

VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE ((c) 395868)

- Sémantika - nauka o významu výrazů z jazyka
- Sémiotika - nauka o znacích a znakových systémech
- Teorie a dějiny umění (zejména fotografie a filmu)
- Grafický design, estetika, reklama, móda...
- Dobrá vizuální komunikace: schopnost doručit informaci

Vizuální znamená vztahující se k zrakovému vnímání. Komunikace je přenos informací:

Kto (komunikátor) - hovoří čo (komuniké) - komu (komunikant) - čím - prostřednictvím akého média
- s akým úmyslem - s akým účinkem.

- Verbální / neverbální (proxemika, kinezika, posturologie, gestika, mimika, vizika, haptika)
 - Aktuální / reprodukováná
 - Interpersonální / skupinová / masová (jeden viacerým) / interaktivní
-

Médium = nástroj, který umožňuje zprostředkovat či ukládat informaci.

Např. písmo, kresba, kniha, noviny, gramofonová deska, billboard, rozhlas, kino, Internet.

- Primární komunikační média = zprostředkovatele sdělení mezi účastníky komunikace, tzn. soustavy znaků a pravidel
- Sekundární komunikační média = umožňují zaznamenávat sdělení, přenášet je a reprodukovat je co největšímu počtu lidí.

Pokud máme s někým komunikovat, musíme mít stejné mentální obrazy pro tytéž věci, musíme sdílet JAZYK. „Zásobárnu“ mentálních obrazů sdílených určitou skupinou lidí nám zaručuje KULTURA.

- Kategorizace – mysl má systém pro řazení existujících předmětů do tříd
- Tato schopnost nám umožňuje přemýšlet, vytvářet jazyk, komunikovat
- Platón: IDEJE = modely, které existují utříděné v duši
- Aristoteles: SUBSTANCE = každá kategorie může být popsána seznamem vlastností

MIMESIS = nápodoba skutečnosti. Sokrates: „aby obraz byl obrazem, nesmí reprodukovat předlohu.

Pokud by bohové stvořili dokonalý obraz Kratila, nebyl by to jeho obraz, ale jeho dvojník.“

In effigie - obrazově, tj. zástupně: pověsit vyobrazení zločince místo zločince.

Re-prezence je znovuzpřítomňování (mentálního obrazu) předmětu, zážitku.

Reprezentace je použití znaků (obrazů, pojmů), které zastupují něco jiného.

- Za schopnost vzpomínání a představování neexistujícího vděčíme fantazii (obrazotvornosti) = schopnost reprezentovat si ve vlastní duši mentální obrazy.

Eidetická redukce je imaginativní variace, jejímž cílem je docílit redukce fenoménu k jeho podstatě.

Výsledná redukce musí být čitelná – zachová základní znaky a proporce. (Picasso – litografie býka).

Eidetická podstata – každý variabilní a subjektivní prvek je eliminován.

Byzantské umění (Andrej Rublev) – odmítnutí realistického zobrazování. Obraz MUSÍ být jasně odlišný od příbuznosti s reálným světem. Jde o zdůraznění duchovního rozměru a symbolického významu. Vědomě odmítá proporce a popis prostoru.

SÉMIOTIKA:

- ZNAK - cokoliv, co můžeme použít k tomu, abychom vyvolali v mysli věc jinou.
- Ke znaku připojujeme jeho VÝZNAM.
- SEMIÓZA = proces přiřazování
 - o K pojmu, predmetu alebo javu priradujeme príslušný znak
 - o K znaku priradujeme jeho význam

Motivované znaky jsou takové, kde existuje jasná souvislost mezi označující a označovanou složkou, mezi formou a obsahem jednotlivých znaků. Sem patří onomatopoické výrazy (kukačka, prskat, šuškat), fotografie, malby, mapy, grafy, chemické vzorce, **piktogramy**.

- Vztah stromu a jeho kresby je **IKONICKÝ** – je podoba s reálným výzorom stromu.

Konvenční znaky jsou takové, kde obě složky spojuje jen konvence. Patří sem jazykové znaky, číslice, písmena, atd.

- Vztah stromu a jeho označení „strom“ je **ARBITRÁRNÍ** – není mezi nimi žádná podoba.

Diadická (dualistická) semiotika: (Ferdinand de Saussure)

- ZNAK = jednota označujícího – signifikant (signifier) a označovaného – signifikát (signified).

Triadické pojetí znaku: (Charles Sanders Pierce)

- OBJEKT (referent, denotát) = cokoli, co může být myšleno. (Např. myslím na strom.)
- ZNAK (symbol, designátor) = reprezentant, popisuje objekt. Referuje na něco mimo sebe.
- INTERPRETANT (pojem, designát) = význam získaný dekodováním či interpretací znaku.
- Odmítá myšlenku stálého vztahu mezi označujícím a označovaným
- Znak se nevztahuje přímo k určitému reálnému objektu, nýbrž se k němu vztahuje skrze interpretaci, která je symbolizována znakem a referuje k objektu

3 způsoby jak ZNAK reprezentuje OBJEKT:

- IKONA = znak, který reprezentuje na základě podobnosti. (Fotografia mačky)
- INDEX = znak, který má přímý vztah k reprezentovanému, odkazuje. (Odtlačok labky)
- SYMBOL = znak, který je ustanovený zvykloštní normou. Jeho spojenie s objektom je naučené a sdílené - není zde podoba mezi znakem a zobrazovaným. (Slovo mačka)

Dělení ikon:

- obrazy: optické (fotografie, portréty, mapy, ale také filmový záběr); sluchové (zvukomalebná slova); čichové (parfémy napodobující vůně květin); chuťové (napodobující různé příchutě);
- diagramy: zobrazují strukturu jevů
- metafory

Piktogram = Ikonický znak (motivovaný)

Symbol = Arbitrární znak (konvenční)

Ideogram = Indexovaný znak (motivovaný + konvenční)

ISHI: „Nemám žádné jméno, protože tu nejsou lidé, kteří by jej vyslovili.“

„ČTENÍ“ ZNAKŮ:

- DENOTACE označuje to co vidíme, bezprostřední význam.
- KONOTACE označuje symbolický, hlubší význam, odkaz.
- Mytologie je přechod od konotace k denotaci.
- Koncepce mýtu: Roland Barthes. Reklama je ukázkou tvorby mýtů.
- OBJEKTIVNÍ SIGNIFIKANT (signifier) – očekávaná reakce diváka ze strany tvůrce.
- SUBJEKTIVNÍ SIGNIFIKANT (signifier) – osobní konotace založené na životních zkušenostech a vzpomínkách.
- KONTEXT je rámcem, v němž je na sdělení pohlíženo.
- METAFORA je přenášení významu na základě vnější podobnosti.
- METONYMIE je vyjádření ideí zástupným obrazem, který nemá se sdělovanou informací vizuální podobnost, ale obsahuje její smysl.
- SYNEKDOCHA se používá pro vyjádření celku jeho částí a obráceně – celek reprezentuje svoji část (Eiffelova věž).
- PERSONIFIKACE je připisování lidských vlastností neživým věcem.
- OXYMÓRON je spojení znaků, které se významově navzájem vylučují.
- APROPRIACE je přesun významu entity do jiného významového kontextu, přičemž dochází k transformaci původních významů.
- SYMBOL – reprezentuje ideu, jev nebo fyzickou entitu. Jeho smyslem je doručení významu.
- ALEGORIE – komplex symbolů; nelze jej intuitivně dešifrovat, je nutný interpretační klíč.
- ATRIBUT – neodlučitelná vlastnost.

INTERPRETACE PROSTORU:

- Lineární perspektiva (**renesance**: na 1 úběžník - Brunelleschi)
- Ortogonální, Obrácená, Vertikální, Hierarchická perspektiva

Anamorfická distorze = deformovaná projekce perspektivy, kdy divák musí sledovat deformovaný obraz z určitého úhlu či použít určitý nástroj pro rekonstrukci obrazu (malby na chodnících).

Z hlediska vzkazu, který obrazy nesou divákovi, se dělí obrazy na:

- **Informativní**: čistě a objektivně informují bez hodnotového soudu. Např. fotografie z novin doprovázející zprávu, webové stránky.
- **Explicitní**: objasňují, jak se co událo, jak co funguje, jak co udělat (návody).
- **Direktivní**: obsahují pokyn, ukazují divákovi směr, kterým se má jeho interpretace ubírat. Chce diváka – příjemce vzkazu ovlivnit.
- **Expresivní**: působivé, mají výraz. Demonstrují osobní přístup tvůrce.

Propaganda (lat. propagare = rozlašovat) je systematické rozšiřování názorů a informací za účelem vyvolání nebo zesílení určitých postojů nebo jednání. Součástí propagandy je tendenční vysvětlování a modifikace postojů podle aktuální situace a přesvědčování o správnosti propagované myšlenky. Propaganda: oslavná nebo očerňující. Propagandu je třeba odlišovat od jiných forem prezentace, ovlivňování nebo manipulace s veřejným míněním např. propagace, agitace, reklama, osvěta...

ISOTYPE: International System Of Typographic Picture Education (Mezinárodní vzdělávání pomocí obrazů) je metoda zobrazování informací v obrazové formě, které by byly globálně srozumitelné.

HISTORIE MÉDIÍ

Archaická prehistorická doba: Mýtická orální společnost, kmenový systém, cyklické pojetí světa. Komunikace obrazem, ústní tradicí, performancí šamana.

Starověk: Zrod a vývoj fonetické abecedy a psaného písma. Strukturovaná společnost (Řecko, Řím). Zrod literární tradice, tudíž lineárního pojetí skutečnosti, pojem času.

Řecko a Řím: Zrod humanistických a přírodovědných disciplín (filosofie, rétorika, matematika, geometrie, astronomie, poezie, umění). Demokracie, pojem stát, právo. Média jako prostředek k vyjádření náboženských, politických a vědeckých myšlenek. Vznik akademií, rétorických škol.

Křesťanská středověká Evropa: Univerzalita sdělení, náboženský mysticismus. Klášterní centra vzdělanosti se pokoušela zachránit odkaz antiky — scholastika. Manuscript — ručně psaná kniha. Za Karolinské renesance vznikají univerzity jako nezávislá centra vzdělanosti — Bologna 1088.

Renesance: Rozvoj umění, architektury, filozofie, společenských i přírodních věd. Odkaz antiky, humanismus, individualismus. Individualismus oproti středověkému univerzalizmu. Knihtisk poznamenal naprosto zásadním způsobem názory, postoje, vynálezy a směřování lidské společnosti. Znamenal demokratizaci vědění, nebývalé rozšíření myšlenek napříč společností.

Osvícenství: Racionalismus, humanismus, logika, pojmy občan, lidská práva, rovnost, demokracie. Voltaire, Diderotova encyklopedie, Rousseau. Pohyb společenských struktur — Velká francouzská revoluce, Deklarace lidských práv, Zrušení nevolnictví.

Průmyslová revoluce: Industrializace (Velká Británie, Evropa). Vědecko-technický pokrok, vynálezy.

20. století: 2 světové války, revoluce, totalitní režimy, demokracie

- 1. pol.: Rozvoj médií jako fotografie, film, záznam zvuku, telegraf, telefon, rádio
 - o Modernismus, Impresionismus, Kubismus, Expresionismus, Dadaismus, Surrealismus.
 - o Úloha umělce se v moderním věku zcela mění. Jeho vyjádření je zcela individuální, umělec se stává médiem sebe sama a ne zadavatele.
- 2. pol.: Rozvoj komunikačních technologií, elektronických a digitálních médií
 - o Abstraktní umění: Konstruktivismus, Bauhaus
 - o Pop art: Andy Warhol, Roy Lichtenstein: Reakce na reklamu, popkulturu, reprodukovatelnost, sériovost.
 - o Konceptuální umění: Duchamp, Beuys: Koncept či myšlenka je sama o sobě uměním.
 - o Performance art: Chris Burden: akce v reálném čase, důraz na prožitek a zkušenost.
 - o Videoart (Nam June Paik), Land art, Aktivismus, Internet art, Multimédia, Interakce

Retribalizace: Milióny lidí, kteří sedí kolem televizní obrazovky nasávají moderní dobu šamanistického vědění, důvěrně připomínají kmenové vztahy s jejich tyranizujícími příkazy a řízením.

Nová média = nový způsob mezilidské komunikace. Umožňují přístup k informacím, kdykoli, kdekoli a na jakémkoli digitálním zařízení, stejně tak nabízí interaktivní zpětnou vazbu od uživatelů a kreativní účast (vytváření, publikování, distribuce a spotřeba obsahu).

Lev Manovich: Principy definující nová média:

1. Numerická reprezentace dat

2. Modularita – objekt sestává z nezávislých částí. Ty se dají rozbít na „atomy“ (pixel, polygon).
3. Automatizace – funkce softwarových nástrojů, které umožňují automatické operace.
4. Variabilita – objekt nových médií není definitivní, může existovat v různých variacích.
5. Transkódování – možnost převedení objektu do různých formátů.

Počítač je metamédium. To znamená, že se v počítači mohou zabydlet různé média zároveň.

Hybridizace médií: hraný film + speciální efekty, 3D virtuální scéna je dotvořena fotografiemi atp.

McLUHANOVO DĚLENÍ MÉDIÍ:

- Horká média (vysokodefiniční): příjemce dostane tolik informací, že se stává pasivním. Médium je většinou extenzí jednoho smyslu. rozhlas ↔ sluch
- Chladná média (nízkodefiniční): příjemce dostává málo informací, musí si zbytek domýšlet. Většinou stimuluje více smyslů najednou - televize ↔ zrak + sluch

Abstrakce:

- Tradiční obrazy jsou abstrakcemi prvního stupně: abstrahují z konkrétního světa
- Texty jsou abstrakcemi druhého stupně: abstrahují text z obrazů
- Technické obrazy vyrobené přístroji jsou abstrakcemi třetího stupně: abstrahují z textů, které abstrahují z tradičních obrazů, které zase abstrahují z konkrétního světa.

Co nová média relativizují?

- VZTAH PRODUCENT — KONZUMENT: nástup amatérismu
- POJMY FORMA — OBSAH: pojmy „forma“ a „obsah“ jsou u nových médií zaměnitelné
- VLASTNICTVÍ A AUTORSKÁ PRÁVA: volná přístupnost dat a spory o duševní vlastnictví

Zdeľovací proces: vytvorenie zdelenia – prenos zdelenia médium – príjem zdelenia adresátom.

FOTOGRAFIA:

- Portrét – Dita Pepe
- Reportážna – Martin Marenčin, Robert Capa, **Henri Bresson**, **Mc Curry** – aktuálna správu
- Dokumentárna – Ladislav Sitenský, Dorothea Langeová, Lewis Hine – dlhodobá štúdia
- Emotívna, umelecká – František Drtikol – autorova predstavivosť, Jan Lausmann – detail, výrez, diagonálna kompozícia, výrazné svetlo, **Bill Brandt** – minimalistické krajinky, kontrast, **Duan Michals** – aranžovanie fotografií do podoby príbehu
- Reklamná, aranžovaná a inscenovaná – Erwin Olaf – sprostredkovanie atmosféry ťažko pomenovateľných situácií

Komunikát = zdelenie zdelenia (napr. fotografia sochy)

A := maximálne verné (zástupné) zobrazenie všeobecnej skutočnosti;

B := maximálne verné zobrazenie individuálne vymyslenej skutočnosti;

C := všeobecne emocionálne účinné oznámenie;

- Štylizácia: A → C
- Naturalizácia: C → A
- Individualizácia: A → B
- Generalizácia: B → A

TYPOGRAFIE A PÍSMO:

Vznik písma podnítli: záznam myšlenky, vizuální zápis jazyka, potřeba předávat informace a znalosti.

Podobu písma ovlivnili: dostupné nástroje a materiály, lidské myšlení, životní a sociální prostředí.

Vývoj písma: piktogram → ideogram → slabičné písmo → hláskové písmo.

- Značky dobytka, vrubované hůlky, zpravovajské hole, uzlové značky, jeskynní malby.
- **Piktogram:** Grafický znak zobrazující předmět či pojem, funguje bez ohledu na jazyk.
 - o Stál na počátku vývoje písma, vznikol z jaskynných kresieb
- Egyptské hieroglyfy: 3 000 p. n. l. z piktogramů, tesány do kamene a dřeva, psány na papyrus.
 - o **Ideogram:** spojenie viacerých piktogramov (muž + koruna = král)
 - o Hieroglyfy = zložitejšie ideogramy
 - o Bustrofedon: spôsob písania zľava doprava a na druhom riadku späť.
- Klínové písmo: Mezopotámie, 4.–3. tisíciletí p. n. l., hliněné tabulky.
- **Fénické písmo:** nejdůležitější článek vývoje latinky – první hláskové písmo. 13. st. p. n. l., Byblos (Beirut), o 22 znacích, jen souhláskách (chyběly samohlásky).
 - o Akrofonie: k označení počáteční souhlásky slova používali celý znak pro pojem, který slovo znamenalo. Např. dům = "béth", ale znakem pro dům je jen jedna hláska "b".
- **Řecké písmo:** z Fénického kolem 8. století p. n. l., vzor pro všechna další evropská písma.
- **Římská monumentální kapitála:** první forma latinky, je jí završen vývoj našich dnešních VERZÁLEK. Písmo nápisové, slavnostní, úzce spojené s architekturou, tesané do kamene.
- Kvadratická kapitála: knižní (pergamen a papyrus), stínování díky plochému seříznutím pera
- Rustická kapitála: venkovská, prostá – větší volnost, sklon pera je přirozenější
- Unciála: Mezistupeň mezi majuskulním a minuskulním písmem, knižní písmo, zaoblená, zjednodušená, rychlejší pro psaní
- **Karolínská minuskule:** završen vývoj dnešních minusek
- Staroslověnština: Mise Konstantina a Metoděje roku 863, základ pro azbuku
- **Gotická lomená písma:** písmo se zhušťuje, spojuje a stává se méně čitelným. Výrazná dekorativnost, zdobené iniciály, serify
 - o Sever od Alp – *textura*: hrotitá, lomená, rytířská gotická knižní minuskule
 - o Jih od Alp – *rotunda*: širší a kulatější gotická knižní minuskule
 - o Laická veřejnost vytváří zjednodušenou tzv. *bastardu* (švabach, fraktura)
- Renesanční antikva: dynamická, konstrukce písem do ideálních proporcí
 - o Albrecht Dürer, Claude **Garamond**, **Francesco Griffo**
 - o **Aldus Manutius:** Italský tiskař; první písmo nakloněného typu: *italika* (úspornější)
 - o **Nicolas Jenson:** Benátská antikva, 1470
- Barokní antikva: prechod od renesančnej jednoduchosti k ozdobnosti, serify
 - o John **Baskerville**, Pierre Simon Fournier, Phillippe Grandjean
- Klasicistická antikva: statická, koniec rukopisnosti písma, písmo sa konštruuje (medirytina)
 - o Giambattista **Bodoni**, Firmin Didot
- Lineární písmo serifové: **Egyptienka**; Italienky a toskánky (Westernové písmo)
- Grotesk: Lineární písmo bezserifové statické, **Franklin Gothic**, Max Miedinger: **Helvetica**
- Secesní písma: vertikalizují, využívají ornamenty; Alfons Mucha, Peter Behrens
- Písma avantgardy: konstruované písmo na základě geometrických tvarů, boří se zaběhlé kompoziční principy, uvolňují se klasická a zavádějí nová pravidla, Herbert Bayer: **Bauhaus**; Herb **Lubalin** (kruh), Eurostyle (štvorec); Adrian **Frutiger**, Eric Gill: **Gill Sans**
- Volně psaná: vycházejí s rukopisných skriptů: Radana Lencová – Comenia Script

Chronologická (starší) klasifikace písma: medieval, antikva, egyptienka, grotesk.

Solperova klasifikace písma:

1. **Dynamická antikva** – renesančné – napr. neskôr **Times New Roman**, sadzba krásnej literatúry
2. **Přechodová antikva** – barokní antikvy 2. poloviny 18. st. a jejich moderní modifikace
3. **Statická antikva** – klasicistní antikvy konce 18. st. a začátku 19. st. a její moderní modifikace
4. **Lineární písmo serifové** – spája prvky antikvy a lineárneho písma; egyptienka
5. **Lineární bezserifové dynamické písmo** – navazuje na renesanční antikvu, ale bez serifů
6. **Lineární bezserifové statické písmo** – grotesky 19. století a jejich moderní modifikace
7. **Lineární bezserifové konstruované písmo** – avantgarda, odklon od tradice, písmové znaky jsou koncipovány do geometrického tvaru; písmo se využívá v akcidenci a reklamě
8. **Lineární antikva** – slučuje kresebné a tvarové prvky písem antikvových a bezserifových
9. **Kaligrafická písma** – ozdobné ručně psaná písma
10. **Volně psaná písma**
11. **Lomená písma**

Pojmy - písmo:

- **Znaky:** písmena, číslice, interpunkce, diaritika, ligatury, symboly, drobné grafické prvky
- **Majuskule** – verzálky, velké písmená, uppercase characters
- **Minuskule** – minusky, malé písmená, lowercase characters
- **Akcenty** – diakritické znamienka
- **Základní dotažnice** (účaří, baseline) = línia, na ktorej sedia jednotlivé písmená
- **Střední dotažnice** (meanline) = určuje výšku minusiek, tzv. *strednú výšku písma*
- **Horní dotahy** (ascender) = zvislé ťahy minusiek b, d, f, h, k, l, t
- **Dolní dotahy** (descender) = zvislé ťahy minusiek g, j, p, q, y
- **Dřík** – hlavný zvislý alebo šikmý ťah, ale nie oblý ťah
- **Stopa** – sústava zvislých, šikmých či vodorovných ťahov
- **Hlava písmena** – horné zakončenie drieru minusky t, k, h, p
- **Pata písmena** – dolné zakončenie drieru minusky b, d, a, u
- **Serif** – zakončenie ťahu u niektorých typov písma
- **Ligatura** – spojenie dvou (i tri písmen) v jedno. Písma plynule navazujú na sebe, jsou do sebe spojená, často jsou špatně k přečtení: fl, fi...
 - o Nepravá ligatura je na dvou kuželkách – jedno písmeno přesahuje do druhého – LA
 - o Pravá ligatura je na jedné kuželce
- **Druhy písma:** serifové, bezserifové, *písané*, písmo písacieho stroja
- **Typy písma:** Garamond, Calibri, *Segoe Script*, Courier New
- **Vyznačovací rezy písma:** základné, **tučné**, *kurzíva*, **tučná kurzíva**, KAPITÁLKY.
 - o **Kapitálky** jsou vyznačovací řez písma latinky, u kterého mají písmena podobu verzálek (velkých písmen), avšak zmenšených do velikosti minuskulí.
- **Písmová rodina:** súhrn písiem toho istého rezu a jeho vyznačovacie, poprípade ozdobné varianty vo všetkých veľkostiach.
- **Súbor písma:** všetky stupne písma jednej rodiny, ale len v jednej variante

OBOR PÍSMO: zahrnuje tvorbu písma i práci s písmem (ne však typograficky).

TYPOGRAFIE:

- Typos (forma, tvar) + Graphe (psát)
- Obor, který se zabývá hotovým tiskovým písmem (typograf ≠ tvůrce písma)
- Organizace písma v ploše při respektování logických a estetických pravidel
- Typografie je architektura v ploše, obě pracují se standardizovanými prvky – prefabrikáty
- Cíl: čitelnost, užitnost, sdělnost (pochopení sdělení)

Vynález knihtisku Johannesem Gutenbergem kolem roku 1450, Štrasburk:

- Princip knihtisku je v užití a znovuužití **pohyblivých liter**
- **Licí strojek** ve kterém se odlévá **litera** (liteřina = slitina olova, cínu a antimonu)
- Nutné **vhodné tiskové barvy, tiskařský lis**
- Předchůdci; tisk z výšky: kamenoryt, dřevořez, dřevoryt
- Ikunábule = provotisky, skončili v roce 1500
- Nejstarší tisk je Sibylina kniha z roku 1445
- První nejvýznamější tištěná kniha: Latinská Bible (B-42) z roku 1454
- První tištěná kniha v češtině je Kronika Trojanská – v Plzni 1468
- Renesanční typografie: končí doba prvotisků, začínají se zakládat první tiskárny - významný tiskař Aldus Manutius. Boli stanovené první typografické zásady pro tvorbu knih: titul, frontispis (obsah, místo, datum, meno tiskaře). Začínají se používat tiskárenské značky.
- Baroková typografie: mění se od renesanční jednoduchosti k ozdobnosti, objevují se ozdobné písmo a typografické ozdoby, objevují se kapitálky.
- Klasicistická typografie: konec rukopisnosti písma, písmo se konstruuje. Medirytina se stává trvalou výzdobou knihy. Vydávají se rozsáhlé svazky reprodukcí obrazů i vědecká literatura s ilustracemi. Završuje se vývoj antikvy.
- Přemyslná revoluce: pantograf, linotype, celokovový tiskárenský lis, samonakladač, přiklopový lis, rotačka, řezání papíru po tisku. Vynález fotografie. Svetlotisk a hlubotisk.
- Kvalita umělecko-řemeslných výrobků industrializací trpěla - začaly se objevovat snahy o vzkrášení kvalitního řemesla, což platilo i pro typografii => Hnutí **Arts and Crafts** a působení anglického umělce Williama Morrisa, který usiloval o renesanci typografie a knižní kultury.
- Secesní typografie: má výraznou estetiku, používá do té doby nezvyklé postupy. Kompozice se oslobodzuje, výrazně vertikalizuje (horizontalizuje). Bohatě využívá kreslené ornamenty. Knižní vazba je bohatě dekorovaná, používá se pozlacení kování.
- Dadaistická typografie: princip tvorby je nemysel, absurdita. Snahou bylo šokovat diváky, rozvinula se improvizace a hravost.
- Futuristická typografie: neklid, nová doba (rychlost). *Kaligram*, též ideogram je báseň, jejíž písmena a slova jsou uspořádána typograficky do určitého obrazce (Appolinaire). *Typogram* je původně antická báseň napodobňující obraz předmětu, kterého se týká.
- Funkcionalistická typografie: inspirovaná konstruktivismem - geometria. Vydaná kniha **Nová typografie** (Jan Tschichold): zavrhoval zdobnost, doporučoval grotesk, asymetrii.
- 2. pol. 20. st.: fotosazba, digitální sazba

Kuželka: Kovový hranol se zrcadlovým obrazem znaku.

Výška kuželky je měřitelná hodnota – **stupeň písma** udávaný v bodech (světla výška písma).

Čtverčík: Rozměr čtverce daného velikostí kuželky v bodech, slouží k měření šířky

- Neproporcionálne písmo: šírka kuželky u všetkých znakov rovnaká

- **Didotův** (Evropský) **měrný systém**: 1 bod = 0,3759 mm, 12 bodů (1 cicero) = 4,513 mm
- **Současný** (angloamerický) **měrný systém**: 1 point = 0,3528 mm, 12 points (1 pica) = 4,23 mm

Typy sazby:

- *Hladká*: z jednoho typu, řezu a stupně písma, jednotná úprava odstavců, plynulé čtení.
- *Smíšená*: vysázená základními i vyznačovacími řezy, může být i více typů a stupňů písma. Např. slovníky, učebnice, odborná literatura.
- *Technická*: smíšená sazba, ve které se vyskytují speciální technické znaky a symboly. Sazba tabulková, matematická, chemická, sazba not, ale též rejstříky a seznamy.
- *Akcienní*: sazba příležitostných tiskovin s náročnější grafickou úpravou. Sazba časopisů a novin, pozvánky. Podléhá módě, je individuální, má volnější pravidla, užší spojení s grafikou.

Pojmy - sazba:

- **Sazební obrazec** = prostor pro text na stránce; konstrukce vychází z optického středu stránky
- **Stránkový rejstřík**: V knihách, časopisech a novinách se účarí textu zarovnává tak, aby byly všechny řádky protilehlých stran či sloupců ve stejné výšce.
- **Odstavec** = skupina slov či vět ukončených odstavcovou zarážkou (enter), ne vynucené zalomení řádku (shift+enter). Zarovnání:
 - o Do bloku: Nedoporučuje se u užších sloupců, vznikají příliš velké mezery a řeky
 - o Vpravo: způsobuje špatnou čitelnost textu, oko hledá navazující řádky,
 - o Na střed: Působí slavnostně, používá se k sazbě pozvánek, certifikátů, titulů knih.
- **Proklad řádků** = mezera mezi řádky (nejčastěji 120 % stupně písma)
- **Kerning** – úprava velikosti mezer mezi jednotlivými páry znaků
- **Rozpal** – vzájemné vyrovnání mezer mezi písmeny tak, aby vzdálenosti mezi jednotlivými písmeny byly opticky stejné; aby byl celý text opticky vyrovnaný
 - o Opticky vyrovnáváme řádky minusek kvůli problémům s horními a dolními přetahy
- Parchanty = **sirotky** (poslední řádek odstavce, který přetekl na začátek následujícího sloupce) a **vdovy** (první řádek odstavce, který zůstal na konci předchozího sloupce). Řeší se nejčastěji úpravou prostrkání - zvětšením nebo zmenšením mezer mezi znaky.

Základní pravidla:

- Nedělit čísla, zkratky, datumy, názvy, tituly a slova, jejichž rozdělením vzniká nežádoucí slovo.
- Jednoznakové předložky či spojky by neměly zůstat na konci řádku → nedělitelná mezera.
- Mezery se dělají při zápisu jednotek za čísla (60 %, 60 cm, 60 Kč, 60 °C, 60 °), ne však pokud je jednotka ve významu přídavného jména.
- Číslice: oddělují se po tisících mezerou, v datech je za tečkou vždy mezera, číselné udání času bez mezer. Peněžní jednotky se zapisují dvěma způsoby: Kč 25,– nebo 25 Kč.
- Angličtina: velká počáteční písmena v názvech, kromě členů a předložek. Dělení slov je dobré se vyhnout. Desetinná místa v číslech se dělí tečkou, tisíce čárkou.

Formáty papíra: Rad A je definovaný tak, že papír má velikosti strán v poměru 1:√2 zaokrouhlené na milimetre. Základním formátem je A0, který je definovaný svojou plochou 1 m² (před zaokrouhlením). Další formáty vznikají postupným rozdělením na polovici kolmo na delší stranu.

- | | |
|----------------------------------|--------------------|
| - A3: 420 x 297 mm | - B3: 500 x 350 mm |
| - A4: 297 x 210 mm | - B4: 350 x 250 mm |
| - A5: 210 x 148 mm | - B5: 250 x 175 mm |

GRAFICKÝ DESIGN

Termín „grafický design“ poprvé použil v roce 1922 americký reklamní grafik William Addison Dwiggins jako souhrnné označení komerčních i nekomerčních forem tištěné komunikace.

- Výtvarná oblast, kde se vytvářejí nebo volí vizuální znaky s cílem zprostředkovat sdělení.
- Využívá prvky lingvistické a obrazové (text, písmo, typografie a obraz).
- Komunikativní funkce je určující (na rozdíl od volného umění); sdělení musí být vyjádřeno tak, aby je předpokládaný uživatel přijal a pochopil.

Grafický design a reklama sdílí jeden cíl: informovat veřejnost o zboží a službách, událostech nebo názorech a myšlenkách. Ovšem reklama se snaží veřejnost klamavým způsobem přimět k utrácení peněz. Grafický design usiluje pouze o to, aby předal své poselství a vyvolal v nás emotivní zážitek.

Grafický design = Firemní styl, Web design, Softwarový design, DTP, Interiérový design, Architektura, Průmyslový design, Ilustrace, Plakátová tvorba, Vizuálně informační design, Knižní design...

Corporate Identity:

1. Corporate Communications – úkolem marketingové komunikace je vytvářet pozitivní postoj k organizaci. Public Relations, osobní prodej, podpora prodeje a reklama.
2. Corporate Culture – Úspěšný subjekt ví, co chce, co je pro něj důležité, kam směřuje, čeho chce dosáhnout a co je k tomu třeba dělat. Má vytvořená pravidla a dodržuje je.
3. Product – nabídkové portfolio, výrobky nebo služby organizace, distribuční síť, servisní síť, způsob prodeje, cena, návod k použití, školení, úroveň inovací atd.
4. Corporate Design – úroveň a styl vizuální prezentace má pro vznik dobré image subjektu klíčový a prakticky rozhodující význam.

ZNAČKA (mark, brand): vizuální znak, slouží k jednoznačné identifikaci subjektu. Funkční hledisko klade důraz na čitelnost, aplikovatelnost, zapamatovatelnost a identifikovatelnost značky. Estetické hledisko pohlíží na značku pod úhlem výtvarné nadčasovosti, kvality typografie, kvality a míry stylizace a barevnosti řešení.

- Dělení: obrazové (piktogramy), typografické (logotype – písmová značka), kombinované
- **Redesign značky** znamená vytvoření nové, vylepšené varianty stávající značky, zachovávající vizuální identitu značky. Trend: grafická stylizace = zjednodušovat.
 - o Subjekt se stal součástí jiného celku (fúze, prodej subjektu apod.)
 - o Mění se situace na trhu – konkurence, změna cílové skupiny, změna strategie
 - o Značka zestárne a přestane vyhovovat aktuálním hodnotám cílové skupiny
- Ochrana proti zneužití: na patentovém úřadě - symboly Registered, Trade mark (autorský z.)
- Ochrana proti změnám: konštrukcia a kodifikácia značky v grafickom manuáli (obchodný z.)

Předchodcovia značky:

- **Heraldika** je nauka o znacích a jejich vzniku, použití, a tvorbě. Znak (též erb z něm. das Erbe – dědictví) je výrazně schematický obrazec hodnosti, moci nebo práva osob, rodů, zemí, měst a společenství. Zárodky heraldiky: v Babylonii, Persii, Číně, Egyptě a jiných říších starověku. Za počátek evropské heraldiky je považováno období křižáckých válek (1095 až 1270).
- **Monogram** (monos = jeden, gramma = písmeno) je zkratka jména, v níž se písmena prolínají do jednodušného obrazce. Monogramem nejsou písmena stojící vedle sebe. Sloužil jako

výrobní, majetnická nebo autorská značka, magické znamení nebo podpis ngramotného panovníka. Babylonského původu je např. pentagram z pěti velkých A.

- **Cejchování** (angl. branding) se provádělo k označování dobytka.
- **Puncovní značka** (angl. hallmark) označuje stupeň ryzosti kovu.
- **Mnemogramy** jsou grafické či jiné pomůcky sloužící k zapamatování

PLAKÁT (nizoz. plakkaat – úřední vyhláška) je tisk většího formátu skládající se z textu a obrazu, vyvěšený na veřejných místech s cílem propagace. Plakát se v 16. stol. vyvinul z vylepovaného letáku. Jeho znaky jsou jednota zobrazení a textu, přehlednost, stručnost, jasnost, výraznost a aktuálnost.

- Druhy plakátu: typografický, písmový, kaligrafický, grafický, fotografický, akční...
- Funkce plakátu: divadelní, hudební, filmový, politický, sociální, ekologický, akcidenční...

Vznik plakátu následuje **vynález litografie** (kamenotisk) pražským rodákem Aloisem Senefeldrem koncem 18. století a vynálezu barevné litografie v roce 1837.

VIZUÁLNÍ INFORMAČNÍ SYSTÉMY jsou ucelené řady grafických znaků, které vykazují obsahovou a formální jednotu. Jejich působnost sahá od dopravy přes využití ve vědecké literatuře, IT a v zábavních prostorách. Vizuelní informační systémy spoluvtváří vizuelní charakteristiku měst.

Ich základním prvkom je **piktogram**. Piktogram je obrázkový znak označující pojem nezávisle na tom, jak se pojmenovává.

Vývoj piktogramu:

- Paleolit (starší doba kamenná): 20000 p.n.l., vznikají realistické skalní kresby zvířat (Altamira)
- Mezolit (střední doba kamenná): 8300 p.n.l., vznikají zjednodušené skalní kresby siluet zvířat (Rouffignac, Dordogne); díla pravěkého umělce magdalénské školy
- Neolit (mladší doba kamenná): dokončuje se vývoj piktogramu
- Egyptské, Sumerské, Protoindické, Krétské písmo

Syntaktická vyváženost piktogramovej rady: Piktogram ako súčasť v.i.s. musí mať určité vlastnosti, ktoré sú spoločné všetkým piktogramom tejto rady. Všetky piktogramy musia vykazovať rovnakú mieru štylizácie. Eidetická redukcia prebieha u každého piktogramu s ohľadom na ostatné.

KNIHA je literární nebo obrazová publikace, která tvoří myšlenkový nebo výtvarný celek, je zpravidla vytištěná a knihařsky zpracovaná.

- Na knize se podílí autor, nakladatel, tiskař, knihvazač, knižní úpravce, případně i ilustrátor.
- Kniha má vazbu, přebal (obálku), patitul, textovou část (vlastní text, rejstříky, vysvětlivky, obsah apod.), často i část ilustrační.
- Vnútorne usporiadanie hlavných strán: signet, vakát, patitul, frontispis, hlavní titul, autorská tiráž, 7. (9., popřípadě jiná lichá) strana knihy začátek textu, úvod nebo předmluva
- Druhy knižnej väzby: Brožovaná kniha, polotuhá a tuhá väzba, kartónové dosky, ručné väzby
- Dobrý knižní design: vybudovat strukturu knihy, která bude typograficky působivá a pomůže čtenáři nalézt informace, které potřebuje. Nejde o vkládání designérový osobnosti do díla.
- Květa Pacovská (1928) je ilustrátorka dětských knih. V roce 1992 získala Cenu Hanse Christiana Andersena.
- Druhy knih dle obsahu: technická literatura, učebnice, beletrie, poezie, divadelní hry...
- **Knižní edice**: knižní řada, která po stránce literární i výtvarné tvoří ideový celek.

Vývoj knihy:

- Kniha se vyvinula z **kodexu**. Jako podklad psaných textů sloužil papyrus a pergamen.
- **Svitek** byl slepován převážně z papyrusu, ale také z kůže nebo pergamenu; popisován ve sloupcích dosahoval délky až 20 metrů. Předpokládá se, že svitek byl navinován na hůlku.
- **Číně** je připisována první tištěná kniha (Diamatová sůtra) na 4,5 m dlouhém svitku (r. 868).
- **Voskové destičky** používali Řekové a Římané jako psací destičky. Z používaného písma se rozvinula římská kurzíva. Delší texty na více destičkách se svazovali do svazků (kodexů).

NOVINY jsou periodické médium, kde jsou textové informace (zprávy o aktuálních politických, hospodářských, společenských a kulturních událostech) a obrazové informace (fotografie, ilustrace, informační grafika) vizualizovány; jsou logicky a typograficky organizovány a vytištěny na speciální (novinový) papír. Určující je obsah a typ aktualit, případně i cílová skupina čtenářů.

- 713: První rukopisné noviny na světě pod názvem Různé zprávy vycházejí v Číně
- Typografické prvky novin: titulek, podtitulek a nadtitulek, perex (domicil), sloupce, fotografie, popisky, obrázky (grafy, ilustrace), rámce, lišty, linky, barevné plochy, inzerce
- Kategorie novin podle typografie: klasická; vyvážená; dynamická; typografie bulváru

ČASOPIS je periodické médium, kde jsou textové a obrazové informace vizualizovány, logicky a typograficky organizovány; jsou vytištěny na speciální (ofsetový nebo křídový) papír různých formátů. Časopis má obálku a vnitřní strany (dvoustrany); bývá rozličně knihařsky zpracován.

Katalog je neperiodická tištěná publikace libovolného rozsahu, formátu a vazby. Obsahuje textový a obrazový materiál v postupném uspořádání.

Brožura je neperiodická publikace menšího rozsahu, často nevázaná a nelepená (skládačka).

Bulletin je jedno- či více stránkový periodický tisk přinášející aktuální informace.

Aleš Najbrt: český grafický dizajnér: logo ČT, filmové plakáty (Pelíšky), tvorba písma

Ladislav Sutnar: vytvořil logotyp pro švédskou firmu Addo-x

ZÁKLADNÍ PRINCIPY GRAFICKÉHO DESIGNU:

Jazyk je soustava vyjadřovacích a sdělovacích prostředků užívaná v určitém společenství.

Grafické prvky říkají, „co“ je obsahem vizuální mluvy, principy určují, „jak“ s nimi naložit.

BOD = základní geometrický prvek. Označuje konkrétní polohu vzhledem k soustavě souřadnic v prostoru, svou podstatou je však neviditelný a nehmatatelný, postrádá extenzi.

Pravidlo třetin je metoda, kterou obvykle používají fotografové k vytvoření zajímavých kompozic. Lze ho využít pro vytvoření ústředních bodů, které určí, kam mají být umístěny zajímavé prvky.

LINIE = čára (přímka, křivka, úsečka) vyznačená tažením pera, tužky nebo štětce na povrchu. Může spojovat, uspořádávat, oddělovat, směřovat, skládat i rozhýbávat jiné grafické objekty. Vede čtenářovo oko po obraze. Je-li plynulá a hladká, bude ji oko snadno automaticky sledovat.

Přímky a úsečky působí technicky a chladně, křivky jsou nenucené a přívětivé. Tenká čára je křehká a tichá, tlustá vyzařuje sílu a autoritu. Horizontála je klidná a vyrovnaná, vertikála vyzařuje energii, výšku a náročné cíle. Ještě naléhavěji, energičtěji a dynamičtěji oslovuje diváka diagonála.

PLOCHA = ohraničená dvojrozměrná oblast. Část roviny, definuje konkrétní obrys. Její tvar je určený hranicemi, konturou a výplní. Má délku a šířku, ale postrádá hloubku.

K základním **plošným tvarům** patří kruh, čtverec a trojúhelník. Z nich se odvozují všechny ostatní, složitější tvary, např. ovál, obdélník, lichoběžník, pětiúhelník nebo hvězda. Měkce zakřivené tvary zpravidla působí hřejivě a vlídně, kdežto tvrdé hrany a ostré úhly se mohou zdát chladné až agresivní.

Plošné tvary se rozlišují na:

- Geometrické: kruh, čtverec, trojúhelník hovoří o přesnosti, dokonalosti, abstrakci a kontrole.
- Biomorfni (organické): evokují rostlinné a živočišné tvary
- Nepravidelné

Stejně výrazné prvky působí různě dle umístění v ploše. Nahoře se „vznáší“ (působí lehce), dole „padá“ (působí těžce). Bílý čtverec v černé ploše působí větší než stejně velký černý čtverec na bílém pozadí. Optický klam se rovněž projevuje u stejně velkých obrazců umístěných v různě velkých plochách.

BARVA je v jazyce grafického designu nesmírně silným prvkem. Dokáže upoutat pozornost, spojit izolované prvky, zdůraznit sdělení a posílit celkový účinek kompozice. Může přímo vyjádřit postoj nebo emoci, podnítit k reakci, zdůraznit, sdělit konkrétní poselství nebo podtrhnout hierarchii.

Její vnímání závisí na dvou nedokonalých lidských orgánech – očích a mozku -, jež utvářejí naši představu o barvě poté, co k nim doputují odražené světelné vlny. Význam, který barva vysílá, je ovšem vždy přijímán naprosto subjektivně.

Barva má tři základní vlastnosti:

- **Tón** (odstín) označuje základní povahu barvy, náš zrakový vjem, to, čemu říkáme červená, modrá nebo žlutá. Barvy bez rozlišitelného tónu, například šedou, nazýváme neutrální.
- **Jas**, též světlost nebo valér vyjadřuje celkovou světlost nebo tmavost barvy. Přimícháním bílé barvy zesvětlujeme, přidáním černé ztmavujeme. Protože vzdálené objekty se jeví světlejší, může jas také vytvářet hloubky prostoru.
- **Saturace** (sytnost): satureované barvy jsou bohaté a intenzivní, kdežto odsatureované barvy působí bledě a tlumeně.

Psychologie barev:

Teplé barvy (červená, žlutá) mají dlouhé vlnové délky, a proto je potřeba vyvinout více energie na jejich zpracování očima a mozkiem. S tím souvisí nárůst aktivity metabolismu a energie označující se jako vyrušení. Naopak kratší vlnové délky studených barev (modré, zelené, fialové) vyžadují méně aktivity a energie ke svému zpracování, má za následek klidnění a utlumení metabolické činnosti.

- Červená: nejnápadnější, stimuluje nervovou soustavu, vytváří pocit nebezpečí, podněcuje větší tvorbu slin a vznešlost, evokuje vášně a vzrušení.
- Modrá: voda, vzduch, život, uklidňující účinky, pocit bezpečí. Statisticky nejoblíbenější barva.
- Žlutá: slunce, teplo, štěstí. V prostoru vystupuje do popředí. Žlutá povzbuzuje jasné myšlení a paměť. Zářivá zelenožlutá může vyvolávat úzkost. Tmavší žlutá evokuje blahobyt.
- Oranžová: je směsí červené a žluté, evokuje vitalitu, vzrušení, teplo a přívětivost. Je výrazná a dobrodružná, ale může být vnímána jako nespolehlivá. Zářivější odstíny evokují svěžest a sílu.
- Hnědá je barvou země a dřeva. Svou organickou podstatou evokuje věčnost, trvanlivost, pohodlí a bezpečí. Hnědá vyjadřuje také ekologičnost, pracovitost, důvěryhodnost, odolnost.

- Zelená má nejkratší vlnovou délku, a proto nás dokáže ze všech barev nejvíc uvolnit. Je spojena s přírodou a rostlinami, vzbuzuje pocit bezpečí a důvěryhodnosti. Čím je zelená zářivější, tím působí mladistvěji a svěžeji. Tmavé odstíny zelené vyjadřují spolehlivost a ekonomický růst. Neutrálnější olivové odstíny evokují hřejivost. Může znamenat i nemoc.
- Černá je nejvýraznější barvou. Vyniká kontrastností a neproniknutelností. Evokuje marnost, prázdnotu, nekonečný vesmír a v západních kulturách také smrt. Je vnímána jako formální, exkluzivní, autoritativní, povýšená i vážná.
- Neutrální šedá může být vnímána jako chladná a nevýrazná, stejně jako formální, důstojná a autoritativní. Nemá tolik emocí. Může evokovat rezervovanost, nedotknutelnost. Evokuje preciznost, kvalifikovanost, informovanost a pracovitost.
- Bílá je čistá, autoritativní a nadřazená barva. Propojuje barvy a evokuje duchovno a sílu.
- Fialová je někdy vnímána jako klamná, falešná ale také jako tajemná a těžko pochopitelná. Tmavě fialová evokuje chmurnost a smrt; světlá levandulová vyvolává snivou a nostalgickou náladu; načervenalé fialové odstíny (fuchsiová) jsou dramatické; švestková působí magicky.

VELIKOST definujeme jako konkrétní rozměry, množství, důležitost a pořadí v hierarchii obrazu, nebo jako poměr mezi proporcemi různých objektů. **PROPORCÍ** rozumíme poměr mezi velikostí daného elementu a velikostí prostoru v kompozici.

Správná volba měřítka přispívá k vyváženosti, přístupnosti a zapamatovatelnosti grafického díla, naopak nevhodná velikost přináší nepohodlí, snižuje účinek díla a vyvolává dojem přeplnění. Konkrétní prvek v kompozici se může zdát větší nebo menší, záleží na rozměrech okolních elementů, jejich rozmístění, barvě, textuře a optické váze. Jsou-li všechny prvky kompozice stejně velké, působí výsledek nevyhraněně a jednotvárně.

Dalším grafickým nástrojem k vyznačení velikosti a prostorové hloubky je **atmosférická perspektiva**. Používá se, když potřebujeme, aby se konkrétní element jevil vzdálenější než zbytek kompozice. Objektu v dálce změkčíme obrysy či hrany, snížíme tmavost nebo kontrast a zredukujeme detaily.

KONSTRUKCE ZLATÉHO ŘEZU: je třeba najít na jednotkové úsečce takové x , aby platilo, že $(1-x)/x = x$. Z toho po vyřešení rovnice vyplývá, že $x = (\sqrt{5}-1)/2 = 0,618...$

- V praxi postačí pamatovat si zaokrouhlené číslo 0,62. Libovolnou úsečku pak rozdělíme v poměru 0,62 : 0,38 a dominantní prvek kompozice umístíme do vzniklého poměru.
- Zlatý řez je možno sestavit pro každou stranu obdélníka, v průsečících potom získáme „zlatý bod“ — ideální místo pro přesné umístění dominanty.

OPTICKÝ STŘED neodpovídá matematickému středu obrazu, ale bodu, který je o něco málo výše. Optický střed udává dynamický centrální bod v díle, na kterém spočine zrak diváka.

Druhy vizuálního rytmu:

- Pravidelný – mezery mezi jednotlivými grafickými prvky a často i elementy samotné mají podobnou velikost, délku, optickou váhu nebo vzhled.
- Plynoucí – vyvolává dojem pohybu odněkud někam, přirozenější a méně nucený.
- Progresivní – z množiny elementů vyvstává zřetelná posloupnost, řada konkrétních kroků.

PROSTOREM nazýváme plochu mezi, nad a pod dvěma sousedními elementy, což mohou být linie, plochy, tělesa, barvy, textury, rámy nebo ilustrace. Může být dvojrozměrný i trojrozměrný.

Prostorem se obvykle myslí *negativní prostor*, termín, který označuje prázdné, ale často i aktivní oblasti kompozice, v nichž se neskytují grafické prvky. Místo, které zabírají plochy, tělesa, ilustrace apod. se označuje jako *pozitivní prostor*.

Prázdné místo vytváří v designu klidné plochy, které mohou vykonávat mnoho funkcí, například ukazovat vizuální hierarchii.

- **TYPOGRAFICKÁ HIERARCHIE** – lze docílit různou velikostí písma, kdy větší a tučnější písmo naznačuje větší důležitost než menší a lehčí.
- **POLOHOVÁ HIERARCHIE** – text v horní části stránky, případně ještě obklopený prázdným místem, připoutá více pozornosti a bude převažovat nad hlavní textovou částí.

Spodní část obrazu je vnímána jako popředí, oblast nejbližší k divákovi, kdežto hořejšek divák chápe jako pozadí – oblast od něj nejvzdálenější. Čím výše je tedy element umístěný, tím se jeví být dále.

Pravidlo čtení stránky:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| - Ľavá horná část: 42% | Pravá horná část: 20% |
| - Ľavá dolná část: 25% | Pravá dolná část: 13% |

SYMETRIE (souměrnost) je základním nadčasovým principem zrakového vnímání. Vyjadřuje vyrovnanost, nehybnost, stabilitu a harmonii, jsou-li vizuální prvky plně vyvážené či vystředěné, nacházejí se ve stavu rovnováhy a všechny části mají stejnou váhu.

Klasická **osová** (bilaterální) souměrnost: každá strana je zrcadlovým obrazem té druhé. Tato kompozice vyjadřuje úctu k tradici, řád, neměnnost a klid. Spojuje se s fyzickou krásou, lze ji nalézt prakticky ve všech projevech přírodního světa včetně těl lidí, živočichů a rostlin.

Zrcadlová – do této kategorie patří vertikální a horizontální osová symetrie. **Horizontální** symetrie: horní část obrazu je zrcadlovým obrazem spodní. Takto se jeví např. krajina a její odraz na nehybné vodní hladině. **Vertikální** symetrie: levá strana obrazu je zrcadlovým odrazem pravé. Typickým příkladem vertikální symetrie jsou Rorschachovy skvrny.

Mřížka (raster) je soustava souvislých čar, které grafikovi slouží jako vodítka při rozmísťování prvků. Prefabrikáty = předvyrobené a standardizované prvky.

Asymetrie je protikladem symetrie. Samé slovo znamená nepřítomnost symetrie, nesouměrnost. Grafické elementy v asymetrické rovnováze jsou uspořádané tak, že se jedna strana kompozice liší od druhé, aniž by došlo k narušení celkové harmonie. Asymetrická rovnováha je volnější a obecně vzato aktivnější, dynamičtější než symetrie. Zatímco symetrické rovnováhy dosahujeme opakováním, asymetrické vyvážení stojí na kontrastu a protikladu.

KONTRAST je znatelný rozdíl optických vlastností, umožňující odlišit prvek od jiných figur v kompozici i od okolního pozadí. Lze jej docílit zdůrazněním vizuálních rozdílů ve velikosti, tvaru, barvě a textuře jednotlivých kompozičních elementů.

INFORMAČNÍ DESIGN

Disciplína, která se věnuje efektivní prezentaci informací.

- Cíl: aby forma sdělení odpovídala obsahu a cílové skupině, pro kterou je informace určena.
- Zahrnuje: informační grafiku (infografiku = prezentace dat, které zachytávají ucelenou tému), vizualizaci informací, mapy, vizuální informační systémy...

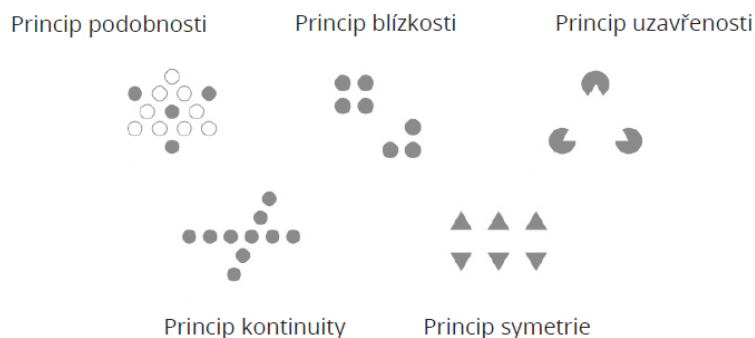
KOGNITIVNÍ PSYCHOLOGIE: odvětví psychologie, které zkoumá (vědomé) mentální procesy člověka, např. vnímání informací, učení, rozhodování, řešení problémů.

Přijímání informací: *vjem* = detekce podnětu → smyslové receptory zachytí podnět → podnět je transformován do podoby nervového impulsu a odeslán do mozku → mozek analyzuje impuls → *percepce* = aktivní proces organizování podnětů a přiřazování významu.

Percepce vizuálních podnětů:

- mozek sbírá data o obraze, extrahuje základní informace (tvar, orientace, barva, pohyb, ...)
- mozek aktivně organizuje podněty do skupin na základě vlastností, nachází vzory a struktury
- mozek vyhledává k vizuálním podnětům verbální ekvivalenty

Vnímání kompozice od celku k detailu – Gestalt principy:



Ukládání informací:

- Smyslová paměť: využití kontrastu, barev, a dalších atributů na upoutání pozornosti
- Krátkodobá paměť: členění informací na menší smysluplné celky, shlukování na základě podobnosti, blízkosti
- Dlouhodobá paměť: kombinování nových informací se známými fakty

Struktura obsahu:

- Organizace LATCH (Location, Alphabet, Time, Category, Hierarchy).
- Pyramída (bakalárska práca): všeobecný úvod, rozbor témy, odvozenie záverov.
- Obrátená pyramída (novinová správa): hlavná myšlienka, vysvetľujúce fakty, detaily.

Informačná hustota – množstvo informácií na určitom priestore

Model AIDA: **Attract:** Upoutat pozornosť užívateľa (diváka) --- **Interest:** Vzbudiť záujem cieľovej skupiny o informácie a produkt --- **Desire:** Presvedčiť užívateľa, že daný produkt uspokojí jeho potreby --- **Action:** výzva k akcii (užívateľ provede chcenou akci).