

Environmentální grafický design na počátku 21. století

BcA. Lucie Šumberová

Diplomová práce
2011

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav reklamní fotografie a grafiky
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Lucie ŠUMBEROVÁ**
Osobní číslo: **K08137**
Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**

Téma práce: **Environmentální grafický design na počátku 21. století**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce 40 – 45 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané univerzální předlohy, viz Směrnice rektora UTB č. 14/2010) na 1 ks CD nosiče, dále odevzdat 2 kusy vytištěné elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější autorskou podobu.

Teoretická část:

Environmentální grafický design na počátku 21. století.

Praktická část:

Experimentální grafický design v prostoru

- corporate identity MIMO – sdružení pro fotografické přesahy (základ. manuál, tiskoviny)

- experimentální instalace v prostoru pro propagaci sdružení MIMO.

Rozsah diplomové práce: viz **Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: viz **Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:

veškeré knihovnické fondy na území ČR, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Václav Ondroušek**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2010**

Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. února 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. MgA. Jaroslav Prokop
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 15. 2. 2019

BcA. Lucie Šumberová 

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tématem této diplomové práce je environmentální grafický design na počátku 21. století. Práce se zabývá postupným vývojem v této oblasti a jsou v ní předkládány projekty, které mapují vývoj v současném století. Druhá část práce se věnuje tématu, jak se vytváření trojrozměrného prostoru postupně začlenilo i do grafického designu.

Klíčová slova:

environmentální grafický design, instalace, informační a navigační systém, prostor, grafický prostor, hmatatelný design

ABSTRACT

The theme of this thesis is an environmental graphic design at the beginning of the 21 century. The work deals with the gradual development of this area and are presented in it projects that illustrate the development in this century. The second part deals with the subject, as a three-dimensional space gradually incorporated into the graphic design.

Keywords:

environmental graphic design, installation, signage and wayfinding design, space, graphic spaces, high touch visuals

Chtěla bych poděkovat za vedení teoretické a praktické práce MgA. Vaškovi Ondrouškovi.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 ENVIRONMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN NA POČÁTKU 21.STOLETÍ	10
1.1 CO JE TO ENVIRONMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN.....	10
1.2 ENVIRONMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN NA POČÁTKU 21. STOLETÍ.....	13
2 3D GRAFICKÝ DESIGN (HIGH TOUCH DESIGN)	39
2.1 VZNIK 3D GRAFICKÉHO DESIGNU.....	39
2.2 3D GRAFICKÝ DESIGN NA POČÁTKU 21. STOLETÍ /HIGH TOUCH VISUALS/	46
II PRAKTICKÁ ČÁST	58
3 EXPERIMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN V PROSTORU	59
3.1 MIMO – SDRUŽENÍ PRO PŘESAHY FOTOGRAFIE.....	59
III PROJEKTOVÁ ČÁST	61
ZÁVĚR	74
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	75
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	76

ÚVOD

Prostředí ve kterém žijeme, které je součástí našeho života, se pro nás stalo do jisté míry samozřejmostí. Většina lidí nikdy nebude přemýšlet nad tím, kde a kdo vyrábí navigační cedule, které jsou důležité pro naši orientaci ve městech a na silnicích, nebudou se ptát kdo vytvořil orientační systém v budově, ve které sídlí několik firem a oni se díky informačním cedulím mohou dozvědět do jakého patra či dveří mají jít. Je to pouze na grafických designérech a výtvarnicích, kteří vytvářejí lepší a přehlednější prostředí pro ostatní. Správně a dobře vizuálně zpracované informace se k nám dostávají rychleji a snadněji. Dnešní svět environmentálního grafického designu už není pouze o navigačních značkách a informačních tabulích, ale rozrostl se do všech zákoutí naší civilizace. Týmy designerů navrhují vizuálně velkolepé fasády budov, pomáhají velkým společnostem dovést jejich korporátní identitu do dokonalosti, vytváří interaktivní instalace v galeriích a na společenských místech. Jak designéři tak i výtvarníci se podílejí na výtvarné složce zkultivování veřejných míst. Svými nekomerčními věcmi přijímají člověka přemýšlet nad vztahem mezi ním a okolním prostředím.

Tento trojrozměrný svět se v průběhu času přenesl i do grafického světa. Pod názvy 3D grafické prostory nebo hmatatelný design, se 2D svět přerodil do hravých instalací plných vtipu, konceptuálnosti a neotřelosti. Nový ilusionistický styl vytvářející objekty, které se transformují někdy až do surrealistických podob, se postupně rozšířil od typografie přes plakáty až po animaci.

Ve své práci jsem popsala postupný vývoj tohoto trojrozměrného světa a přiblížila jsem některé projekty, výtvarníky a designéry, kteří vynikají v tomto směru a jejich práce je mezinárodně uznávaná.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ENVIRONMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN NA POČÁTKU 21.STOLETÍ

1.1 Co je to environmentální grafický design

Dříve než bylo vynalezeno písmo, lidé měli přirozenou potřebu označovat si svůj majetek, sdělovat a předávat informace dále. Již v pravěkých dobách můžeme pozorovat, jak si lidé označovali svá jeskynní obydlí. Nejdřívější příklad piktorální komunikace je jeskyně Lascaux v jižní Francii. Symboly vytvořené v této jeskyni jsou datovány do let 15 000-10 000 př.n.l. Malby v jeskyních vypovídají příběhy o loveckých dovednostech tehdejších lidí.



1. Kresba v jeskyni Lascaux

Tímto způsobem vznikalo předávání informace dalším generacím. Mnoho prvotních psaných jazyků bylo založeno na používání obrázků, které byly organizovány do různých skupin a měly svá daná pravidla pro čtení, jako tomu bylo u hieroglyfického písma starého Egypta. Čínský jazyk byl a stále je založen také na piktorálním základu - každý znak charakterizuje kompletní slovo. Naproti tomu používání latinky je založeno na spojování jednotlivých písmen. Již u starověkých civilizací tedy bylo zřetelné používání symbolů, které nahrazovali psanou komunikaci. Symboly se staly zprávou nebo typografickou pomůckou. Nejnápadnějším symbolem se stává šipka, která se dá považovat za nejstarší grafický znak. Šipka znázorňovala nejen zbraň pravěkých lovců, ale již v té době podávala informaci o směru. Environmentální grafický design (dále jen EGD) se tak stává celosvětově nejstarší profesí, ale společnost začala považovat EGD za profesi teprve před několika desítkami let. Oproti tomu architektura byla již před staletími uznávaná jako plnohodnotná profese. V dalších staletích docházelo k expanzi populace a tím vznikali

první lidské civilizace (Mezopotámie, Egypt, Čína, Mykény, Kréta). U obchodníků a výrobců se vytvářela potřeba označovat své výrobky pro lepší propagaci. V antice se objevují první „obchodní domy“, ve kterých vzniká požadavek obchodníků označit co a kde se prodává. Tím jak se obchod rozvíjel mezi jednotlivými civilizacemi, začaly se zdokonalovat a rozvětňovat tzv. obchodní cesty. Na těchto cestách byly vybudovány rozcestníky, které sloužily k lepší orientaci obchodníkům a staly se předchůdci dnešního navigačního systému.

Největšího rozkvětu se EGD dostává v období průmyslové revoluce. Celý svět pohltily nové technologické vymoženky společnosti, které urychlily životní styl lidstva. V USA bylo registrováno více než 8 000 automobilů, v Texasu byla objevena ropa, v New Yorku se začalo stavět metro, Velká Británie se stala dílnou světa, kde neustále vznikaly nové technologické objevy a lidé se začali stěhovat z venkova do měst. Stále se zvětšující velkoměsta tudíž začali klást větší nároky na předávání informací. Vizuální komunikace získává nutnou potřebu se dále rozvíjet. A tak přelom 18. a 19. století určil nové podmínky dělby práce. Návrhování (angl. design) se oddělilo od fyzické přípravy projektu a stává se samostatnou činností. Ovšem Amerika v roce 1900 byla stále v kulturním pozadí oproti Evropě. V té době v Paříži právě vrcholila Pařížská výstava, která prezentovala skvosty art nouveau. Výstava se stala mezníkem a prezentací moderního umění a designu. *„Parafrázuji Paul Greenhald, který ve své knize Historie architektury a designu uvedl, že Evropa převzala rychle iniciativu Ameriky v zábavním odvětví. Pařížská výstava se nechala inspirovat Columbijskou výstavou z roku 1893 v Chicagu, kde bylo představeno například famózní Ruské kolo nebo elektrická pojízdná cesta. Pokrok byl předjatý touhou se bavit. Pařížská výstava byla příkladem nereálného ráje. Vytvořila se tam pohádková atmosféra, kde se používalo světelného osvětlení ve spojení s vodními kaskádami, zrcadly a skly.“* Hector Guimard pro tuto výstavu navrhl vstupy do metra, které se staly ikonami EGD a dodnes jsou pařížskou turistickou atrakcí.

Ve 20. letech 19. století vznikal moderní směr zvaný Bauhaus. Začínali se v hojné míře vytvářet nápisy na budovách, pomníky, a vývěsní štíty. Herbert Bayer, který byl studentem na Bauhasu v Německu, vytvořil prototyp budovy zahrnující v sobě kiosky, reklamní nápisy a výstavní sál. Tento projekt měl propojovat lidské vjemy - obraz, zvuk, pohyb, a vůni. Bayer se poté přestěhoval do Ameriky, kde pracoval v několika reklamních

agenturách a stal se jedním z hlavních moderních designérů a výtvarníků. Designéři začali zcela propojovat krajinu s architekturou a typografií. Mezi první význačné designéry patří například Harry Beck, který v roce 1933 navrhl mapu pro londýnské metro. Díky jednoduchosti a přehlednosti funguje mapa dodnes jako inspirace pro další tvůrce. Zásadou ekonomického růstu měst se na scéně objevují další významní designéři – Saul Bass, Paul Rand, William Golden, Lester Beall. Mnozí z nich spolupracovali s architekty a vytvářeli projekty od počáteční stavby až do konečné fáze. Designér tedy už v plné míře funguje jako profese, kdy navrhuje magazíny, reklamu, knihy, plakáty, korporátní identity, filmové titulky, výstavní stánky a v neposlední řadě označení budov a orientační systémy.



2. Herbert Bayer, návrh na kiosek



3. Herry Beck, mapa pro londýnské metro

V roce 1970 začali přirozeně vznikat nové výrazy jako orientační systém, signage, a samozřejmě environmentální design. Pro potřebu sdružovat technické a ekonomické informace vznikla společnost pro environmentální grafický design (dále SEGD). Hlavními vůdci byli Alvin Lustig a John Follis. SEGD asociovala globálně komunitu lidí, kteří pracovali na propojení architektury, businessu, produktového designu, interiéru, typografie a symboliky. Environmentální grafický design se tedy začal praktikovat na zcela jiné vyšší úrovni. Důležitost EGD je pro nás v dnešní době samozřejmostí. Komunikuje s námi každodenně, kdy nám předává informace zkrze slova, symboly, obrázky. Setkáváme se

s ním ve městech, nemocnicích, na letištích, atd. Spoluvytváří a zdokonaluje prostředí ve kterém se pohybujeme. Těžko si jen dnes dokážeme představit svět bez navigačních značek na silnicích, letištích, a ve městech. A tak jak se světová populace rozrůstá, jsou i na EGD kladné větší nároky.

V posledních desetiletích se EGD rozvětvil do mnoha podsložek, které jsou součástí tohoto pojmu. Zahrnuje v sobě několik designových disciplín, které se navzájem prolínají. Můžeme jmenovat například grafický design, architekturu, prostorový design, interiérový design, průmyslový design a výtvarné umění. Všechny tyto podsložky mají vizuální aspekty orientace, vytvářet příjemný pocit v prostředí ve kterém se nacházíme, dotvářet ho, a informovat nás. V neposlední řadě se designér musí přizpůsobovat rychlému technologickému rozvoji a objevovat nové formy zpracování projektů, tak aby informace a celkové vizuálno bylo součástí dnešního rychle rozvíjejícího se prostředí. Díky technologickým pokrokům se EGD na počátku 21. století začal zcela měnit a do svých informativních částí zařadil i výtvarné umění a koncept.

1.2 Environmentální grafický design na počátku 21. století

Na počátku 21. století se reklamní označení budovy nepokládá za pouhou reklamu, mapy nejsou pouze na papíře a bannery nejsou jen protestními transparenty ve stávce. EGD se rozrostl do rozměrů vizuálních až uměleckých, kdy v samotném projektu tvoří podstatnou část jak informace, tak i celá finální podoba projektu. Využívá se nových materiálů, které jsou svou technologií a novátorstvím zcela neznáme pro širokou veřejnost. Informace nejsou dnes jen statické obrázky, ale díky technologickému pokroku se využívá různých projekcí, inteligentních fasád, digitálních médií, animovaných billboardů a kinetických objektů. Každý tvůrce hledá nové technologické médium, kterým by nejlépe vystihl podstatu projektu a podpořil vizuální pocity z prostředí, kde se daný objekt nachází. S neustálým rozvojem civilizace se každý designér snaží upoutat co největší pozornost širokého spektra publika. S narůstající konkurencí jednotlivých firem či organizací vzniká potřeba klientů zvyšovat nároky na jednotlivé projekty, tak aby se dostaly do celosvětového podvědomí. Designéři ve svých projektech začali kombinovat několik materiálů a technologických médií najednou. Tento rozsah práce iniciuje zcelování více designérů či technologů z různých oborů. Jelikož EGD se díky technologiím neustále

rozšiřuje a zdokonaluje, tak si SEGD (založena v roce 1970) dala za úkol informovat veřejnost o nejúspěšnějších projektech, sdružovat designéry různých zaměření a podporovat jejich vzájemnou spolupráci. Pořádá pro své členy odborné přednášky, které je informují o nových médiích a technologických novinkách a snaží se zvyšovat poptávku po neobvyklých moderních projektech.

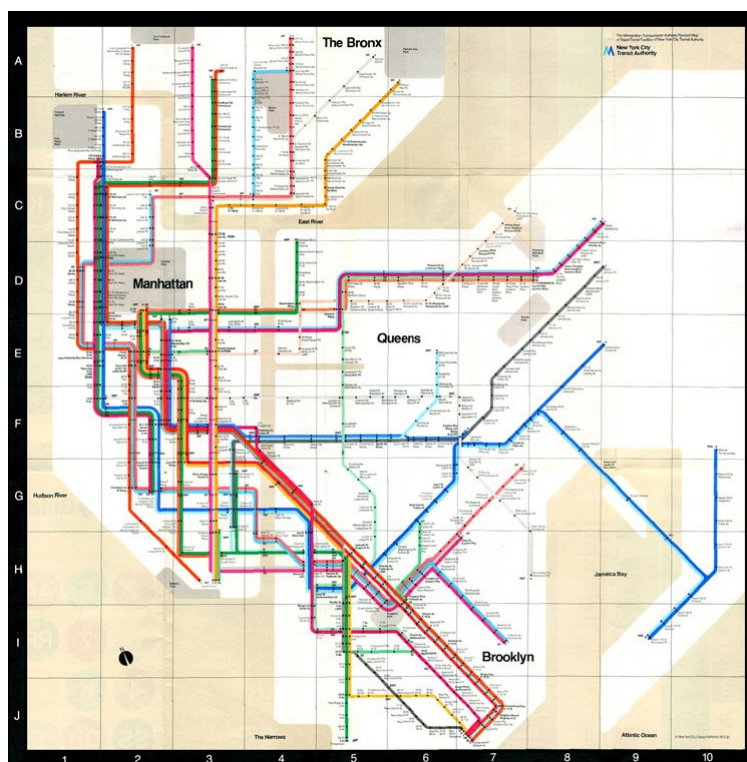
Jelikož je EGD úzce spjat s architekturou, přizpůsobuje se i on modernímu stylu. Klasické architektonické tradice byly nahrazeny novými technologickými postupy a dávají tak vzniknout novým futuristickým projektům. Budovy doplňuje orientační systém, který se stal samozřejmostí a nabývá tedy nových rozměrů. Už nevidáme pouze tabulky připevněné na zdi, ale designéři se snaží kombinovat různé typy materiálů a snaží se propojit prostor s informací. Designéři začínají používat čistě typografické výrazové prostředky, kterými podporují minimalistické interiéry dnešních staveb. Orientační systém se tedy přerodil nejen do funkce čistě informační, ale splňuje do jisté míry i formu vizuální či dekorativní. V hlavních halách, které mají uvést návštěvníka, se objevují trojrozměrné výtvarné instalace skrývající v sobě informace o firmě nebo organizaci sídlící v budově. Tyto instalace v sobě kombinují několik materiálů a nových technologických postupů najednou. Příkladem těchto kombinací může být digitální instalace v obchodním domě v Dubai. Hlavním orientačním bodem tohoto obchodního centra se stal digitální „lustr“, který byl umístěn do ustřední části obchodního domu. *„Parafrázuji komisi SEGD, která prohlásila, že tato instalace představuje zásadní krok v rozvoji digitálního značení, vytváří vizuální orientační bod, animovaný billboard a kinetické dobrodružství v jednom“.*



4. Digitální „lustr“



S dopravním značením úzce souvisí i design map, které dokáží být transformovány do různých podob. Setkáváme se s 3D mapami, mapami městských čtvrtí, geografickými, s mapami vysvětlující transportní systém, atd. I když se mapy po staletí vyvíjely, tak jejich základ zůstává stejný. Přenos informací k uživateli musí být stručný, jasný a přehledný. Medium na kterém je mapa zaznamenána se od papíru přenesl až do hi-tech technologií (např. tabule doplněné o audio položku, internetové 3D mapy). Jedním z prvních designérů map po Harrym Backovi je Massimo Vignelli, který vytvořil první moderní mapu pro New Yorkské metro. Orientační mapový systém rozvíjel a navrhl další tři mapy zachycující informace o městské hromadné dopravě v New Yorku. Jeho poučky o mapách jsou následující – „*Prafrázuji Massima Vignelliho, který řekl, nezkoušej zachytit na jedné mapě více informací. Buď jednoduchý a specifický. Mapa není grafický nástroj.*“



7. Massimo Vignelli, mapa pro New Yorkské metro

Od map nemá daleko design, který se zabývá městskými a národními parky. Tato sekce zceluje několik funkcí dohromady. Parky by měly co nejvíce zaujmout široké spektrum lidí. Vstupy do parků vytvářejí uvítací zážitek a předávají návštěvníkům základní informace (historie, rozloha, mapa parku, otevírací doba). Každý větší park má svou

vlastní identitu, která navazuje na prostředí, kde se park nachází. Uvnitř parku spolupracuje spolu několik systémů – směrovky, označení stezky, informace o okolní krajině. Některé parky v sobě propojují mnoho funkcí – nalézáme v nich stezky nejen pro chodce, ale i pro cyklisty, někdy i pro osobní automobily a to vše musí být jednoduchým a výstižným způsobem zkoordinováno. U návštěvníků musíme počítat s tím, že někteří z nich mají problémy se orientovat i v nezákladnější mapě. Tudíž výstižnost a kvalitní podání informace uživateli je nutnou podmínkou pro vytvoření dobrého informačního systému. Populárními atrakcemi pro nalákání návštěvníků do daného parku se stávají interaktivní instalace, které pomocí her a následných kinetických nebo video ukázek se snaží přiblížit vznik např. vulkanického národního parku. Do jisté míry tyto parky se rozrůstají o rozměr vzdělávací atrakce, která návštěvníkům poskytuje nejen historické informace, ale i geologické či zeměpisné. Většinou v západních zemích je tomuto typu parku věnovaná vysoká pozornost. V některých případech se o rozvinutí v tento vzdělávací až atrakční směr, zasloužil rozvoj turistického ruchu, kdy většinu zákazníků tvoří turisté. Více méně tento styl propagování byl převzat z galerií, které dokázaly ve svých prostorách vytvořit dokonalé prezentace, ať už se jedná o galerie výtvarné či přírodních věd nebo technologické.

Muzea jsou většinou vnímána jako dokonalá spojitost architektury a EGD. Jejich propagace začíná již u tištěného propagačního materiálu (inzerát v novinách, letáky, brožury), kde se informacemi a vizuálním ztvárněním snaží přilákat, co největší počet zákazníků. Nově postavená či zrekonstruovaná muzea oslovují přední světové architekty, aby jim vytvořili jedinečné stavby, které nebudou splývat s okolím, ale budou představou novodobých pokrokových staveb prezentující naše období. Navigační systém u větších muzeích není jen o značkách, ale naviguje zkrz celý prostor a integruje všechny formy vizuální komunikace. Vedle navigačních značek zde koexistují speciální světelné efekty, video stěny, sochařské instalace, kombinace různých materiálů, různé barvy stěn, nové technologie. Kombinací těchto vizuálních prvků se snaží návštěvníka provést celým muzeem bez toho, aby musel namáhavě hledat to, co opravdu chce vidět a splnit mu dokonalý vizuální zážitek propojený s informačním sdělením. U muzeích nacházíme čisté spojení více profesí – architektura, prostorový a průmyslový design, grafický design. Muzea se snaží o co nejoriginálnější ztvárnění a představení expozice veřejnosti. V posledních letech získalo několik muzeí ocenění od SEG D za jejich originální ztvárnění

expoziční – např. v roce 2009 Newseum ve Washingtonu (zabývá se světovou historií ze žurnalistického pohledu, muzeum tvoří 14 velkých galerií a 15 divadel). Tuto expozici vytvořilo studio Ralph Appelbaum Associates, kterému se podařilo s úctou k historii do celé expozice zakomponovat nové technologické prvky provázející celou expozici. Celé muzeum se tak zařadilo mezi ty, kteří se snaží historii návštěvníkům přiblížit hravým a zajímavým způsobem.



8. Expozice v Newseum



9. Expozice v Newseum

Další nejvíce experimentální části EGD jsou environmentální projekty soukromých firem nebo neziskových organizací, které umožňují vytvářet díky své ekonomické nezávislosti velkolepé projekty. Mnohdy tyto soukromé subjekty oslovují přední designéry, aby se jejich objekt stal reprezentativním a dostal se do podvědomí širokého spektra společnosti. Designér se v některých případech podřizuje ideje a kultuře společnosti. U těchto korporátních projektů je důležitá prvotní komunikace mezi zadavatelem a designérem. Zjištění co nejvíce informací o dané společnosti, o jejím každodenním chodu, o tom jak se zaměstnanci a klienti orientují v prostoru společnosti a jak se v jejich prostorech cítí. Nejdůležitější informací pro designéra je, jakým vizuálním stylem chce společnost zapůsobit na klienta. Každá společnost se prezentuje určitou filozofií, která by měla být při prezentaci firmy dodržena. Prvotní setkání s identitou společnosti bychom měli nalézt již před vstupem do budovy. Okolní prostředí nebo fasáda firmy by nás měla upozornit o jakou společnost se jedná, ať už logem umístěným na

budově nebo před budovou. Druhým důležitým místem společnosti pro umístění korporátní identity je vstupní hala nebo první místnost kam zákazník vstoupí. V těchto prvotních místnostech by neměly chybět informační tabule, na kterých jsou zaznamenány informace o jednotlivých patrech, číslech dveří a stručném přehledu co a kde v budově najdeme. Pokud se jedná o vícepatrovou budovu, tak by se měl designér rozhodnout jaké kódování pro jednotlivá patra bude používat. Základní kódování je číselné nebo písemné označení pater. Někteří designeři využívají i barevného odlišení, kdy barva pomáhá informaci hierarchicky oddělit. Důležitým úvodním vizuálním prvkem by mělo být také logo společnosti nebo instalace odpovídající korporátní kultuře společnosti.

Na následujících stránkách se budu snažit přiblížit jednotlivé současné projekty, které se do jisté míry odlišují od ostatních projektů tím, že celkovou vizuální stránku projektu se snaží pojmout novým technologickým způsobem nebo netradičním výtvarným přístupem. Projekty jsou vybrány od roku 2001 až po současnost.

Informační systém v Brooklynské akademii hudby / Brooklyn, NY / rok 2001

Brooklynská akademie hudby (BAM) je nejstarším americkým kulturním centrem (vzniklo v roce 1861) a stalo se místem avangardní produkce (centrum pro divadlo, hudbu a film). Designér Pentagramu Michael Bierut již s akademií spolupracoval na grafické identitě pro BAM festival Next Wave. Pro tento festival byly vytvořeny tiskoviny (plakáty, letáky, brožury, pozvánky atd.), které byly ztvárněny pomocí čisté typografie přesahující rámeček formátu. Celkové řešení v sobě ukrývalo vizuální metaforu „přesahující přes obzor“. Festival má za úkol každoročně představit experimentální divadla a hudbu z celého světa. Toto grafické řešení se akademii natolik zalíbilo, že Michael Bierut byl požádán, aby ztvárnil informační systém uvnitř budovy. Budova byla přestavována architektem Hugem Hardym se kterým Bierut konzultoval. Navrhli v budově nejen informační systém, ale i označí kiosku, dárcovskou zeď a označení budovy z ulice. Do všech těchto vizuálních prvků byla zařazena typografická myšlenka (jednotlivá písmena umístěna na spad formátu) z tiskových materiálů, které byly použity pro festival Next Wave. Designeři v budově i mimo ni používali různé materiály a některé informační části udělali 3D, tak aby lépe vynikli v prostoru. V celém interiéru bylo zachováno čisté a jednoduché typografické řešení. Designeři například nad dveřmi umístili na bílou zeď bílou 3D typografii a tudíž si pohrávali jen se světlem a stínem. Některé části textu jsou umístěny mimo vymezený

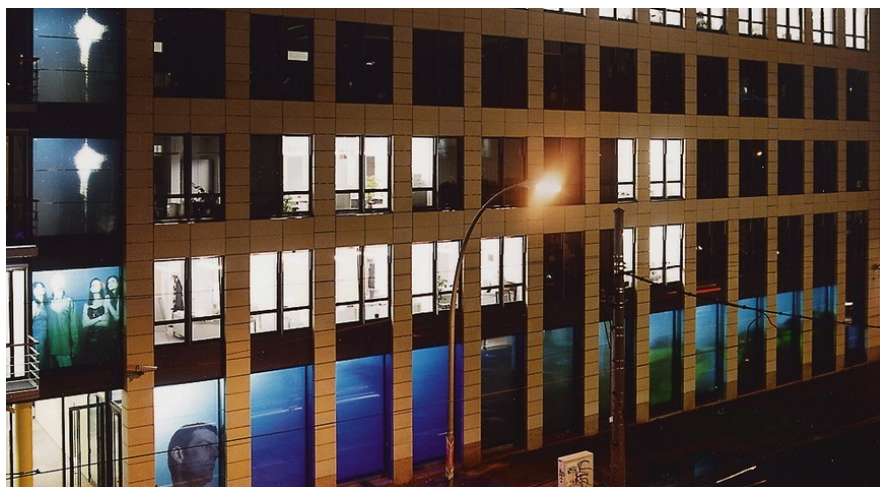
prostor, což vytváří dokonalé splynutí s okolním prostorem. Celý informační systém v budově působí zcela přirozeným dojmem.



10. Informační systém v BAM

Fasáda budovy VEAG (Vattenfall Europe) / Berlín, Německo / 2001

Fasáda administrativní budovy firmy VEAG se stala jako jedna z prvních nositelkou video informace. Budova za pomoci video projekcí se snaží komunikovat s kolemjdoucími a začlenit je do procesu projektu. Šestnáct speciálních skel, které se po stisknutí tlačítka stávají neprůhlednými a ve spojitosti s projektory, propůjčují budově živého ducha. Díky této technologii bylo možno promítat na skla pět příběhů od mezinárodních umělců, kteří se zabývají video tvorbou. Tyto filmy byly představeny během muzejní noci. Můžeme zde pozorovat jakýsi krok kupředu, kdy se výtvarné dílo dostává z uzavřené muzejní místnosti do prostor ulice, města a oživuje administrativní budovu, která se stává nositelkou informací. Běžný člověk je tak napřímo konfrontován s výtvarným uměním aniž by musel navštívit galerii. Celý projekt se dostává tak snadněji do podvědomí široké veřejnosti. Nejenže společnost dostala dokonalou příležitost se prezentovat veřejnosti, ale projekt se stal i součástí korporátní identity společnosti. Za celým projektem stojí agentura Plex z Berlína.



11. Fasáda budovy VEAG



Neue Nationalgalerie / Berlín, Německo / 2002

V tomto projektu můžeme sledovat propojení firmy, která se zabývá výrobou LED panelů s konceptuální výtvarnicí Jenny Holzer. Tato výtvarnice vytvořila pro Neue Nationalgalerie v Berlíně dočasnou instalaci, která byla vytvořena přesně pro daný prostor. Díky velkému úspěchu a dokonalému podpoření minimalistické architektury galerie od Mies van der Rohe se instalace stala stálou. Třináct LED displejů bylo instalováno na strop v hlavní hale. Elegantnost a abstraktnost instalace je nejvíce podpořena nočním prostředím, kdy se text odráží ve skle a dodává celé budově na dramatičnosti. Okolní noční prostředí se stalo hrou zajímavých vizuálních efektů, které dotváří celkový výtvarný dojem. Jenny Holzer dokázala oživit i tak dokonalou architekturu. Přetransformovala klasické LED displeje na pozici výtvarného média.



12. Instalace Jenny Holzer

Nortel Networks / Santa Clara, Kanada / 2003

Nortel Networks je společnost, která byla založena v roce 1895, jako společnost Northern Electric and Manufacturing. Od této doby se firma zabývá dodávkami telekomunikačních služeb nejen pro Kanadu, ale již dnes pro celý svět. V roce 2003 se společnost rozhodla postavit budovu v Silicon Vally pro své optické přepojování. Tato budova v sobě zahrnuje kanceláře, laboratoře a výzkum podporující využití světelných vln pro přenos dat. Celá budova tedy odkazuje na fyziku světla a barvy. Interiér budovy podporuje tématicky barevné spektrum a světelnost. Díky rozličnosti materiálů designéři zcela vystihli pojmy jako propustnost, reflexe, průhlednost, difúze. K tomu připojili i barevnou tematiku. Každé patro budovy představuje jednu barvu barevného světelného spektra a čím je patro výš, tím byla použita barva s větší vlnovou délkou. Celá budova je tady hra barev, světla a fyzikálních pouček. Jednotlivá patra typograficky doplnily citáty na zdech, které se staly vizuálním doplňkem celé budovy. Celý tento projekt dokonale podporuje korporátní identitu firmy bez většího používání log. Projekt je stavěn pouze na vnímání detailů, které v závěrečné fázi vytvořili ucelený dojem ze zaměření firmy.



13. Informační systém v Nortel Networks

Irina Nahkova / Luleå International Sculpture Biennale, Švédsko / 2004

Irina Nahková je ruská konceptuální výtvarnice, která se zúčastnila sochařského bienále v Luleå v severním Švédsku. Její instalace s názvem umělé křoví byla instalována do prostředí parku podél pěší cesty, tak aby docházelo k přímé konfrontaci s divákem. Její geometrická instalace dokonale zdůrazňuje vztah mezi obrazem přírody a přírodou samotnou. To vše vzniká díky střetnutí mezi geometrickým tvarem instalace, rovným povrchem a přírodním potiskem na povrchu objektu. Objekty jsou vyrobeny z polopropustného materiálu, který do jisté míry vpouští do instalace i okolní prostředí. Tyto umělé keře byly doplněny i o zvukovou stopu a senzor pohybu. Kolemjdoucí divák byl tedy vtažen do prostředí instalace i zvukovým smyslem, kdy každému křoví náležela jiná zvuková podoba přírody (např. zvuk ptáků, vln, větru), kterou podkresloval lidský

zvuk emocí a násilí. Tato výtvarnice dokázala propojit diváka s přírodou ve veřejném prostředí a vytvořila interaktivní objekt spojen s obrazem a zvukem.

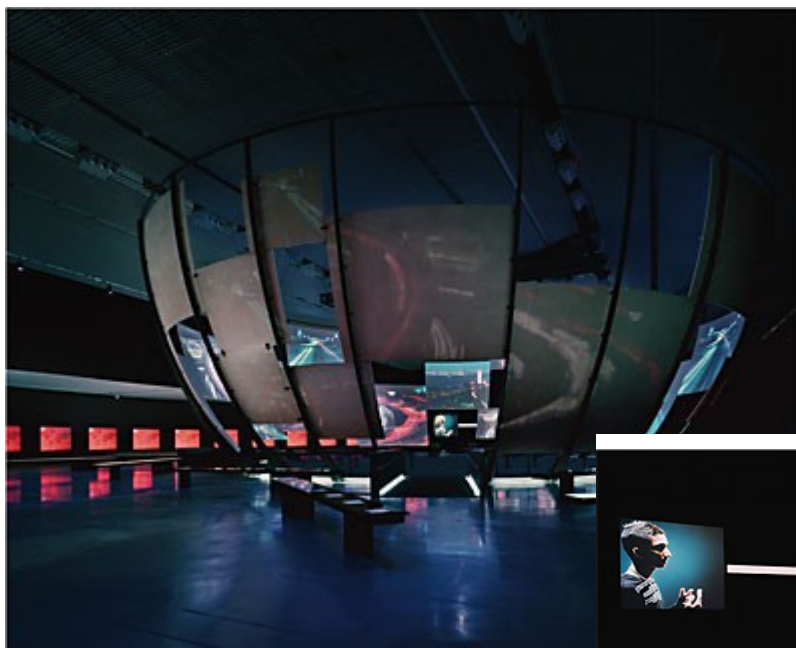


14. Instalace Iriny Nahkové

Mezinárodní výstava Voices / Barcelona, Španělsko / 2004

Hlavním tématem této výstavy byla oslava aktu lidské komunikace, jazykové a kulturní rozmanitosti. Měla upozornit na podmínky svobody, která je základem pro mezikulturní dialog. Výstava se snažila o reflexi jednotlivce v zájmu celkové komunikace. Následně přecházela k otázkám a úvahám o svobodě komunikace a vlivů na ní: jazyk, kultura, média, ideologie a geografická oblast. Organizátorem této výstavy byl Vincenc Villatoro a celkové výtvarné zpracování bylo provedeno newyorským studiem Ralpa Appelbauma. Výstava byla součástí kulturního fóra 2004 v Barceloně. Prvotní obsah výstavy byl zaměřen do čtyř sfér: znaky, přiblížení non-verbálních komunikačních forem, hlasy a evoluce jazyku. Nakonec se výstava zaměřila pouze na jednu sféru, hlasy. Designéři vytvořili prostor, kde fungovala videa sama o sobě jako nosný prvek. Diváka obklopovaly videoinstalace velkých rozměrů, které odhalovaly jazyky, gesta, zvuky a slova, což dokazovalo bohatost lidské komunikace a jazykové tradice světa. Použití multimedií bylo

do této výstavy integrováno v plném rozměru. Jednotlivé složky – zvuk, displej, světlo – obklopovali diváka z každé strany a dávali mu tak možnost stát se součástí komunikace, která v prostoru probíhala.



15. Výstava *Voices*

Scrabble on the Cincinnati Skyline / Cincinnati, USA/ 2005

Mike Ruehlman byl studentem na Cincinnatské univerzitě, kde studoval fakultu designu, architektury a umění. Vytvořil projekt s názvem Svoboda, který využívá prostředí cincinnatských mrakodrapů. Projekt začíná na nábřeží, kde je umístěn informační panel s jednotlivými místy na kterých najdeme umístění jednotlivých slov. Slova se objevují ve formě předělených písmen a každá část slova je umístěna na jiné budově. Designér tak zapojuje kolemjdoucího do hry, který se aktivně účastní celého projektu a stává se součástí hry se slovy. Slova jsou na budovy umístěna v kontrastu s okolím a budovou. Mike Ruehlman využívá prostorové vztahy jednotlivých ploch v různých vzdálenostech, kdy dává tímto vzniknout různým vizuálním efektům. Pouze v určitém místě se pozorovateli spojí dané slovo dohromady. Aby toto místo snadněji našel, tak je na chodníku umístěna ikona, kam si pozorovatel má stoupnout. Projekt dokonale splňuje formu environmentalní grafiky v její nejčistší podobě. Tato hra se slovy diváka konfrontuje přímo při chůzi ve

městě, kdy se mu v určitých pohledech nabízí abstraktní pohled na typografickou část budovy a vybízí ho k přemýšlení nad daným vizuálním prožitkem. Tyto vizuální efekty se posléze staly i efektní v oblastech informačních systémů v interiérech. Slova nebo znaky jsou čitelné pouze z jednoho místa. Než se tedy k místu divák dostane, střetává se s různou škálou vizuálních pohledů.

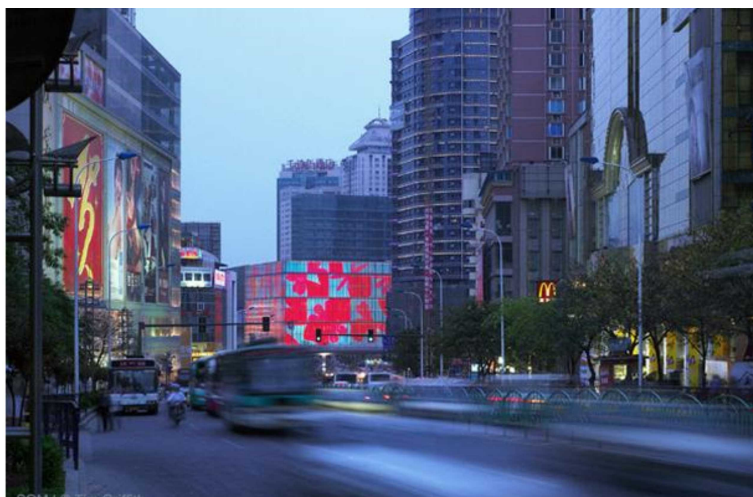


16. Pohled na budovu z různých míst

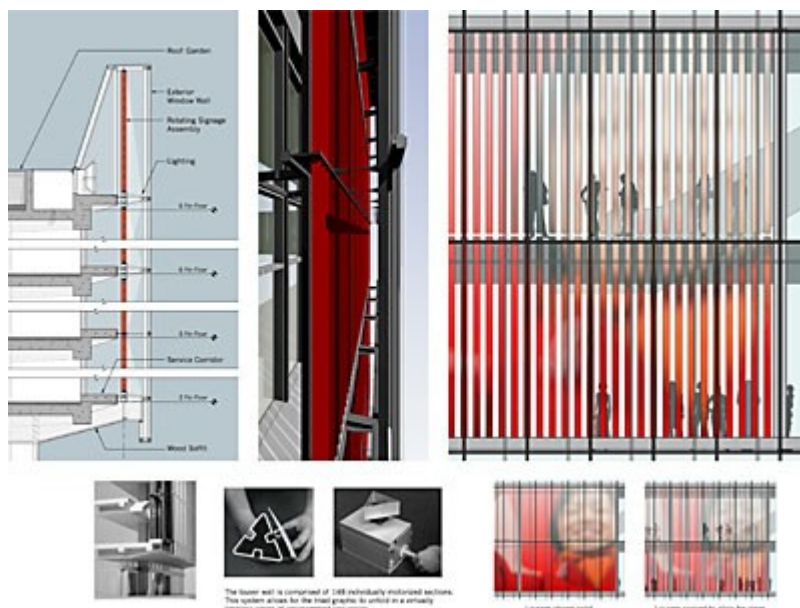
Fasáda budovy Jianianhua / Chongqing, Čína / 2006

Tento obchodně-kancelářský komplex se nachází v centru přístavního města Chongqing v jihozápadní Číně. Klient Chongqing Financial Street Real Estate Co., Ltd. Požádal tým architektů, grafických designérů a odborníků na světelné efekty, aby tento komplex zrekonstruovali k oslavě čínského Nového roku a k otevření přilehlého parku. Tým designérů vybral motiv kvetoucích květin, které předjímají příchod jara a zachycují symbol štěstí v Číně. Architekti za prosklenou fasádu umístili rotační, třístupňový billboard, díky němuž je celá stavba v pohybu a působí dynamicky na okolí. Celý systém rotačního billboardu spočívá v trojhranných panelech, které pomocí naprogramovaného rotačního systému v časových intervalech mění vzhled fasády. Ve dvou místech jsou panely umístěny tak, aby nenarušovaly výhled z kavárny a u vstupu na schodiště. Abstraktní

barevný vzhled budovy je plně integrován do okolí šedivých budov na jejíž pozadí krásně vyniká a budova plně koexistuje s přilehlým parkem. Výtvarný vzhled do jisté míry odbourává komerčnost celého komplexu a nabývá výtvarných hodnot. Nejedná se pouze o dekorační zpracování fasády, ale designéři propojili reprezentování čínské kultury s komerčním objektem.



17. Jianianhua budova v prostředí okolních budov



18. Schéma třístupňového billboardu

The Rwanda Healing Project / Cyanzarwe District, Rwanda / 2006

Projekt vznikl díky skupině Barefoot Artists. Tato nezisková výtvarná organizace byla založena v Philadelphii v roce 2003 Lily Yeh a využívá síly umění v chudinských

oblastech. Barefootští výtvarníci se snaží vyškolit a posílit místní obyvatele, organizovat obce, zlepšit vzdělání a ekonomický růst v postižených oblastech. The Rwanda Healing projekt započal v roce 2004 jako umělecký projekt, který rozšiřoval hranice umění a designu v environmentálním prostředí jako nástroj společenské změny. Tento projekt se zabývá žalem z genocidy z roku 1994. Cílem je zapojit pozůstalé ženy samoživitelky, jejich děti a desítky pracovníků a dobrovolníků z přilehlého města Gisenyi. Projekt organizoval workshopy a kreslení pro obyvatele vesničky. Dospělí a děti tedy měli možnost na nástěnných malbách pomocí obrazů vyjádřit svůj smutek z minulosti a zároveň namalovat svou představu o budoucnosti v tomto prostředí. Obyvatelé mají možnost navštěvovat také vzdělávací programy pro děti, skupiny na podporu mladých žen, kde se ženy učí základním praktickým domácím dovednostem, výtvarným a řemeslným činnostem. Obyvatelé vesnice společně spoluvytvářejí místo pro lepší rozvoj vesnice a zapojení obyvatel do výtvarného procesu je obohacuje o nové zkušenosti a dovednosti, které mohou využít v budoucnosti k pokračování projektu. Jejich fasády domů se staly nositeli jejich kultury a provotní zkušeností s environmentálním grafickým designem.

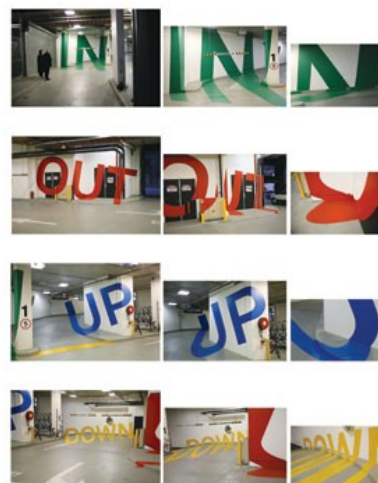
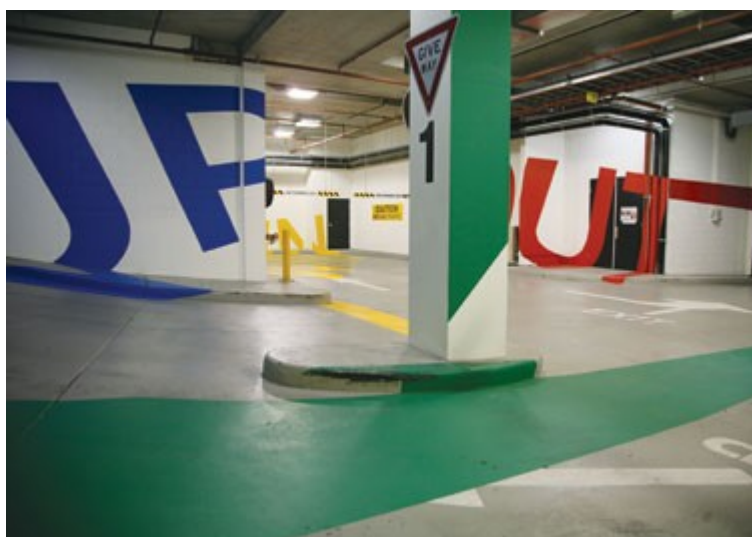


19. Obyvatelé vesnice před pomalovanými zdmi.

Eureka Carpark / Melbourne, Austrálie / 2007

Tento projekt je příkladem čistě typografického environmentálního grafického designu. Emerystudio se rozhodlo pro tento parkovací dům vytvořit zcela hravý navigační systém. Nechali se inspirovat švýcarským umělcem Felicem Varinim a jeho hrátkami

s perspektivou v prostoru. Na první pohled nám prostory v garážích připomínají pouze neurčité vektorové barevné plochy, které z plochých stěn jakoby vybíhaly do celého prostoru jednotlivých podlaží. Tým designéru si vybral několik klíčových slov spojených s navigací, jako například out, up, in nebo down. Aby vytvořili dokonalou iluzi Variniho stylu, použili projektory pro správné usazení slova v prostoru, tak aby slovo bylo čitelné v ten správný moment, kdy je potřeba. Nadměrná velikost a poutavá barevnost slov je tak dělá nepřehlédnutelnými pro řidiče. Celý projekt působí velmi jednoduše a poutavě. Emerystudio efektivně využilo bezduché, tmavé a nezajímavé prostory a přetransformovalo je do prostoru plného barev a hravosti, který plní i svou navigační funkci.



20. Eureka parkoviště

Retrospektiva Vysoký styl Dorothy Draper / Museum města New York / 2007

Muzeum města New York požádalo designérské studio Pure+Applied, aby spolupracovalo na retrospektivní výstavě interiérové designérky Dorothy Draper. Tato americká interiérová návrhářka byla první ve svém oboru v Americe ve 20. století. Její styl byl na svou dobu odvážný a grandiózní. Vynalezla tzv. „Moderní baroko“, které našlo uplatnění nejen v malých interiérech, ale i ve velkých veřejných prostorech. Chtěla aby lidé z jejího interiéru cítili přítomnost velkolepé krásy. Používala v interiérech kombinace křiklavých barev, které do té doby nikdo nepoužíval (například kombinace zářivě fialové, růžové, jarní zelené – chartreuse, a tyrkysové barvy). Nejoblíbenější barevnou kombinací

byla bílá a černá. Jejím podpisem se staly dekorační prvky jako stolistá růže, pruhy, ozdobné barevné tapety, omítky zdobené výlisky, černé a bílé kostkované podlahy, masivní obložené lakované dveře, složité zrcadlové rámy. To vše se snažili designéři představit a pojmout novým způsobem na výstavě Dorothy Draper. Hned v úvodní hale použili její oblíbenou barvenou kombinaci černou a bílou a ručně na stěny namalovali siluety objektů, které byly pro ni typické. Designéři záměrně vše předimenzovali tak, aby vytvořili kulisu pro formu, barvy, vzory a vyprávění jejího profesního příběhu. Celá výstava se tak stává velice zábavnou, informativní a vzpomínkou na tuto ikonu v oblasti interiérového návrhářství.

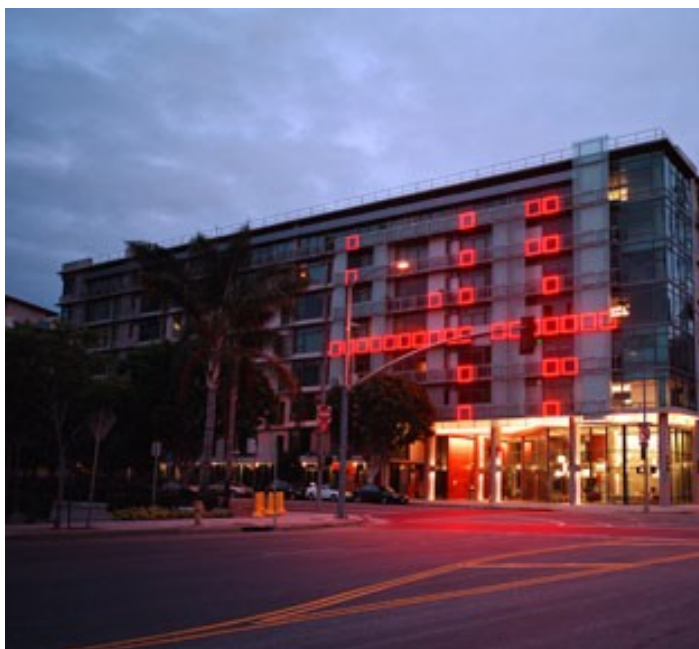


21. Koncepce výstavy



Forest City Residential West / Los Angeles, USA / 2008

Tato interaktivní instalace nazvaná Enteractive se nachází v centru Los Angeles. Záměrem bylo oživit veřejný prostor a do tohoto procesu byli zapojeni i samotní obyvatelé města. Projekt umožňuje lidem spoluvytvářet prostředí díky jejich pohybu. Dochází zde k pomyslnému splynutí člověka, jeho pohybu a architektury. To vše umožňuje velká interaktivní LED podlaha umístěná ve vstupní hale. Jednotlivé dlaždice jsou opatřeny senzory, které jsou citlivé na dotyk. Při chůzi návštěvníka dlaždice reagují na sešlápnutí při kterém se rozsvěčují. Na této LED podlaze se tedy vytvářejí různé vzory, které jsou závislé na pohybu člověka. Tento vzor vytvořený pohybem lidí se zároveň přenáší na fasádu budovy, která je zesynchronizovaná s LED podlahou uvnitř budovy. Návštěvníci uvnitř budovy můžou díky kamerám venku sledovat jak spoluvytvářejí prostředí ulice a stávají se tak součástí celého procesu. Celá budova se nakonec stává součástí pulzujícího města, které je v neustálem pohybu díky lidem kteří v něm žijí. Pohyb byl základem tohoto výtvarného procesu a budova se stala komunikačním prvkem a zároveň nositelkou informace dění a pohybu. Projekt jako jeden z mála zapojuje do procesu i kolemjdoucí osoby, kteří se díky chůzi podílejí na tvorbě okolního prostředí, kde sami žijí.



22. *Interaktivní fasáda budovy*



One Day Poem Pavilion / Pasadena, USA / 2008

Projekt který byl prezentován v jednodenním pavilonu poezie, je absolventskou prací studentky Jiyeon Song, která tímto zakončila školu v programu Media Design na Art Center College of Design v Pasadeně. V době, kdy technologie určují směr a většina designéru se zabývá environmentálními hi-tech instalacemi, Jiyeon Song vypracovala projekt zcela naturalistický a zaměřující se na čas, světlo a stín. Navrací se zpátky k základním vjemům člověka a jeho splynutí s přírodou. Tyto prosté média, které jsou součástí našeho běžného života využila pro svou instalaci. Její dřevěná skulptura nejen poskytuje ochranu při slunečním svitu na otevřeném prostranství, ale také se snaží vyvolat v návštěvníkovi pocity z básní, které návštěvníci mohou shlédnout v jiných formách v závislosti na přírodních podmínkách. Song studovala vlastnosti stínů a objektů. Snažila se pomocí tzv. pomalých médií vytvořit pro každého návštěvníka ojedinělý zážitek. Celý objekt je složen z různých desek, které jsou perforované. Díky různému, ale dostatečně promyšlenému složení desek, dochází při slunečním svitu k průniku světla dírkami a tak díky této hře světla a stínu se objevují na podlaze různé části básně. Vše záleží na času v jakém slunce právě svítí a díky tomu se objevují různé části textu básně. Každému návštěvníkovi se v různý čas odhaluje jiný pohled a pocit z celkového objektu. Song vytvořila objekt, který předává měnící se informaci zcela závislou na prostředí ve kterém se nachází. Dokázala dokonale sloučit sochu, typografii, poezii a okolní prostředí. Celkově objekt vyvolává až meditativní momenty, oproti uspěchaným hi-tech projektům ve městech, a navrací člověka k přírodě.



22. Instalace v prostředí

Jdi s Bohem – fasáda galerie / Lisabon, Portugalsko / 2009

Projekt je z dílny studia R2 Design (designérů Lizá Ramalho, Artur Rebelo). Designéři dostali za úkol nějakým způsobem upoutat návštěvníky na znovuotevření objektu ve kterém byla zbudovaná galerie. Fasáda galerie se měla odlišovat od okolí, kde je spousta významných historických budov. Objekt byl původně používán jako kostel a tak studio pro prezentaci nové galerie zvolilo slova vztahující se k Bohu v portugalském jazyce. Připomínají tím minulé použití budovy, ale zároveň poukazují na nové kulturní dějiště. Slovní kompozice jsou vytvořena z MDF desek, která byla překryta hustou bílou barvou stejně jako fasáda. Tento jednoduchý a levný postup vytvořil fasádu plnou slov, které nejsou výškově stejné. Jejich výška je založena na expresivnosti významu slova a fasáda se tak stává hrou slov a pocitů. Celou fasádu využili jako plátno, kde umisťovali typografické kompozice. Vše je natřeno speciální florescentní barvou, která v noci svítí. Objekt se tak stává viditelný i v noci a tak jak se mění den a noc, tak i fasáda mění svůj vzhled a připomíná nám plynutí našeho času. I když je tento projekt zcela odlišný od ostatních historických budov, tak i přesto respektuje jeho okolí i tradice.



23. Fasáda budovv galerie

Národní technická knihovna – informační systém / Praha / 2009

Národní technická knihovna v Praze se stala jednou z mála budov na které spolupracovali odborníci napříč designérským spektrem – architekti, interiérovní designéři, grafičtí designéři a kurátoři. Na projektu všichni pracovali od začátku tudíž do celé budovy vnesli jednotný vizuální styl. Exteriér i interiér budovy tak tvoří jeden velký koncept, který se propojuje mezi jednotlivými místnostmi. „Celý koncept byl nastartován tím, že si architekti budovu už při projektování definovali jako technickou učebnici. Tak jsme se k tomu snažili přistupovat a detailním poznáváním, popisem a rozбором budovy jsme se pokusili vstoupit do jednotlivých oborů techniky, které jsou v knihovně zastoupeny. Byla to poučná cesta různými vrstvami budovy, různými technickými finesami, které jsem objevoval jako naprosto novou poezii. Zcela konkrétní, technickou poezii. Teige by vrněl blahem. Slíbil jsem si rovněž, že bezpodmínečně musím někdy navštívit studovnu norem. To mě velmi láká, číst nekonečné technické texty, kterým sotva rozumíte, se blíží čtení Joyceova Odysea. Výjimečné u NTK taky bylo, že se na konečné podobě podíleli vedle sebe designéři interiéru (Hippos design), architekti (Projektil) i kurátoři Vítěk Havránek a Tomáš Vaněk z Pas za volné umění. Naše práce se přitom hodně prolínala, takže je někdy opravdu těžké určit, kdo je autorem té či oné věci,“¹ říká Petr Babák. V budově tedy můžeme na různých místech objevovat čísla a technické údaje, které sounáleží s daným místem. Vizuální styl informačního systému využívá pouze černé a bílé barvy a je vždy umístěn pouze textově na vhodné stěně či sloupu. Díky tomu byla zachována až technická jednoduchost, která koexistuje dokonale s celým interiérem i s obsahem celé budovy. Interiér v celé budově doplňuje barevná podlaha, kdy jednotlivé plochy věrně zobrazují zátěžové zóny. Mezioborová spolupráce, která započala již na začátku, dala vzniknout jednoduché konceptuální stavbě, která je protkána technickými informacemi.

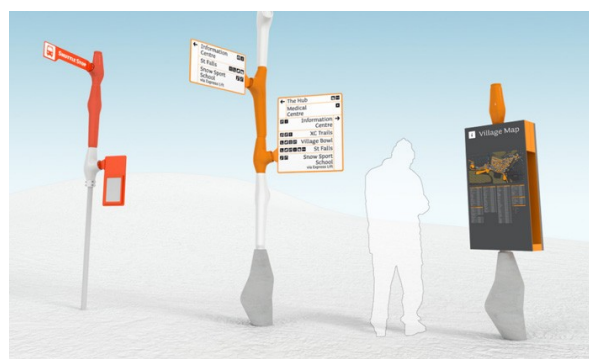


24. Interiér budovy NTK

1 <http://designguide.cz/index.php?page=detail&lang=2&item=1295>

Falls Creek lyžařský areál – informační systém / Austrálie / 2010

Australské studio Buro North vytvořilo informační a navigační systém ve Falls Creek, který pomáhá návštěvníkům se snadno orientovat v tomto lyžařském komplexu. Informační systém byl vyroben tak, aby poskytoval dokonalé informace v široké škále směrů a aby se informace daly měnit dle sezónní funkce. Navigační a informační stojany mají za cíl co nejvíce podporovat viditelnost informace, a i přes svou výraznou červenobílou kombinaci, dokonale splynuli s okolním prostředím. Přírodní pojetí nosných konstrukcí tak dalo vzniknout objektům, které jsou zároveň moderní, ale odkazují na své dřevěné předchůdce. Materiál byl vybrán tak, aby odolal náročným vysokohorským podmínkám. Tento systém je extrémně efektivní, s minimálním počtem prvků. Svou jednoduchostí a nepřehlédnutelností naviguje návštěvníky kam potřebují a poskytuje jim všechny potřebné informace.



25. Navigační systém ve Falls Creek

U všech těchto příkladů, které jsem zde uvedla, můžeme vyzorovat, že jednotlivé projekty jsou pokaždé vystaveny určitým procesům. Skupina designéru uvažuje nejen nad vizuální a technickou stránkou projektu, ale důležitou součástí je i komunikace mezi

zadavatelem a tvůrcem. Ztímco primární komunikace navigačních systémů a značek pomáhá lidem se orientovat v zastavěném prostředí, EGD zahrnuje v sobě dvě jiné důležité komunikační funkce – placemaking a interpretaci, navigační systém přitom často protíná tyto dvě aktivity. EGD existuje na hranici designové oblasti. Tento multidisciplinární obor dává vzniknout projektům, které bývají často velice kreativní a mnohdy do celého procesu jsou zapojeni i umělci zabývající se volným uměním. Designéři se zaměřují na řešení problémů, které jim klient předkládá. Snaží se společně s klientem zhmotnit a uskutečnit jeho představu, tak aby vznikl projekt, který bude vytvářet lepší místo a prostředí. Tudiž nejen designéři jsou začleněni do procesu ztvárnění projektu, ale nemělo by se zapomínat i na klienta. Designér a zadavatel by díky společné komunikaci měli nalézt cestu jak uskutečnit projekty se kterými jsou spokojeny obě strany. Tento proces má svůj vývoj, kdy se od obecných problémů řeší více specifické. Designérova role je nabídnout klientovi dokonalé, přesné řešení jeho problému. Zatímco klient by měl poskytovat adekvátní informace, zpětnou vazbu a dodávat zadání včas. Nejúspěšnější projekty jsou výsledkem aktivní spolupráce mezi klientem a designérem.

Základní proces navrhování má své jednotlivé fáze, které se přizpůsobují zadání projektu. Mnoho EGD projektů bývá spojeno s architektonickými projekty, tudíž jednotlivé fáze jsou podobné jako se používají v architektuře. Tento procesní model je také užitečný pro vzdělávání potencionálních klientů, kterým ukazuje evoluční proces, ze kterého vznikají konstrukční řešení. Procesní model v sobě zahrnuje v první části skicu, dále pokračuje samotným navrhováním konkrétních komponentů a na závěr dokončení celého projektu. Jednotlivé části v sobě mají podsložky, které se jednotlivě věnují různým činnostem. Častým problémem projektů bývá nedokonalé načasování jednotlivých částí. Pokud se jedná o zcela nový projekt, který v sobě zahrnuje i výstavbu nové budovy či její rekonstrukci, měl by být EG designér osloven v dostatečném předstihu. Tyto rozsáhlejší environmentální projekty zaberou více času na zpracování než typický grafický design pro tisková nebo webová média. Environmentální grafický design často zabere měsíce někdy i roky k dokončení celého projektu. Tudiž je velice dobré celý proces projektu si předem rozfázovat a mít neustále na paměti tento vývoj.

Fáze 1 – získávání informací – v této první části bychom si měli nashromáždit co nejvíce informací o daném projektu než začneme s vlastním navrhováním. Fáze první je tedy

shromažďování analýz, informací a objevování. Designér se stává jakousi houbou, která nasává informace a přizbůsobuje je projektu. Jednotlivá data se liší díky zadání projektu, ale pár částí zůstává stále stejných: čas a rozpočtová omezení, obrazové a firemní cíle (branding), formální a tématické kontexty projektu, profil uživatele, psychická charakteristika projektu, zjištění aspektů, které ovlivňují projekt, zjištění představ klienta. Všechny tyto nasbírané informace nám pomohou k lepšímu pochopení celého projektu a vytvoření lepšího konceptu. Tato část pomáhá utříbit si představy nejen designérovi, ale i zadavateli.

Fáze 2 – navrhování designu (skicování) – pokud jsme již nashromáždili dostatek informací a s klientem jsme si navzájem obeznámili své požadavky, můžeme začít se samotným návrhem. Tato část je bezesporu nejkreativnější částí celého procesu. V navrhování vizuálního řešení projektu můžeme vygenerovat mnoho ideí, konceptů a přístupů, jak jen je to možné. Prvotní návrh a celkový koncept je nutno dále prezentovat klientovi, který se podílí na počátečním procesu projektu a společně s designérem hledají nejlepší cestu k provedení a uskutečnění celého projektu.

Fáze 3 – vývoj designu – základní cíle této fáze je upevnit a zpřesnit koncepční nasměrování vybraného designu na konci druhé fáze a získat schválení klienta před závěrečnou dokumentací a výrobou. Designér může během procesu dokončování designu udělat pro klienta prezentaci během nebo na konci celé třetí fáze. Prezentace by měla obsahovat finální design projektu, umístění v prostoru, harmonogram výroby, materiál, který bude použit pro projekt a předběžný rozpočet vizuálního návrhu.

Fáze 4 – dokumentace – v této fázi by měl designér dát dohromady veškeré informace pro výrobu jednotlivých komponentů, které se budou předávat výrobcí. Tato dokumentace by měla v budoucnosti sloužit jako manuál, buď pro pokračování a rozvíjení projektu ve stejném koncepčním horizontu nebo jeho opravu stávajících částí (např. při změnách informací). Finální dokumentace v sobě tedy obsahuje finální design jednotlivých částí projektu, jako plány s finální umístění, finální harmonogram výroby a montáže, finální grafické návrhy a technické specifikace. Klientovi by měla být předvedena závěrečná prezentace, kde bude obeznámen s následným postupem při realizaci projektu a společně s designérským týmem se připravují na následující fáze celého dokončení.

Fáze 5 – rozpočet projektu – v této části by měl klient uzavřít kontrakt se společností, která provádí výrobu, popřípadě finální instalaci celého projektu. V této situaci klienta zastupuje daná agentura, která zpracovává vizuální řešení projektu nebo klient si zpracovatelskou firmu finální části vybírá sám.

Fáze 6 – finální zpracování projektu – tato fáze je důležitou součástí celého procesu. Firma, která zpracovává projekt by měla komunikovat se zadavatelem projektu a přiblížit mu celý proces zpracování. Mělo by proběhnout úvodní setkání s designérem a fabrikou, aby se předešlo výrobním problémům, které mohou v procesu zpracování nastat. Výrobce by se měl informovat o všech detailech v projektu a ujasnit si případné nejasnosti v návrzích. V závěrečné fázi je informován zadavatel projektu o finálním harmonogramu k dokončení. Po dokončení by měl designér nebo zástupce agentury předat klientovi finální projekt.

Toto je alespoň základní shrnutí procesu, který provází projekty z oblasti environmentálního grafického designu. Ovšem ne každý projekt je stejný, tudíž tento proces má mnoho variant a podfází, které se na sebe nabalují ve vztahu k náročnosti projektu. Designování environmentálních grafických projektů je evoluční proces, který v sobě zahrnuje nesmírou část kreativního myšlení, řešení problémových částí projektu a proplouvání mezioborovými částmi. Jelikož se počátek 21. století potýká s rychlým technologickým rozvojem a klienti mají stále vyšší požadavky na ztvárnění svých projektů, jsou designéři nuceni často spolupracovat nejen se spolupracovníky s designových či architektonických oborů, ale také s lidmi kteří se zabývají vývojem programovacích jazyků, s technologickými inženýry, atd. To dává designérům možnost velkého mezioborového přesahu a do jisté míry se stává renesanční osobností, která by v základech měla mít přehled o nejnovějších technologiích. V některých případech ovšem stačí jednoduchá hra levných a přírodních médií, která dokážou stejně velkolepě oslnit běžného diváka tak jako nejnovější technologická záležitost umístěna na fasádě budovy.

2 3D GRAFICKÝ DESIGN (HIGH TOUCHE DESIGN)

2.1 Vznik 3D grafického designu

Mnoho grafických designérů podílejících se na enviromentálních grafických projektech, mají potřebu i ve svých následujících pracech (tvorba tiskových materiálů, webových prezentací, atd.) experimentovat s přenášením trojrozměrného ztvárnění do dvojrozměrné podoby. Jak v současnosti, tak i v minulosti měli výtvarníci potřeby hledat nové cesty jak využívat nový materiál, technologie a objevují v sobě zaujetí pro ztvárnění něčeho neobvyklého. Když se podíváme kolem sebe, zjistíme, že nás obkloupují objekty, koláže, sochy a instalace, které jsou pevně zakořeněny v grafickém designu. Grafická řešení odpoutaná od stránek a obrazovek, designéři začínají používat nářadí, které jejich rukopis a symboliku transformují do hmatatelného prostoru. Pokud chceme nálezt ohnisko tohoto zájmu designérů a výtvarníků ztvárňovat hmatatelné až ilusionistické věci, musíme se vrátit do počátku 20. století, kdy ztvárnění hravých ilusionistických věcí a instalací bylo pevně zakotveno ve výtvarných směrech jako surrealismus, expresionismu a dadaismus. Třeba hrnek ze srsti od Mereta Oppenheima z roku 1936 je příkladem jakési ilusionistické představy o předmětu. Hrnek je příkladem klasické transformace realistického objektu do ilusionistického. Snahou Mereta bylo spontánně a bez rozumové kontroly vypovídat o tom, co se děje v lidském podvědomí. Snažil se hledat v okolním světě stále nové inspirace, tak aby do svých výtvarných děl přenášel nové iluze a spontánní vnitřní pocity.



26. Meret Oppenheim, hrnek ze srsti

Ovšem grafický design se v tomto směru odvíjel trochu jiným směrem. Grafičtí designéři se snažili oklamat pozorovatele a jeho vnímání prostoru, tak že dvojrozměrný design je ve výsledku trojrozměrný a vše je vytvářeno pomocí plastického umění. Výtvarníci věnující se grafickému designu v každém období měli touhu experimentovat a nalézat nová média pro ztvárnění například jejich plakátů. Hledali formy jak by jejich práce překračovali formáty obyčejného papíru či jiného nosného média. Dnes i v minulosti má tohle experimentování, v grafickém designu i v jiných výtvarných odvětvích, původ ve vývoji techniky. Technický pokrok odstranil některá omezení a nabídl nové možnosti v typografii. Od konce druhé světové války se výtvarné profese rozvíjely díky fotosazbě za studena a později fotosazbě počítačové. Otevřely se nové možnosti práce s typografií a obrazem. Když se vrátíme na počátek 20. století k výtvarnému směru Bauhaus, můžeme právě zde sledovat pokusy o vytváření nových experimentálnějších výtvarných projevů. Používání fotografie k vytváření plakátů a knižních obálek využíval László Moholy-Nagy. Svým výrokem „mechanické umění pro mechanický svět“ přímo definoval svůj postoj k vytváření svého dimenzionálního iluzionismu. Kombinování typografie a fotografie bylo nazýváno „typofoto“. László používal při tvorbě každodenní objekty a aranžoval je do různých jednoduchých kompozic na fotografický papír, na kterém po osvětlení, jeho vyvolání a ustálení vznikne obraz. Výsledný obraz kombinoval s tučnou typografií, která byla pro něho charakteristická. László hledal osvobození typografie a obrazu, i přesto, že výsledná forma byla vytištěna na papíře. Stejný pohled na ztvárnění výtvarného trojrozměrného iluzionismu měli jeho kolegové, modernisti, jako Ladislav Sutnar, Herbert Bayer a Piet Zwart.

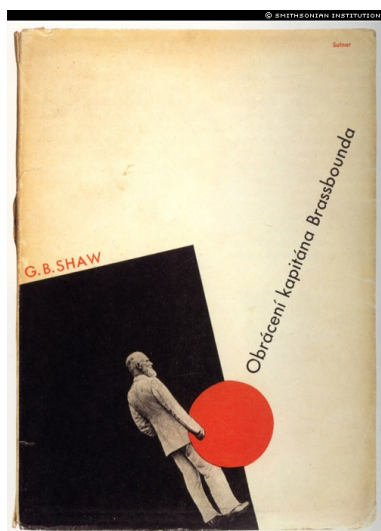


27. László Moholy-Nagy

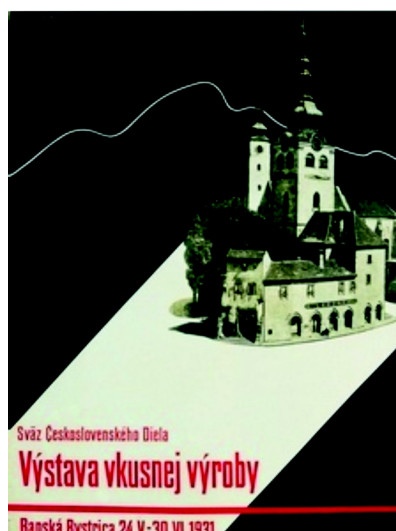


28. László Moholy-Nagy

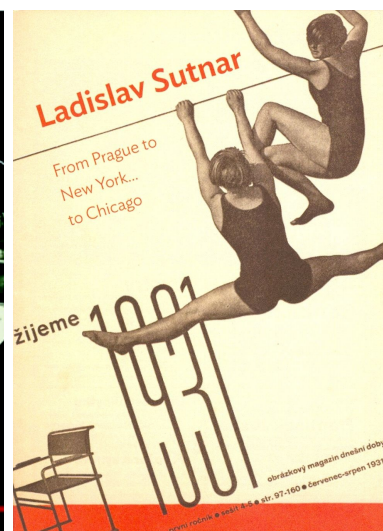
Nejvýznamnějším českým tvůrcem, který byl příznivcem v hledání nových cest byl Ladislav Sutnar narozený roku 1897 v Plzni. Byl jedním z představitelů grafického designu, který ve třicátých letech používal technologii tyfotografie. S touto technologií vytvořil velké množství obálek knižních i časopisů a plakáty. Experimentoval s různými textilními materiály na knižních vazbách. Textilie měly odlišné povrchvé struktury pomocí kterých dokázal v divákovi vyvolat rozdílnost hmatatelných vjemů. Sutnar byl také velkým zastáncem tzv. vizuální výchovy, která byla založena na principu, kdy čtení bylo nahrazeno a doplněno vizuálními vjemy, které přenášejí myšlenky rychle a názorně. Ve výuce se začaly používat mapy, piktogramy, fotografie atd. Sutnarovým heslem bylo *"Parafrázuji Ladislava Sutnara, který řekl, dobrý vizuální design má velice vážný úkol. Obecné sdělnosti by neměl dosahovat ani zneužíváním vnímání minulosti, ani podbíráním se takzvaně obecnému, ve skutečnosti však infantilnímu vkusu. Dobrý vizuální design musí chtít širokou veřejnost povznést a učit ji rozpoznávat kvalitu. Aby však byl designér schopen obecný vkus zušlechťovat a posouvat vývoj designu kupředu, musí pracovat s plným nasazením všech tvůrčích schopností. Musí nejprve přemýšlet, až potom navrhovat."*



29.L. Sutnar, obal knihy



30.L.Sutnar, plakát



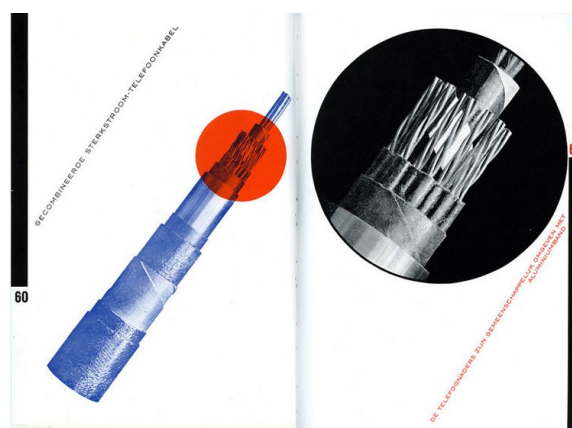
31.L.Sutnar, obal časopisu

Dalším velice úspěšným grafickým designérem, který vynikal v moderní typografii, byl holanďan Piet Zwart. Jeho práce byla ovlivněna konstruktivismem a De Stijlem. Pracoval v Nizozemí v letech 1920 – 1930 jako designér, typograf, fotograf a průmyslový designér.

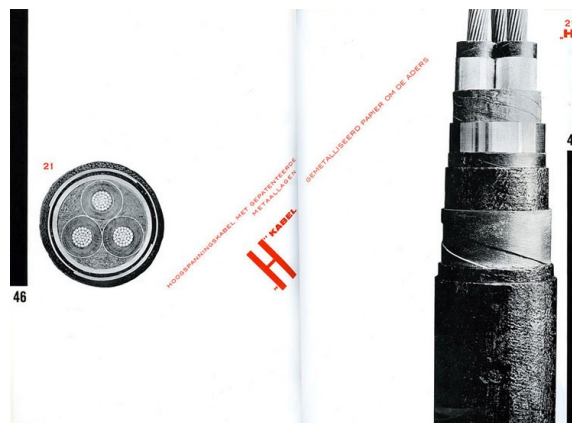
Říkával o sobě, že je „typotek“ což znamenalo spojení typografa a architekta, který staví stránky s textem. Největšího experimentování dosáhl v katalogu pro firmu NKF, kde používal základní čisté barvy, bezpatkové písmo a fotomontáže. Přijetí fotografie do jeho kompozic vyvolalo napětí mezi dvojrozměrným a trojrozměrným obrazem. Používal fotografie s vysokým kontrastem, jako negativní obraz s oříznutím do geometrických tvarů. Jeho kompozice byly hravé a velice jednoduché. Nechával vyniknout hlavní motiv, který doplňoval výraznou barvou. Odmítal konvenční symetrii kolem pevné centrální osy. Důležitým prvkem pro něho byla funkce.



32. P. Zwart, plakát



33. P.Zwart, stránka z katalogu NKF



34. P.Zwart, stránka z katalogu NKF

Po druhé světové válce dominoval grafickému designu modernismus. Ztransformovaly se směry, které reagovaly na národní tradice a na lokální kulturní formy, čímž spochybňovaly univerzalizmus internacionální moderny. Tvořily se nejen plakáty a ostatní tiskoviny, které byly odvozeny od tradičních technik (např. dřevořezů), ale vysoké oblíbenosti

se dostalo fotografii, která přinesla designérům osvobození kompozic ve kterých mohly používat různé materiály. Pomocí instalací, montáží a koláží vytvářeli novou realitu dokončenou typografickou informací. Složité instalace vyhrávající se s prostorem, materiálem a barevností byly novým nahlížením na ztvárnění reality. V 60. letech minulého století můžeme tyto tendence spatřovat u výtvarníku jako byl Peter Blake, Robert Brownjohn a Gunther Kieser. Peter Blake byl autorem slavného obalu pro album Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club Band od skupiny Beatles. Na tento obal byla vytištěna fotografická instalace, která působí až filmovým dojmem. Reálně vypadající postavy jsou vyrobené pouze z kartonu a jsou usazeny do barvami překypujícího prostředí. Ve výsledku tahle fotografie působí jako reálná, ale je to pouze hra s prostorem a s iluzí pozorovatele.



35. P. Blake, LP obal pro Beatles

Více odvážnější formu použil výtvarník Robert Brownjohn ve vizuálním ztvárnění pro desku Let it bleed od Rolling Stones. Svou experimentálnost na poli grafického designu zdědil po svém učiteli László Moholy-Nagy. Proslavil se také díky titulům k filmům Goldfinger a From Russia With Love. U jeho práce si můžeme povšimnout jednoduchého pracování s prostorem, který je osvobozen od přebytečných věcí a dává takto vyniknout pouze hlavním motivům, které jsou zajímavým způsobem vizuálně zpracované. Své

myšlenky, pocity a koncepty integroval do jeho vlastních sdělovacích prostředků a vytvářel tímto souhru jednoduchých, ale promyšlených prací.



36. R. Brownjohn, LP obal



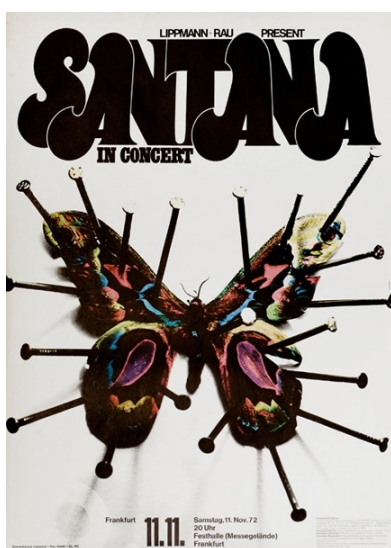
37. titulky k filmu Goldfinger

I na školách docházelo k určitým vývojem, kdy studenti požadovali změny ve směřování výuky. V polovině šedesátých let se studenti na švýcarské výtvarné škole v Basileji vzbouřili proti profesorům Emilu Ruderovi a Arminu Hofmannovi, kteří údajně vedli příliš dogmatickou výuku. Jejich nástupcem se stal Wolfgang Weingart, který byl považován za velmi schopného výtvarníka. Ve svých pracech předjímal nový vývoj v oblasti grafického designu. Domníval se, že typografie musí vyčerpát všechny prostředky v různých kulturách. Díky novým technologiím, se kterými rád experimentoval, vznikaly plakáty plné hravých kompozic. Vyzkoušel atypické mřížky, typografické rastry, stupňovitý text, různou světlost písem, různé řazení linií atd. Těmito experimenty a novodobým přístupem si získal nejen přízeň studentů, ale i mezinárodní uznání.



38. W. Weingart, plakáty

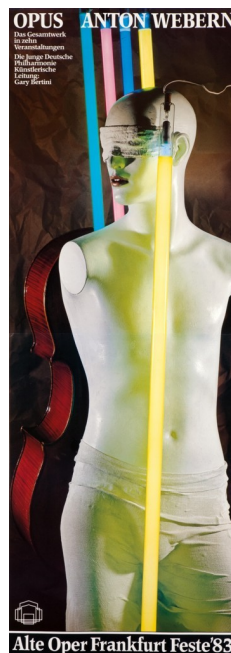
V dalších letech přibývalo grafických designérů experimentujících s iluzionistickým prostorem. Vše usnadňoval i vývoj počítačů, které se staly nedílnou součástí designerské tvorby a ulehčovali jim práci. V roce 1983 vytvořil Gunther Kieser plakáty pro festival Alte Oper Frankfurt. Tento grafický designér se proslavil již v 60. letech, když vytvářel plakáty pro hudební mágy jako byl Jimi Hendrix nebo Santana. Jeho plakáty také podléhaly psychedelickým stylizacím s používáním zářivých barev a typografií, která byla mnohdy za hranicí čitelnosti. Avšak Guntherovy plakáty byly velice jednoduché a snažil se do nich vnést onen trojrozměrný přesah. To co vytvořil v roce 1983 pro festival se odvíjelo zcela novým směrem, ovšem stále inspirovaný minulými dovednostmi. Plakáty jsou ztvárněny tak, aby v divákovi vyvolali nějakou emocionální reakci. Kompozice jsou velice intimní, emotivní, dramatické až strašidelné. Použitím neonových světelných trubic a figurín deformoval lidské formy a organické prvky na plakátu. Volnost v používání nových materiálů byla naprostou samozřejmostí a vývoj nových technologií separoval tradičními prvky přenosu informací. I když dnes máme možnost pomocí počítačových programů vytvářet 3D objekty přímo v počítači, přesto se mnozí grafičtí designéři navracejí k ruční tvorbě trojrozměrného prostoru. Ručně vyrobené objekty a instalace stále v nás evokují onu iluzionickou podobu ztvárněného realistického záměru. V objektech je stále ukryta síla pocitů z jejich struktury, objemu a velikosti. A i v dnešní době výtvarníci nepřestávají experimentovat a objevovat nové cesty tohoto iluzionistického světa.



39. Gunther Kieser, plakáty



Alte Oper Frankfurt Feste'83



Alte Oper Frankfurt Feste'83

2.2 3D grafický design na počátku 21. století /High touch visuals/

Na počátku 21. století se vytváření instalací pomocí různých objektů stalo velice oblíbeným tvůrčím způsobem, jak se odprostit od plošné tvorby v počítačích a na chvíli si zaexperimentovat s různými typy materiálů, světelných efektů, technologií a kompozic. Tenhle dimenzionalismus se přenesl nejen do plakátů, ale i do typografie, instalacích v prostoru a na budovy, do oděvů, prezentací firem a obchodů. Designéři překračují hranice a prolínají disciplíny jako architektura, sochařství a umění využíváním všeho co dokáže jejich design udělat více hmatatelný. Třebaže jsme akceptovali ohromný vývoj v technologii a v digitálním prostoru, který nás obklopuje, stále se objevuje přístup k tvorbě, která je intuitivní, jednoduchá a snadno pochopitelná. Trojrozměrné práce jsou dnes prominentní v každé kreativní disciplíně. Je až neuvěřitelné pozorovat v jakém rozsahu a s jakou láskou designéři vytvářejí instalace. Součástí instalací se stala také ručně vytvořená typografie z různých médií provázející nás rozličnými pohledy na ruční tvorbu. Grafický design se vyvinul do dimenzí uměleckých, individualistických a prostorových jako proti pohyb vůči masové produkci plně digitálních prací chybějícím teplo a jedinečnost. Dnešní grafičtí designéři nezapojili pouze svou kreativní mysl, ale celé své tělo do objevování idejí a vytváření práce. Je tam touha po hledání hmatatelného prostoru a po řešení, které je nad rámec řazení typografie nebo kompozice na obrazovce. Designéři začali uplatňovat svůj rukopis a přenášejí ho do tvarů a technik zpracování trojrozměrného prostoru.

Nejznámějším představitelem tvorby tzv. hmatatelného designu je Stefan Sagmeister, který jako jeden z prvních začal vytvářet své typografické instalace. Již ve svých počátečních pracích nalézal cestu jak se dostat nad limity média, které zrovna používá při dané práci. Právě tyto limity se staly pro něho inspirací. Ve svém New Yorkském studiu spolupracuje jen s klienty se kterými dokáže navázat určitý vztah pochopení mezi sebou. Vybírá si zakázky, které jsou pro něho zajímavé a do kterých může v naprosté volnosti vnuknout svůj rukopis. Nechává se vždy inspirovat svými pocity a momenty, které jsou v jeho životně důležité. *„Jeho obsedantní neurózy se stávají součástí jeho pracovní metody. Dlouholetá potřeba dělat si poznámky a sestavovat jakési „rekordní listiny“ svých mezních pocitů u něho vyústila v krédo slasti, podle něhož je možné cíleně konstruovat konkrétní situace. Z jeho poznámek mimo jiné vyplývá, že nejšťastnějším umělcovým*

životním okamžikem byl pohled na maminku radující se z jeho úspěšně složené maturity (číslo 1 v pořadí deseti vyjmenovaných šťastných okamžiků). Dalšími takovými momenty (bez uvedení pořadí v žebříčku) byly jízda na bratrově motocyklu, poslech tehdy nově vydané desky *Synchronicity* skupiny *The Police* nebo třeba pobyt v Alpách. S pomocí takových informací je možno slast vědomě násobit: stačí si například vyjet na motocyklu do hor se sluchátky walkmana s uvedenou nahrávkou na uších. Dobré je přitom myslet na to, že mamčiná radost z maturitního úspěchu dosud nevyprchala. Podobné pocitové hody, jaké je Sagmeister schopen vytvořit pro sebe, chystá ovšem i pro adresáty svých prací. Neskryvá, ba zdůrazňuje, že preferuje neotřelost, osobitost, že chce svou prací vzbuzovat silné emoce, se vši vehemencí zapojuje do hry tělesnost a sexualitu a v tomto smyslu se ve své práci i osobně angažuje. Její významnou součástí jsou rovněž různé optické hry, banalita, svérázný humor a cudně skrývaná lyričnost. Zdůrazňuje, že nadřazuje jednoduchou formu, která divákem otřese, nad snadnost a nezávaznost počítačových animací.⁴² Jedna z jeho prací, která byla inspirována jeho emocemi a vzpomínkami z minulosti má název *Art Grandeur Nature - Trying To Look Good...* V této práci se nechal inspirovat svým dědečkem, který vytvářel na dřevěných panelech tradiční kaligrafii pomocí zlatých plátků. Sagmeister se snaží pokračovat v tradici a ve své práci chce více přiblížit to co se v životě naučil. Práce je rozdělena do pěti částí, které tvoří jednotlivá slova *snažím se / hledat / dobré / limity / mého života*, která jsou seřazena za sebou jako jednotlivé billboardy a fungují jako výtvarníkovo sentimentální přání. Sagmeister ve svých pracech vždy pracuje se zcela osobitou a emoční složkou, která dělá jeho díla lidštější a smysluplnější.



40. Trying To Look Good...



41. Nápis vytvořený z mincí

Nejen u Stefana Sagmeistera, ale i u ostatních grafických designérů se staly plakáty a s ním spojená typografie základnou pro experimentování a vyjadřování svých ideí. Vytvářejí scény do kterých implementují typografii vytvořenou z různých materiálů a snaží se nalézt cestu jak nejlépe zaujmout diváka. Tvorba trojrozměrné typografie do instalací přináší hravost tvarů písmen, které v základě navazují na klasický tvar, ale jejich odlišnost a vzhled jim propůjčuje volba materiálu. Tím se typografie stává více osobitou. I když při instalacích designéři používají pouze obyčejný list papíru, v závěru můžeme sledovat přeměnu která jakoby překračovala jeho možnosti vizuální. Při vytváření vizuálních scén se používají všechny možnosti ruční práce jako například skládání, lepení, vystřihování a zavěšování. Tvorba trojrozměrných prostředí se stala součástí novodobého tvůrčího procesu. Výtvarníci se snažit najít v médiích možnosti, které díky nim mohou být přeneseny do zcela paranormativních vizuálních podob. Pro diváka tento nový pohled na zcela obvyklou věc přináší neočekávaný prožitek. Grafická designérka Shaz Madani ve svých dvou projektech použila pouze jednoduchého klasické média papíru. Nechala ho v jeho bílé přirozenosti a pouze si pohrávala s jeho objemem, jednoduchou tvárností a se světel a stínem. Díky tomuto triviálnímu ztvárnění byla vytvořena práce působící zcela svobodným a čistým dojmem. Jiní výtvarníci jsou zase zcela otevření používáním různých médií, které najdou okolo sebe a nebojí se je navzájem kombinovat. I když se zdá, že materiál hraje hlavní roli při vytváření určitého pocitu z celé instalace, není tomu úplně tak. Vše také závisí na správném kombinování aktuálního média, které má neočekávané proporce daného objektu. Například fotografický přístroj vytvořený z barevných papírů, krajiny naaranžované z cukru, vlny, nebo sladkostí...působ v nahrazování různých objektů má v sobě neurčitou podivnost a neotřelost. Kombinováním různých materiálů se kompletně ničí originální funkce prezentovaného objektu a nově vytvořená identita věcí v nás provokuje přirozenost nad smýšlením o daných objektech. Kreativita se tedy stává hlavním přínosem všech instalovaných věcí. Je to kreativita výtvarníků, kteří vkládají svou energii do hledání unikátních propojení s prostorem a objektem, nových výsledků, překvapení a nenapodobitelných kreací. Celý tento proces se oděhrává v různých oblastech tvorby od již zmíněných plakátů a typografie, přes složité vnitřní a venkovní instalce, až po vytváření absurdních objektů, volného umění a animce.



42. S. Madani – kampaň pro Artic Paper



43. S. Madani – instalace ve výloze



44. Chrissie Macdonald



45. Magdalen Bors



V dnešní době si skoro každý grafický designér vyzkoušel vytvářet trojrozměrné ilusionistické prostory. Chtěla bych na následujících řádcích zmínit jména designérů či grafických studií, které se odlišným přístupem zabývají tvorbou instalací a přispívají tak do velkého množství vizuálních her. Jako první bych chtěla uvést německé studio Hort, které vzniklo v roce 1994 pod názvem Eike's Grafisher Hort. Eike König je tedy hlavním tvůrcem dnes už grafického studia pouze pod názve Hort (útočiště). Hlavním krédem tohoto studia je vytvořit kreativní zázemí. Místo, kde se naskytá možnost pracovat a hrát si. Jejich místo k práci je i místem, kde vzniká prostor k vytváření ideí, které se stávají živými. Tým pracující ve studiu rád informuje lidi kreativně, nebo způsobem, který jim pomůže informace snáze pochopit. Pracují pro společnosti, které teprve vznikají a vytvářejí pro ně vizuální styly, které se snaží odlišit od standartních forem propagace. Následující rozhovor s Eikem Königem přibližuje tvůrčí proces při vytváření trojrozměrných instalací. *(Parafrázuji rozhovor, který byl prováděn v roce 2009 Sophii Muckle s Eikem Königem)*

Pane König, své studio jste založil před patnácti lety pod názvem Eike's Grafisher Hort (Eikovo grafické útočiště). Navzdory tomu, že se jméno studia změnilo pouze na Hort (útočiště), zůstalo věrné svému přístupu, vidět samo sebe jako svobodný prostor, kde mohou návrháři vyvíjet a rozvíjet své nápady. V mnoha vašich pracech je zřejmý hravý design a zábavná idea. Jak kontrolujete kreativní proces?

Cesta, kterou pracujeme, nemá nic společného s kontrolou. V první řadě důvěřuji svému týmu. Ve skutečnosti, se všech ptám jestli mě práce překvapí. Jinak záleží na mě, že designéři můžou u nás vyvíjet a rozvíjet své nápady. Přirozeně to není možné s každým projektem. Máme velké projekty, které se zabývají korporátní identitou, kde je méně místa pro hru, ale jen tak dlouho jak to projekt dovoluje, náš pracovní proces je zcela svobodný.

Takže zákazníci jdou spolu s vaší koncepcí, nebo jakou roli ve vašem přístupu hraje briefing?

Naši zákazníci si na to zvykli, nebo k nám přicházejí právě proto, že se snažíme přijít se svým vlastním pohledem na věc na rozdíl od briefingu. Neboť zákazníci mají náskok svých představ z jiných zakázek a pro nás je důležité se od těchto představ odpoutat a objevovat své vlastní možnosti. Naštěstí, naši zákazníci jsou ochotni to vyzkoušet.

A jak jsou vytvářeny prostorové práce ve vašem studiu?

V podstatě pracujeme v týmu. Pak mluvíme o ideách dokud nesplynou v obraz. A pak začneme vše zkoušet. Přirozeně je v této fázi šance si hrát. Ale všechno je děláno v týmu, nejsou nastavena žádná pravidla.

Pracujete se skicami nebo modely?

My pracujeme se skicami v naší hlavě, tak mluvíme. Scénáře mohou být obvykle dobře popsány slovy, po tom všem. Zbytek je zkoušení věcí, a to hlavně v prostorové tvorbě máte tu výhodu, že jste schopni přímo navrhovat a společně rozhodovat.

Líbilo se vám udělat na počátku vědomé rozhodnutí, že při tvorbě budete používat reálné materiály namísto počítačů?

Samozřejmě my také pracujeme s počítači. Ale já jsem studoval grafický design v době, kdy vše bylo děláno ručně. Pak přišli počítače, a přirozeně jsem se zajímal o možnosti Photoshopu. Ale tenkrát to trvalo docela dlouho než Photoshop provedl nějakou operaci. Když jste chtěla někam posunout letadlo, nejprve jste o tom musela přemýšlet kam ho chcete posunout. Posouvání věcí z místa na místo zabralo mnoho času – malé přesípací hodiny mě dělaly šíleným. Tenkrát pracování na počítači mělo stále co dělat s vědomým rozhodnutím. Dnes mi to chybí, když vyučuji: některé úvahy nad vlastním návrhem. Dnes můžeš sedět u počítače, posouvat věci zpátky a vpřed, dokud nevypadají dobře na nějakém místě. Nikdo se více neptá proč to zrovna vypadá dobře na tom daném místě, ale místo toho vesele posouvají věcma tam a zpět, nebo se vracejí čtyřicet kroků zpět držením Apple Z.

Takže navrhování v reálném prostoru je více uvědomělý způsob práce?

Je to uvědomělá a více intenzivní práce, protože je bezprostřední. A je to také o přímém spojení s prací – pocit že nic nemůže být simulováno na obrazovce. Je to o formátech, barvách, nastavení priorit. Počítač je sám o sobě médium bez formátu. Můžete v něm přibližovat a oddalovat, ale získáte zkušenosti s reálným prostorem pouze, když máte objekt v ruce. Myslím si, že je to stále důležité, jako když dráteník pracuje ručně, je to o tom si vyzkoušet rozměry. Já stále věřím, že navrhování v reálném prostoru je rychlejší než pracovat v počítači. Pokud pracujete výlučně s počítačem, musíte mít představu co chcete. Jinak se ztratíte mezi všemi možnostmi.

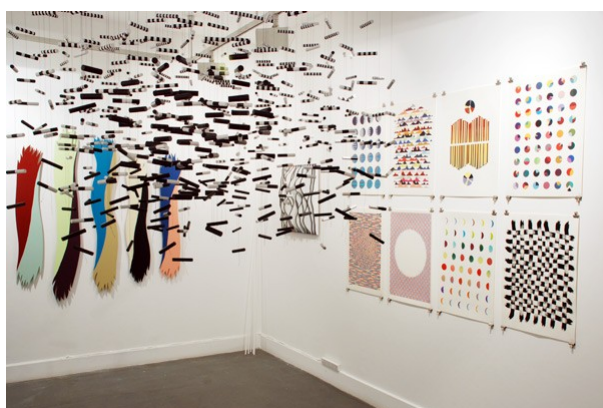
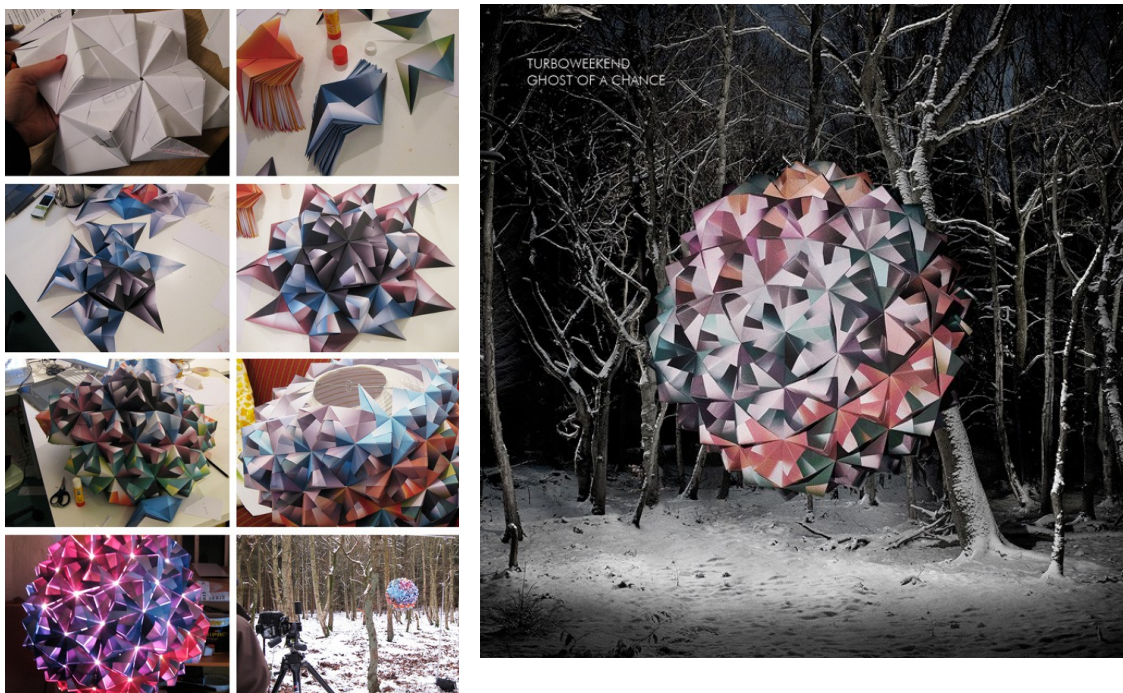
46. Hort



Další tvůrci ze studia Hvass&Hannibal našli zalíbení v multi-disciplinárním umění. Studio ve svých pracích pro klienty z Evropy, USA a Asie prochází různými výtvarnými směry. Jejich práce jsou postaveny někdy na ilustraci nebo na trojrozměrné instalaci. Pro zakladatelé studia Nan Na Hvass a Sofie Hannibal je důležité vždy vytvořit mimořádnou práci, bez ohledu na to jak velký nebo malý úkol to je. Pracují na projektech velice intuitivně, vytvářejí scénérie plné spontánnosti a expresionismu. Vyhrávají si s tvary a používají nepřeborné množství barevných kombinací. Svůj smysl pro kreativitu uplatňují

nejen v komerční sféře, ale vytváří také své osobní výtvarné projekty, které jim pomáhají udržet správnou rovnováhu při tvorbě.

47. Hvass&Hannibal



Kreativní nizozemské studio IJM se zabývá produkcí příběhů v magazínech (nábytek, dekorace, móda), aranžováním jídel, vytvářením konceptuálních instalací. Své scénérie vytvářejí v prostředích, které jsou usazeny do poetický interiérů či exteriérů a obklopeny surreálními objekty působící domácky. Ve svých projektech vytváří pokaždé velice originální prostředí pro dané téma. Do svých instalací implementují scénérie klasického filmového prostředí, které někdy rozzáří barvami inspirovanými padesátými lety.

48. IJM



Výtvarný pár Gerda Steiner a Jorg Lenzlinger, který pracuje spolu od roku 1997, vytváří kouzelné vznášející se zahrady, které jsou unikátní svou křehkostí, květnatostí a vzdušností. Jejich velkolepé instalace mají svůj přirozený vývoj v prostoru a obklopují nás věcmi, které jsou mnohdy pro nás v přírodě neviditelné. Některé jejich projekty svou velikostí, ale zároveň použitím drobných objektů, působí jako nervový systém samotné přírody.

49. Gerda Steiner a Jorg Lenzlinger



Svémi jednoduchými a barevnými instalacemi vyniká také studio Pixelgarten, které bylo založeno v německém Frankfurtu dvojicí Catrin Altenbrandt a Adrian Niessler. Jelikož oba mají základ ve volném výtvarném umění ze školy, což jak sami říkají, ovlivňuje jejich práci. Jejich projekty jsou často na hranici mezi volným uměním a designem. I když mají studio, které se zabývá grafickým designem a ilustrací, stále pracují na svých osobních projektech a jsou součástí výstav po celém světě.

50. Pixelgarten



Grafičtí designéři vytvářející 3D scény, se je pokusili i rozhábat a převést je do živého světa. Animační techniky umožňují objektům stát se živými. Jedinečné kouzlo stopmotion animace tkví v postupném odhalování iluze a představy výtvarníka. Ačkoli v dokončené animaci nevidíme jednotlivé zásahy do objektů v průběhu animace, i tak každý pohyb ve filmu dokazuje vývoj jednotlivých objektů. Každý z výtvarníků do animace vkládá svoji energii se kterou jí vytváří a mnoho hodin práce většinou přinášejí kvalitní a hravý výsledek s ojedinělým rukopisem. Například Julien Valée dokázal ve své animaci DanseDance ukázat, jak se každodenní předměty, které nás obklopují na našem pracovním stole, přivádějí k životu. Vytvořili interaktivní video u kterého si můžete sami rozpohybovat věci, které chceme. Všechny jeho práce jsou o hraní a přemýšlení nad obyčejnými věcmi, které se dají transformovat do zcela nových neotřelých situací.

51. Julien Valée



II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 EXPERIMENTÁLNÍ GRAFICKÝ DESIGN V PROSTORU

3.1 MIMO – sdružení pro přesahy fotografie

Ve své praktické práci jsem se zabývala vizuálním stylem pro sdružení Mimo, které sdružuje tvůrčí osobnosti se zájmem o výtvarné umění. Hlavním cílem je nejrůznějšími způsoby podporovat tvorbu mladých autorů v oblasti fotografie a nových médií. Sdružení se bude zabývat také pořádáním různých výtvarných akcí, výstav, besed, přednášek, tvůrčích diskusí, studijních zájezdů atd. Tudiž při zpracovávání vizuálního stylu jsem se nechala inspirovat zejména fotografickou oblastí.

Při tvorbě loga jsem se zaměřila na jednoduchost názvu a na stavbu jednotlivých písmen. Písmena jsou vytvořena z jednoduchých horizontál a vertikál, až na písmeno O, které představuje černý přeškrtnutý čtverec. Tento přeškrtnutý čtverec odkazuje na netypičnost sdružení, které seskupuje neobvyklé výtvarníky vydávající se neklasickou cestou a hledáním nových způsobů vizuálních ztvárnění. Logo je možno také používat s doplňkovým textem „sdružení pro přesahy fotografie“. U tohoto doplňkového textu jsem doporučila netypické umístění pod logem, kde ho ukotvuje malý čtverec. Ovšem na všech tiskovinách je dovoleno text umisťovat libovolně po formátu, kdy je odproštěn od doporučeného návrhu a je mu ponechána experimentálnost. Barevnost loga je ponechána pouze v černé barvě, což koexistuje s celým vizuálním stylem. Celá identita sdružení je laděna do černé a ostře zelené barvy. Proč jsem zvolila zrovna tuto barevnou kombinaci? Černá barva je součástí fotografie od nepočátku. Symbolizuje představu tmy a celkový princip fotografie. Jelikož fotografie mohou vznikat díky základnímu principu světla a tmy, vytváří tento proces protikladné a navzájem se doplňující charakterity. Černou barvu a její odstíny doplňuje ostře zelená barva. Symbolika této barvy je odedávna spojována s růstem, vývojem ale i nadějí. Ve starém Egyptě například symbolizovala svěžest a mládí. Tudiž obě barvy jsou spjaty s ideologickými představami sdružení, které se zabývá podporou mladých umělců.

Hlavním tématem mé práce bylo vytvořit experimentální grafický design v prostoru. Celou svou práci jsem započala již při hledání inspirace pro korporátní identitu sdružení. Snažila jsem se nacházet v obyčejných věcech spjitosti a někdy až abstraktní detaily věci jsem přenášela do grafické podoby. Při navrhování plakátu jsem používala objekty, které

ve výsledku působí jako abstraktní, ale jejich podstata je převzata ze součástí fotoaparátu. Používala jsem objekty jako byla závěrka, natahovací páčka pro film, různé otvory používající se pro zapojení kabelů. Tyto objekty jsem poté pokryla zvětšenými negativy černobílých filmů a barevným doplňkem se staly zelené trojúhelníky vzniklé z rozdělení přeškrtnutého písmene O. Instalace, které jsem vytvářela pro finální prezentační fotografii, byly komponovány v poloze prostorové. Chtěla jsem, aby na plakátu byl vytvořen prostor prezentující hmatatelnost a transparentnost objektů. Aby se součástí celé instalace stala hra se světlem, stínem a okolním prostorem. Jednu instalaci bych také chtěla přenést na zeď, jako reálný hmotný plakát. Tato přímá konfrontace s pozorovatelem a instalací, umožňuje divákovi v reálném prostoru vnímat vizuálně jednotlivé detaily celé instalace (rozdílnost materiálu, hra se světlem a stínem).

Další instalace se zabývá prezentací sdružení. Instalace má název „filmolapky“ a její součástí jsou kinofilmy zavěšené ze stropu na kterých jsou umístěna stylizovaná křídla much. Tyto „křídla“ na sobě uchovávají informaci (jméno, telefon, email, webové stránky) o konkrétní osobě prezentující sdružení. Jednotlivá „filmolapka“ se stylizuje do podoby mucholpky, ovšem ne v negativním smyslu. Nemá na sebe přilepit nepříjemný hmyz, nýbrž jednotlivé „křídla“ prezentují lidi, kteří se přidali ke sdružení, aby podporovali zájem o fotografické umění. Cílem instalace je také prezentace sdružení u různých příležitostí (např. na festivalech, výstavách, besedách). Návštěvník si z instalace může odloupnout jednotlivé „křídla“, které si ponechá jako kontaktní a prezentační materiál (křídla jsou něco jako malá vizitka). Jednotlivé „filmolapky“ mohou být instalovány v různém množství a rozložení. Vždy záleží na prostoru, kde bude instalace umístěována.

Vizuální styl sdružení by se měl vždy po určitém období nebo k určité větší příležitosti měnit. Stále by měla být zachovávána hlavní černo-zelená kombinace barev, ale není vyloučeno tuto kombinaci doplňovat i jinými barvami. Plakáty a instalace by měly pokaždé experimentovat s novým přístupem ztvárnění a podporovat tím cíle sdružení.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

sdužení
pro přesahy
fotografie



mim 



INSPIRACE



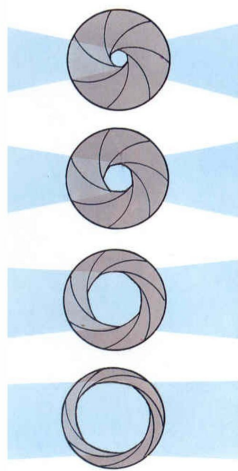
■ polaroidové fotografie



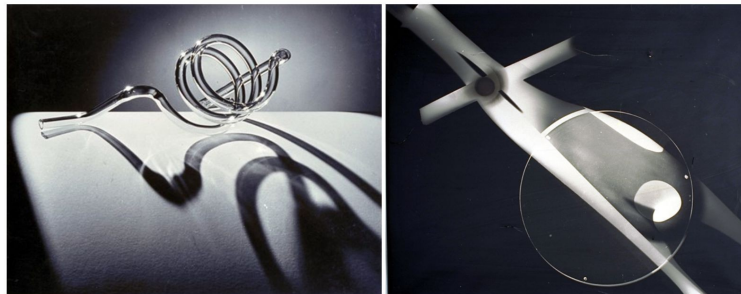
■ kinofilm



■ mucholapka



■ závěrka fotoaparátu



■ László Moholy-Nagy



■ detaily fotografického přístroje

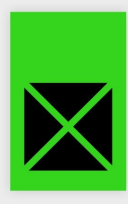
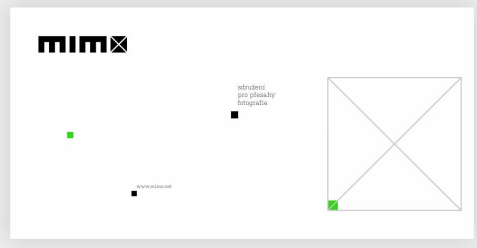
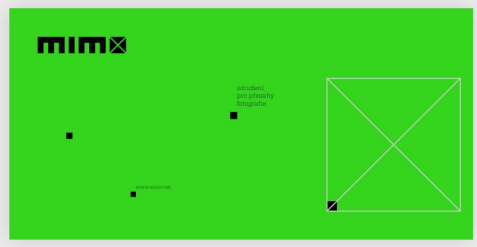
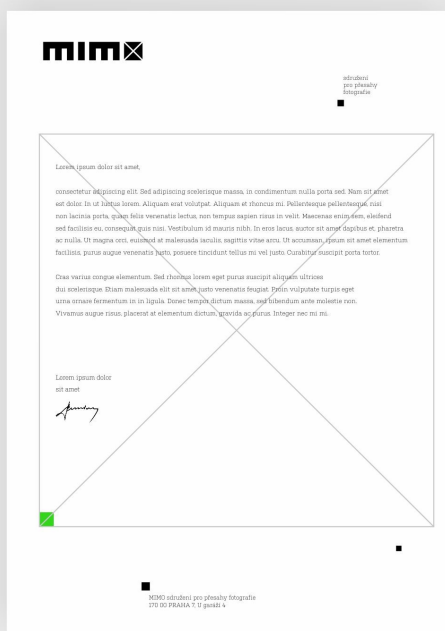
LOGO



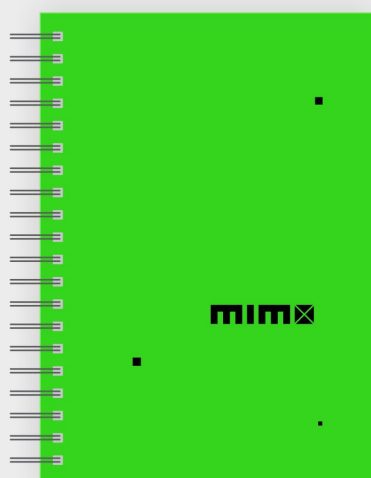
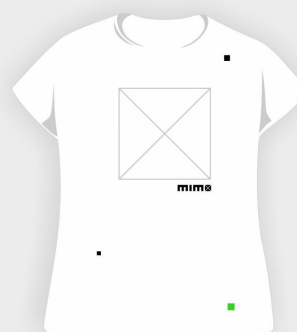
sdužení
pro přesahy
fotografie



MERKANTILNÍ TISKOVINY



PROPAGAČNÍ MATERIÁLY





sdužení
pro přesahy
fotografie



mim 

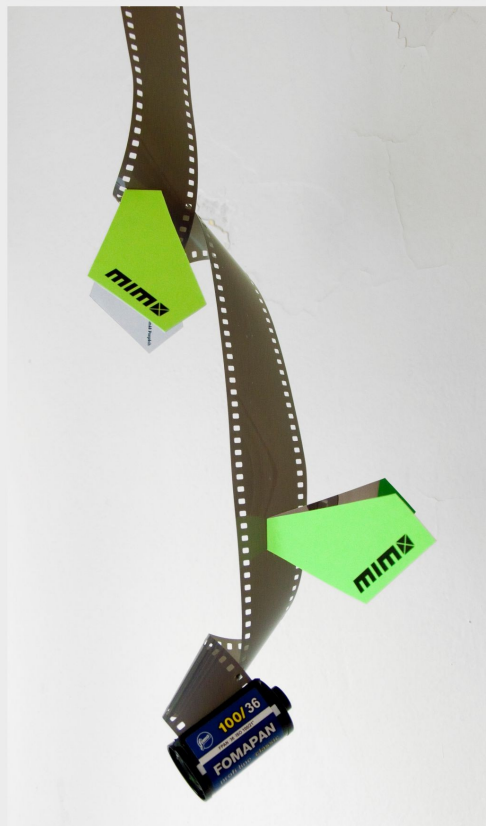
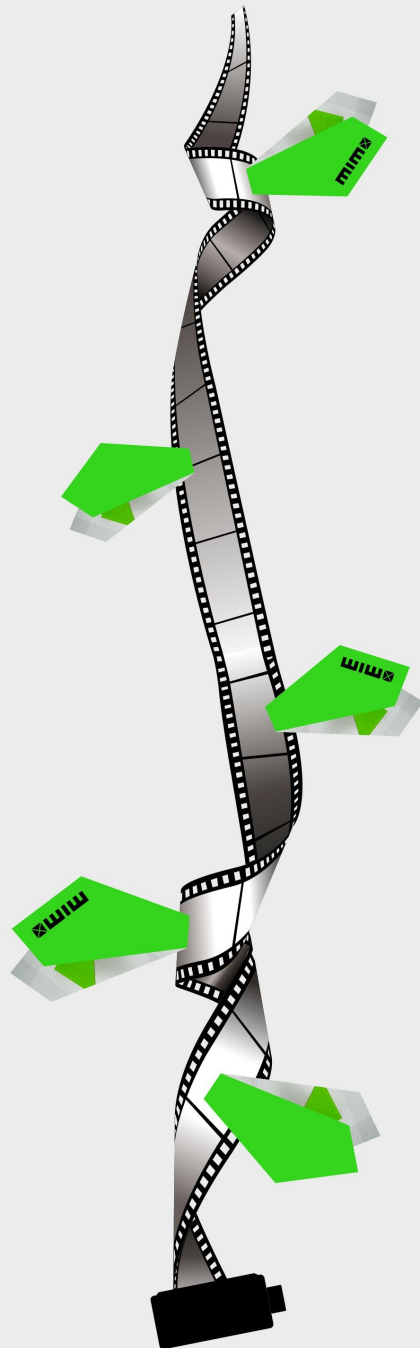


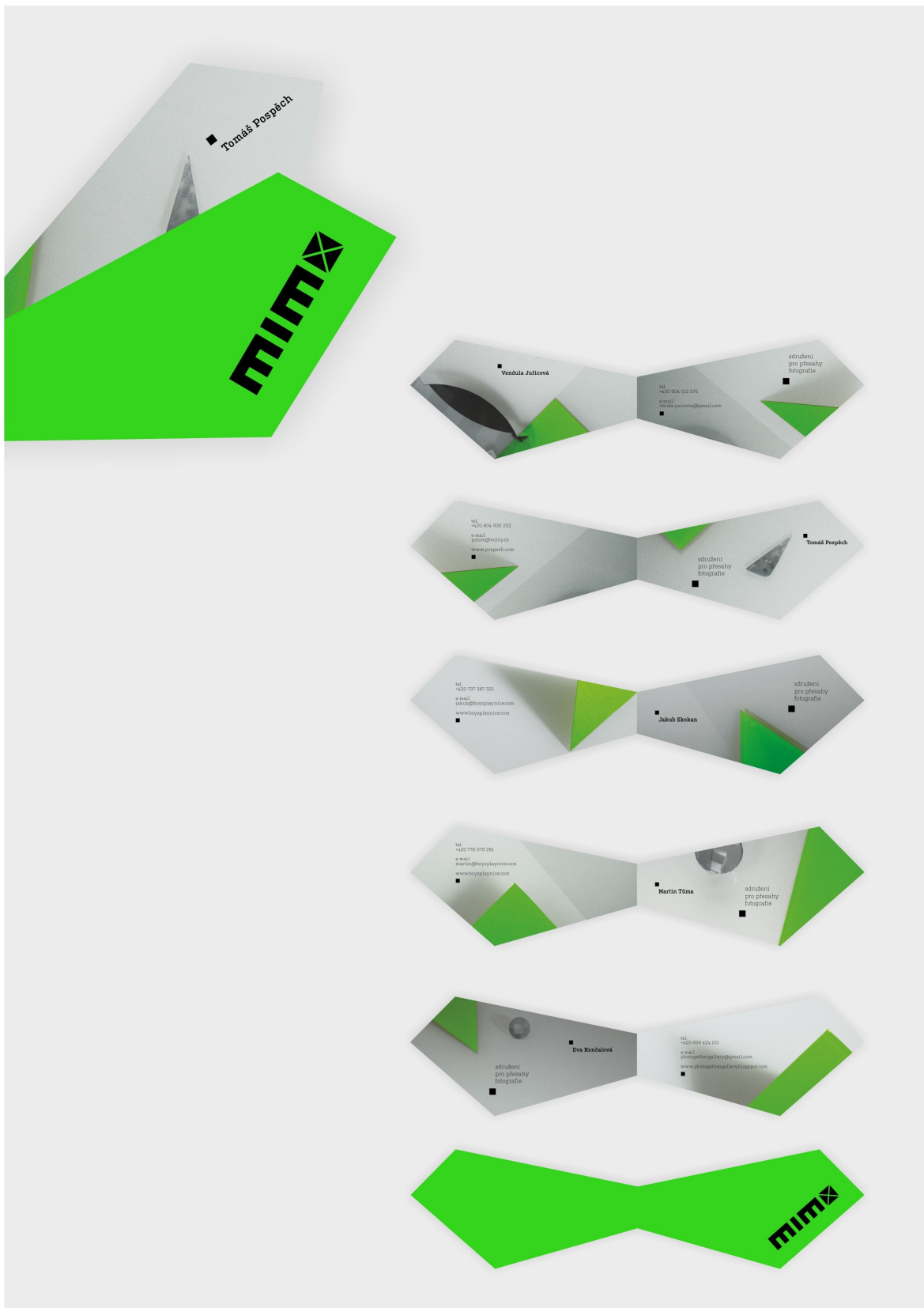
mimx

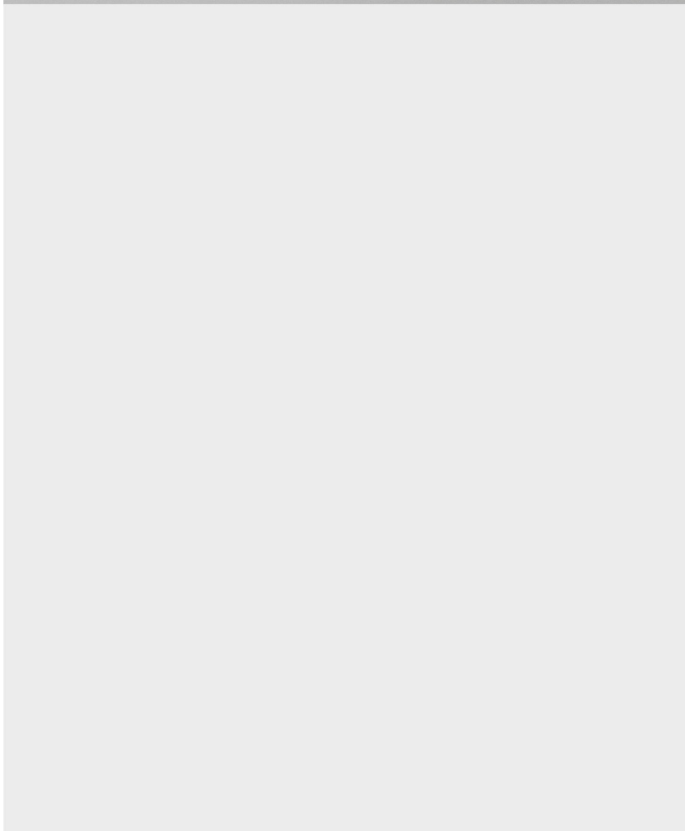
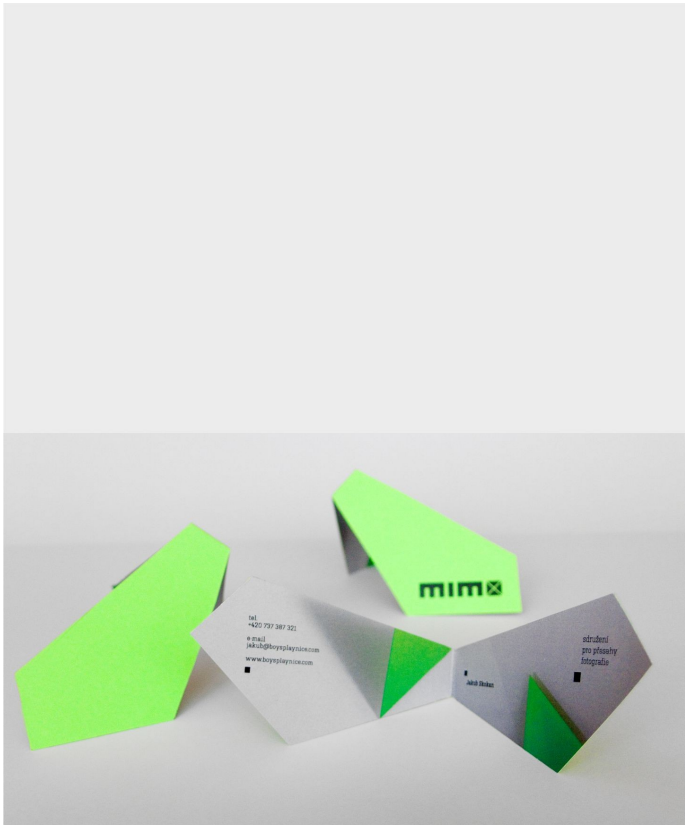
sdužení
pro přesahy
fotografie



INSTALACE FILMOLAPKY







INSTALACE FILMOLAPKY



INSTALACE V PROSTORU



ZÁVĚR

Jak teoretická, tak i praktická část práce pro mě bylo objevováním nových možností v oblasti environmentálního grafického designu a grafického designu. Jelikož je toto odvětví v neustálem vizuálním a technologickém vývoji, je zřejmé jak rok od roku nabývají jednotlivé projekty větší dokonalosti ve zpracování. Studia a designéři se předhánějí v nových experimentech s materiály a vizuálních zpracováních, tak aby zaujali co největší spektrum lidí. Někteří z nich ovšem nepotřebují pro ohromení publika používat složité technologické vymoženky, ale postačí si s jednoduchými médii a vtipným konceptem. Novodobým designérům nestačí sedět pouze za počítačem, ale navracejí se zpět k ruční tvorbě a sami se mnohdy stávají součástí projektů. Potřebují onen přímý kontakt s materiálem a do vytváření prostorů vkládat svou osobnost a rukopis. V praktické části jsem si sama vyzkoušela složitost a nalézání kombinací vhodných materiálů pro dosažení určitého mě vyhovujícího výsledku. Je to neustále zkoušení a hledání a mnohdy náhoda je příčinou určité vhodné kombinace. U každého projektu designér nabývá nových zkušeností díky mezioborové spolupráci. Zjišťuje jak se určité materiály chovají v prostoru a jak reagují v různých kombinacích mezi sebou. Je to vývoj a experimentování, které potřebuje trpělivost a hravost každého designéra.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. Revolver Revue č. 58/2005
2. <http://designguide.cz/index.php?page=detail&lang=2&item=1295>
3. Wayfinding, Design and Implementing Graphic Navigational Systems / Craig M. Berger
4. Three D -.Graphic Spaces / Gerrit Terstiege, editor
5. Tangible High Touch Visuals / R. Klanten, S. Ehmann, M. Hubner
6. Tactile High Touche Visuals / R. Klanten, S. Ehmann, M. Hubner
7. Visual Design in Action / Ladislav Sutnar
8. <http://www.segd.org/home.html>
9. <http://www.hort.org.uk/>
10. http://www.jvallee.com/index_jvallee.html
11. <http://www.steinerlenzlinger.ch/>
12. <http://www.hvasshannibal.dk/work.html>
13. <http://www.plexgroup.com/>
14. <http://www.pixelgarten.de/>
15. <http://smadani.com/>
16. <http://www.ijm.nl/>
17. <http://opentype.info/blog/>

všechny webové stránky jsou aktuální k datu 15. 5. 2011

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

EGD Environmentální grafický design

SEGD Společnost pro environmentální grafický design