

Vliv počítačových technologií na estetiku, vizuální podobu realizací v grafickém designu

Barbora Typltová

Bakalářská práce
2008



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav reklamní fotografie a grafiky
akademický rok: 2007/2008

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Barbora TYPLTOVÁ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design - Grafický design**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Vliv počítačových technologií na estetiku a vizuální podobu realizací v oboru grafický design, problematika autorství a originality v počítačové grafice - grafickém designu

2. Praktická část:
Corporate Design imaginární firmy s uplatněním vysokého podílu autorsky pojatého výtvarného sdělení (např. dominance kresebných postupů)

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

rozsah práce: minimálně 25 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony .rtf) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která může mít volnější grafickou podobu.

Pokyny pro vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály vážící se k zadanému tématu, formulujte své závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část:

rozsah práce a pokyny pro vypracování: vytvořte koncepční návrhy vizuálního stylu a dalších grafických prvků, ve variantách, vytvořte malý design manuál a případně další doprovodné grafické materiály k zadanému tématu.

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

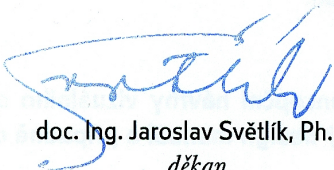
Seznam odborné literatury:

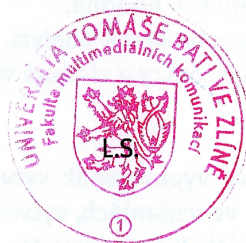
Doporučené zdroje:


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

Vedoucí bakalářské práce: doc. PaedDr. Jiří Eliška
Ústav reklamní fotografie a grafiky
Datum zadání bakalářské práce: 7. ledna 2008
Termín odevzdání bakalářské práce: 9. května 2008

Ve Zlíně dne 7. ledna 2008


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




MgA. Václav Ondroušek
ředitel ústavu

ABSTRAKT

ABSTRAKT

Celý název teoretické části této bakalářské práce je Vliv počítačových technologií na estetiku a vizuální podobu realizací v oboru grafický design; problematika autorství a originality v počítačové grafice – grafickém designu. Téma jsem pojala jako hledání odpovědi na otázku, zda je v dnešní době myslitelné pracovat v oboru pomocí tradičních technik (následně zdigitalizovaných a dopracovaných v počítači). A tím si například dopomoci k větší originalitě a posunout hranice striktně digitálního výtvoru, který je sice relativně rychlý, ale může někdy vést k jisté povrchnosti. S tématem jsem konfrontovala množství grafických designérů pomocí elektronického dotazníku, proto je práce opravdu aktuální. Poslední část jsem věnovala dvěma „zástupcům“ tradiční, i té počítačové tvorby, kteří mě z nějakého důvodu oslovili.

Klíčová slova: počítač, ruční tvorba, počítačová technologie, tradiční technika, autorství, originalita, dotazník, digitalizovat, linoryt

ABSTRACT

The title of this theoretical bachelor work is „The influence of the computer technologies on aesthetics and visual appearance of implementations in the field of graphic design; the problems with the authorship and the originality in computer graphics – in graphic design.“ I understood this topic like searching the answer if it is possible to work with the assistance of traditional techniques in these days (digitized and completed in computer subsequently). For example to be more original, to push forward the frontiers of strict digital creations which are relatively quick, but can lead to some superficiality. I confronted many graphic designers with this topic by the electronical questionnaire, for this reason the work is really up-to-date. The last chapter of the theoretical work is dedicated to two „representatives“ of hand-made and also computer works which made some impress to me.

Keywords: the computer, hand-made creations, the computer technology, the traditional technique, the authorship, the originality, the questionnaire, to digitize, the linocut

Chtěla bych velice poděkovat panu doc. PaedDr. Jiřímu Eliškovi za odborné vedení mé práce. Velmi si vážím také všech odpovědí na můj e-mail a děkuji těm, kteří poslali zpět vyplněný dotazník. V neposlední řadě srdečně děkuji panu Jiřímu Wiesnerovi, učiteli výtvarné oboru na Základní škole umělecké v Kroměříži, za poskytnutí prostoru a tiskařského lisu, důležitých to věcí potřebných k realizaci praktické části mé bakalářské práce. Díky patří i mým rodičům, za podporu, za přínosné rady a korekturu tohoto textu.

OBSAH

ÚVOD.	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HISTORICKÉ SOUVISLOSTI A BUDOUCNOST.	11
2 O DOTAZNÍKU.	14
2.1 ÚVOD.	14
2.2 FORMA.	15
3 VYHODNOCENÍ.	17
3.1 KDO ODPOVÍDAL.	17
3.2 VLIV POČÍTAČE NA GRAFICKÝ DESIGN.	20
3.3 VÝHODY PRÁCE NA POČÍTAČI.	21
3.4 CO BY, KDYBY... ANEB MÁ POČÍTAČ I NEVÝHODY?	24
3.5 TRADIČNÍ TECHNIKY.	25
3.6 NEPOKRADEŠ.	27
3.7 UDĚLEJ SI SÁM.	28
3.8 „RÁDOBY GRAFICÍ“ A NEPROFESIONALITA NA POLI GRAFICKÉHO DESIGNU.	29
3.9 ORIGINAL JE JEN JEDEN.	31
4 SHRUTÍ.	34
5 FENOMÉNY.	35
5.1 RUČNĚ A ZRUČNĚ.	35
5.2 DIGITAL ART.	37
II PRAKTICKÁ ČÁST	38
6 MOJE PRÁCE.	39
6.1 TECHNIKA.	39
6.2 FIKTIVNÍ ČAJOVNA.	39
6.3 O ČAJOVNÁCH OBECNĚ A O TÉ JEDNÉ – O ETEAROOM.	39
6.4 STRUČNÝ ZÁVĚR; UŽ SE STEJNĚ TĚŠÍTE NA OBRÁZKY, ŽE?	41
ZÁVĚR.	43

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	44
ZAJÍMAVÉ WEBOVÉ STRÁNKY.....	45
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	46
SEZNAM PŘÍLOH.....	47

ÚVOD

Téma mé teoretické bakalářské práce okupuje hned více řádků a zní "**Vliv počítačových technologií na estetiku a vizuální podobu realizací v oboru grafický design, problematika autorství a originality v počítačové grafice – grafickém designu**". Už od začátku, kdy jsem přemýšlela, jak téma uchopit, jsem věděla, že to nebude jednoduché. Práce na počítači se dnes prolíná vším a pokud nechci psát „úplně o všem“, musím si vybrat jasně definovaný pohled na věc a snažit se přijít s rozumným a pravdivým závěrem. Na téma neexistují prakticky žádné odborné publikace a knihy (v ucelené formě), a proto jsem se rozhodla postupovat ne zcela tradičním způsobem. S tématem jsem díky své práci konfrontovala množství grafiků a výtvarníků. Desítky oslovených nejen, že byly ochotné pomoci a vyjádřit svůj názor, spousta grafiků se také aktivně zajímala o výsledek mé práce.

Stěžejní část teoretické práce jsem tedy založila na informacích, které jsem získala přímo od grafiků, praktiků, od všech, kteří mají co říci na toto téma z vlastní zkušenosti. Pro jednoduchost a rychlost jsem zvolila formu **dotazníku** rozeslaného e-mailem.

V první kapitole jsem stručně nastínila historii grafického designu s ohledem na „ruční tvorbu“, a počítač. Kontrast délky období, kdy s člověkem existuje jeho čirá potřeba sdělit ve zkratce a srozumitelně nějakou informaci svému okolí, a doby, kdy se na scéně objevily počítače, je obrovský. A jako každá revoluce, i tato počítačová znamená po čase naprostou změnu v podmínkách tvorby, ve stylu, i v samotném způsobu přemýšlení člověka. Vůbec nelze mluvit o tom, že počítač na grafický design vliv nemá. Ale stále to není tak jednoznačné. Byť tato „revoluce“ není nikterak čerstvá a o patnácti, dvaceti letech můžeme mluvit beze studu, lidé pořád umí tvořit i rukama a hlavně hlavou. Bez myšlenky zkrátka není dobrého výsledku, ať už se k němu dobereme jakoukoli cestou. V práci pojednávám a zamýšlím se nad každou jednotlivou otázkou dotazníku v samostatné kapitole. Uvádím jednoduché grafy, a zdůrazňuji zajímavé momenty, ke kterým jsem se v rámci vyhodnocování dotazníků dobrala.

Zvlášť aktuální jsou jedny z posledních otázek na téma originality a autorství. Vždyť člověk má mnohdy pocit, že všechno už bylo vymyšleno. Je opravdu čím dál těžší být originální?

Na závěr je součástí mé práce stručné představení dvou zástupců obou přístupů k práci. Vybrala jsem dva výtvarníky, kteří mě svou prací nadchli a dokazují, že všechno může fungovat, když se chce a když se umí. Nadále tento text posuďte sami, mé ambice se ubíraly spíše cestou zmapování situace, nalezení neotřelých pohledů na věc a v neposlední řadě připomenutí faktu, že počítač je sice krásná hračka, ale jako grafici nesmíme především zapomenout myslet.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORICKÉ SOUVISLOSTI A BUDOUCNOST

Grafický design je komunikace. Úlohou grafického designéra je „uvědoměle vytvořit jakýsi kód, který má dostatečný potenciál na přenesení informace, a zároveň je příjemce schopný jej dekodovat“. [1]

Už v období pravěku člověk disponoval potenciálem, z kterého se postupně rodila specifická výtvarná disciplína pojmenovaná o mnoho tisíciletí později grafický design. Prehistorický člověk byl schopný přisuzovat věcem a dějům pojmy, dorozumívat se řečí sestavenou právě z těchto pojmů a postupně komunikovat i obrazy vázanými na abstraktní myšlení. Dokázal v systému vizuální komunikace spojit znaky (symboly) s relativně složitými významy. [1]

Příběh našeho oboru lze tedy začít vyprávět už od pravěku, byť šlo tehdy o prvopočáteční formu. Kolik let uplynulo od té doby? A kolik let uplynulo od rozšíření počítačové techniky po celém světě? Rozdíl je veliký, přesto se dnes kolem počítačů točí doslova všechno.

Mohutný nástup digitálních technologií v závěru 20. století přinesl v oblasti grafického designu převratné změny, které je možné srovnat s obdobím vynálezu knihtisku nebo s průmyslovou revolucí. Mění se totiž technika komunikačních procesů i celkové pracovní postupy grafického designu. Někdejší specialisty najednou nahrazují výkonnější stroje a mnohonásobně roste efektivita designerské práce. Expanze technických prostředků přinesla nový potenciál kreativních možností. A to ještě nemluvíme o internetu. Dá se říci, že něco takového ani nelze k ničemu, co bylo v minulosti, přirovnat. Internet zcela přetvořil formu mezilidské komunikace a demokratizoval přístup k informacím. [1]

S počítačem při ruce je třeba, aby lidé zcela jinak mysleli, ale také, aby myslet nepřestali.

Digitální technologie přinesly grafickému designu rozdělení na dva světy, které se spolu pomalu učí komunikovat. Na jedné straně stojí „klasici“, kteří rozšiřují svoje aktivity z tradičních tiskových médií na oblast digitální komunikace pozvolna, na straně druhé jsou internetové komunity, bez tradičního vzdělanostního zaštitění. Výměna zkušeností by pomohla oběma táborům. Tradičně školení designéři by si měli uvědomit, že demokratizace a decetralizace profese jsou nevyhnutelným, a dokonce i žádoucím důsledkem technického vývoje. Talentovaní počítačovní samorosti by se na druhé straně

mohli vzděláváním v oboru vyhnout slepým uličkám, v kterých už designéři v minulosti uvízli. Grafický design je sice po nástupu počítače ve velké míře definovaný technologií, ale stále pevně svázaný s dlouhodobě budovanou charakteristikou profese. Co je však nejdůležitější, počítačové technologie významně rozšířily akční rádius grafického designu. Z převážně statického média orientovaného dominantně na tiskové materiály se stává disciplína dynamická, která je charakteristická svými přesahy do jiných oblastí a stírá staré hranice. [1]

Od pravěku po knihtisk přes průmyslovou revoluci v 19. století lidé tvořili svou hlavou a svými rukama. Vždy si ale hledali prostředky a nástroje, kterými by si práci zjednodušili, zrychlili, stále lepší a lepší technologie umožňovaly tisknout ve vyšších nákladech bez pracného vyrábění každého kusu například knihy či plakátu... je však nasnadě se zeptat, zdali to nebylo ke škodě věci, zda takové jednání nevedlo k vnímání díla povrchněji, bez umocnění čistým prožitkem při tvorbě, bez vnímání originality lidské práce, lidských chyb, lidského cítění? A počítače jdou zase o notný kus dál a stírají další a další hranice, které tu byly pevně dané a najednou neexistují. Jsou to jen teoretické otázky, technický vývoj je nezvratný a koneckonců, jako dítě dnešní doby nemám nic proti němu. Přesto si tyto otázky pokládám. Jen těžko si dovedu představit, jak by to na světě chodilo bez onoho pokroku. A k čemu to povede? Ztotožňuji se s názorem že v historii, i v umění se přece všechno v určitých vlnách opakuje. A tak se dá předpokládat, že až se lidé nasytí dnešního technicistního pojetí grafického designu, vrátí se zase na nějakou dobu k „lidštějšímu“ pojetí práce, a tak pořád dokola, dokud zase někdo nevymyslí něco, co si dnes, v roce 2008 stěží kdo dokáže představit.

Neville Brody v jednom rozhovoru o grafickém designu v roce 2004 řekl, že v budoucnu očekává změnu v pojetí originality v podobě nového stylu, který přijde. Předpokládal, že to bude nový druh analogového stylu, který bude post-digitální. Návrat k analogovému stylu je podle něj vlastně lekce, kterou nám dal styl digitální. Půjde tady o nový analogový prostor. Nový analogový styl bude osobnější, lidštější, věci se budou vytvářet ve skutečném prostoru, člověk si u toho umaže ruce. Vlastně to nebude ani tak styl. Spíše nový názor. [2]

V této práci se nadále pokusím najít odpověď na otázku, jak moc počítač jako nástroj ovlivňuje tvorbu člověka a ve spojení s tématem mé praktické části bakalářské práce, zdali je ještě v dnešní době digitálních a virtuálních světů možné vrátit se efektivně k papíru

a tužce, k peru, k malbě, k tradičním tiskařským technikám, a jestli je ve zrychleném světě počítačů reálné takovou práci v rámci grafického designu vytvořit, použít ... a prodat.

2 O DOTAZNÍKU

2.1 ÚVOD

Ráda bych vymezila mantinely přemýšlení na zvolené téma. Počítače jednoznačně hlavně urychlily cestu od návrhu po realizaci díla a konfrontaci s cílovou skupinou. Můžeme mluvit o všech disciplínách grafického designu, chcete-li kategoriích, a to o plakátu, o korporátní identitě, o logotypech, o reklamě, o typografii, o knihách, časopisech, o ilustraci, obalovém designu, o webdesignu, o nepřeborném množství pohledů na věc... Chci tedy zdůraznit, že se ve své práci zaměřuji převážně na autorský design, nikoli DTP.

Zároveň nastiňuji otázku internetu a webdesignu. Tyto dva pojmy by bez počítače samozřejmě ani neexistovaly, to pro mě ovšem neznamena, že na jejich poli grafik nemůže použít výstup své ruční práce. A tímto se dostávám k jádru věci. Počítač je neodmyslitelnou součástí života dnešního grafika. O co mi tedy jde? Všeobecně o nalezení a definování postoje člověka k této technologii. Jestli je „vygenerované“ opravdu to pravé, nebo zdali náhodou mluvit o nějakém generování není ta největší nepřesnost. Počítač je v první řadě nástroj.

Další spornou záležitostí je zpřístupnění nesmírného množství informací, programů, postupů, myšlenek a prací lidem všeobecně, nikoli pouze profesionálům. Existuje názor, že s počítači a internetem (asi netřeba tyto dvě věci od sebe oddělovat) se objevily také zástupy „diletantů nezvládajících základní principy fungování vizuální komunikace a její technické realizace. Softwarové manýry omezující kreativitu si osvojil střední proud amatérského i profesionálního grafického designu.“ [1]

A toto nás přivádí k již nastíněné otázce originality. V dotazníku se ukázala být přetěžkou..., co člověk, to jiný názor. Nejvíce pádná reakce se mi zdá býti tato: „Na světě existují miliony designérů. Na tuto otázku neexistuje odpověď.“ [Martin Pecina]

Originalita a plagiátorství jsou dva extrémy, se kterými se můžeme setkat. Já osobně si myslím, že počítače a internet, tudíž zpřístupnění a demokratizace statisíců prací, s sebou na jednu stranu nesou ovlivňování úsudku a tvorby designéra, ať už chce nebo nechce. Na stranu druhou se vždy a v každé době mohlo stát a také se stávalo, že k podobným výsledkům práce došlo ve stejné době více autorů a bylo tenkrát prokazatelné, že se navzájem ovlivnit nemohli. A co pro to dnes dělá počítač, respektive internet (v tomto

případě)? Zviditelňuje tyto nevinné případy a zároveň problém zveličuje, protože se všeobecně předpokládá, že všichni všechno viděli, respektive mohli vidět, a méně se bere v úvahu možnost, že tomu tak také vůbec být nemusí. „I zásadní nápady vznikaly v historii na více místech současně, paralelně – nešlo vždy o krádež. Autorství není tím nejdůležitějším, anonymní středověké umění je překrásné a je tu s námi staletí.“ [Lenka Baroňová]

Čtvereček nakreslený v počítači bude vždy shodný s jiným čtverečkem nakresleným v jiném počítači. Aby se to nestalo problémem, měli by se tvůrci držet jediné rady, nekreslit pouhé čtverečky, ale snažit se věcem vdechnout život, něco navíc, nápad, svůj rukopis, ducha, cokoli, jenom aby se dílo odlišovalo od okolních prací a bylo originální. A to celé samozřejmě s přihlédnutím na vhodné zpracování s ohledem na zadání a potřebu zákazníka (jak už to v grafickém designu chodí).

2.2 Forma

Otázky..., nabídnuté možnosti odpovědí..., prostor pro případné vlastní vyjádření u každého bodu..., cíl – zjistit, jak se na věc dívá větší množství zainteresovaných lidí. A protože dotazník rozhodně nebyl dokonalý, připomínám hned na úvod ten fakt, že jsem soubor otázek vytvářela, aniž bych kdy měla zkušenosti s něčím podobným (a touto dobou – poučena – bych ho vytvářela asi už trochu jinak).

A také, od začátku jsem si nechtěla hrát na žádný vědecký výzkum ani objektivní statistiky, když to jednoduše není možné (ani technicky), od grafiků jsem chtěla hlavně slyšet názory, neotřelé formulace, nápady, pohledy na věc, které bych následně zapracovala do textu, inspirovala se jimi, mohla je citovat. Odpověděla mi necelá stovka grafických designérů, většina přála štěstí, někteří měli pádné připomínky. Jistá expresivnost a "citové zabarvení" otázek i možností odpovědí u každé otázky (což mi bylo párkrát vyčteno, a asi právem) bylo zapříčiněno tím, že jsem se snažila hlavně o neformálnost, a aby to prostě nebylo moc nudné. Nechtěně se tam tedy mohl promítnout i můj osobní názor. U každé otázky však nechyběl prostor na vlastní vyjádření člověka, a o to jsem také nejvíc stála. Otázky možná nebyly vykonstruované bez chybičky, ale celkově onen dotazník svůj účel splnil, lidé se většinou opravdu nebáli rozepsat a já svoje informace získala...

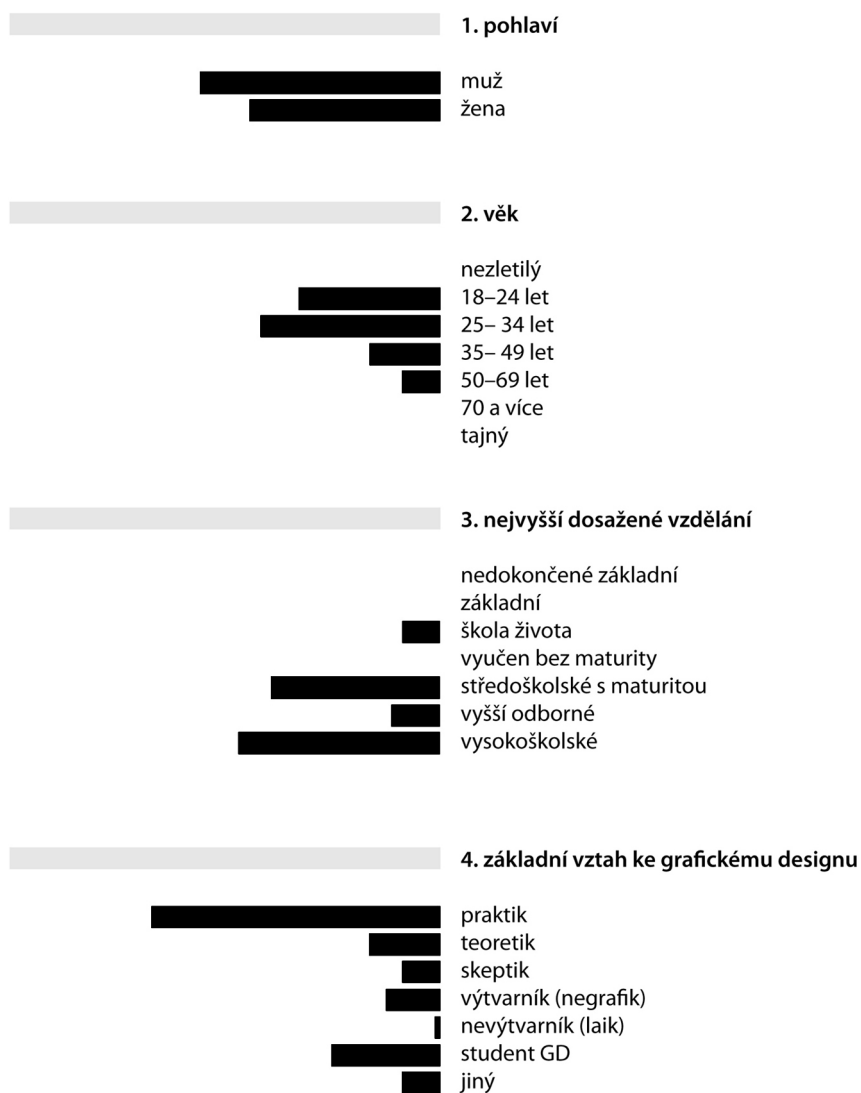
Téma jsem prezentovala takovýmto způsobem (zkráceně jako počítač versus ruční práce), protože teoretická část navazuje na praktickou, která zní "CI firmy za použití vysokého podílu ručních technik". Tudíž jsem se snažila zjistit, jestli je vůbec takový návrat k „starému dobrému“ v dnešní době ještě možný, a jak to grafici jako lidé, kteří grafický design vyrábějí a žijí jím, vnímají. Nicméně, setkala jsem se i s názorem, že: „(tradiční techniky) tu jsou a budou stále, není to návrat“ [Jan Schicker] Jestliže bylo toto téma aktuální před patnácti lety (= ruce nebo počítač?), myslím si že může být aktuální stále, v pojetí, v jakém ho předkládám nyní (= čistě jenom počítač nebo ruční práce předcházející práci s počítačem?).

Dotazník obsahoval 16 otázek, z nichž asi polovina tvoří jakousi osnovu celé této práce (zbylé byly zaměřeny na získání informací o konkrétní tázané osobě, na jejichž základě jsem pak výsledky vyhodnocovala nejen celkově, ale i z hlediska věku, pohlaví a vztahu ke grafickému designu zvlášť). Kde se výsledek některé skupiny řádově liší od celku (= je něčím zajímavý), tam uvádím navíc další graf. Pojdme si tedy otázku po otázce představit, k čemu jsem dospěla.

3 VYHODNOCENÍ

3.1 Kdo odpovídal

(„Grafigrafy“, jak je výstižně nazvala spolužačka, jsou vytvořeny jednoduše tak, že šedá barva naznačuje 100% respondentů dané skupiny a černá poměrově naznačuje, kolik lidí jak odpovídalo)



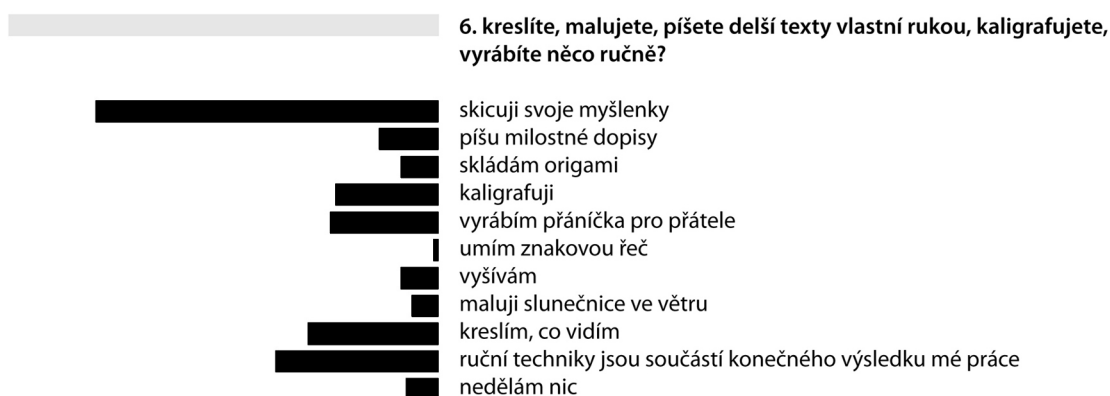
Obr. 1. Grafigraf – Respondenti

„Jiným“ vztahem ke grafickému designu se ukázal být převážně optimismus, respekt, kritika, aktivita, lektorování... Extrémy, kdy lidé zaškrtnli všechny možnosti najednou

a podobné excesy jsem sice do výsledků zahrnula, ale pravděpodobně je vše třeba brát poněkud s rezervou.

Velmi mě nyní mrzí, že jsem do dotazníku nezapojila i otázku na vzdělání **v oboru**. Myslím, že posuzovat poté odpovědi z tohoto hlediska by bylo více než přínosné, nicméně jsem si tento fakt neuvědomila včas.

Další otázkou jsem se ptala na současné povolání tázaných. Ve výčtu odpovědí bylo možné zahlédnout grafiky, grafiky na volné noze, dtp grafiky, externí grafiky, studenty, pedagogy, art direktory, majitele reklamních studií, webdesignéry, typografy... a jednoho maséra :) Konkrétně se mi v seznamu odpovědí objevila (v celorepublikovém měřítku) neznámá, ale i velmi věhlasná jména.



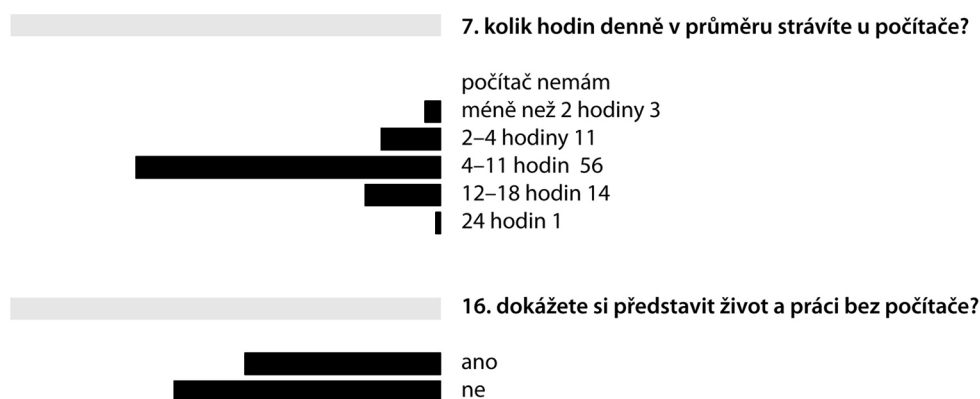
Obr. 2. Grafigraf – Co grafici ještě dělají rukama

Děláte ještě něco ručně? Zásadní dotaz přišel jako jeden z prvních a naprostá většina dotázaných odpověděla, že ano (a nikdo se za to nestyděl, ba naopak). Názory se to jen hýřilo, ne každý si však ze seznamu vybral, v tom případě následně svými slovy vyjádřil, čím přesně se svými horními končetinami zabývá:

Jako důvody počínání rukama lidé uváděli nutnost odpočinout si od počítače, psychický i fyzický relaxační účinek, pobavení, originalitu, převod myšlenek v realitu, útěk z reálného světa, psaní deníků a v neposlední řadě předmět obživy. Hlavní důvod je však podle mě ten, že „ruce ovládáme od malička a mají přímější spojení s mozkiem než náš počítač.“ [MS] Je možné, že se časem objeví nové technologie a skicování např. na dotykovém displeji bude možná stejně pohodlné a rychlé jako dnes tužkou... ale v takovém případě to stejně „nepůjde efektně zmačkat a hodit do koše“ [Jan Kroll] Ostatně toto již

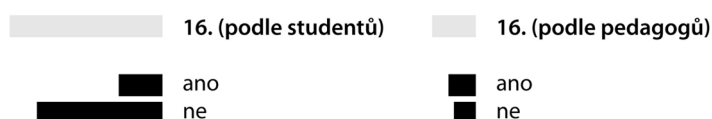
dnes platí o tabletu... Perličkami se staly odpovědi o ručním tvoření perníkových písmenek (nedostatek vykrajovátek na českém trhu) či pomíjivá kaligrafie močí do sněhu (otázkou je, jestli tuto lze stále považovat za ruční práci). No a šťourání se v nose, samozřejmě.

Toto všechno však nic nemění na tom, že lidé tráví u počítačů nesmírné množství svého času. Ale ani to neznamena, že by si život a práci bez počítačů neuměli představit. Zajímavé bylo, jak si někteří na otázku života bez počítače dokázali říct „ne“, i když u něho trávili méně než dvě hodiny denně a naopak – i ti „dvanácti až osmnácti hodinoví“ zvládli v poslední otázce zaškrtnout „ano“. Zmíněná poslední otázka nebyla položena nejlépe, nebylo jasné, jestli se ptám na současný život a práci či nějakou hypotetickou situaci (zahradník či kuchař počítač nepotřebuje)... nicméně i tak si lidé poradili a takto to dopadlo (nebo prostě zaškrtnli odpovědi obě):



Obr. 3. Grafigraf – Počítač v životě grafika

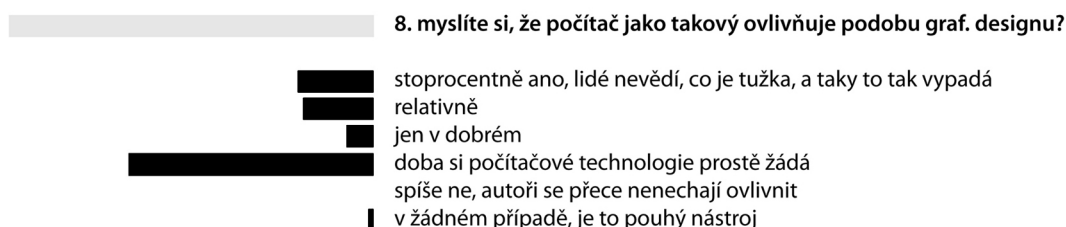
Fakt, že v 16. otázce zvítězila záporná odpověď se dal předpokládat, co mě překvapilo, bylo neobyčejné množství „ano“. Já sama bych totiž jednoznačně odpověděla také záporně, ale myslím, že to má co dočinení i s věkem, způsobem života, bez počítače bych se nezhroutila, ale momentálně je natolik součástí mého života (také díky práci), že by to bez něj bylo minimálně nezvyklé... Pěkné je srovnání odpovědí studentů a pedagogů:



Obr. 4. Grafigraf – Život bez počítače podle studentů a pedagogů

3.2 Vliv počítače na grafický design

(poznámka: všechny následující grafy jsou vyhodnocením jenom skupiny praktiků, aby byl výsledek co nejvíce objektivní a opravdu zaměřen na praxi v oboru, z hodnocení jsou tedy vyloučeni teoretici, negrafici a maséři)



Obr. 5. Grafigraf– Vliv počítače na grafický design

Počítač ovlivňuje každý obor, ve kterém je využíván. Počítač je nástroj, a stejně jako u každého jiného nástroje je výsledek práce závislý na schopnostech toho, kdo nástroj ovládá, a na vlastnostech a možnostech nástroje. Například literaturu jistě ovlivnil objev knihtisku, ale těžko vinit tiskový stroj za to, že je vydáván i brak... [neuveдено]

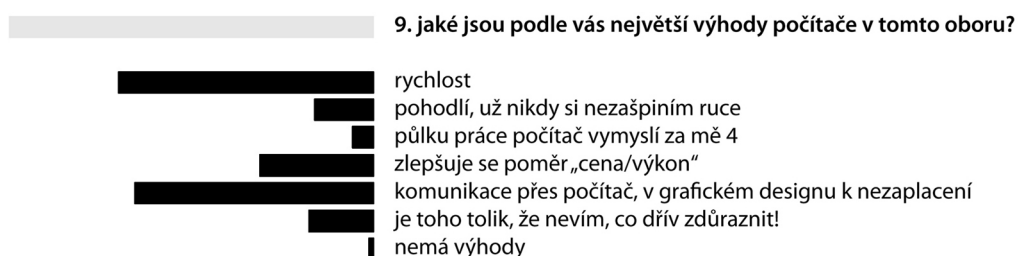
Počítač je nástroj. V grafickém designu je to poněkud specifická záležitost, protože se v tomto oboru může velmi snadno stát z nástroje samotnou technikou. A to se stává nejčastěji v těch nepříliš nápaditých rukou. Velmi snadno se totiž v dnešní době dá „schovávat za technickou dokonalost počítačů, za laciné efekty, a zapomínat na celkový koncept.“ [Rostislav Illík] Ale nejde jen o efektivní formování nápadu, bez kterého nelze vytvořit zhora nic, jsou tady opravdu nové možnosti, které by ručně navrhnut a zrealizovat nešlo... A v neposlední řadě je tady téma internetu a webdesignu, jejichž vlivem se grafický design stěhuje do pohyblivého a virtuálního světa obrazových bodů na monitorech a také tam rád zůstává. Tím se posouvají hranice dříve převážně statického oboru. Grafík programuje, animuje, vytváří prostředí videoher, a do toho „mejluje a mejluje“....

Pan Hrach k tématu říká: „Grafický design dělám hodně let. Nástupem počítačů začal mít zelenou. Mohl být invenčnějším, ale stal se jen přístupnějším. Předtím jsem graficky upravoval knihy hlavně v týmové spolupráci s nakladatelstvím a byl jsem výběrem písma a tiskovou technologií více méně závislý na tiskárně. Díky počítačům se rozšířil grafický rozsah a rychlost práce každého designéra. Ten se stahuje do svého studia, k svému

počítači. Mejluje a mejluje... Technika vítězí. Designér je dnes zodpovědný v podstatě za celou předtiskovou přípravu. Vše se neuvěřitelně zrychlilo, co trvalo dříve měsíce, trvá dnes dny a hodiny. Mnohdy na úkor kvality, která nikoho nezajímá. Nejvíc mi vadí množství laiků, kteří se díky počítači ke grafické práci dostali. Nemají invenci, ale ani žádné řemeslo, které mívá každý sazeč v tiskárně. Grafická originalita a nápaditost se vytrácí hlavně v časopisecké a knižní grafice.“ [3]

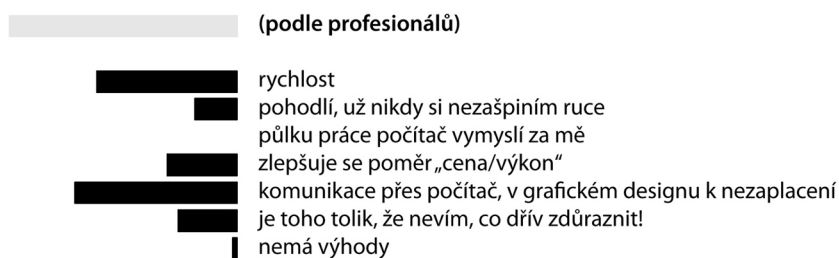
Každopádně, pokud není člověk počítačem omezován, respektive omezován svými znalostmi práce v jednotlivých grafických programech apod., v takovém případě je počítač jednoznačně kreativní a rovnocenné virtuální prostředí, které se vyrovná čemukoli jinému. Nastat samozřejmě může i situace (v případě oněch nedostatečných znalostí a zkušeností), že grafik svou práci zcela podřídí počítači jen proto, že svůj původní nápad jednoduše není schopen zrealizovat, ale tak je to ostatně s jakýmkoli nástrojem. Neoriginální a nezručný tvůrce se tím pádem stává jednou a toutéž osobou. Podrženo sečteno: „Počítač je dobrý sluha, ale špatný pán.“ [Tamara Burešová]

3.3 Výhody práce na počítači



Obr. 6. Grafigraf – Výhody

Zkušenost z reklamy: počítač je rychlejší, ale je určitě lepší klientovi v první fázi návrh jen načrtnout, protože je pak pořád prostor pro jeho fantazii. Když se udělá návrh se slepým textem a nějakou rychle vybranou fotkou, tak to klient schválí a chce to se všemi chybami. Proto je to efektnější raději kreslit... [4]



Obr. 7. Grafigraf – Výhody podle profesionálů

Jak je patrné z grafů, názor profesionálů se maličko od všeobecného liší, vyhrála u nich komunikace nad rychlostí, soudím z toho, že si profesionální grafik uvědomuje fakt, že rychlost je v dnešní době sice důležitá, ale rozhodně neznamena vždy výhodu, jedná se spíše o zažití a usazování všech těch raketových informací a hlavně jejich usazování do kontextu doby. Rychlost může svádět k povrchnosti.

„Co se týče poměru cena/výkon, není to přesné. Počítač ho zlepšuje i ne. Čím rychlejší jsou technologie, tím vyšší jsou totiž i nároky, neustálý tlak. Zlepšení lze tedy vztáhnout pouze při poměru současné technologie a potřeb v minulosti. Výsledkem vztahu současná technologie a současné nároky podle mne není zlepšení, ale pouze držení kroku.“
[Jaroslava Šústková]

Odpověď, že půlku práce vymyslí počítač za tvůrce, se objevila zaškrtnutá pouze u pár studentů. Ale osobně si myslím, že pokud nejsou nápady, ani počítač nepomůže.

Další nespornou výhodou práce na počítači jsou přesnost a preciznost. Je možné zkoušet desítky možných řešení a mít absolutní kontrolu nad výsledkem. „Zkuste si kreslit vodorovné a svislé čáry a kolečka. Přestane vás to brzy bavit, počítač to však miluje.“ [Rostislav Illík]

V názorech se objevila spousta nápadů, na které jsem sama při tvorbě otázek nepomyslela a s přečtením se jen divím, jak jsem jen mohla. Jsou to úžasné okolnosti práce na počítači. Editovatelnost práce, když už jednou člověk něco vytvoří, tak to může donekonečna znovu modifikovat... zvětšovat, zmenšovat, tisknout, přebarvit, vzít část plakátu, dotvořit ji, a najednou je z toho leták.

Mobilita práce je další položkou, kterou je třeba zdůraznit, zvláště poslední dobou, kdy se lidé od stolních počítačů přesouvají k notebookům, a tím si usnadňují řešení problému s prací při cestování. Lze pracovat nikoli kdekoli, ale ledaskde. „Díky notebooku, internetu a mobilu se můžu svobodně pohybovat po Evropě a nikdo nepozná, že nejsem v práci...“ [Jan Tippman]

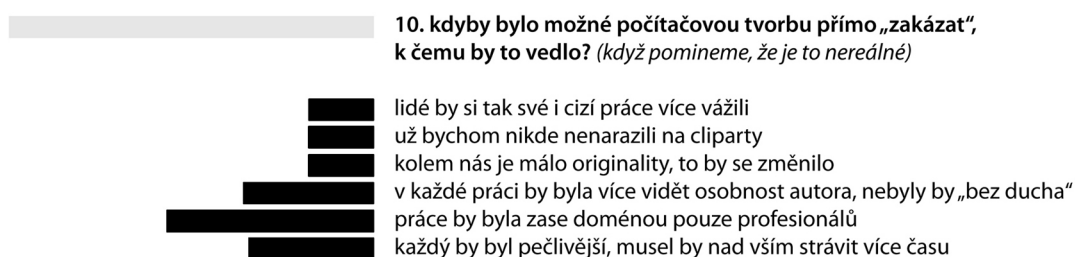
Komunikace pomocí počítače, respektive internetu, je rychlá a pohodlná, ale ne každý ji upřednostňuje. „Při mailu či skypu chybí emoce, těžko se odhaduje pravý stav věcí. (...) Telefonie vždy nefunguje, osobní setkání stejně jako ruční práce má podle mě stále velký význam a časem budou obě tyto položky mít důležitější roli, oč méně zřejmě bude možné je uplatňovat.“ [Jaroslava Šustková] Komunikace v takzvaném kyberprostoru je téma samo o sobě velmi rozsáhlé a hlavně je to spíše otázka pro psychology. Nicméně je dnes běžnou praxí, že grafik pracuje externě pro zákazníka (či zaměstnavatele), kterého pomalu v životě neviděl. Pomocí e-mailů, textové komunikace, telefonů apod. se grafik dozví vše, co potřebuje a data poté odešle podobnou cestou zpět či rovnou do tiskárny. „Ono se to opravdu výrazně posouvá, nová média, webdesign, počítačové hry atd. opravdu existují a ten, kdo sedí u počítače, dělá třeba na dálku pro obrovského tučného Číňana, kterého sice nikdy neviděl, ale který mu za jeho práci pošle na konto velice reálný obnos peněz. Takže bych o nastupující generaci a její činži neměl zase takové obavy,“ říká na téma Petr Babák. [3]

Počítač může mít i jiný psychologický účinek na svého majitele. „Dá se do něj třískat a nadávat mu. Chovat se takhle k lidem není slušné!!!“ [L. J.] Tento názor mě pobavil, dříve než však třískneme do drahého hardwaru, měli bychom si spočítat, kolik nás to bude stát. Nadávání je zadarmo. Někdo však tvrdí, že i počítač má duši a on vám to dřív či později vrátí, nechá například spadnout program, neuložená několika hodinová práce zamrzí. Možností je spousta. Tímto ne zcela vážným myšlenkovým pochodem se však dostávám k vážnějšímu bodu, a tím je naprostá závislost tvůrců na dané technologii. Ono když je všechno v pořádku a počítač šlape jako hodinky, tak se pracuje jedna báseň. Ale stát se může leccos a něco se občas nepovede. Počítač přestane fungovat, nezazálohovaná data se nepodaří zachránit, a v neposlední řadě technika odchází i nepozorovaně, postupně, časem. Je to přirozené, řeknete, nicméně si myslím, že by lidé neměli na tomto svém nástroji být závislejší, než je zdrávo. Plyne z toho poučení, nezapomínejte zálohovat a ukládat včas. Jednodušší to být nemůže, všechny práce jsou umístěné v krabičce zvané disk, a to je další výhodou počítače – není náročný na místo. Příliš. Tiskárny už také umí

být relativně malé (ty stolní), vše pěkně zabaleno do úhledného balíčku s názvem moderní technologie.

Ke konci této kapitolky se konečně dostávám k nekrásnější výhodě počítače oproti vyrábění čehokoli ručně: Ctrl+Z (pro zastánce platformy Mac = Apple+Z). Klávesová zkratka, která mluví za vše. Souvisí s již zmiňovanou rychlostí i editovatelností, koneckonců i s dalšími jmenovanými položkami. Život je s touto zkratkou jednodušší, nepotřebujeme už nikdy tuny papíru, materiálu, svojí trpělivosti. Je to tak jednoduché. (Zmíněna však byla jen malým počtem respondentů, pravděpodobně je pro hodně lidí buď naprostou samozřejmostí, nebo jí nepřikládají takovou váhu). Já ji však považuji za hodnou zvláštního odstavce.

3.4 Co by, kdyby... aneb má počítač i nevýhody?



Obr. 8. Grafigraf – Co by, kdyby...

Svůj dotaz jsem zabalila do otázky poněkud náročnější na fantazii tázaného, a to jsem si tedy dala! Největší chybou se ukázalo použití slova „zakázat“, byť umístěného mezi uvozovkami. „Něco zakazovat je větší prohřešek než grafický amatérismus.“ [Bedřich Vémola] Já souhlasím a kaji se, že jsem si dovolila položit otázku tak nereálnou, navíc obsahující pobuřující slovo. Doufám, že nyní cítíte ironii v mém projevu, nejradši bych napsala „smajlíka“, ale to se v bakalářské práci nehodí (ano, to je také nevýhoda počítače, člověk je po čase stráveném v internetových diskuzích tak zdegenerovaný, že by je nejradši používal i v mluveném projevu, aby nikdo nikdy nebyl na pochybách, jak co myslí. Smajlíci jsou zajímaví i z hlediska grafického designu, ale o nich jsem psala jindy a jinde.)

„To je zajímavá myšlenka, bohužel kdyby není a nebude, jedině tehdy až se to tady všechno sesype, ale potom budou mít lidi zcela jiné starosti, třeba ulovit zajíce

k večeri“ [Rostislav Illík] Ano, našli se i lidé, kteří se na můj dotaz snažili odpovědět opravdu zodpovědně a výsledky na sebe nenechaly dlouho čekat. „To nevím, je to určitě nereálné, ale proč ne... Mezi nevýhody počítačové práce vidím především nedostatek fyzického pohybu, který může vést (a také vede) k fyzickým obtížím, např. bolesti zad, očí, tzv. tenisový loket apod. Po práci u počítače se cítím "ztuhlá", o to více musím ráno cvičit – ten pohyb prostě chybí...“ [Radana Lencová] Považuji za jeden z nejzávažnějších a nejnebezpečnějších právě tento problém. Sama jsem relativně mladá, ale nemohu říci, že bych tyto vlivy počítače na sobě vůbec nepocítovala... ještě. Myslím, že si lidé ani dostatečně neuvědomují, co se stane, budou-li všichni od rána do večera sedět u mašinky a nebudou-li se hýbat. Každý k tomu přistupuje po svém, ale všeobecně a do budoucna se toto může stát opravdovou „metlou lidstva“. V rámci práce na praktické části bakalářky jsem se zase po nějaké době ocitla v tiskařské dílně, a byl to velmi příjemný pocit. Třeba jen muset pro každý jednotlivý výtisk rozhýbat celé tělo a obrovský lis donutit k pohybu. A pak jsem se zase vrátila k počítači a ztuhla v jedné poloze s rukou na myši a očima zírajícíma do monitoru. Tímto vyprávěním chci potvrdit z vlastní zkušenosti prostý fakt, že zapomínat na pohyb je velmi velká chyba.

„Dělal bych zahradníka, byl bych na čerstvém vzduchu a trápil by mě mech v trávníku, nikoli kdejaké hovado.“ [Štěpán Malovec]

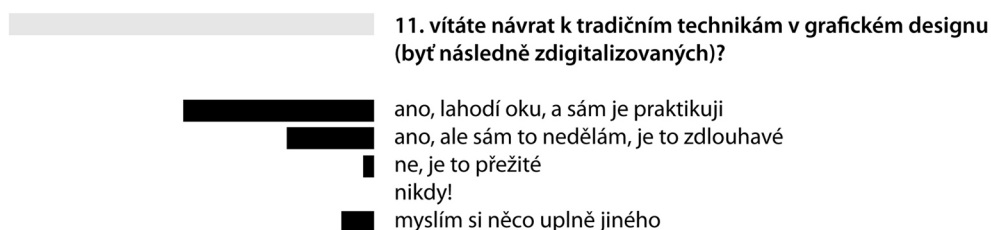
„Zhroutil by se reklamní a knižní trh a vlastně většina současných služeb, protože skoro vše dnes stojí na propagaci a komunikaci. Potřeby těchto odběratelů by nebylo vůbec možné pokrýt bez produktivity, kterou umožňují počítače. Možná by se pak nakonec v daném oboru, v takovém případě velice náročném na lidské zdroje, objevilo mnohem více nepoučených laiků sotva ovládajících technické prostředky.“ [Pavel Jílek]

A proto hýčkejme své počítače.

3.5 Tradiční techniky

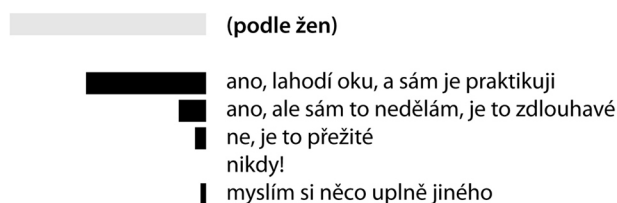
Tradičními technikami rozumím v tomto kontextu například klasickou kresbu, kaligrafii, tiskové techniky jako je linoryt, mědiryt, litografie (ano, i lis na litografii patří do výbavy některých grafických designérů, jak jich pár zmínilo. Přičemž uvádějí, že bez takovýchto technik by si svou práci ani nedokázali představit). Propojení tradičních technik s moderními technologiemi může být podle mě velmi přínosné, a pokud to podtrhne

celkový nápad, je to vítaný pomocník na cestě z průměrnosti. Strašně moc ale záleží na okolnostech, na kontextu, na tom, co zvládám, a samozřejmě na zadavateli. ... protože v některých případech v praxi je to možná „zbytečná ztráta času a námahy, zákazník to stejně neocení“ [Barbora Martauzová].



Obr. 9. Grafigraf – Návrat k tradici?

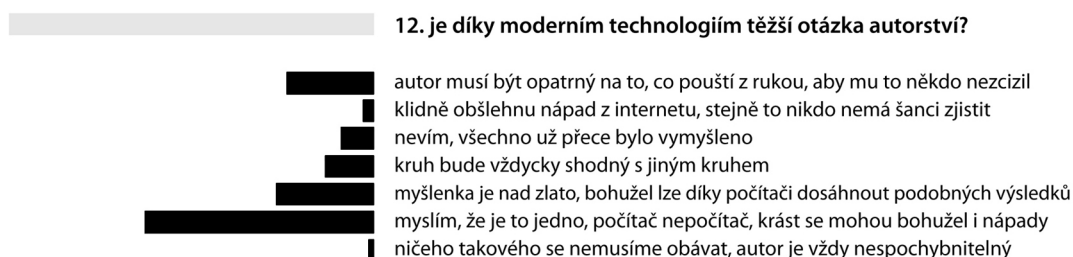
V tomto případě bych tedy zakončila kapitolku relativně záhy. Ať si každý volí techniku, která je mu blízká, je vhodně zvolená k tématu práce a se kterou je schopen uspět na trhu. A „možná po nich (po tradičních technikách), díky přesycenosti trhu efektními počítačovými výtvary, poptávka časem mírně vzroste...“ [Jan Kroll]



Obr. 10. Grafigraf – Návrat k tradici podle žen

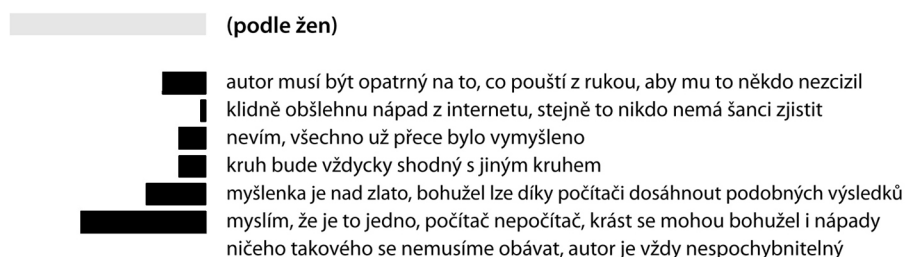
Ještě dodám jeden graf k této otázce, zdá se, že procentuálně nejvíce nakloněny ručním zásahům do práce grafického designéra (61%) byly ženy: „Je to určitě sympatické – když lze z práce vycítit také ruční 'um', nejen znalost grafických programů...“ [Tamara Burešová]

3.6 Nepokradeš



Obr. 11. Grafigraf – Autorství

„Tak to by bylo na dlouho.“ V podobném duchu se nesla většina odpovědí na tuto dvanáctou otázku dotazníku. Jednoznačně zvítězila idea, že je v podstatě opravdu jen na svědomí autora, jestli někde něco sprostě obkreslí nebo ne. Jde o tu nenápadnou hranici mezi „inspirováním se“ a krádeží. Každopádně snad každému se stal i opačný případ, kdy něco vymyslel naprosto sám, a po nějaké době natrefil na něco dost podobného jinde. Samozřejmě se starším datem vzniku, aby to bylo zajímavější. Otázkou je, jestli v takovém případě grafik opravdu myšlenku porodil sám za sebe, nebo v něm nevědomky uzrál nějaký nápad, který už dříve zaznamenal kdekoli jinde. Jak říkám, hranice je TAK tenká, že to prostě nelze objektivně a správně posoudit a už vůbec ne takto všeobecně, snad případ od případu. I tak to nemusí být vždy jasné.



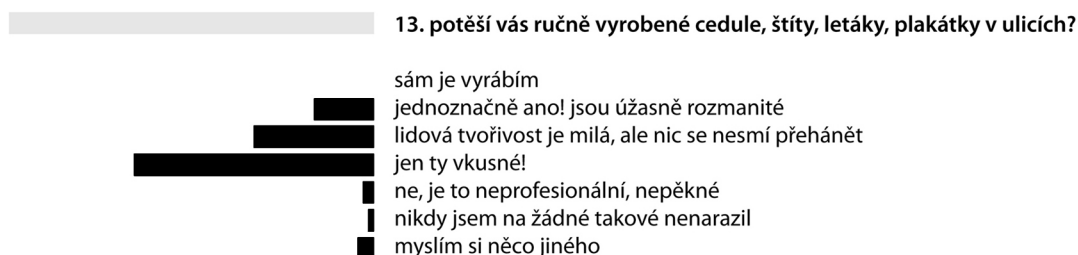
Obr. 12. Grafigraf – Autorství podle žen

Osobně bych řekla, že počítače a internet sice podobné chování lidem usnadňují, ale v principu je to neřešitelné... Ať už je to jak chce, je tato otázka v České republice samozřejmě ošetřena i právně. Avšak povědomí o autorském zákoně a právech není dostatečné; veřejnost, a často sami profesionálové, nejsou informováni a vzděláni. Z tohoto důvodu bych každému doporučila zasednout k nám známému počítači a na internetu si

jednoduchou cestou nalézt znění „zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorského zákona)“. A hned je člověk chytřejší. Zajímavý článek je i tento [5] – Obecně je třeba odlišit dvě roviny. Trestněprávní, kde stát postihuje chování „nekalých živlů“ různými sankcemi, a civilněprávní, kde se oběť musí bránit sama. Oblast grafiky a designu je spíše oblast civilního práva. (...) Kdo je autor? Pokud máme autora, máme osobu, které náleží autorská práva a povinnosti! Citace: „§5 Autorem je fyzická osoba, která dílo vytvořila.“ Zdánlivě prosté konstatování má v reálném životě mnoho úskalí. Proto platí obecná domněnka: „§6 Autorem díla je fyzická osoba, jejíž pravé jméno je obvyklým způsobem uvedeno na díle, není-li prokázán opak.“ Většinou se tedy jedná o známé © spojené s rokem vzniku díla a jménem autora (toto označení má však čistě informační hodnotu – dílo je chráněno automaticky, aniž by to na něm muselo být výslovně uvedeno a aniž by se autor musel jakkoli registrovat! Právní význam označení © je minimální, dá se pouze předpokládat, že by v případném soudním procesu mohlo označení zdůraznit fakt, že viník o tom, že se jedná o chráněné dílo, musel vědět, neboť je to na díle explicitně uvedeno. [6])

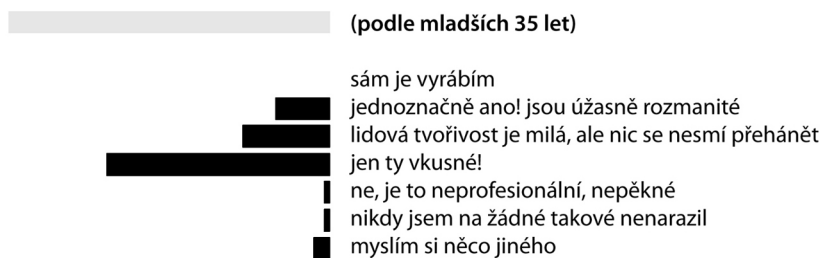
Určitě není od věci, zopakovat si základní pojmy... V praxi to však často dopadá jinak. Fakt, že se autor musí bránit sám, pokud nalezne někde zkopírované své dílo, je stěžejní. A je tedy jen na něm, o co v konkrétním případě jde, a jestli to tzv. „stojí za ty tahanice“.

3.7 Udělej si sám



Obr. 13. Grafigraf – Grafika svépomoci

U této otázky se všichni odpovídající víceméně shodli. „Jen ty vkusné“ zvolilo 63% grafiků a jedním dechem dodávali, že je u nás takových projevů velmi pomálu. (70% mladších 35 let, 45% těch starších). Pakliže se však jedná o „úděsné nevkusy“, vyvolává taková tvorba zcela opačný efekt, až znechucení.

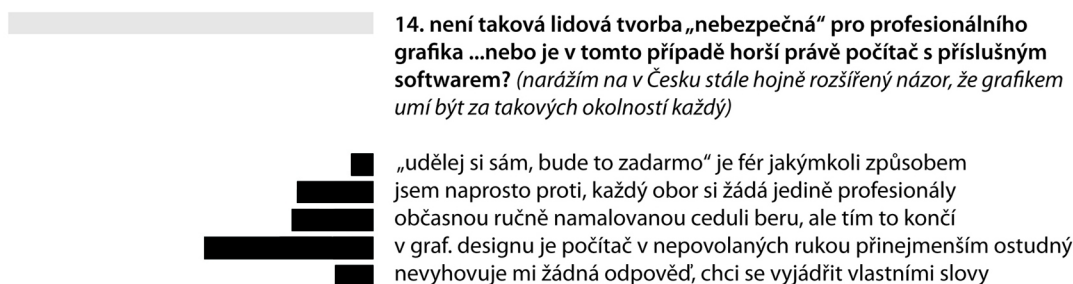


Obr. 14. Grafigraf – Grafika svépomocí podle mladších respondentů

„Ale pokud se člověk nachází výhradně v prostředí ruční tvorby (např. Indie apod.), nic ho asi neurazí a vše bude považovat za autentické, možná přestane i posuzovat...“ [Radana Lencová] Někdo v tom dokonce vidí budoucnost, autorský jedinečný rukopis, byť by trochu naivní, jiní zdůrazňují, že naštěstí ještě není doba, kdy by byl každý paskvil vítán pouze proto, že je ruční. V takové odpovědi je nicméně cítit, že taková doba možná jednou přijde(?) To si samořejmě netroufám odhadovat. Ale opravdu tady „ještě“ není, což vyvozují z odpovědí, v nichž jednoznačně vítězil názor, že jsme ochotní mít z takové aktivity lidí radost pouze pod podmínkou, že bude oku lahodící. A v neposlední řadě je důležité, aby byla vhodně zvolena technika vzhledem k záměru. Já osobně ji také vítám, byť se většinou jedná jen o náznaky dobré práce a nějaké extra povedené vývěsní štíty apod. v České republice nijak často nenalezneme.

„V Otrokovicích dělá jeden starý matador ručně všechny cedule na představení kina a divadla. Je profesionál a výsledek je perfektní. Proč ne. Počítač není zárukou ničeho, obsluhuje-li jej debil.“ [Martin Pecina]

3.8 „Rádoby grafici“ a neprofesionalita na poli grafického designu



Obr. 15. Grafigraf – Lidová ruční tvorba vs. počítačový diletantismus

„To je složitá otázka, ale vzhledem k tomu, že grafická studia u nás prosperují a přibývají nová, domnívám se, že minimálně část veřejnosti si uvědomuje, že některé věci musí dělat profesionálové. Lidová tvorba a profesionální design se vzájemně ovlivňují a možná se i potřebují. Může-li si každý koupit flétnu nebo míč, proč by si každý nemohl koupit třeba InDesign? Zarážející je spíš fakt, že i velké firmy nebo státní instituce svěří tvorbu vysoce komplexních zakázek (corporate identity, orientační systémy apod.) naprostým amatérům.“
[Filip Blažek]

Zvlášť v této kapitole se objevilo toliko pádných odpovědí, že nevím, co dřív vybrat a s čím vás dřív seznámit. A jelikož si chci trochu usnadnit práci, tak vám tady předložím všechny ty odpovědi, které se mi zdají zvláště povedené (a hlavně všeřikající) najednou.

„To je těžká otázka... jako teoreticky by bylo nejlepší, kdyby dělali všechny cedule, nápisy atd. profesionální designéři... jenomže to asi není možné. Navíc od laika to kolikrát může vypadat dobře a přirozeně... (pokud to není nějaký corel, přechod, vržený stín, gaussovské rozostření).“ [Petr Mazoch]

„Lidová tvorba nebezpečná být může do té doby, dokud se lidé nenaučí ocenit profesionální práci, i když je za vyšší cenu. Ale stejně tu budou lidi s myšlením typu 'Hele, synovec mýho švagra uměl pěkně malovat, když byl na základce. A teď dostal ten nový počítač a cosi tam šmudlí, nechám si od něj udělat CI, dám mu za to třeba čokoládu“
[Michal Žarníkov]

„Můj padesátiletý kolega dtpák říká, že každý, kdo má díru v *** si myslí, že je velký grafik... práce negrafika se pozná, ale každý má právo na to si vybrat povolání a už vůbec nemůžeme někomu zakázat tvořit...“ [Jaja Homolová] (zde mi nepřišlo vhodné citovat jedno jisté slovo, které ale všichni známe...)

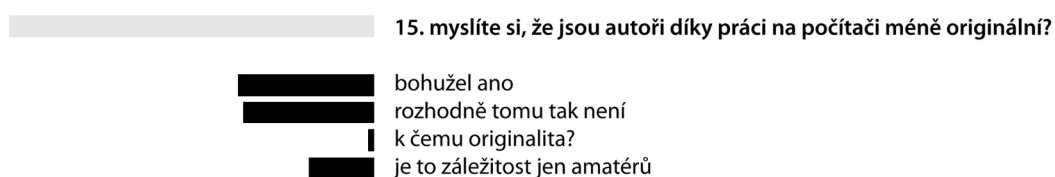
„Každý podnikatel je svého štěstí strůjcem, a pokud vloží peníze do kvalitního grafického designu, investice se mu vrátí. Ošklivá cedule a špatné webové stránky uříznou akorát ostudu.“ [AS]

„Je věcí klienta, aby byl dostatečně erudovaný, aby poznal profesionální práci od amatérské. Nebo si na takové rozhodování má najmout profesionály. Pokud takového poznání není schopen, časem by to mělo být i ekonomicky k jeho újmě.“ [Jan Kroll]

„Profesionalita – vzdělání v oboru – ještě vůbec nic neznamená. Ať si každý dělá, co chce, když tím neničí něco jiného, dodržuje zákony, a když to nejde z mých daní (narážím např. na veřejné zakázky v oboru, které často nesou ryzí punc amaterismu, ale honorovány jsou profesionálně).“ [Štěpán Malovec]

Závěr je jasný. Kdo umí, umí, vzdělání v oboru samozřejmě není zárukou ničeho. Ale pokud někdo dělá a přitom neumí, tak to na práci musí být každopádně vidět. Škodný na tom může být zadavatel, ať už vzápětí či časem... věřím v to, že kvalita-nekvalita práce se projeví. Velmi neblahým následkem jednání takových zadavatelů, kteří často upřednostňují kvantitu a nízkou cenu před kvalitou, je tedy využívání služeb levných „rádoby grafiků“, jejichž práce (která stojí za málo, jak sami uznávají nízkými cenami) však v první řadě poškozují jméno těch grafiků, kterých práce pak nemůže těm prvním cenou konkurovat. Je jen na zadavatelích, jak k problému budou přistupovat a je na samotných grafících, jak se dokážou prosadit. Jistou pomoc v nynější situaci na českém trhu se snaží řešit nedávno nově založená Unie grafického designu [7], která vznikla jako občanské sdružení grafických designérů, kteří jsou přesvědčeni, že dobrý grafický design jako významná součást každodenního života může přispět nejen k jeho zkvalitnění, ale i ke zvýšení konkurenceschopnosti českých výrobků a služeb na globálním trhu. Primárním cílem UGD je proto prostřednictvím článků a přednášek vysvětlovat veřejnosti význam grafického designu, a ve výsledku tak přispět ke kvalitnějšímu designu.

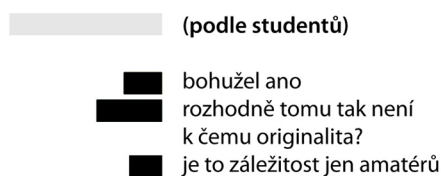
3.9 Originál je jen jeden



Obr. 16. Grafigraf – Originalita na počítači

Patnáctka je otázkou, která byla do poslední chvíle napínavá ze všech nejvíce... Množství lidí, kteří odpověděli na otázku zaškrtnutím jedné z možností, se rozdělilo velmi stejnoměrně, chvílemi vítězila odpověď „ano“, chvílemi „ne“, a neustále se to měnilo. Nakonec

zvítězilo „bohužel ano“ o jeden hlas. Tato nejednotnost a boj mezi exaktními odpověďmi ano/ne jsou dány tím, jak je tato otázka sporná.



Obr. 17. Grafigraf – Originalita na počítači podle studentů

Zajímavé je porovnání obrázků číslo 16 a 17, ukazuje se, že studenti a mladší lidé vůbec více volili zápornou odpověď. Je možné, že tento fakt je dán tím, že mladší lidé s počítačem vyrůstají a je pro ně tudíž něčím naprosto normálním a možnost ovlivnění tímto neblahým směrem (méně originality v projevu) si prostě nepřipouštějí. Na druhou stranu je zde onen názor, že počítač je jednoduše jen další ze škály nástrojů grafiky používaných, jen je nyní aktuální pro své nesporné výhody, a s originalitou jako pouhý nástroj nemůže mít nic společného.

Prezentované „grafigrafy“ nejsou zcela objektivní i proto, že velké množství lidí (zvláště na toto téma) odpovídalo vlastními slovy – jejich názory nejsou v grafech znázorněny. Z nabízených možností si nevybralo tolik lidí právě proto, že je tato otázka opravdu ožehavá. Za povšimnutí však stojí i možnost, že je to záležitost pouze amatérů, respektive lidí bez talentu, lidí, co si myslí, že počítač za ně zmůže všechno.

Počítače s sebou nesou „větší propojení se světem okolo. Větší vnímání již vytvořeného. Tím pádem jak úmyslné, tak neúmyslné ovlivnění úsudku a následně grafického návrhu.“ [Tom Vild] Někdo sdílí názor, že je to všechno zcela naopak, že díky počítači jsou grafikovy možnosti naprosto neomezené! Navíc je zde ještě plno neprobádaných míst a nikdo nemůže přesně vědět, co ještě počítače v budoucnu poskytnou.

„Profesionální designéry podle mě počítač neomezuje, naopak. Umožňuje jim totiž rychle realizovat množství skic a pohodlněji vybrat (a ověřit) ty nejlepší.“ [Filip Blažek] A já říkám, jde o čas. „V komerční sféře je to především tlak na rychlost zpracování („... moc se s tím nepárej, musí to být ráno hotové...“) a také určitá „schematičnost“ myšlení a přístupu na všech úrovních, od zadavatele až po autory.“ [neuveдено] Pokud je člověk limitován termínem, množstvím času, který má k dispozici na určitou zakázku, tak je jasné,

že něco jako pečlivost ustoupí do pozadí. Každý chce vše co nejdříve, ale proč? Protože na počítači je přeci všechno velmi rychlé? Dost mi to připomíná pověstný začarovaný kruh. „Díky počítačům musíme zvládnout několik zakázek denně. Dříve byla jedna zakázka na měsíc:) Bylo více času, a tím i více nápadů, méně konkurentů, dnes se škála stylů poměrně zaplňuje.“ [Lucie Čížková]

„V praxi se hojně využívá různých šablon a motivů ze starších prací, což vede k jednotvárnosti autorovy tvorby. Bohužel se toto děje hlavně z časových a finančních důvodů. Z pečlivé práce se tak stává příliš drahý produkt a ne každý si jej může dovolit.“ [Pavel Coupek]

Lidé se neshodli ani na nezákladnější myšlence v rámci této otázky... Jak je možné, že někdo vnímá počítač jako nástroj obrovské škály možností a druhý napíše, že je to technologie, která je určitým způsobem omezující? Nelze jinak, než zakončit tuto otázku bez jasné odpovědi a spokojit se s vysvětlením, že co grafik, to jiný přístup k jeho práci, jiné pojetí práce na počítači, jiné morální hranice v tom, co je inspirace a co už je krádež. Já osobně se ztotožňuji s názorem, že počítač je pohodlný, ale nabízí i laciná a rychlá řešení. „Bez tlaku na kvalitu a profesionální přístup je to jen stroj nabízející stále ta samá kliše a chyby. V rukou zkušeného designéra je naopak obrovským přínosem a lze i přes užití celosvětově identického softwarového vybavení vysledovat originální styl a charakter práce autora.“ [Štěpán Holič]

4 SHRnutí

„Tak, jako není např. pro kvalitu architektury klíčový materiál, ze kterého je dům postaven, tak dle mého soudu neřekne nic o kvalitě grafického designu pouhé sdělení, je-li vytvořen ručně nebo na počítači. V obou případech může jít o špičková i o podřadná díla. Počítač podobu designu jistě ovlivňuje, ale jeho konflikt s tradičními technikami necítím. Je to s ním však podobně jako s ohněm. Dobrý sluha, ale špatný pán. ;-)" [jméno neuvedeno]

Co říci na závěr. Ačkoli jsem si představovala, že budu po dopsání třetího oddílu o výsledcích dotazníkového šetření o něco chytřejší, pravděpodobně jsem se mýlila. Téma je natolik neuchopitelné, že prostě nelze udělat nějaký jednoznačný závěr, a jsem z toho všeho spíše trochu zmatená. Myslím, že už se budu asi opakovat, ale ono opravdu platí, že co člověk, to trochu jiný názor, zvláště u ožehavých otázek týkajících se originality a problémů s autorstvím... Nepředpokládala jsem to, ale malé procento lidí v dotaznících skutečně připustilo, že nějaký motiv, nápad, klidně a zcela vědomě okopírují z jiné již hotové a zveřejněné práce a nijak je to netíží. V takovém případě je však otázkou, zdali má takový grafik šanci se prosadit, zdali mu to takzvaně „projde“, protože si opravdu myslím, že takovýto extrém by se v grafickém designu objevovat neměl.

Sama ráda říkám, že všechno už bylo vymyšleno. Ale není to zcela pravda, pravdou je, že všechno, co už bylo vymyšleno, bylo sice vymyšleno (chytrá to myšlenka, že ano?), ale dá se udělat i jinak. Velice záleží na kontextu, na konkrétním zadání. To je to, co se mi na grafickém designu líbí. Není to umění pro umění, je to umění komunikovat. Grafik musí vzít v potaz veškeré okolnosti provázející určitou zakázku. Grafický design má prostě svoje mantinely, a to je na něm skvělé. Každá věc, která vznikne, má svůj přesný účel a podle něj také musí vypadat. Co se týče těch probíraných ručních technik, je to těžké. Myslím si, že grafik, který by se k nim vracet chtěl (u zakázek, které to podle něj vyžadují, byl by to v jejich případě vhodný výrazový prostředek), má ztíženou pozici, protože tu práci musí také umět prosadit i za cenu vyšších časových nároků, a tím pádem i za cenu vyšších nákladů. Svět je počítači zrychlen a není to špatně, jen by to chtělo, aby se ve vhodnou chvíli lidé dokázali zastavit a ocenit něco, co je bezesporu svěžím vánkem v záplavě unifikované počítačové tvorby dneška (což je sporné a spousta lidí s tímto nesouhlasí, ale osobně si myslím, že ať chceme nebo nechceme, ten hlavní proud v designu unifikovaný je, a je to i dílo počítače. Samozřejmě výjimky existují, a to je potom jenom dobře). Protože fakt, že něco, co je vytvořeno rukama, je nezaměnitelné, platí nadále.

5 FENOMÉNY

V poslední kapitole jsem se rozhodla zaměřit na probíranou ruční a počítačovou tvorbu z praktické stránky, protože uplynulé kapitoly byly všehovšudy teoretizováním na dané téma. Vybrala jsem dva výtvarníky, kteří pracují výhradně tradičně nebo s počítačem.

5.1 Ručně a zručně

Nejdříve se budu zabývat tradičními technikami. A co se lidem v Česku vybaví jako první, jakmile se jich zeptáte na ruční tvorbu v grafickém designu? Velké většině hned naskočí v mysli jedno jméno spojené neoddělitelně s jistou grafickou technikou a dokonce jednou konkrétní institucí. Samozřejmě, mluvím o Michalu Cihláři a jeho práci pro Pražskou zoologickou zahradu.

„Michal Cihlár je posedlý linorytem od svých dvaceti let a tuto velice pracnou klasickou grafickou techniku dovedl postupně k naprosté dokonalosti. Cihlářova užitá grafika se však neomezuje jen na práci pro zoo, známé jsou jeho úpravy a ilustrace knih (mnohokrát oceněné), plakáty, poštovní známky, linorytové tapety (např. pro českou restauraci na světové výstavě v Seville 1992; s fotografem Rudo Prekopem se zasloužil o vznik Warholova muzea v Medzilaborcích a o jeho výtvarnou podobu; pro Pražskou zoologickou zahradu pracoval od r. 1997 – vytvořil krásné plakáty, reklamní a upomínkové předměty a vůbec celkové výtvarné řešení zoologické zahrady, pracoval na něm i se svou ženou Veronikou Richterovou.“ [8]

Cihlárův přístup k užití grafice je extrémním přístupem, kdy technika je dána předem a osobnost, která zakázku provádí, se do ní promítá se vším všudy. Samozřejmě je to vlastně proti celé filozofii, kterou v této práci prosazují (volit techniku úměrně k zakázce), nicméně bez výjimek by nebylo pravidlo a Michal Cihlár je jednoznačně člověk, který si to může dovolit. V rozhovoru pro časopis Font (v roce 2004) však přiznal, že je to tak trochu začarovaný kruh a také že díky tomu se stane už méně často, že přijme nějakou novou práci. „Většinou řeknou: Nám se kampaň pro zoo líbí a chceme to také tak a já jim na to pak řeknu, že by to uškodilo úplně všem. Já už nemám zájem za každou cenu hledat novou polohu, takže si vlastně uzavírám cestu. Zajímá mě ale možnost určitého nabalování, když například někde vychází třeba kniha o zoo, tak se promítnout i do ní. Líbí se mi, když to nabírá nějakou spirálu, která se odvíjí do čím dál většího okruhu. Protože já musím mít

jistotu, že se nedřu zbytečně, že to lidi fakt uvidí...“ [9] Michal Cihlář už od roku 2006 pro pražskou zoo nepracuje. S ředitelem Petrem Fejkem se nerozešli právě v dobrém, nicméně do dnešních dnů nemá zoo žádný nový oficiální styl. [10]



Obr. 18. Fragment z vizuálu používaného Pražskou zoo

Ačkoli následující obrázek nesouvisí příliš s grafickým designem, stejně vám ho musím ukázat. Kdybych totiž někdy měla jen nepatrnou možnost prohlédnout si deníky z cest, které si Michal Cihlář pravidelně vytváří, tak bych to dělala pravděpodobně až s nábožnou úctou. Tento pocit mám proto, že už jen z této jediné fotky vypadají úchvatně.



Obr. 19. Deníky z cest Michala Cihláře

5.2 Digital art

Dlouho jsem přemýšlela, jak pojmut tuto téměř poslední kapitolku. Mohla bych zde uvádět nespočet internetových adres, mohla bych mluvit o všech a přitom o nikom konkrétněji. Pokud chcete vidět parádní čistě digitální práce, stačí zasednout k internetu a chvíli brouzdat. Adresy, které nezklamou, uvádím pro zajímavost v seznamu na straně 45.

Nicméně, dopadne to zcela jinak, budu psát (po vzoru předchozí kapitoly) pouze o jednom konkrétním grafickém designérovi, o takovém mém pomyslném „zástupci“ právě digitálních postupů. I když neříkám, že ona slečna neumí vzít tužku do ruky.



Obr. 20. Venušanka

Poznááte ji? Jednoduché, plošné ilustrace jsou pro ni typické. Její styl je mi velmi blízký, a proto představuji právě ji. Petra Štefanková je grafická designérka, ilustrátorka, režisérka animovaného filmu, věnuje sa tvorbě „corporate identities“, 2D/3D animacím i webdesignu a digitálnímu umění. Žije v Londýně, avšak pochází ze Slovenska. Už ve svém mladém věku je slavná bez nadsázky po celém světě. Získala bezpočet ocenění, televizní stanice Channel 4 ji zařadila mezi nejvýraznější talenty v Británii do 30 let. Pracuje převážně s vektorovou grafikou a vytváří ji pomocí tabletu. Myslím, že je to ukázkový příklad sice „jednoduchého“, avšak velmi efektního využití (ná)stroje – počítače.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 MOJE PRÁCE

Zadáním praktické části bakalářské práce bylo „**Corporate design imaginární firmy s uplatněním vysokého podílu autorsky pojatého výtvarného sdělení (např. dominance kresebných postupů)**“. S výběrem techniky a cíle, jak a pro jakou fiktivní firmu ji vlastně použít, jsem neměla větších problémů.

6.1 Technika

Linoryt mi byl vždycky blízký, pro svou přirozenost, relativní jednoduchost zpracování a tisku..., a přitom je v něm něco „více“ než např. v pouhé kresbě (ve vsí úctě ke kresbě jako takové). Ve svém projevu tíhnu k plošnému vyjádření, v práci s počítačem preferuji vektorovou grafiku, definice obrysu a výplně mi většinou plně stačí ke ztvárnění a vyjádření toho, co chci říct. Tyto dva nestejnorodé přístupy k práci mají tudíž něco společného! Na druhou stranu už jsem lino neměla v rukou pěknou řádku týdnů (pouze pod nohama), a tak jsem se těšila, že se k této technice zase jednou vrátím. Pokud tady však mluvím o relativní jednoduchosti, slovo „relativní“ bych měla několikrát podtrhnout, protože nikdy více nebylo použito na správnějším místě. Linoryt je jednoduchý nebo složitý hlavně tak, jak si ho tvůrce sám udělá. Přiznám se hned zpočátku, že několikabarevné rozsáhlé linoryty po vzoru již zmiňovaného Michala Cihláře jsem nepřipravovala ani v nejdůležitějších snech (a budiž to pochopeno a odpuštěno), a tak nakonec vznikla práce, linoryty dílčí, jednobarevné, následně scanované a editované v „digitálním světě“, ale s ohledem na to, aby neztratily, pokud možno, nic ze svého kouzla.

6.2 Fiktivní čajovna

Firma, která se měla stát nositelem plodů takové práce, měla být imaginární. A když fikce, tak pořádně ulítlá, řekla jsem si. Kdy se zase stane, že budu vkládat tolik úsilí do projektu, který nemá hranic? Technika, která je svým projevem přirozená, na nic si nehraje, ale je v ní i kousek náhody, si zaslouží něco neobvyklého, a jelikož je na českém trhu (v některých městech určitě) nedostatek čajoven, bylo rozhodnuto právě o tomto druhu podniku. Projekt se nakonec ustálil na podobě **internetového obchodu** s čajem, kdy ještě lépe vynikla konfrontace tradiční techniky a čistě technického světa – internetu.

6.3 O čajovnách obecně a o té jedné – o eTEARoom

Čajovny se v České republice profilují všechny velmi podobně. V komunikaci se zákazníkem hrají na jednu notu. Naprosto odlišná kultura spjatá s pitím čaje, šamanství spojené s omamnými účinky leckterých produktů čajoven. Dálný Východ, Indie, Čína, země, odkud pocházejí kvalitní čaje; kultury, které určují všeobecné ladění vizuální čajoven po celém světě. Zajisté, má to svoji logiku, ale proč nejit do něčeho trochu odlišného? Přírodní aspekt, kterého jsem se ani přesto nechtěla vzdát, je v mém zpracování identity firmy zakořeněn právě v oné ruční práci, v čase, který jsem strávila nad každým jednotlivým obrázkem, v bolesti (ano, i nehoda s rydlem na sebe nenechala dlouho čekat, naštěstí se poté již neopakovala). Je to, myslím, cítit i v záměrném ponechání nedostatků otisku velmi starého, špinavého a poškozeného lina. Jenom sehnat toto lino, nebylo zcela jednoduché, jelikož se v dnešní době vyrábí lina naprosto nevhodná pro tuto techniku, a to pěnová, s výlisy na jedné nebo dokonce obou stranách, příliš měkká, lina s filcem nalepeným ze spodní strany. Ale podařilo se nakonec, a pěkné, tvrdé staré nefalšované lino se ocitlo v mém dosahu. Avšak bylo opravdu hodně staré a leccos asi už zažilo – bylo to na něm vidět, ani koupel nepomohla dokonale. Ale tím lépe, řekla jsem si.

Co mělo být neotřelé v přístupu k vizuálu čajovny, bylo celkové pojetí její filozofie. Nově narozená internetová čajovna bude nezvyklá, barevná a mimozemská. Nápad vznikl velmi jednoduše, a to slovní hříčkou z anglického názvu internetové čajovny (*e-tearoom*). Po vyslovení tohoto sousloví máme jasně na jazyku mimozemšťana. Slavný E. T. dostane svůj pokoj k odpočinku. Zkratka E. T. je zkratkou anglického slova *extra-terrestrial*, což neznámá nic jiného, než „mimozemský“. A právě takový je slibovaný zážitek z čaje zakoupeného v této čajovně. Název jsem ponechala tedy právě takový, aby bylo jasné, proč nese čajovna přídomek (mimozemská)... a vznikla eTEARoom. Způsob psaní vychází ze ztvárnění samotné značky, která je typografická, bez mezer, slovo TEA je zvýrazněno pouze tím, že je více vyryto, tudíž z tmavého obdélníku doslova září. Další typografie probíhá na běžné úrovni, bezpatkový font Franklin Gothic spojuje celou práci v jeden celek, působí jako protipól všemu ručnímu, roztřesenému a neuhlazenému, zároveň však svou hlubokou tradicí nekřičí do světa nic kompromitujícího a velmi jemně, nenápadně a elegantně dokresluje celý vizuál.

Jako hlavní „maskot“ čajovny byla zvolena čajová konvička, stylizovaná do podoby létajícího talíře, teoreticky by se dala ztvárnit i v plně funkční reálné podobě.

Fakt, že se jedná o internetový obchod, s sebou nese jiný přístup k práci, než kdybych řešila „kamennou“ čajovnu. Důraz je kladen na odlišné produkty korporátního stylu, především jde o návrh webových stránek (zde jsem vytvořila i simulaci stránek ve flashi, a kdo ještě neviděl linorytový web, má nyní jedinečnou možnost). Dále je ve hře samozřejmě minimanuál značky čajovny (mini-minimanuál), základní merkantilní tiskoviny, letáčky, další propagační materiály, a v neposlední řadě sáčky, pytlíčky, štítky, obaly pro přepravu poštou, drobnosti k zásilce, certifikát kvality dodávaného čaje apod. Do pozadí ustupují (respektive nejsou vůbec třeba) produkty typu nápojový lístek, cenovky, vybavení čajovny...

6.4 Stručný závěr; už se stejně těšíte na obrázky, že?

Celou práci na korporátní identitě této mojí fiktivní čajíčkárně (jak jsem si ji sama pro sebe nazvala) provázela radost z návratu k ruční technice. Ona je samozřejmě časově náročnější, ale odpočinek od počítače poslední dobou vítám vždy. Myslím, že srovnávání těchto dvou „možností“ jsme si dost a dost užili v teoretické části této práce, jen bych chtěla zdůraznit, že hlavně neblahý vliv počítače na zdraví uživatele je zcela patrný a neměl by být přehlížen. Ve chvíli, kdy jsem už měla za sebou veškeré rytí, a kdy jsem se ocitla v grafické dílně, plné chemických pachů barev a terpentýnu, jsem cítila, že budu s touto svou prací spjata jaksi „více“ než kdybych ji prostě nechala vyjet z tiskárny. Ano, zničila jsem si jakžtakž vypěstované nehty, ale za tu námahu, kterou člověk ze sebe musel vydat například „jen“, aby uvedl v činnost tiskařský lis větších rozměrů, za to to celé stálo. Ovšem... jak řekla moje sestra, nemůže se takový přístup k práci provozovat pořád. A to opravdu nejde, už jenom proto, že by nám to v reálném světě hnedtak někdo nezaplátil (a jsme zase u toho známého rčení, že čas jsou peníze). Snad se v budoucnu postoj investorů a zadavatelů změní a nebudou na ten čas hledět tolik, příliš. Nicméně, mohlo by být hůř, musíte se mnou souhlasit, že tradiční ruční technika přeci jen není ještě odsouzena býti nechána promlouvat pouze ve fiktivních studentských projektech. Ale teď už na řadu přicházejí slibované obrázky:



Obr. 21. Vizuální podoba webových stránek eTEARoom



internetová čajovna (mimozemská)

Obr. 22: Značka internetové čajovny



Obr. 23. Plakát, minimanuál a vizitky

ZÁVĚR

Závěr už je to v této práci několikátý (viz str. 31, 34 a 41). A tak tento, už opravdu poslední, bude jen velmi krátký. Z mé práce jsem vyvodila pár rad, které je třeba mít neustále na vědomí:

1. Ani počítač a nejnovější software, ale ani vykreslená ruka, NEJSOU zárukou, že bude výsledná práce famózní, a padnouci „jako ulitá“ dané zakázce.
2. Snažte si najít svůj rukopis, který dokážete vdechnout do každé svojí práce, ať už počítačové nebo tradiční, ovšem pozor v takovém případě, abyste se tak nedostali do vlastní slepé uličky.
3. Buďte i psychologové a své zákazníky přesvědčujte, přesvědčujte. A přesvědčujte. (časem by to mělo být snad čím dál jednodušší)
4. Když vám přijde dotazník, vyplňte ho a pošlete zpět, někdo vám bude velmi vděčný (ale sama nemám čisté svědomí v tomto bodě).
5. Občas si napište nějakou bakalářku, zjistíte přitom velké množství zajímavých informací a budete dělat věci, které jste doposud nebo dlouho nedělali.
6. Pracujte rukama, myslete hlavou, kaligrafujte čím chcete a oprašujte svůj počítač.
7. Neseďte u toho pořád, jděte na bazén nebo na masáž.
8. Nekopírujte cizí výtvarná díla(!)

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dejín grafického dizajnu*. 1. vyd. Bratislava: Slovenské centrum designu, 2006. 224 stran. ISBN 80-968658-5-4.
- [2] ZELENKA, Pavel. *Svět tisku – Neville Brody: co teď?(rozhovor)*. Typo, 2004, číslo 10, str. 16–21.
- [3] ZÁRUBA, Alan, SŮVA, Lubomír. *Hlavně at' to jede! Kulatý stůl o typografii*. Rozrazil, 2006, číslo 5, dostupný online ze [http://www.vetrnemlyny.cz/rozrazil/index.php?action=viewcopy©_id=&part_id=34].
- [4] HRYCH, Pavel, NAVRÁTIL, Aleš. *Pavel Beneš (rozhovor)*. Font, 2002, ročník XII., číslo 65 (5/02), str. 4–7.
- [5] PUNČOCHÁŘ, Pavel. *Autorské právo v grafice a designu*. Interval.cz, 24. 5. 2002, dostupný online ze [<http://interval.cz/clanky/autorske-pravo-v-grafice-a-designu>].
- [6] *Autorské právo*. Wikipedie, otevřená encyklopedie. Poslední editace 22. 4. 2008, dostupný online ze [http://cs.wikipedia.org/wiki/Autorsk%C3%A9_pr%C3%A1vo].
- [7] Unie grafického designu, online ze [<http://www.unie-grafickeho-designu.cz>].
- [8] FIALA, Jiří. *Totální neobyčejný realizmus*. Vesmír 82, červenec 2003, pdf formát dostupný ze [<http://www.vesmir.cz/clanekPDF.php3?CID=1857&YID=1879>].
- [9] HRYCH, Pavel, NAVRÁTIL, Aleš. *Michal Cihlár (rozhovor)*. Font, 2004, ročník XIV., číslo 77 (5/04), str. 4–7.
- [10] KALDA, Martin. *Souboj na ostří nože*. Designportal, 21. 8. 2008, dostupný online ze [<http://www.designportal.cz/nazory-komentare/michal-cihlar-zoo-praha-souboj.html#>].

ZAJÍMAVÉ WEBOVÉ STRÁNKY

<http://arsthanea.com>

<http://www.shinybinary.com>

<http://www.petrastefankova.com>

<http://www.yetanotherface.com>

<http://www.deviantart.com>

<http://www.computerarts.co.uk>

<http://www.grafika.cz>

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1. Grafigraf – Respondenti.....</i>	<i>17</i>
<i>Obr. 2. Grafigraf – Co grafici ještě dělají rukama.....</i>	<i>18</i>
<i>Obr. 3. Grafigraf – Počítač v životě grafika.....</i>	<i>19</i>
<i>Obr. 4. Grafigraf – Život bez počítače podle studentů a pedagogů.....</i>	<i>19</i>
<i>Obr. 5. Grafigraf – Vliv počítače na grafický design.....</i>	<i>20</i>
<i>Obr. 6. Grafigraf – Výhody.....</i>	<i>21</i>
<i>Obr. 7. Grafigraf – Výhody podle profesionálů.....</i>	<i>22</i>
<i>Obr. 8. Grafigraf – Co by, kdyby.....</i>	<i>24</i>
<i>Obr. 9. Grafigraf – Návrat k tradici?.....</i>	<i>26</i>
<i>Obr. 10. Grafigraf – Návrat k tradici podle žen.....</i>	<i>26</i>
<i>Obr. 11. Grafigraf – Autorství.....</i>	<i>27</i>
<i>Obr. 12. Grafigraf – Autorství podle žen.....</i>	<i>27</i>
<i>Obr. 13. Grafigraf – Grafika svépomocí.....</i>	<i>28</i>
<i>Obr. 14. Grafigraf – Grafika svépomocí podle mladších respondentů.....</i>	<i>29</i>
<i>Obr. 15. Grafigraf – Lidová ruční tvorba vs. počítačový diletantismus.....</i>	<i>29</i>
<i>Obr. 16. Grafigraf – Originalita na počítači.....</i>	<i>31</i>
<i>Obr. 17. Grafigraf – Originalita na počítači podle studentů.....</i>	<i>32</i>
<i>Obr. 18. Fragment z vizuálu používaného Pražskou zoo.....</i>	<i>36</i>
<i>Obr. 19. Deníky z cest Michala Cihláře.....</i>	<i>36</i>
<i>Obr. 20. Venušanka.....</i>	<i>37</i>
<i>Obr. 21. Vizuální podoba webových stránek eTEAroom.....</i>	<i>42</i>
<i>Obr. 22. Značka internetové čajovny.....</i>	<i>42</i>
<i>Obr. 23. Plakát, minimanuál a vizitky.....</i>	<i>42</i>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1. Dotazník (3 strany)

PŘÍLOHA P 1: DOTAZNÍK (3 STRANY)

Takto vypadalo 16 otázek dotazníku, který měli lidé za úkol vyplnit.

Označit šlo i více odpovědí.

0. jméno (alespoň iniciály, prosím)

1. pohlaví muž žena

2. věk nezletilý 18–24 let 25– 34 let
 35– 49 let 50–69 let 70 a více tajný

3. nejvyšší dosažené vzdělání

- nedokončené základní
- základní
- škola života
- vyučen bez maturity
- středoškolské s maturitou
- vyšší odborné
- vysokoškolské

4. základní vztah ke grafickému designu

- praktik
- teoretik
- skeptik
- jiný:
- výtvarník (negrafik)
- nevýtvarník (laik)
- student GD

5. jaké povolání v současné době vykonáváte?

6. kreslíte, malujete, píšete delší texty vlastní rukou, kaligrafujete, vyrábíte něco ručně?

- skicuji svoje myšlenky
- píšou milostné dopisy
- skládám origami
- kaligrafuji
- kreslím, co vidím
- ruční techniky jsou součástí konečného výsledku mé práce
- nedělám nic
- vyrábím práníčka pro přátele
- umím znakovou řeč
- vyšívám
- maluji slunečnice ve větru

nějaké další nápady? :-) co vás k tomu vede?

7. kolik hodin denně v průměru strávíte u počítače?

- počítač nemám
- méně než 2 hodiny
- 2–4 hodiny
- 4–11 hodin
- 12–18 hodin
- 24 hodin

8. myslíte si, že počítač jako takový ovlivňuje podobu grafického designu?

- stoprocentně ano, lidé nevědí, co je tužka, a taky to tak vypadá
- relativně
- jen v dobrém
- doba si poč.technologie prostě žádá (i se svým případným špatným vlivem)
- spíše ne, autoři se přece nenechají ovlivnit
- v žádném případě, je to pouhý nástroj
- chci se rozepsat:

9. jaké jsou podle vás největší výhody počítače v tomto oboru?

- rychlost
- pohodlí, už nikdy si nezašpiním ruce
- půlku práce počítač vymyslí za mě
- zlepšuje se poměr „cena / výkon“
- komunikace přes počítač, v grafickém designu k nezaplacení
- je toho tolik, že nevím, co dřív zdůraznit!
- nemá výhody

další?

10. kdyby bylo možné počítačovou tvorbu přímo „zakázat“, k čemu by to vedlo?

(když pomineme, že je to nereálné)

- lidé by si tak své i cizí práce více vážili
- už bychom nikde nenarazili na cliparty
- kolem nás je málo originality, to by se změnilo
- v každé práci by byla více vidět osobnost autora, nebyly by „bez ducha“
- práce by byla zase doménou pouze profesionálů
- každý by byl pečlivější, musel by nad vším strávit více času

11. vítáte návrat k tradičním technikám v grafickém designu (byť následně zdigitalizovaných)?

- ano, lahodí oku, a sám je praktikuji
- ano, ale sám to nedělám, je to zdlouhavé
- myslím si něco úplně jiného (*jaké techniky se vám třeba líbí?*):
- ne, je to přežitě
- nikdy!

12. je díky moderním technologiím těžší otázka autorství?

- autor musí být opatrný na to, co pouští z rukou, aby mu to někdo hned nezcičil
- klidně obšlehnu nápad z internetu, stejně to nikdo nemá šanci zjistit
- nevím, všechno už přece bylo vymyšleno
- kruh bude vždycky shodný s jiným kruhem
- myšlenka nad zlato, bohužel lze díky počítači dosáhnout podobných výsledků
- myslím, že je to jedno, počítač nepočítá, krást se mohou bohužel i nápady
- ničeho takového se nemusíme obávat, autor je vždy nezpochybnitelný

máte více co říct na toto téma???

13. potěší vás ručně vyrobené cedule, štíty, letáky, plakátky v ulicích?

- sám je vyrábím
- jednoznačně ano! jsou úžasně rozmanité
- lidová tvořivost je milá, ale nic se nesmí přehánět
- jen ty vkusné!
- ne, je to neprofesionální, nepěkné
- nikdy jsem na žádné takové nenarazil
- myslím si něco jiného

14. není taková lidová tvorba „nebezpečná“ pro profesionálního grafika ...nebo je v tomto případě horší právě počítač s příslušným softwarem? (narážím na v Česku stále hojně rozšířený názor, že grafikem umí být za takových okolností každý)

- „udělej si sám, bude to zadarmo“ je fér jakýmkoli způsobem
- jsem naprosto proti oběma možnostem, každý obor si žádá jedině profesionály
- občasnou ručně namalovanou ceduli beru, ale tím to končí
- v grafickém designu je počítač v nepovolaných rukou přinejmenším ostudný
- nevyhovuje mi žádná odpověď, chci se vyjádřit vlastními slovy:

15. myslíte si, že jsou autoři díky práci na počítači méně originální?

- bohužel ano
- rozhodně tomu tak není
- k čemu originalita?
- je to záležitost jen amatérů

proč tomu tak podle vás je?

16. dokážete si představit život a práci bez počítače? :)

- ano
- ne