků. Pixelart v podání této skupiny se tak prosadil jak ve volné, tak i v komerční grafice.



3 VSTUP POČÍTAČOVÝCH TECHNOLOGIÍ NA NAŠE ÚZEMÍ

Zatímco u vyspělých států můžeme rozmach počítačových technologií vypořádat již v 80. letech, na území našeho státu něco takového můžeme vypořádat až v letech 90tých. Do roku 1989 byla computerizace na našem území na primitivní úrovni a její propojení s grafickým či výtvarným uměním bylo téměř nulové. Samozřejmě lze najít i výjimky. Např. Zdeněk Sýkora tvoří některé své práce za použití počítače již v 60tých letech. V 90tých letech se počítače nejprve dostávají do tiskáren, odtud jejich postup směřuje do DTP studií a nakonec již do nově vznikajících reklamních agentur. Tento postup je logický, neboť tiskárna jako finančně silný subjekt si drahé technické vybavení mohla dovolit pořídit nejsnáze. Pro DTP studia a prepress pak počítače opravdu znamenaly opravdovou revoluci. V předtiskové přípravě se práce značně zjednodušila a rychlost práce se zvedla ve stovkách procent. Avšak přechod od analogického způsobu práce k digitálnímu nebyl vůbec jednoduchý a viditelně se projevil na kvalitě práce. Nedostatečnou kvalitou bylo spojeno softwarové vybavení a především žádné nebo nekvalitní převedení fontů do českého jazyka (lokalizace fontů). Co se týče softwaru, už v této době se setkáváme se dvěma hlavními giganty, tj. kanadskou firmou Corel a americkou Adobe. Ačkoliv jejich pozice v této době nebyly tak pevné jako nyní, nejvíce utvářely vývoj počítačové grafiky na našem území. Sluší se snad zmínit ještě o firmě Quark, která se svým programem QuarkExpress slavila velké úspěchy, svého času byl tento softwar považován za nejlepší, čehož důkazem je, že program si svou úroveň drží dodnes.

3.1 Vstup amaterů do grafického designu

S příchodem kapitalismu začínají vznikat první grafická studia, DTP studia a jsou zde i grafici a výtvarníci tzv.,, na volné noze.“ Počítač jako mocný nástroj přinesl v některých aspektech značné zjednodušení grafické práce. Pokud toto bylo vnímáno externí optikou negrafika, jevila se práce do značné míry snadnější, než byla. Nastává zde něco, co bychom mohli nazvat procesem laicizace. Do odvětví grafického designu začíná pronikat stále větší množství lidí, kteří nemají výtvarné vzdělání, ani zkušenost s ručně dělaným grafickým designem, avšak prezentují se jako počítačové grafici, kvůli svým schopnostem ovládnutí počítačů. Tito lidé se rekrutují z technických a inženýrských oborů. Píšu tady o jakési amaterizaci, jelikož userfriendly ovládnutí a WYSIWYG grafické rozhraní dovolily užití grafického designu široké veřejnosti. Amaterizace v pejorativním slova smyslu je

spojovaná především (často nezaslouženě) se softwarem firmy Corel. Corel přišel ke své špatné pověsti vlastně nezaslouženě, díky své vlastní snaživosti, užíval více userfriendly rozhraní a byl tak více přístupný neodborníkům. Ve spojení s velkým množstvím vizuálních efektů a s nechvalně proslulými prefabrikovanými tzv. kliparty vytvářely velké množství variant, jenž ale uživatele natolik zmátly, že často docházelo k tvorbě naprostých chaosů a paskvilů. Nutno dodat, že kliparty se v současnosti více méně přemístily z designérského sektoru do sektoru kancelářského.

Hlavní problém computerizace předtiskové přípravy byl nedostatek lokalizovaných českých fontů. Zahraniční tvůrci nepočítali s českou diakritikou, z čehož vyplývá, že docházelo k různým řešením této situace: od podomácku upravených fontů, přes dodatečně přikreslovaných háčků a čárek, až k nihilistickým a experimentálním pokusům, jako bylo naprosté odstranění diakritiky. Situace se začíná lepší až v polovině let devadesátých, kdy už některé zahraniční písmolijny začínají počítat s národními diakritikami a vznikají první česká písma.

4 NOVĚ VZNIKLÉ DISCIPLÍNY V GRAFICKÉM DESIGNU ZA PŘÍSPĚNÍ DIGITÁLNÍCH TECNOLOGIÍ

S příchodem počítačů a digitálních technologií se designer musí utkávat se dvěma novými pojmy – interaktivitou a multimediálností. Multimediálnost a interaktivita vedli ke vzniku hned několika nových pododvětví grafického designu – web designu, motion graphic designu, interface designu a interactive designu.

4.1 Motion graphic design

Motion graphic design je přechod mezi audiovizuální tvorbou (animací) a statickou grafickou prací. Elementy, které jsou v běžné grafice pouze statické jsou rozhýbány, roztančeny, kompozice se proměňuje a ke všemu přibyly zvuky a hudba. Typickým příkladem tedy mohou být titulky k filmu nebo animované logotypy. Na rozdíl od běžného animátora, grafik pracuje v klipech mnohem více s písmem a je mnohem méně narativní. Je však jasné, že v určitých momentech se rozdíly mezi motion graphic designem a animací stírají.

Animace se stala pro grafiky populární a snadnou především díky programu Adobe After Effects. Díky tomu, že jeho uživatelské rozhraní vychází ze stejného modelu jako Adobe Ilustrátor nebo Adobe Photoshop, je uživateli důvěrně známé a ten se snadno zorientuje. Tento software mu dává podobnou nabídku efektů a nástrojů jako běžný bitmapový editor, avšak navíc ještě přidává časovou linku. K plošné práci grafika tak kromě veličin x a y přibude další veličina a tou je t , neboli čas. Síla multimediálnosti však netkví pouze v pohybu, dynamice a příběhu, ale v zesílení atmosféry díla. Tu utváří především audio část výsledné práce: hudba a zvuky. Díky nim se grafikova tvorba může stát mnohem více emotivní a narativní, umožňuje více se divákovi dostat pod kůži a ovlivnit výsledný dojem z díla.

Ačkoliv by se to mohlo zdát, motion graphic design není podmíněn digitálními technologiemi. Nicméně je zřejmé, že jeho využití bez počítačů by bylo silně omezeno a kvalita realizací by byla nesrovnatelně nižší než při užití analogového vybavení. Což samozřejmě neznamená, že bez počítačů by něco takového nebylo možné, stačí vzpomenout jenom na některé práce Saula Basse (proslavil se především titulky k Hitchcockovým a Premingerovým filmům) nebo Maurice Bindera (famózní titulky k serii s Jamesem Bondem). Ačkoliv byli oba grafici, tvořili mimo jiné animované titulky k filmům a klipy. V jejich době však jejich tvorba byla považována za animaci. Neznalost pojmu motion

graphic design je však poměrně běžná i dnes, je to pochopitelné, neboť termín je celkem krátce užíván. Navíc touto disciplínou se zabývá téměř výhradně nejmladší generace grafiků. Je však jasné, že motion graphic design se stává pevnou součástí grafického designu, stejně jako typografie, tiskové dovednosti, práce s webem nebo papírovým materiálem. Animovanou grafiku nemusíme nutně omezovat na televizní a filmová studia, popř. internetové projekty; svoji roli sehraje i při prezentaci projektů nebo portfolií.

Pokud bych si položil otázku, zda je motion graphic design pro grafického pozitivní novinkou, zcela jistě bych odpověděl ano. Tvůrcům rozhybaných grafik se do rukou dostává nesmírná moc, schopna mnohem silněji a intenzivněji komunikovat s divákem. Pro diváka však tato novinka nemusí být jenom pozitivní. Díky silnější příběhovosti a atmosféricnosti může tvůrce klipu s divákem mnohem snáze manipulovat, snadněji mu vštípit svoje uvažování a názory. Je jasné že audiovizuální tvorba je silnější než pouhá plošná dvourozměrná práce, a že dojem z plakátu vždy bude pokulhávat za emočním dojmem z multimediálního klipu. Co tedy motion design dává grafikovi k dispozici: čas a dynamiku, možnost složitějšího příběhu, atmosféricnost, větší emocionální procítění práce prostřednictvím hudebního doprovodu.

4.2 Interface a interactive design

Tyto dvě disciplíny jsou přímo podmíněny vznikem počítačů. Na rozdíl od motion graphic designu je jejich analogové využití téměř nemyslitelné.

V souvislosti s touto tematickou je často zmiňována zkratka GUI, tedy Graphical user interface. Co tento termín představuje? Graficky znázorněné uživatelské rozhraní, jenž umožňuje komunikaci s počítačem nebo jiným technickým vybavením. Je tvořeno grafickými ikonami, texty a vizuálními indikátory. V grafickém provedení jsou jak interaktivní tak i informativní elementy. První GUI přinesly počítače Mac kolem roku 1984, tehdy ještě nazývané WIMP (window, icon, menu, pointing device). Počítače řady PC užívaly v té době ještě tzv. příkazový řádek, který pracuje s textovým módem. Firma Microsoft koncept WIMP převzala v operačním systému Windows o rok později. S uživatelským rozhraním se pochopitelně nesetkáváme jenom u počítačů, ale i u mobilů, bankomatů nebo u některé domácí elektroniky.

Budoucnost GUI je v třírozměrných a dynamických uživatelských rozhraních. Inspiraci k takovýmto projektům nacházejí vývojáři především v cyberpunkové literatuře.

Běžný grafik se zatím s těmito disciplínami setkává okrajově. Je však jasné, že nároky na vizuální kvalitu v tomto sektoru začínají vzrůstat. Pokud pomineme projektování počítačových systémů a tvorbu interface pro mobilní telefony, kdy se grafik setká s prací na interactive a interface desinu? V našem regionu, troufnu si tvrdit, že nejčastěji se s tímto setká při tvorbě DVD authoringu, někdy nazývaného DVD menu. I na našem území vychází spousta DVD (hudebních, filmových i reklamních), popř. je lokalizováno do českého jazyka, je tedy jasné, že se grafikovi rozkrývá dostatečně velká nabídka projektů na, kterých může využít zkušenosti s interaktivitou. U DVD authoringu je však interaktivita velmi omezená a jedná se snad o možná nejjednodušší zadání. Oblast, kde interaktivita jasně kraluje je zábava, tedy v počítačových hrách.

4.3 Počítačová grafika a interaktivní zábava

Za neuvěřitelný pokrok v počítačové grafice za posledních patnáct let v oblasti domácích počítačů se vděčí hlavně počítačovým hrám. Přejde vám to přitažené za vlasy? Podívejte se na svůj domácí počítač. Jednou ze součástí, kterou obsahuje váš počítač je grafická karta a grafický akcelerátor. Tyto často patří k tomu, co je na vašem hardwarovém vybavení finančně nejnáročnější. Standartní grafická karta není určen k práci s internetem, kancelářským práce, ba dokonce její vysoký výkon není vytvořen pro práci s 2D grafikou, ale její naddimenzovaný výkon je zacílen na počítačové hry. To co dnes nazýváme hrami nebo říkejme raději interaktivní zábava, nám dnes nabobtnalo do gigantických rozměrů a stalo se velkým byznisem a zároveň svébytným, plnohodnotným audiovizuálním uměním.

Pokud sledujem spojitost mezi počítačovou grafikou a interaktivní zábavou víme, že hry fungovaly jako hnací motor počítačové grafiky. Velká kupní síla hráčů a jejich nároky na realistické či propracované zpracování her se pozitivně promítla do vývoje počítačové grafiky. Podobným způsobem však počítačovou grafiku pošťouchly velké trikové filmy hollywoodské produkce. Jak je to, ale mezi konvenčním komerčním grafickým designem a interaktivní grafikou. Ačkoliv by se to na první pohled zdálo logické, grafičtí designeři nejsou obvykle přizváni k tvorbě počítačových her. V počítačových hrách se přirozeně velmi často setkáváme s funkcí grafika, pod touto funkcí si však nepředstavujeme grafického designera, ale spíše ilustrátora nebo 3d modeláře. Interaktivní zábava se vyvíjí natolik prudce a překotně, že odborné názvosloví se v této oblasti nestačí přirozeně vyvíjet. Stává se tedy poměrně často, že odborné termíny se berou z jiných oborů, jedním z těch často okrádaných je grafický design. Naštěstí se vzrůstající specializací u projektování her se

můžeme setkat i s přesnějšími popisy funkcí zaměstnanců a název grafik je někdy vytlačen konkrétnějšími pojmenováními (např. koncept artist, texture maker atd.)

Co brání užším vazbám mezi grafickým designem a počítačovou grafikou v interaktivní zábavě? Především je to nedostatečný počet styčných bodů mezi těmito dvěma obory. Ačkoliv se v grafickém ztvárnění počítačových her stejně jako u grafického designu oceňují kreativita a fantazie, následné schopnosti pro tvorbu jsou jen obtížně kompatibilní. Např. počítačový grafik skoro nevyužívá metody typografie, sazby nebo tiskových výstupů. Potíž může být také s rozdílným vnímáním kompozice: ta u her napodobuje 3d prostor, mění se dynamicky v čase, ale na rozdíl třeba od motion graphic designu nebo animace, tento postup není lineární, ale mnohvrstevný, neboť výsledný obraz se odvíjí od toho, jaký postup hráč zvolí. U grafika počítačových her je zase mnohonásobně větší požadavek na týmovou práci.

Existuje tedy nějaká komunikace mezi interaktivní zábavou a konvenčním grafickým designem. Domnívám se, že ano. A to v obou směrech. Pro příklad toho, jak počítačové hry ovlivňují stylové trendy komerčním grafickým designem nemusíme chodit daleko. Vždyť už na přelomu tisíciletí, se můžeme setkat s tendencí užívat v grafickém designu textury, tedy obrazy či fotografie imitující povrch materiálů. Tento trend nepochybně přišel z oblasti 3D designu a počítačových her. Podobně je tomu u vlny Line Action Ilustrací z poloviny 90tých let a také při zpodobňování různých cyberpunkových sítí a prostorů v celém spektru elementů grafického designu. Nebo už dříve zmiňovaný pixelart. Občasné náznaky trendů přicházející z oblasti počítačových her však nejsou ničím, proti tomu jak se může vyvíjet grafický design na poli interakce a virtuální reality.

4.4 Grafický design ve virtuální realitě a počítačových hrách

Komerční grafický designer do oblasti počítačových her proniká obvykle jenom velmi okrajově, nejčastěji to bývá prostřednictvím jednoduchých flashových her a hříček. U takovýchto her se užívá jednodušší 2D grafika a interakce není příliš velká. Jelikož nároky na programátorskou část nejsou velmi náročné, stávají se flash hry běžně doménou web-designerů a grafiků. Tyto hry obvykle buď slouží komerčním účelům anebo si na nich autor trénuje svoje schopnosti ovládní softwaru Adobe Flash, nezářídka je ale také tvoří jen pro svou zábavu.

Úplně nový svět a přístup k hodnocení práce grafického designera nabízí virtuální prostředí vytvořené za pomoci celosvětové sítě. Nejzářivějším příkladem je hra Second Life. Tato hra je nesmírně zajímavá a může se stát i velmi lukrativní pro kreativní uživatele (hráče). O tom že si této hře začínají pozorně všimnout grafici, zvědčí i články v časopisech jako Computer Art, Digit nebo Computer Graphics World. Jelikož peníze, které hráč obdrží ve virtuální podobě, mohou být směněny na pravé, stává se takovéto virtuální hřiště novým vážným působištěm pro komerční grafickou tvorbu. Hráč který ve hře prodává své grafické návrhy, v podstatě provede obchod který se odehraje i v reálném světě, neboť práva na užívání návrhu přechází na kupce, za což je prodejce odměněn virtuálními penězi směnitelnými na reálné americké dolary.

Pokud bych si měl zahrát na bookmakera či na proroka nastupujících časů, vsadil bych na tuto kartu. Za minulou dekádu se téměř z nuly vyvinula oblast trhu okolo webové tvorby. Nyní se webová oblast etablovala natolik, že tvoří rovnocenného partnera sféře tištěného designu. Nesnažím se tvrdit, že virtuální grafický design do deseti let zopakuje úspěch svého staršího webového batříka, takové tvrzení by bylo opravdu přespříliš spekulativní a nadnesené, ale poukazuji na to, že s touto oblastí se musí začít počítat. Už nyní je jasné, že půjde o novátorskou neobvyklou práci, nicméně ti jež se vydají na tuto stezku rozhodně neprohloupí a mohou jenom získat.

5 PIONÝŘI POČÍTAČOVÉ ESTETITY V GRAFICKÉM DESIGNU

Ačkoliv se počítače ve spojení s vizuální tvorbou používaly už od šedesátých let, jejich nákladnost a složitost znemožnila jakékoliv opravdu významnější využití. Změna přichází až v roce 1984 s příchodem počítačů Apple Macintosh, které vyhovovaly práci s grafickým materiálem a zároveň byly finančně nenáročné. Na příchod počítačů reagují zpočátku jen velmi dynamické a zvědavé osobnosti, u kterých se předpokládala chuť experimentovat. Je zajímavé, že velkou část takovýchto osobností začínají tvořit ženy. Hledat ale souvislost mezi nárůstem žen v grafickém designu s příchodem počítačů, by bylo silně spekulativní.

April Greimanová

Jednou z pionýrek počítačového grafického designu je i americká výtvarnice, rodačka z New Yorku April Greimanová. Jelikož postgraduální studia realizovala ve Švýcarsku, je logické, že její práce byly zpočátku silně podobné pracím Wolfganga Weingarda, který patřil k jejím učitelům a zároveň byl pro ni vzorem.

Zlom v její práci nastává v roce 1976, kdy se přestěhovala do Los Angeles. Barevná hýřivost Hollywoodu a bohatost vizuálních podnětů se pomalu začala promítat i do její práce. V roce 1982 se stává komunikační ředitelkou Californského institutu umění. Tato pozice jí umocnila používání počítačů, jenž byly v té době ještě stále pouhou kuriozitou. Vytvářela složité kompozice, obrazové montáže ve kterých naprosto nepopírá náhodné efekty a ani chyby, které při tvorbě vznikly. Její styl je nedomyšlitelně svázán s estetikou počítačů poloviny osmdesátých let, nelze se tedy divit, že i když ji současná technologie dovoluje chyby odstranit, stále pracuje s nedostatky starých počítačů.

V roce 1986 vydává knihu svých prací „Does it Make Sense?“, jenž sklídila nadšený ohlas a otrásla grafickým designem po celém světě. Byla to jedna z prvních a nejsilnějších prezentací předností práce s počítačem. V roce 2000 se April Greimanová stala partnerkou studia Pentagram.

Neville Brody

Mezi dynamické osobnosti, které se nově přizpůsobily novým technologiím patří i Neville Brody, kterého netřeba příliš představovat, neb se stal jednou z nevýraznějších osobností grafického designu 20. století. Je logické, že byl ovlivněn punkovým designem 70tých let Jamieho Reida. Proslavil se zejména v souvislosti s tvorbou obalů k hudebním albům a

layoutů progresivních časopisů. Všeobecně známým se Neville Brody stal grafickou úpravou časopisu Face v letech 1981-1986.

Pro tento časopis vytvořil mnoho specifických fontů. Zřejmě jeho font Blur odstartoval nový přístup k digitální typografii a velké míře experimentování, což do jisté míry vedlo až k vlně úpadku typografie v letech devadesátých. Úspěch v časopiseckém designu ještě později suveréně zopakoval v periodikách Arena a Per Lui a Lei.

David Carson

Frajer Davida Carsona se zpočátku jako profesionální surfař a učitel grafickému designu vůbec nevěnoval. Avšak pouhých několik měsíců studia grafiky z něj udělaly osobnost, jenž září jako jedna z nejvýraznějších hvězd této profese. Podobně jako Greimanová je inspirován kalifornským podnebím, bohatostí barev a sluncem. U Carsona se vše ještě násobí zájmem o sport, televizní a hudební kulturu MTV. Právě layouty časopisů o sportu a hudbě na sebe upozornil. Od roku 1992 pracoval na časopisu Ray Gun, který popřel všechny dosavadní konvence v sazbě časopisů. Využívá potenciál digitální tvorby (Apple Macintosh) k dekonstruování písma, překrývání fotografií a zvyšuje tak nároky na diváka, který se musí více snažit při dešifrování vzkazů, jež mu autor vysílá. Jeho expresionistický projev, vyrůstající z klipového umění, byl s nadšením kvitován jak čtenáři, tak kritiky a postupem času našel uplatnění i v komerční sféře. Vybudování silné image a snadná rozpoznatelnost jeho prací mu zajistila nejen spoustu následovníků, ale také lukrativní zakázky u největších amerických firem jako Pepsi nebo General Motors.

Johnathan Barnbrook

Johnathan Barnbrook díky velké spoustě písmových fontů přichází ve známost už v 80tých letech. Spolupracoval se spolkem „Why Not Associate?“, jenž tvoří studenti Gerta Dumbara. Silně napomohli vzniku nového přístupu k počítačovým technologiím a úspěšně zakotvili digitální design v evropském prostředí.

Cranbrook College of Art

Z výukových center lze nejrychlejší a nejvýraznější přijmutí počítačových technik najít ve státě Michigan na Cranbrook College of Art. Majoritní zásluhu na tom mají manželé Michael a Cathrine McCoy. Především pak Cathrine McCoy, jenž vyučovala 2D design, se zasloužila o výchovu nové generace designerů, pro něž se stal počítač novým nástrojem, a

to už v druhé polovině let osmdesátých. Její styl lze rozeznat podle dekonstruktivní typografie kombinaci s optickou mnohovrstevností projektu a náročnou kompozicí.

Přibližně ve stejnou dobu jako dochází k představení domácích Macintoshů vychází časopis *Émigré*, nerozlučně spojený se dvojicí Rudy VanderLans a Zuzana Licko. Ti především přinesli inspiraci k tvorbě písmových fontů a zakládání nových písmolijen. Viz. Kapitola o typografii.

6 NOVÉ PODOBY KRESBY, SKICI A ILUSTRACE V DIGITÁLNÍM SVĚTĚ

Má kresba skic vliv na výslednou kvalitu grafického projektu? Je jisté, že autor musí určitým způsobem třídit myšlenky a memorizovat nápady. Skica tužkou na papír je nejtradičtější způsobem takového počínání. Zároveň je však prvním krokem v celém procesu tvorby. Tato první etapa je v současné době často opomíjena. Výhody běžné papírové skici jsou rychlost a intuitivnost. Pokud fázi skici přeskochíme, pravděpodobně se budeme potýkat s některými problémy, jako problémy s kompozicí, přílišnou anonymností návrhu a nekonkrétní představou o výsledku projektu. Díky technologii tabletu lze tvořit skici i digitálně.

6.1 Důležité rozdíly v digitální a ruční kresbě (malbě)

Není mnoho softwaru, které by se snažil simulovat ruční kresbu či malbu. Nejpopulárnějším softwarem v této oblasti je Corel Painter. Program prošel dlouhým vývojem a výsledkem je kvalitní nástroj, který se dokáže poměrně věrně přiblížit k výsledkům ruční tvorby.

Začněme tentokrát s vyjmenováním nevýhod jeho užití. Především je to otázka vnímání media. Při digitální tvorbě získáváme podněty pouze prostřednictvím zraku. Při ruční tvorbě samozřejmě také, ale ještě při ní přibývají hmatové a sluchové podněty. Netvoříme tedy jen očima, ale v malém množství i ušima a hmatem. Zvuk štětce je jiný jako zvuk fixy, jiný je také jejich úchop, což u tabletu není zohledněno. Otázka hmatu souvisí i s povrchem materiálu. Textura je jeden z aspektů, jenž nemůže být digitálně napodoben, ani se o něm takovém do budoucna neuvažuje. Právě nereprodukovatelnosti reliéfu prostřednictvím tiskových technik a zobrazovacích zařízení využívaly a využívají některé směry ve výtvarném umění. Stačí vzpomenout třeba na informel.

Zároveň však je reálné prostředí omezeno fyzikálními a chemickými ději, které musí tvůrce respektovat. Je tak vyloučeno kombinování některých médií např. olejových a vodových barev na jednom plátně. U obdobné digitální práce můžeme fyzikální a chemické jevy způsobující nekombinovatelnost takovýchto technik omezit, popř. zcela zrušit. Nejenže tak můžeme kombinovat simulace veškerých myslitelných technik, ale můžeme vytvářet také vlastní. Třeba vytvářet nové štětce jejichž chování je předem nadefinováno naprosto podle fantazie tvůrce.

Interakce tabletového pera není nijak bohatá; většinou tablet reaguje jenom na polohu, přítlak a u některých nákladnějších typů na naklonění pera. To je dost málo, pokud mají digitální techniky dohonit reálné, mělo by se toto ještě zlepšit. Částečně to kompenzuje ale fakt, že kromě základního pera je si možno dokoupit i pera náhradní, napodobující analogové techniky, jako např. americkou retuš (tu lze v digitální podobě napodobit opravdu naprosto věrně). Právě z americké retuše si nejvíce bere obor nazývaný digital painting.

6.2 Digital painting

Anglický název digital painting neznamena v překladu, samozřejmě, nic jiného než malbu prostřednictvím počítačových technologií. Takováto tvorba je realizována samozřejmě nejčastěji pomocí tabletu a programu Painter. Jako největší klad digital paintingu vidím stírání rozdílů mezi kresbou, malbou, kolážováním a grafickým designem. Autor totiž může velmi snadno kombinovat kresebné techniky s fotografií či digitálním fontem.

Zájemcům o tento obor mohu rozhodně doporučit časopis 2D Artist, ve kterém se lze setkat se všemi problémy číhající na digitálního malíře a navíc se mu dostane rad a příkladů od největších globálních profesionálů. Jelikož je určen pro digitální výtvarníky nevychází v papírové podobě, nýbrž pouze jako pdf soubor, za jehož stažení se ale musí platit. Okrajově se digital paintingem zabývají i časopisy Digit, Computer Art nebo ImagineFX. Dlouhodobě tiskne knihy o digitální tvorbě australské nakladatelství Ballistic.

7 DIGITÁLNÍ TYPOGRAFIE

Při přechodu z fotosazby na elektronické formáty zpočátku hráli velkou roli velké polygrafické firmy a vývojářská studia. Přejít od technického k estetickému zájmu v tvorbě fontů dochází až poté, co iniciativu přebírají malé, nezávislé, nově vznikající písmolijny. Prim mezi nimi hrála Émigré.

7.1 Časopis Émigré

Přibližně ve stejnou dobu jako dochází k představení domácích Macintoshů vychází časopis Émigré, nerozlučně spojený se dvojicí Rudy VanderLans a Zuzanou Licko. Také tyto typografové (stejně jako Carson nebo Greimanová) žijí a tvoří v kalifornii.

Název Émigré nebyl zvolen náhodně, měli se v něm původně prezentovat práce přistěhovalců, jakými byli i Holanďan VanderLans a slovenská rodačka Licko. Brzy se však časopis omezil na grafický design a stal se nositelem idejí počítačové grafiky. Stal se vlastně jakýmsi katalogem, neboť vznikl kompletně na Macintoshi a prezentovali digitální fonty rovněž pro Macintosh. Roku 1986 pak vzniká i písmolijna Émigré Fonts. Dvojici často vypomáhali i externí spolupracovníci jako Scott Makela, Jeffrey Keedy nebo Pierre di Sciallo.

V 90tých letech pak jejich tvorba začala sklouzávat i k tvorbě bizarních a výstředních obrázkových písem, jenž jsou pro toto období typické. Později se však studio opět vrátilo ke střízlivějším podobám písmových znaků.

7.2 Grunge typografie, jako nečekaný vývoj digitální typografie

Výhoda počítačového fontu spočívá v jeho naprosté přesnosti a matematické ostrosti. Na této výhodě digitální tvorby staví spousta fontů. Najdou se ale i takové, které proti tomu revoltují, ačkoliv jsou primárně určeny pro využití na počítačích. Tyto fonty se často nazývají grunge.

Grunge? Grunge[čti grandží]? Odkud se takové slovo vzalo? Jako téměř všechno, co nějak souvisí s populární kulturou i toto slovo vzniklo v USA a to už v polovině 80tých let. Původně toto slovíčko nemělo s písmem naprosto nic společného. Naopak vzniká v návaznosti na hudbu. V městech Seattlu(západní pobřeží USA) a Washingtonu se objevuje pseudonový hudební styl, charakterizovaný jako alternativní rock - inspiroval se rock&rollem,

punkem, hard corem a heavy metalem. Tento styl se stal společensky velmi úspěšný na počátku 90tých let a to především díky hudebním skupinám Nirvana a Pearl Jam. Poté co Nirvana vydala album Nevermind a Pearl Jam album Ten se z garážových skupin stala celosvětově proslulá záležitost. Hudební styl grunge tak byl na světě. V hudbě ho čeká ho jen krátký a jepičí život, nicméně kromě hudby se promítne ještě do jedné „umělecké“ oblasti.

Na počátku 90tých let, ale už i v letech 80tých začali vznikat písma, jenž nebyla postavena na dokonalost kresebné ostrosti, ale naopak se proti této koncepci stavěli. Začali vznikat počítačové fonty, jejichž kresebný obrazec byl úmyslně narušována až destruován. Kresebná, infantilní, zdobná, nepraktická nebo úpadková písma jsou pro 90tá léta velmi typická. Některá tzv. úpadková písma 90tých let můžeme označit za grunge.

Jak tedy takové grunge písmo vypadá? Písmové znaky působí oprýskaným, shnilým, popraskaným či zestárlým dojmem, snad trochu jako bychom se dívali na neudržované nápisy na starých domech nebo třeba vlcích.

Thomas W. Phinney, teoretik umění, vnímá typografickou vlnu grunge jako jakousi syntézu industrionálního funkcionalismu či snad art deca s divokostí nihilismu a absurdismu Dada. Grunge jakožto typografické/umělecké hnutí je založeno na rebelii, avšak na rebelii, která se nestaví proti ničemu předchozímu. Zároveň nám přináší poselství typické pro léta devadesátá a totiž, že už samotné médium je poselství.

Na tomto místě by snad bylo vhodné odcitovat grunge typografa Carlos Segura z proslulé písmolijny T-26: „Typografie leží až za písmeny. Některé fonty jsou dekorativní, stávají se téměř „vizuály“ a pokud jsou použity v textu, vypráví příběh mimo slova.“ Carlos Segura není jediným důležitým grunge výtvarníkem, ačkoliv jeho písmolijna T-26 hraje na tomto poli nezastupitelnou roli. Výborné využití takovýchto fontů najdeme např. v časopise Ray-Gun nebo Bikini. V poslední době najdeme i několik vhodně aplikovaných písem v corporate identity. Proslavené je především logo New school, které můžeme najít ve většině současných publikací, zabývajících se o vizuální identitu.

Z ukázek písmových fontů bych ukázal především na Boycott, nejlepší grunge písmo za rok 2006, jehož tvůrcem je Ryoichi Tsunekawa. Tento písmotvůrce je důkazem toho, že i jinak seriózní typografové zabývající se klasickými písmeny si rádi "uletí" na grunge fontu. Obzvláště američtí typografové se tímto přístupem proslavili - Cathrine McCoy a David Carson. Nedávno jsem na jednom debatním fóru, zabývajícím se písmem, dokonce narazil na

teorii, která k předchůdcům grunge typografie zařazuje i například takového klasika, jakým je William Caslon. Zastánce této teorie se odkazuje na to, že už Caslon úmyslně avšak velmi lehce poškozoval svá písma, aby nepůsobila tak dokonalým dojmem a aby je jaksi „polidštil“. A o to snad možná právě v destruktivních písmech dnešní doby jde. Naprosto ostré a dokonalé tvary, které dnešní DTP aplikace a reprodukční techniky si vyžádali protipól v podobě destruktivních písem, které chápou dokonalost jako vlastnost, která je lidem cizí a proto se s ní nemohou zcela ztotožnit. Já osobně vnímám tyto písma jako příjemný protipól k technické typografii, nicméně nepovažuji je za zcela nový písmový typ. Domnívám se, že se jedná jen o zdobnou variantu. Zdobné varianty obvykle podléhají módě a nemají dlouhého trvání. Přesto si myslím, že se grunge písma ještě nějaký čas udrží, alespoň do chvíle, než se pomocí nových DTP podaří vytvářet tyto písma ještě více autenticky přímo grafických programech.

Současný stav je takový, že Grunge písma patří v současnosti mezi velmi populární, což dokazuje také to, že patří mezi bestsellery. Jsou k vidění často na webových stránkách, ještě častěji se s nimi setkáme ve filmových ukázkách a v motion graphic designu. Trendem je používat je při tvorbě vizuálního stylu hollywoodských filmů, obzvláště plakátů. Použití na hollywoodských filmových plakátech je někdy bezprecedentní, jindy může dobře korespondovat s atmosférou filmu (např. písmo které bylo vytvořeno pro film 28 Days Later výborně vystihuje atmosféru úpadku a destrukce). Atmosféra, přírodnost, pomíjivost a jednoduchý příběh, to je to co znamená grunge v typografii.

8 NOVÁ ČTENÁŘSKÁ MEDIA

Běžný čtenář zná knihu především v papírové podobě. Ale i forma knihy se s příchodem digitálních technologií mění. Přišla s ní nová media jako e-book, pdf magazíny, webové magazíny atd. Podívejme se na tuto tematiku blíže.

8.1 E-book

Elektronická kniha je digitální ekvivalent knih. Tento nový fenomén má spoustu zastánců i odpůrců, což je samozřejmě odvislé od výhod a nevýhod tohoto media. A jaké jsou? Co se týče výhod určuje je její nemateriálnost: šetří místem, až 3000 průměrných knih může být uloženo na jednom DVD disku, elektronické knihy nemohou být nikdy vyprodán a lze je snadno zazálohovat. Dalšími výhodami, které čerpají z nemateriálnosti jsou dostupnost a nízké pořizovací náklady. Na rozdíl od některých odborníků nerozumím obhajobě ekologičnosti e-booků. Je sice pravda, že na jejich výrobu není zapotřebí papíru a inkoustu, ale nesmíme zapomínat na to, že ke čtení e-knih je potřeba elektronického čtecího zařízení, které samozřejmě spotřebovává elektrickou energii. Čtecí zařízení vůbec může být pro elektronické knihy hlavní zdroj problémů. Stejně tak i nekompatibilitnost softwaru a formátů může způsobit nemilé problémy. Osobně si myslím, že svět na elektronické knihy a čistě digitální čtenářství není připraven. Poukazuje na to i fakt, že naprosto drtivá většina čtenářů dává přednost klasickému formátu knihy. Určitou roli, ale nejspíš ve výběru hraje lidský fetišismus, sběratelství upínající se k materiálním formám. Tedy potřeba hmatového prožitku a potřeba vlastnit.

8.2 PDF magazíny a flipbooky

Ještě novějším fenoménem než e-booky jsou PDF magazíny. Univerzální formát PDF si našel uplatnění i mimo předtiskovou přípravu, zjistilo se, že do určitého bodu je vhodný i jako prezentační formát. Toho se chopila spousta tvůrčích lidí, jenž se chtěla vyjádřit a vykřičet své názory do světa, a nebo jen prezentovat své práce, popř. se zviditelnit. Začali vznikat časopisy, jenž jsou zadarmo distribuovány přes internet; stáhnout si je může každý. Jedná se obvykle o amaterské, poloprofesionální nebo kompilační počiny. Dovolte mi prosím uvést několik subjektivně vyselektovaných magazínů, které mají spojitost s graf. designem.

Např. populární časopis Vektorika prezentuje velké množství ilustrací, jenž byly vytvořeny za pomoci vektorové grafiky. Silně nonkonformní časopis Beast Thomase Shelshocka je sestaven z autorových různorodých koláží. Své místo si jistě vydobyli i pdf-magy Brainzone, Form&form, Destructed, Humus či Batterie které obsahují pouze obrazové materiály (fotografie, koláže a grafiku). Inspirací pro grafického designéra může být třeba obsáhly časopis Candy, trendový DesignFlip, profesionální ART Stuebli, nebo typografický Regles Zero a Typeology.

Nedávno vzniklou alternativou k PDF knize je nyní hojně užívaný flashový flip book. V podstatě jde o to samé jako u pdf magazínů, je však ještě více podtržena multimediálnost a interaktivita těchto publikací. Stránky se animovaně otáčejí, listování zpříjemňuje hudba a na některých místech jsou ilustrace nahrazeny přímo videoklipem.

Mezi masově uznávané patří např. turecký bilinguální Bak s velmi bohatým obsahem, který už se dočkal více jak deseti vydání. Pro grafiky stejně tak i pro širokou veřejnost není nejspíš neznámá ArtManie, která se svou narůstající kvalitou a silnou propagací získal velkou čtenářskou základnu.

Speciálním a velmi příjemným případem je pak americký časopis NewWebPick. Tento časopis vychází v tištěné podobě za poměrně vysokou cenu. Méně movitější štenáři se jej pak mohou stáhnout zdarma v elektronické zkrácené podobě; ta však obsahuje více jak 200 stran, papírová verze má obvykle 800 stran.

Drtivou většinu flippbooků a pdf magazínů sdružuje doména <http://www.pdf-mags.com>, která informuje o nových číslech, třídí je, prezentuje a odkazuje na stránky autorů.

9 OVLIVNĚNÍ TISKOVÉHO VÝSTUPU DIGITÁLNÍMI TECHNOLOGIEMI

Předně si objasňeme, co to je digitální tisk a jaké jsou jeho výhody a nevýhody. Digitálním tiskem rozumíme technologie, kdy je grafická stanice spojena přímo s tiskovým strojem a mezi souborem v počítači a vytištěným dokumentem neexistuje žádný polotovar, jako je film nebo tisková deska. Laik neznalý digitálních technik se nejčastěji při zmínce o digitálním tisku představí kancelářskou stolní tiskárnu. Od té ovšem nelze očekávat dostatečnou kvalitu tisku ani vysokou produktivitu práce. Nejvyšší třídou digitálního tisku jsou takzvané "čistokrevné" digitální tiskové stroje. Ty jsou schopny tisknout ve stejném podání a v některých ohledech i stejné kvalitě jako ofsetové tiskové stroje. Prakticky jediné, co je z hlediska tiskového výstupu od ofsetu odlišuje, je složení barvy a způsob nanášení barvy na papír.

Největšími výhodami digitálního tisku jsou zcela jistě minimální doba potřebná ke zpracování zakázky a také nízké celkové náklady při tisku malého množství kusů. Ještě daleko zajímavějším aspektem digitálního tisku je fakt, že je stejně efektivní tisknout stejné stránky za sebou, jako stránky různé. Toho využívá takzvaná „personalizace“ dokumentů, kdy je možné na každém jednotlivém výtisku použít specifický text nebo obrázek (například jméno nebo logo firmy). Z praxe je známo, že personalizace dokumentů zatím u nás, ale i jinde ve světě naráží na problém velmi náročné přípravy dat tak, aby na výsledných dokumentech nedocházelo k chybám a záměnám. Možnost tisknout efektivně bezprostředně za sebou různé stránky znamená ale ještě jednu podstatnou a hojně využívanou výhodu. Tou je tisk mnohastránkových dokumentů v několika kusech. Pokud budete tisknout 1 000 stejných letáků, možná vás ani nenapadne využít digitální tisk a objednáte vytištění raději v klasické ofsetové tiskárně. Pokud ale budete chtít vytisknout barevně stostránkovou příručku v deseti exemplářích, ofset na to bude krátký. Pro digitální tiskový stroj však budou obě zakázky přibližně stejně náročné. To také nabízí možnost tisknout podobné materiály pouze v počtu, který potřebujete - a dotiskovat jednotlivé kusy podle potřeby.

To co u digitálního tisku vnímám, jako ještě stále nedořešné jsou barevné profily a kalibrace. Znalost této tematiky je stále ještě velmi problematická a komplikovaná. Doufejme, že nastane doba, kdy polygrafické společnosti dojdou k dohodě zajišťující lepší podmínky standartizace tiskového výstupu.

10 SPOLEČNOST A GRAFICKÝ DESIGN V DIGITÁLNÍ DOBĚ

„Počítač sám o sobě neumí nic nového stvořit. Přesto si někteří myslí, že škodí, jiní v něm vidí spásu lidstva, další si jeho existence dosud nepovšimli,“ píše Filip Blažek.

10.1 Principy dokonalosti a neomylnosti v konfrontaci s lidskou přirozeností

V jakých aspektech se liší počítač od člověka? Zatímco člověk je tvor vynalézavý, nedokonalý a omylný, počítač je jeho pravým opakem. Právě dokonalost a neomylnost bych u počítačové práce vyzdvihнул jako nejmarkantnější. Jak rozumět termínu neomylnost ukážu názorně na příkladu. Pokud píšete nějaký text na papíře a uvědomíte si, že jste napsali slovo špatně a chcete udělat něco k nápravě takového stavu, máte v podstatě dvě možnosti: buď vymizíkovat text nebo jej přeškrtnout. V každém případě po vašem omylu při psaní zůstane na papíře reálný otisk, stopa opravy, neboť ani mizík neodstraní dokonale to, co už bylo napsáno. Takovýto otisk děje je naprosto přirozený, neboť žijeme ve světě, který je ovlivňován chemickými a fyzikálními procesy, což vede k tomu, že každá naše akce ovlivňuje něco jiného. Jinak je tomu ale v digitálním světě, kde funguje něco jako „princip neomylnosti“. Počítačový software předpokládá lidskou omylnost a umožňuje autorovi vrátit všechny kroky zpět, bez toho aniž by zůstala jeho chyba jakkoliv memorována. Uživatelův omyl může být navždy zahlazen.

Před několika lety jsem viděl výtvarnou práci na toto téma, bohužel už jsem nedokázal zpětně tuto práci vyhledat, abych zjistil jméno výtvarnice. V projektu šlo o to, že konceptuální umělkyně vytvořila softwarovou aplikaci s naprosto shodnými funkcemi jako má Microsoft Word. Na rozdíl od originálního softwaru ale tento konceptuální pokus postrádal užití principu dokonalosti a neomylnosti. Do vzhledu se to promítlo tak, že celý interface byl vytvořen „od ruky“, bez rovných čar a přesných ohraničení. Ve funkci se neomylnost eliminovala užitím funkce UNDO (český překlad je návrat zpět). Tato funkce sice byla v nabídce přítomna, ale při jejím užití se zobrazilo chybové hlášení programu, které sdělovalo něco ve smyslu: „V opravdovém světě, cokoliv bylo učiněno nelze vrátit.“ Namísto dokonalého zahlazení chyb program nabízel prosté přeškrtnutí slova.

Princip dokonalosti je zvlášt' patrný právě ve vizuální sféře počítačových technologií. Software nám umožňuje vytvářet geometrické obrazce jako kruh nebo elipsa, jenž bychom za použití běžných technologií nebyli schopni vytvořit na takovém stupni dokonalosti. Do očí bijícím příkladem je vektorová grafika, ta je definována pomocí matematické rovnice, což jí umožňuje naprostou přesnost v rýsování. Snadné dosažení dokonalosti tvarů pak naráží na rozčarování, pokouší-li se digitální výtvarník svůj výkon zopakovat bez použití počítače, pouze užitím tradičních pomůcek.

Princip dokonalosti se dá dobře vysledovat i v typografii, viz. dřívější kapitola grunge typografie. Chtěl bych ukázat, že na něco obdobného můžeme narazit i u fotografie. Ačkoliv se snad už od vzniku fotografie užívalo retušování, to jakých rozměrů nabobtnalo v digitální době je něco nevídaného. Zajímavá je především oblast retuše lidského jedince. Software Adobe Photoshop umožňuje tak věrohodné a snadné retušování, že do zpracovávaného fotografického snímku můžeme naprosto volně projektovat svoje představy a ideály. Něco takového se děje především v módní fotografii, kde reálný model/modelka je vlastně jenom první fází v celém procesu, na jehož konci zobrazovaná postava nemusí být vůbec podobná postavě původně snímané. V takovýchto případech, ale vizuální tvorba mimořádně ovlivňuje vnímání lidí, neboť působí na jejich estetické vnímání lidských osob, což se promítá i do vnímání osob v reálném světě. Idealizace vzhledu lidské bytosti byla běžná i dříve, ale nikdy ne v takové míře realističnosti jako je tomu teď díky retušovacím aplikacím. Běžné oko divákově, často ani profesionálovo, není schopno rozeznat klam, není schopno rozeznat co je pravda a co není. Iluze na takové úrovni se může stát společensky nebezpečná. Například čtenáři obrázkových časopisů s častým užitím retuše mohou mít mnohem vyšší nároky na vizuální podobu partnera při jeho selekci, což může vést k nenaplněným očekáváním.

Celý problém okolo digitálního retušování může brát jako módní vlnu, jako trend vizuálního zpodobňování. Je jisté, že časem se tato vlna převalí a odnese oblibu v retušování.

10.2 Vylučuje se počítačový optimismus s definicí postmoderní doby

Zkusme nyní analyzovat dobu, ve které žijeme v souvislosti s počítačovou technologií. Jak lidé reagují na nové technologie, na vývoj nového hardwaru a softwaru? Dá se říci, že všeobecně se reaguje na vývoj a pokrok v této oblasti velmi pozitivně. Mohli bychom snad

dokonce začít používat termín komputeroptimismu, tedy nadšení z nových technologií. V určitých fázích se náklonnost k všemu novému v computerovém oboru může, až nebezpečně přelévat v jakousi „technofilii.“ Muže dojít k až tak bizarním obrazům, jako hledání spasitele právě v počítačovém virtuálním světě.

Srovnajme tedy takovéto chování se určením postmoderny ve výtvarném umění. Postmoderna se ve vizuálním projevu vyznačuje vymezením vůči moderně a chápání světa moderní mentalitou. U moderních umělců však můžeme pozorovat něco, co se dá nazvat víra v pokrok, víra ve zlepšení život prostřednictvím strojů. Víra budoucnost, tedy kvalitnější a snazší život, jenž přijde společně s časem a novými poznatky ve vědě. Neodpovídá však takovýto způsob uvažování i dnešní společnosti. Při pozorování současné výtvarné scény můžeme nalézt několik shodných rysů např. s moderním uvažování futuristů. Rychlost a dravost jsou dnes stejně vyzdvihovány jako za časů Marinettiho. Slovo dynamický funguje už téměř jako magická formulka. Vizuální ztvárnění strojů, jejich rozpitvávání do estetických podob je celebrováno. Takovéto závěry nám ukazují trhliny v zařazení současné doby do postmoderního kontextu. Podle některých historiků umění doba postmoderní ve vizuálním umění už dávno skončila. Někteří tento konec dávají do souvislosti s počítači nebo internetem. Ačkoliv spousta dalších znaků současné vizuální kultury, jako je názorový pluralismus, polystylovost, využití kýče nebo eklektismus, odpovídá postmodernímu uvažování, i já se kloním k názoru, že naše generace žije v novém období. Virtuální realita, multimedialita, světová síť a digitální interaktivita jsou věci jenž změnili vnímání diváka natolik, že musí přistupovat k uměleckému materiálu jenž je mu předkládán, naprosto novým způsobem.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

11 AUTORSKÝ CORPORATE IDENTITY ART KINA

11.1 Charakteristika firemního stylu

Firemní styl je vizuální projev firmy, jednotný systém aplikace všech prvků firemního designu a koordinace všech složek propagace a prezentace firmy. Dobře navržený a aplikovaný firemní styl by měl zajišťovat jednoznačnou vizuální komunikaci s okolním světem a určovat charakter propagace firmy. Firemní styl pomáhá budovat a posiluje image firmy. Podstatu firemního stylu tvoří dva základní prvky: koncepce a grafický design. Koncepce je představována definicí firemní identity, společně s řešením systému firemní prezentace a koordinací jednotlivých prvků firemního designu.

Grafický design je představován jednotlivými grafickými prvky a pravidly pro jejich aplikaci. Pravidla aplikování jsou nedílnou součástí designu. Důsledná aplikace firemní grafiky je nezbytná pro vznik silné firemní identity a výrazného vizuálního účinku.

Vytvořit firemní styl nelze pouze vyřešením dílčích prvků firemního designu, ale pouze v rámci jasně definovaného a strukturovaného projektu. Jednotlivé prvky tvoří společně komplexní systém, který nelze budovat odděleně. Existují mezi nimi poměrně silné vazby a jejich návrh je nutno provádět se zaměřením na jejich dokonalý soulad.

Na grafickém zpracování firemních konstanty závisí celková image firmy. Mezi tyto konstanty patří především: logotyp, firemní barvy, firemní písmo a jeho vlastnosti, kompozice firemních dokumentů a doprovodná grafika. Firemní konstanty jsou pak definovány v grafickém manuálu.

11.2 Zaměření corporate identity Art kina

Corporate identity Art kina je řešen autorsky, polemizuje a přizpůsobuje si pravidla, která vykryštovala v CI za posledních několik desetiletí. Především v tom, že vizuální komunikaci nestaví hlavně na logotypu. Logo je v tomto případě jen další konstantou firemního stylu, mnohem důležitější je obecný princip v tvorbě materiálů. Nejdůležitější je princip jednoho tahu, kterému je vše podřízeno. Právě tento princip grafické ztvárnění ozvláštňuje a dělá z něj dobře zapamatovatelný, snadno rozeznatelný CI.

Art kino jakožto kulturní organizace určitě nemá dostatek finančních možností, na druhou stranu potřebuje oslovit co největší část potenciálních diváků a informovat je o svém kul-

turním programu. Zadání je tedy jasné: vytvořit vizuální ztvárnění, které je dostatečně výrazné, autorské a finančně nenákladné.

To, co učiní z plakátů výrazné a nepřehlédnutelné je jejich formát, který na šířku odpovídá A0. Takovýto formát je bohužel na našich plakátovacích plochách už dost neobvyklý. Přitom co ale dokáže lépe adjustovat grafický návrh plakátu, než velký nekompromisní rozměr. Pokud bychom měli realizovat plakát v malém nákladu a v barevném provedení, tak by se tisk dost prodražil. Předpokládáme-li, že plakátu se vytiskne cca 10 kusů (neboť na malém městě jich není potřeba více) naprosto postačí digitální tisk, navíc v černobílém provedení je za velmi rozumnou cenou, kterou si bez potíží může dovolit i malá regionální kulturní organizace. Omezení na černobílé ztvárnění celého CI je nejen vhodné z hlediska finančního, ale také organizace lépe vymezí vůči rozjásaným křiklavým multikinům.

11.3 Logotyp

Logotyp je podle pravidla jednoho tahu vytvořen dlouhou souvislou čarou, formující se do tvarů, jenž vytváří nápis Art Kino. Právě návaznost jednotlivých elementů na sebe prostřednictvím jedné dlouhé čáry je u tohoto loga důležitá. Ruční písmo ve slově art napodobuje minusky groteskového fontu, slovo kino je také vypsáno jakoby groteskem, avšak za pomoci verzálek. U obou slov je ručně vytvořen 3D efekt vystouplého písma, přičemž ve slově art jsou do stínování ještě vytvořeny zářezy. Jelikož důležitým aspektem při tvorbě logotypu Art kina je kresba jedním tahem je logické, že se výsledné logotypy budou od sebe mírně lišit. Pokud bude dodržen základní tvar, kompozice loga a bude dodržen požadavek rozeznatelnosti, není malá odlišnost na škodu, naopak může působit jako osvěžení.

11.4 Princip jednoho tahu

Inspirací ke vzniku toho principu mi byl úkol na jednom grafickém workshopu Petra Babáka: zadání znělo vytvořit abecedu jedním tahem. Později, když jsem se k tomuto úkolu vrátil, jsem našel další možný potenciál takového způsobu kresby. Totiž při kresbě jedním tahem se výrazně mění projev kreslíře, jeho uvažování a řešení kreslířských problémů. Spletence a spojence čar zase zanechávají příznivý estetický dojem. Přišlo mi jako zajímavé

zaexperimentovat a postavit autorský CI na takovémto pravidle. Od pravidla jednoho tahu se odvíjeli další konstanty CI: omezila se barevnost, aby vynikla kresebnost; písmo je ručně kresleno tam, kde je to jenom možné, kompozice ozvláštňuje bohatá doplňková grafika; návrhy jsou různorodé už jen tím, že logo se neustále mění, i když zachovává svou základní formu. Celý grafický styl je důrazně černobílý. Intelektuálně laděné prostředí artových kin se tak lépe vymezí vůči rozjásaným barvám multikin. Základem je maximální kontrast mezi bílou a černou. Tenká černá linka je konfrontována se prázdným prostorem. Je možná i inverzní kombinace.

11.5 Písmo

Mezi základní firemní konstanty patří také písmo. Pro dlouhé texty u kterých je důležitá čitelnost se používá písmo Agora z písmolijny PrachuteFonts. Agora je velká písmová a kvalitní superrodina. Její malá proslulost v Česku společně s kvalitní českou diakritikou z ní tvoří vhodného kandidáta na korporátní písmo. Jelikož se jedná o písmovou super rodiny obsahuje varianty písmových znaků se antikvovými serify, egyptienkovými serify i variantu bez serifů. Agoru doporučuji pouze pro delší texty nebo pro ty, u kterých je důležitá maximální čitelnost.

Ostatní texty by měly být psány ručně a to jedním tahem. Kresba by měla napodobovat výrazná titulková písma. Kreslíř necht' si zvolí písmo podle sebe, jak je mu milo. V případě, že nemá žádnou fantazii, nebo rezignuje na vlastní vklad do vizuálního ztvárnění korporatu, se může inspirovat v přiložených vzornících.

11.6 Webová stránka

Webová stránka není příliš komplikovaná, obsahuje kontaktní informace, prezentuje filmy které se budou vysílat, jejich časový hramonogram, možnost nákupu vstupenek přes email a informuje o kulturních filmových akcích. Kresebná technik obzvláště dobře vyniká ve webovém prostředí, kde by se očekávalo spíše geometrické a blokovité řešení vizuálního ztvárnění. Kresba jedním tahem přidává stránce silně na originalitě.

11.7 Filmové plakáty

Nezvykle je pojato ztvárnění filmového plakátu, není obvyklé, že by byl zahrnut do corporate identity. Nicméně se jedná o velice důležitý komunikátor se zákazníkem, tudíž jeho začlenění do jednotné vizuální komunikace je vhodné. Ztvárnění je vždy kresebné a autorské. Plakát by měl dodržet jenom nejzákladnější zásady korporatu, tak aby nenarušoval osobitý styl kresby.

Plakáty nejsou vystaveny v běžných A nebo B formátech, nýbrž ve formát s poměrem 16:9. Tento formát je příjemnější pro lidský zrak a navíc evokuje filmové plátno.

11.8 Grafický manuál

Grafický manuál nabyt vytvořen, ale byl nahrazen poradníkem grafické komunikace, který dogmaticky uživateli nepřikazuje, co má přesně dělat. Předpokládá, že uživatel není idiot naprosto bez vkusu a proto mu nabízí alespoň malou svobodu v rámci pevných pravidel komunikace s veřejností. Takovéto jednání s uživatelem je dosti neobvykle, většinou je vozen za ručičku a je mu jasně formulováno, co může a nemůže. Avšak v intelektuálním a kulturním prostředí uměleckého kina je alespoň minimální předpoklad, že se návod na užívání vizuálních elementů, dostane do rukou člověka s vkusem a rozumem. Navíc tvrdé uzákonění pravidel CI by se podepsalo na autorském vyznění a mělo by možná za následek méně zábavný vzhled.

ZÁVĚR

Jak shrnout tuto práci a co očekávat od budoucnosti v digitálním grafickém designu?

Při analýze tématu jsem přišel na poznatek, že digitální tvorba má nevýhodu v tom, že zaměstnává pouze jeden lidský smysl. Je logické, že zrak je ve vizuální tvorbě tím naprosto nejpodstatnějším a užívání dalších smyslu se může zdát irelevantní, nicméně pokud vypustím v procesu tvorby hmat a sluch, nejenže omezujeme dojmy z tvorby, ale zároveň se můžeme ochudit o inspirační zdroje. Této problematice, zdá se není věnován žádný důležitý vývoj, proto do budoucna žádné větší změny nelze očekávat.

Stejně tak omezující může být v digitálním projektování omezující formát zobrazovacího zařízení. Zobrazovací zařízení jenž nelze změnit ani přizpůsobit. Tedy monitor, který nás omezuje na civění do stejného bodu ve stejné sedící poloze, což se pak projevuje na našem zdraví v podobě zkažených očí a bolavých zad. Naštěstí v této oblasti se plánují velké změny a vývoj zobrazovacích zařízení sand očekávají nové revoluce. Jednou z nich by snad mohl být elektronický papír. Médium tenké třetinu milimetru, jenž se při zapojení do proudu chová jako monitor, a při odpojení zase jako papír, který zobrazuje poslední obraz před odpojením. Pokud vědci dostojí svým slibům, měl by být flexibilní a později dokonce mnohonásobně levnější než dnešní počítačové monitory. Prvních pokroků se snad dočkáme už za nedlouho, neboť představení prvních obrazovek tenkých jako vlas se dočkáme v roce 2010.

Po odstavci o zobrazování, bych snad měl věnovat další ovládání digitálních zařízení. V časopise *Compuet Graphics World* z minulého měsíce (tedy duben 2008) šéfredaktorka Karen Montelbrey zveřejňuje článek „Who need a mouse?“. V tomto článku poukazuje na některé děje v oblasti ovládání počítačových zařízení. Píše především o ovládacích zařízení k počítačovým hrám, neboť inovativní ovladače jsou dnes u herních konzolů velkým trendem, ale to neznamena, že tento vývojový pokrok nepřejde i do sféry počítačové grafiky. Obzvláště zajímavých výsledků se můžeme dočkat např. od firmy NeuroSky, která experimentuje s ovládáním interfacu za pomoci mozkových vln EEG. Nám grafikům ale bude pro začátek stačit kvalitnější ovládání aplikací pouze za pomoci tabletu, který místo podložky používá monitor. Pokud se toto zařízení dostatečně osvědčí, oblíbí si ho dostatek zákazníků a sníží se jeho cena, může zpopularizování takovéhoho zařízení znamenat zboření další barikády mezi ruční kresbou a digitálním projektováním.

To co však pokrokem v technologiích nelze změnit, je stále setrvávající potřeba vlastnit hmotné předměty. Pokud někomu nabídnete knihu v papírové podobě a stejnou knihu v elektronické formě, každý si vybere tu papírovou. Informace v nehmotné podobě přece jenom něco postrádají a není to tedy otázka jenom materialistického fetišizmu. Takovéto uvažování lze jen těžko změnit, i když k tomu vlastně nyní ale není žádný důvod. Lze ovšem spekulovat o tom jak bude k digitálním médiím přistupovat další generace, která se bude setkávat s těmito technologiemi už od narození. Ještě zajímavější pak bude sledovat jak to ovlivní chování jedince a celé společnosti. Osobně by se mi líbilo, kdyby převedení veškerého vědění do digitální podoby společně s celosvětovou legalizací počítačového pirátství znamenalo vznik práva kohokoliv na jakoukoliv informaci a v jakémkoliv čase.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Aynsley, Jeremy : A Century of Graphic Design, Barron's Educational Series, 2001,
ISBN-10: 0764153242

Gordon, Bob – Gordon, Maggie: The Complete Guide to Digital Graphic Design,
Thames & Hudson Ltd, 2002, ISBN-10: 050028315X

Kolesár, Zdeno: Kapitoly z dějin designu, VŠUP, 2004, ISBN: 80-86863-03-4

Shaughnessy, Adrian: How to Be a Graphic Designer, Without Losing Your Soul, Prince-
ton Architectural Press, 2005, ISBN-10: 1568985592

Odborné časopisy

Časopis Computer Art, Vydavatel Future Publishing

Časopis Computer Graphics World, Vydavatel Computer Graphics World a COP compa-
ny, duben 2008

Časopis Digit, Vydavatel Future Publishing

Časopis FONT, Vydavatel agentura Kafka design, Praha 2007

Webové stránky

www.cinepur.cz

www.grafika.cz

www.kenfeingold.com/dinkla_history.html

www.pdf-mags.com/

<http://planetoftheweb.com/components/promos.php?id=170&channel=Graphics>

<http://redsun.com/type/abriefhistoryoftype/>

www.root.cz/

www.smashingmagazine.com/

<http://wikipedia.org/>

www.typo.cz