

Symbol v současné vizuální komunikaci

BcA. Lucie Batková

Diplomová práce
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav reklamní fotografie a grafiky
akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Lucie Batková**
Osobní číslo: **K11130**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Symbol v současné vizuální komunikaci**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 15/2010) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část:

Symbol v současné vizuální komunikaci.

2. Praktická část:

Soubor prací na zvolené téma – symbol v současné vizuální komunikaci.

Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:

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

Vedoucí diplomové práce: doc. PaedDr. Jiří Eliška
Ústav reklamní fotografie a grafiky
Datum zadání diplomové práce: 1. října 2012
Termín odevzdání diplomové práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 1. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. MgA. Jaroslav Prokop
ředitel ústavu

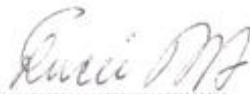
PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně14. 12. 2012.....

BcA. Lucie Batková



Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Práce se zabývá rozdělením znaků a symbolů a krátkým popisem symbolů v oblasti grafického designu, které jsou následně podrobněji rozebírány. Představeny jsou také některé vizuální jazyky. Práce také pojednává o vizuální komunikaci a úrovni vizuální gramotnosti v současné době. Součástí práce je rozebrání vlastního průzkumu na téma vizuální gramotnosti, založený na základě příběhu z praktické části diplomové práce.

Klíčová slova:

Symbol. Znak. Piktogram. Ideogram. Vizuální komunikace. Vizuální gramotnost.

ABSTRACT

This thesis deals with analysis of signs and symbols and short description of symbols in graphic design, symbols are subsequently analyzed in more detail. Some of visual languages are describe also. Described are also some visual languages. This thesis also includes information about visual communication and visual literacy in the present. Part of this thesis is also my own research which is focused on visual literacy, based on story from practical part of this thesis.

Keywords:

Symbol. Sign, Pictogram. Ideogram. Visual communication. Visual literacy.

Děkuji vedoucímu práce panu doc. PaedDr. Jiřímu Eliškovi, za cenné informace a rozhovory na téma mé diplomové práce. Také děkuji rodině a přátelům za podporu a povzbuzování.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SÉMIOTIKA	11
1.1 HISTORIE SÉMIOTIKY	11
1.1.1 Charles Senders Pierce	12
1.1.2 Ferdinand de Saussure.....	13
2 ZNAK	14
2.1 DĚLENÍ ZNAKŮ	14
3 SYMBOL	16
3.1 DEFINICE SYMBOLU.....	16
3.2 NA POČÁTKU	17
3.3 CO VŠE JE SYMBOL	18
3.4 SYMBOL A NEVERBÁLNÍ KOMUNIKACE.....	18
4 DRUHY GRAFICKÝCH SYMBOLŮ	19
4.1 IDEOGRAM.....	19
4.2 PIKTOGRAM.....	19
4.3 IKONA - EMOTIKON	20
5 IDEOGRAM, PIKTOGRAMY, IKONY – SYMBOLY INKONICKÉHO CHRAKTERU	21
5.1 POČÁTKY PÍSMÁ	21
5.2 PIKTOGRAMY VE SVĚTĚ SNADNÉ ORIENTACE	23
5.2.1 Značení cest.....	23
5.2.2 ISOTYPE – Otto Neurath, Gerd Arntz	23
5.2.3 Symboly sportů	25
5.2.3.1 Masaru Katsumie a Yoshiro Yamashita, OH 1964	27
5.2.3.2 Otl Aicher, OH 1972 a OH 1976	28
6 EMOTIKON – SYMBOL Z POČÍTAČOVÉ DOBY?	29
6.1 „SMAJLÍK“	29
6.2 EMOTIKON	30
7 LOGO – SYMBOL NEBO ZNAK?	34
7.1 HISTORIE LOGA.....	34
7.2 ZE SYMBOLU ZNAKEM, ZE ZNAKU SYMBOLEM.....	34
8 VIZUÁLNÍ JAZYKY	36
8.1 BLISSY	36
8.2 JAZYK ZKRATEK PRO SMS A CHATY.....	39
8.3 PICTOPEN	40
9 VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE	42
9.1 VIDĚNÍ	42
9.2 VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE.....	43
9.2.1 Vnímání.....	43
9.2.2 Vliv vizuálních médií na vnímání jedince	44

10	VIZUÁLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ A NUTNOST ZNALOSTI PRO „ČTENÍ“ VIZUÁLNÍHO SDĚLENÍ	45
10.1	VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST	46
10.2	ZNALOST JAZYKA SYMBOLŮ.....	46
10.3	DŮLEŽITOST POROZUMĚNÍ SYMBOLŮ V PRÁCI GRAFICKÉHO DESIGNÉRA.....	47
11	PRŮZKUM NA ZÁKLADĚ PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE	49
11.1	ZADÁNÍ	49
11.1.1	Originální znění příběhu	49
11.2	ODPOVĚDI RESPONDENTŮ	50
11.3	VYHODNOCENÍ.....	55
II	PRAKTICKÁ ČÁST	58
12	SOUBORNÁ PRÁCE – DENÍK A VIZUÁLNÍ SLOVNÍK	59
12.1	VÝBĚR TÉMATU.....	59
12.2	DENÍK - LUCIE V BARCELONĚ	59
12.3	SLOVNÍK.....	60
13	PROCES VÝROBY	61
13.1	SYMBOLY	61
13.2	FORMÁT, PAPIR, VAZBA, TITULNÍ STRANA	61
	ZÁVĚR	63
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	66
	SEZNAM OBRÁZKŮ	67
	SEZNAM PŘÍLOH.....	70

ÚVOD

„To nejtěžší na grafickém designu je přeměňovat data na informace a informace na smysluplná sdělení“

Kathrine McCoy

Pro studium grafického designu jsem se před 6 lety rozhodla také z důvodu, že skrze něj mohu předávat lidem informace jinak než slovy a obohacovat je tak v oblasti vizuální kultury.

Problematikou znaků a symbolů jsem se zabírala již ve své bakalářské práci. Tehdy mě tato oblast vizuální komunikace natolik zaujala, že jsem se rozhodla ve studiu této problematiky pokračovat. Zatímco v rámci bakalářské práce jsem se zabírala pouze symbolem hvězdy, v práci diplomové jsem se zaměřila spíše na vizuální gramotnost a vnímání symbolů kolem nás.

Pro svou diplomovou práci jsem zvolila téma: Symbol v současné vizuální komunikaci. Symboly jsou všude kolem nás a nebýt jich, komunikace by neexistovala.

Toto téma je velmi obširné a jeho zpracování by jistě zabralo mnoho času několika odborníkům a poté co by skončili, mohli by začít od začátku. Práci jsem proto zaměřila na grafické symboly – piktogramy, ideogramy a další, na vizuální komunikaci a vizuální gramotnost.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SÉMIOTIKA

Věda zkoumající vztah znaků a symbolů se nazývá sémiotika. Tato věda se začala rozvíjet, oproti jiným vědám, poměrně v nedávné minulosti. Svě základy má však již v dávném starověku. Součástí sémiotiky je sémantika, která se zabývá pouze funkcí a významem znaků.

1.1 Historie sémiotiky

Na počátku 20. století napsal o sémiotice Ferdinand de Saussure, jako o vědě, která do té doby neexistuje. Později se však sémiotika stala součástí mnoha vědeckých oborů. Sémiotikou se v dávné minulosti zabírali již Sokrates, Platon či Aristoteles, jen tuto vědu ještě nenazývali sémiotika.

Dnešní lékařský obor symptomatologie má své základy taktéž založené na sémiotice. Tak totiž pojmenoval, ve 2. století našeho letopočtu, uznávaný doktor Calaudius Galenos vědu o příznacích, kterou vyvinul a podle níž se nemoci měly rozeznávat dle příznaků, které svým působením vyvolávaly.

První přijatelnou definici znaku, která zní: „ Znak je něco co nás samo o sobě přivádí na myšlenku o něčem jiném.“, definoval na přelomu 4. a 5. století, zakladatel filosofie dějin a filosofie ducha, svatý Augustýn.

Ve středověku byla tato věda obohacena o rozpracování významů symbolů, povětšinou z biblických příběhů. V oblasti scholastické filosofie se rozvinuly teorie tzv. modistů¹. Jednou z významných postav té doby byl Isidor Sevilský, který se do dějin této vědy zapsal svým dílem Etymologie. Znovu také vyvstal dávný problém sporu mezi nominalisty² a realisty³, známý jako spor o univerzálie. Tento spor započal již ve starověku mezi Platónem a Aristotelem, ale v době středověku přichází tzv. Abélardům konceptualismus, podle kterého platí: univerzáliemi nejsou ani věci ani slova, nýbrž významy, které se projevují v řeči, a pojmy, které vznikají v průběhu myšlení. Tímto tvrzením spojil teorii poznávání se sémantikou.

¹ Autoři rozlišující mody essendi (způsoby bytí), intellegendi (chápání) a significandi (významu).

² Člověk zastávající názor, že obecné pojmy (univerzalita) jsou pouhou rozumovou abstrakcí označenou jménem (nomen), ale ve skutečnosti neexistují.

³ Zastávají názor, že obecné pojmy, ideje existují reálně.

V období renesance se rozvíjejí nová odvětví vědy, která obohacují pohled na svět a roli člověka v něm. Slovo sémiotický se ale v té době nepoužívá. V oblasti umění se znovu objevuje perspektiva a vznikají další nové formy zobrazování a vyjadřování. Podstatné jsou teorie také interpretující tematické a symbolické vztahy v dílech výtvarného umění. Ty se staly základy nauky o obrazech, dnes nazývané ikonologie.

Roku 1690 obnovil anglický filosof John Locke, v rámci rozlišení věd, pojem sémiotické a slovo sémiotika začal používat jako označení pro tuto vědu o znacích.

Do vývoje sémiotické vědy zasáhl také známý Sigmund Freud svými výklady symbolického jazyka snů, které ve své době rozdělávaly společnost.

Ve 20. století se této sémiotice věnovalo již mnoho teoretiků z různých oblastí, kteří ovlivnili její směry. Za všechny představím alespoň dva, kteří sémiotiku velmi obohatili, ve svých názorech se ale lišili – Charles Sender Pierce a Ferdinand de Saussure.

1.1.1 Charles Senders Pierce

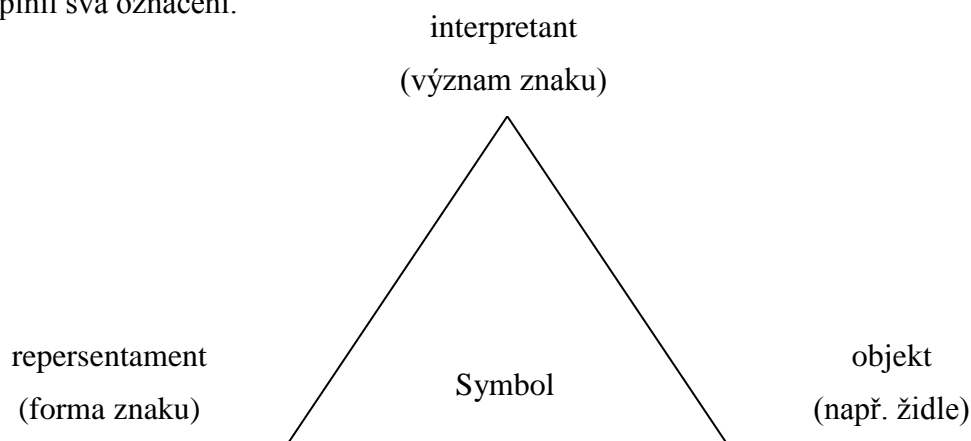
Charles Seders Pierce (1839 – 1914) určil základní směr moderní sémiotiky. Tento americký filosof a logik přispěl hlavně svým triadickým pojetím znaku a rozdělením znaků na ikony, indexy a symboly.

Ikony – znaky založené na vztahu podobnosti.

Indexy – znaky založené na vztahu souvislosti.

Symboly – znaky, které jsou s označovaným spojeny pouhou konvencí.

Ch. S. Pierce byl zastáncem triadického pojetí znaků. Nejznámějším modelem trojúhelníku je tzv. trojúhelník Ogdenův-Richardsův. Do tohoto modelu trojúhelníku, si Pierce však doplnil svá označení.



Obr. 1 Model triadického pojetí znaku

1.1.2 Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) měl velký vliv na vývoj evropské sémiotiky a lingvistiky. Jeho pohled na teorii znaků je odlišný od Peircova, který zastával triadické pojetí znaku. Jeho pojetí znaku je čistě dualistické. Dvě základní složky jsou signifiant (označující) a signifié (označované).

Pro obecnou nauku o znacích navrhl termín sémiologie, toto pojmenování se však používalo pouze na území starého kontinentu. Sám se věnoval spíše jazykovým znakům a ovlivnil moderní lingvistiku 20. století.

Jeho označení sémiologie, které bylo v Evropě dlouho používáno, bylo později nahrazeno americkým termínem sémiotika (Lock, Pierce).

2 ZNAK

Co je to znak? Dle výkladových slovníků je znak něco, co něco jiného zastupuje.

Pravdou je, že stále neexistuje taková definice znaku, která by jasně vystihovala jeho podstatu. V současnosti je odborníky přijímána definice, která zní:

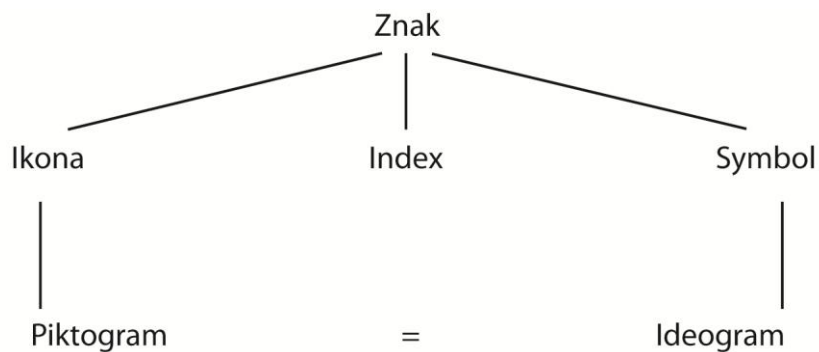
1. Znak (*signum, signans*) je něco, za čím se skrývá něco jiného (*signatur, referent, věc*).
2. Existuje někdo, kdo si takový vztah uvědomuje.

Autorem první části definice je svatý Augustin, té druhé Charles Sanders Pierce.

Charles Sanders Pierce položil základy k vytvoření moderní sémiotiky. Jeho největším přínosem je, pro tuto práci velmi podstatné, základní dělení znaků, které umožňuje jejich přesnější klasifikaci.

2.1 Dělení znaků

Na tomto obrázku je znázorněno v 1. Řadě dělení znaků dle Ch. S. Pierce a další zařazení grafických symbolů, kterými se v této práci dále zabývám.



Obr. 2 Dělení znaků

Ikona

Ikonický znak je grafický symbol, který má některé vlastnosti zobrazovaného předmětu nebo jevu. Například barvu, tvar. Například piktogramy jsou tzv. symboly ikonického charakteru, protože v použitých figurách jsou používány charakteristické rysy toho, co představují.

Index

Indexový znak je se zastupujícím předmětem svázán zákonem kauzality. Například kouř. Kde vidíme kouř musí být oheň.

Symbol

Symbol je:

- znak, značka, znamení
- předmět nesoucí hlubší (skrytý) význam

V současné době není lehké rozlišit definici znaku od definice symbolu. Definice obou se v jistých případech prolínají. Dokonce bychom mohli říci, že tato slova jsou synonyma.

3 SYMBOL

Symbol je označení znaku, které není snadné jasně definovat. Definice pojmu symbol se během posledních sta let měnila a stále se pozměňuje. Nepochybně však můžeme říci, že výklad symbolu se v průběhu let neustále střetává s výkladem znaku.

Termín symbol je odvozený z řeckého slova symballein, tedy dát dohromady nebo složit. K tomuto slovesu náleží podstatné jméno symbolon. Symballein bylo používáno ve slovních spojeních ve smyslu maskování, skrývání, sbírání. Zobrazení, tedy symbolon, mělo jistý skrytý význam, který byl znám pouze osobám s ním srozuměným a nikdo jiný mu nerozumí. Slovo symbolon také znamenalo shrnutí. V dobách starověkého Řecka vznikaly symboly pro tajné dorozumívání, kterému rozuměli pouze zasvěcení jedinci. Dnes tomu říkáme šifra.

3.1 Definice symbolu

Pojem symbol je používán v mnoha oborech. Za zmínku jistě stojí, že názory na definici symbolu se rozcházejí i mezi odborníky z jednoho oboru. To jen dokazuje, že přesné vymezení není opravdu jednoduché. Výkladům, ke kterým je možné se přiklonit, je více a jejich formulace jsou následující.

1. SYMBOL JAKO SYNONIMUM ZNAKU

Symbol je „znakem nebo slovem s významem“.

DIN 44300⁴

2. SYMBOL JE KONVENČNÍ ZNAK

Symbol označuje „na základě konvencí nebo pravidel něco jiného.“

Susanne K. Langerová

3. SYMBOL JE IKONICKÝ ZNAK

Symbol je „znakový obraz“. (jak „obraz“ tak „význam“).

⁴ DIN – Deutsches institut für Normung (Německý institut pro normy)

4. SYMBOL JAKO KONOTATIVNÍ ZNAK

„To je pravá symbolika, kde zvláštní reprezentuje obecné.“

Johan Wolfgang von Goethe

Základní charakteristické rysy symbolu:

- závislost na kultuře
- konkrétnost (fyzická reprezentace ideje) a současně nepodobnost této ideji
- víceznačnost a otevřenost obsahu

Symbol nemá žádné logické spojení mezi tím, jak vypadá a tím co zobrazuje. Například kreslené srdce je symbolem lásky, vlajky jsou symbolem určitého teritoria – území. Dokonce i písmena jsou symbolické znaky symbolů, jejichž význam se musíme naučit.

Dnes je většina společností již multikulturních, tím se do jisté míry zmenšuje závislost zavedených symbolů na jedné dané kultuře (srozumitelnost pouze jedné kultuře). Na druhou stranu denně vzniká nepřeborné množství symbolů, nejen v malých společenstvích (ty se často mezi širokou veřejností ani nedostanou), jedná se o symboly vznikající mezi obyčejnými lidmi, na základě např. politického dění. Tyto symboly se následně šíří společností, jejich používání však není dlouhodobé a jak rychle se objevily, tak rychle se na ně zapomene.

Symbol je jednoduchým obrazovým znázorněním složitějšího verbálního sdělení. Obsah symbolu nelze někdy slovy zcela vyjádřit.

Po prozkoumání všemožně komplikovaných definic lze konstatovat:

- Symbol je druh znaku.
- Každý znak je symbolem.

3.2 Na počátku

Kdysi v pravěku pracoval homo sapiens sapiens před svým obydlím (skálou), když začalo vycházet rudě zbarvené slunce. Pravěcí lidé měli samozřejmě také své „bohy“, něco v co věřili a co uctívali. Když pravěký člověk uviděl slunce, spontánně namočil ruce do bláta a obtiskl je na stěnu, aby znázornil to, co vidí. Možná tak poprvé zobrazil symbol boha.

I v pozdějších dobách se symboly používaly nejvíce v náboženství. Ve starém Řecku znamenalo symbolum, shrnutí určité víry do několika základních bodů.

Velmi známým náboženským symbolem je symbol kříže. Ten byl vždy v mnoha civilizacích svatým nebo mystickým symbolem. Mezi významy náboženskými většinou převládaly: mučení, utrpení, trest, Kristus a křesťanství. Kříž v jiné podobě, je hodně používán v dalších oblastech, jako jsou například empirické vědy, či matematika a logika.

Symbol kříže byl používán také při křížáckých taženích, byl součástí královských klenotů – jablka. Na Královském jablku byl kříž symbolem mužského a ženského principu, vlády, Slunce a Země, císařství.

Nejdiskutovanějším křížem je dle mého názoru svastika. Určitý podíl na tom má i její užití Adolfem Hitlerem v 1. polovině 20. století. Ten svastiku prezentoval jako symbol Třetí říše, „árijské rasy“, fašismu a své politické strany. Svastika byla předtím používána mnoha starověkými národy v různých podobách a měla mnoho významů. Těmi nejznámějšími významy je zemědělství a blahobyt, dále symbolizovala čtyři světové strany, blesky, bohy Slunce a také život či zdraví.

Kříž byl v historii opravdu hojně používaným symbolem. Jaký je tedy nejčastěji užívaný symbol dnešní doby? Je to směrová šipka.

3.3 Co vše je symbol

Za mnoho let existence lidské společnosti vzniklo nekonečné množství symbolů. Část z nich svůj význam změnila, pořád jich ale zůstalo dostatek s nezměněným smyslem a my díky nim můžeme lépe porozumět historii lidstva.

Symbolem se může stát v podstatě vše, co se nachází v prostředí kolem nás. Každý si totiž vytváří své vlastní symboly. Jejich vznik je vázán na asociace jedince, na to co prožívá a také na jeho smyslovém vnímání. Proto každý z nás vidíme symbol v něčem jiném. Je tedy přirozené, že to, co je pro někoho symbolem, pro jiného je pouhým znakem.

3.4 Symbol a neverbální komunikace

Symboly jsou součástí neverbální komunikace, která spolu s komunikací verbální tvoří komunikaci, jako celek.

Funkce symbolů se dají rozdělit do 4 skupin: 1. napomáhají řeči, 2. nahrazují řeč, 3. vytvářejí postoje a 4. vyjadřují emoce.

Vnímání symbolických projevů v rámci komunikace a reakce na ně jsou mnohem silnější než slova.

4 DRUHY GRAFICKÝCH SYMBOLŮ

Mezi druhy grafických zobrazení patří: ikona, piktogram, kartogram, diagram, ideogram, logogram a fonogram.

V oblasti grafického designu používáme vždy termín symbol. Grafický design má za úkol popisovat těžko vysvětlitelné informace.

4.1 Ideogram

Je to symbol, který přímo nahrazuje pojmy. Například číslo 5 je ideogramem pojmu „pět“ na rozdíl od slova PĚT, ve kterém jednotlivá písmena, znaky, nahrazují hlásky.



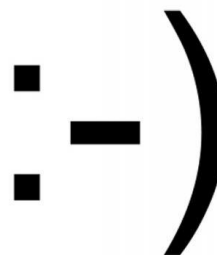
Obr. 3 Ideogramy

4.2 Piktogram

Piktogram je grafický znak znázorňující pojem nebo sdělení obrazově, např. informační značky. Někdy se také používá označení piktograf. Piktogram, ačkoli je podobný ikoně má zcela jinou funkci. Je využíván převážně v informačních systémech, k varování a k ochraně. Je tedy nutné, aby byl okamžitě rozeznatelný. V minulém století vznikla norma ISO, na jejímž základě začali vznikat jednotné piktogramy, které najdeme například na cedulkách oblečení, na obuvi, samozřejmě se jedná také o výstražná varování a další důležitá sdělení.



Obr. 4 Piktogramy



Obr. 5 Emotikon

4.3 Ikona - Emotikon

Emotikony neboli „smajlíci“ jsou symboly emocí. Název těchto symbolů vznikl ze spojení dvou slov pocházejících z anglického jazyka – emotion a icon. Jak z pojmenování vyplývá, základem emotikonu je ikona. Ta využívá na rozdíl od piktogramu volnějšího zobrazení a v podstatě se velmi blíží symbolu.

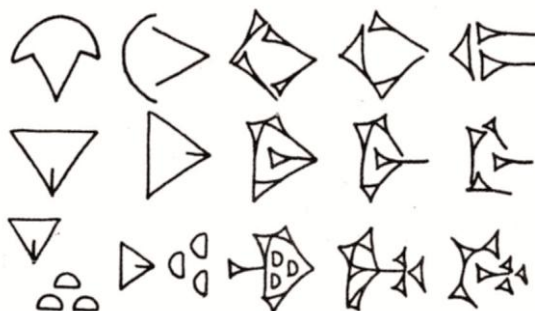
5 IDEOGRAM, PIKTOGRAMY, IKONY – SYMBOLY INKONICKÉHO CHRAKTERU

Na začátku každého písmového systému byl piktogram. (Eliška, 2005)

5.1 Počátky písma

Piktogram byl důležitým symbolem při vzniku každého písmového komunikačního systému. Stál totiž vždy na jeho počátku.

První nálezy o předávání informací za pomoci obrázků spadají do období mladšího paleolitu. Jedná se o jeskynní malby nalezené v Lascaux a Altamiře. Z těchto obrazů, zachycující skutečnost, se později vyvinuly schematická zobrazení všeho kolem. Dorozumívání pomocí obrázků zjednodušovalo komunikaci mezi jednotlivými kmeny, protože navzájem své řeči nerozuměly.



Obr. 7 Klínové písmo

Klínové písmo Sumerů se postupně vyvinulo z obrázkového písma piktogramů a ideogramů. Na obrázku vedle je ukázka původních piktogramů a jejich proměna do klínového písma.

Na 1. řádku je zobrazen vůl (volská hlava), na 2. žena (střední trojúhelník s čárkou lůna) a na 3. řádku se už jedná o ideogram, vzniklý spojením piktogramu ženy a hor, znamená tedy „cizí ženy“ nebo otrokyně. Kolem roku 2900 před naším letopočtem tyto piktogramy zmizely a objevilo se klínové písmo. Piktogramy byly spolu s fonogramy⁵ a determinativy⁶ nedílnou součástí **egyptských hieroglyfů**.



Obr. 6 Hieroglyfy

⁵ fonogramy jsou znaky vyjadřující zvuk

⁶ determinativy jsou znaky rozlišující zda se jedná o piktogram nebo fonogram

Egyptské hieroglyfy a mezopotamské klínové písmo byly již dávno nahrazeny znaky arabskými. V **čínském písmu** se však piktogramy, i když pozměněné, dochovaly dodnes.

Dorozumívání pomocí obrázků zjednodušovalo komunikaci také mezi jednotlivými indiánskými kmeny, protože rovněž nerozuměli jazyku jiných kmenů. Nejstarší dochovaný záznam komunikace za pomoci piktogramů z indiánského prostředí, je z 19. století se Severní Dakoty. Dopis s nabídkou směny bobřích kožešin a pušky za kůže tří zvířat. Dalším dochovaným zástupcem obrázkové komunikace je dopis Indiánů Americkému kongresu, ve kterém žádali o navrácení lovišť.



Obr. 9 Čínské písmo



Obr. 8 Dopis ze Severní Dakoty 19. století

Mnoho piktogramů vzniklých at' už na území Sumerů, Egyptů, Chetitů či Číňanů si je velmi podobných, to dokazuje, že mnoho věcí vnímají odlišné kultury stejně a proto je obrázkové písmo z piktogramů a ideogramů univerzálním dorozumívacím prostředkem srozumitelný všem.

Jedinou nevýhodou pro ideografická písmena je potřeba odlišného znaku pro každý předmět. Znaková sada je tedy zákonitě velmi obsáhlá. Tento problém vyřešili kolem rok 1800 př. n. l. západní Semité, kteří přebírali piktogramy a vytvořili z ní první abecedu. Jmenovala se Protokanánská abeceda a obsahoval 22 znaků, které označovaly celé slabiky.

Přibližně od 12. století př. n. l. pak Féniciané vyvinuly abecedu, ze které vychází většina dnes používaných abeced.

5.2 Piktogramy ve světě snadné orientace

Obrázkové systémy postupně z komunikace mizely a každý národ si vytvářel systém nový. To však způsobilo ztrátu srozumitelnosti sdělení pro národy jiné, daného systému neznalé. Tento fakt se změnil v problém na počátku moderní doby, kdy se díky technickému pokroku začaly smazávat komunikační překážky. Zrychlila a usnadnila se nejen doprava, ale později vznikají také nové komunikační nástroje - internet a mobilní telefony.

Bylo tedy nutné znovu vytvořit komunikační systémy srozumitelné všem, které by usnadnil komunikaci mezi kulturami a orientaci v cizím prostředí.

5.2.1 Značení cest

Díky rychle se rozvíjející motoristické dopravě, jako první přichází na řadu sjednocování značení dopravních cest. K prvnímu pokusu došlo v rámci tzv. pařížské konvence již v roce 1909, kdy se zavedly čtyři kulaté výstražné značky. O 30 let později však kulatý tvar připadl značkám zákazovým a pro výstražné značky byl určen tvar trojúhelníku.

Značky se zcela přirozeně v čase vyvíjejí a mění. Například dnes již nespatříme značku zákazu jízdy na koni, či zákaz vjezdu povozu. Ani v historických centrech měst, kde jsou kočáry s koňmi oblíbenou turistickou atrakcí.

I přes veškerou snahu institucí o ikoničnost a konvenčnost značení se i dnes značky stále nepatrně liší. Tyto odchylky však nejsou tak markantní, aby zabraňovaly správnému výkladu značky. Jedná se o rozdíly v piktogramech, které jsou vkládány do zákazových či výstražných značek nebo, které jsou součástí doprovodných informačních systémů.

5.2.2 ISOTYPE – Otto Neurath, Gerd Arntz

Systém obrazového jazyka ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) vytvořil roku 1936 vídeňský sociolog a filozof Otto Neurath (1882 – 1945) jehož mottem bylo: „Slova rozdělují, obrazy spojují...“

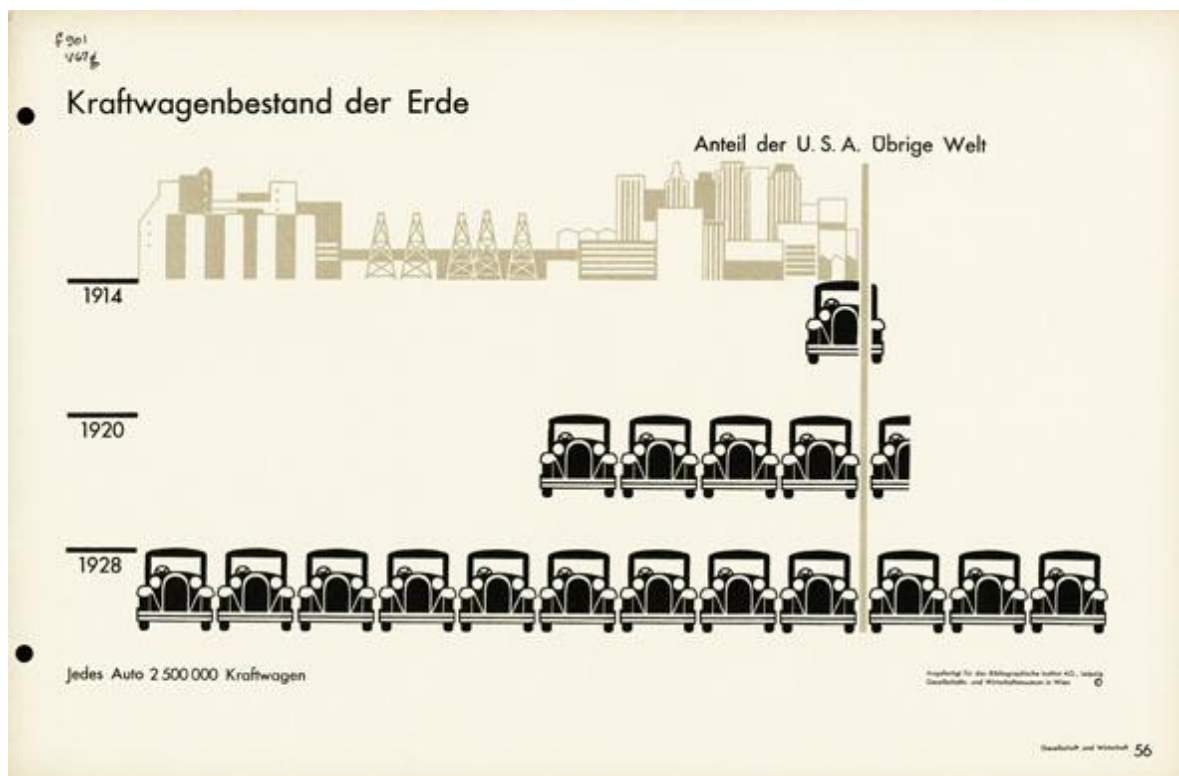
Pojmenování systému ISOTYPE vzniklo nejen ze zkrácení anglického slovního pojmenování, ale také vychází z řeckého slova s významem „stejně označení“

Nápad, takto oživit vizuální komunikaci, dostal Neurath v době, kdy byl ředitelem vídeňského muzea bydlení a územního plánování (Seidlungsmuseum). Nebyl spokojený s prezentací poskytovaných informací, proto se rozhodl vytvořit systém obrazů - piktogramů a ikon. Pomocí tohoto systému pak byly návštěvníkům muzea sdělovány statistické

údaje o sociálněekonomických proměnách mnohem srozumitelnějším a vizuálně poutavějším způsobem.

Cílem Otty Neuratha bylo oživit nudná statistická čísla a vytvořit vizuálně zajímavou a srozumitelnější statistiku. Tyto znaky se staly také předlohou pro pozdější piktogramy, které vznikaly jako nedílné součásti informačních systémů. Sám Neurath nebyl žádným designérem a pro vytvoření jednoduchých snadno srozumitelných ikon potřeboval osobu povolanejší. Tou byl Gerd Arntz, jehož grafiky v realistickém stylu napovídaly, že on je pro tuto práci vhodný.

Gerd Arntz spolupracoval s O. Neurathem již ve dvacátých letech na Vídeňské metodě vizuální komunikace. Ta předcházela systému ISOTYPE a prezentovala kvantitativní informace ze sociálního prostředí. Například množství oddaných párů či množství automobilů v USA a zahraničí (obr. 10).



Obr. 10 Příklad zobrazení statistických údajů s použitím systému ISOTYPE

Smyslem systému ISOTYPE sice bylo překonávání jazykových bariér, ale jeho užití bylo zamýšleno jen pro zobrazování srozumitelných statistických údajů. Neurath si samozřejmě uvědomoval, že systém, který prosazuje, jako mezinárodní obrazovou řeč má svá omezení a sám se systémem, jako s univerzálním obrazovým jazykem ani nepočítal.

Znakový systém ISOTYPE měl samozřejmě i svá pravidla, jak informace zobrazovat, aby byly dobře pochopitelné. Bylo důležité správné umístění znaků do mřížky na stránce. Horizontální řazení symbolů za sebou, představovalo kvantitativní změny. Naopak řazení vertikální poukazovalo na tok času nebo srovnání různých údajů.

Symboly neměly nahrazovat zcela slova. Jejich funkcí bylo stručně vyjádřit a podpořit slovní sdělení ve statistikách. Díky těmto snadno pochopitelným znázorněním a skladbě symbolů, které jsou dávány do různých vztahů, je pak možné použít méně textu pro vysvětlování obsahu statistiky.

Gerd Arntz, který všechny obrázky zpracovával, vypracoval také vizuální slovník, ve kterém je 4000 různých piktogramů. S Neurathem spolu také pracovali na výstavách a publikacích pro vídeňské muzeum.

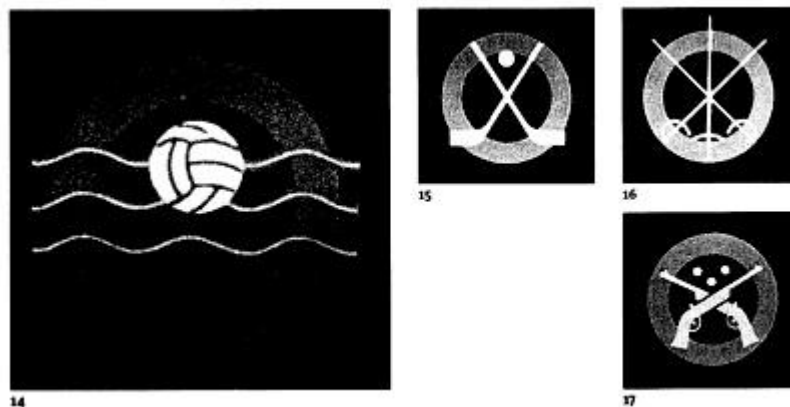
Díky systému ISOTYPE se stal Otto Neurath průkopníkem informačního designu a jeho srozumitelnosti. Vliv systému a zpracování Gerda Arntze se samozřejmě projevilo na pracích všech dalších grafických designérů tvořících informační grafiku.

5.2.3 Symboly sportů

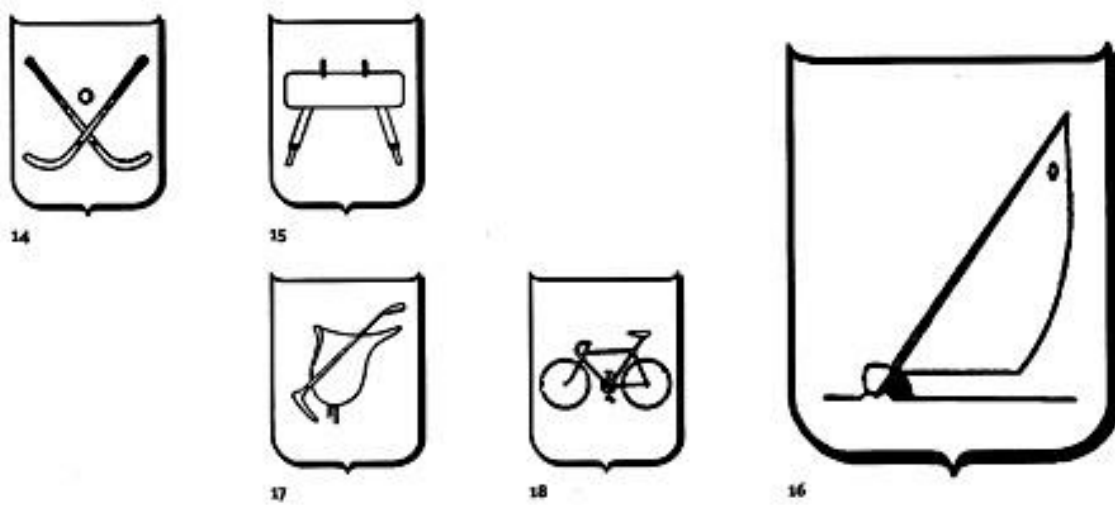
Snadná a rychlá orientace je nedílnou součástí hladce probíhajícího sportovního svátku. Pro piktogramy ze sportovního odvětví jsou velmi důležité dvě olympiády, které byly v tomto typu značení průlomové. Piktogramy se nejdříve používaly jen pro označení sportů, později však bylo nezbytné navrhnout je také pro potřeby orientace ve městě.

Piktogramy byly používány již při propagandistické olympiádě v roce 1936 v Berlíně (obr. 11) a poté, po 2. světové válce na OH 1948 v Londýně. Ty druhé v pořadí byly velkým krokem zpět. Rozkvět grafického designu se během 2. světové války zastavil a piktogramy letních olympijských her 1948 jsou návratem do hluboké minulosti, tatam jsou technické prvky z období Bauhausu.

Od roku 1964 se vše zase obrátilo k lepšímu.



Obr. 11 Piktogramy z OH 1936



Obr. 12 Piktogramy z OH 1948

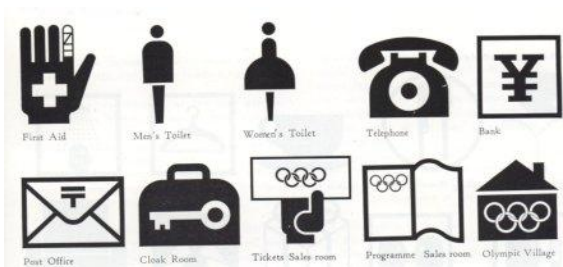
5.2.3.1 Masaru Katzumie a Yoshiro Yamashita, OH 1964

Piktogramy pro letní olympijské hry v Tokiu pořádané v roce 1964, ve spolupráci vytvořili japonský artdirector Masaru Katzumie a grafik Yoshiro Yamashita. Japonští organizátoři si byli plně vědomi toho, že mnoho návštěvníků her nebude rozumět japonštině. Poprvé tedy vznikl ucelený set obsahující 20 piktogramů pro sporty a dalších 39 informačních piktogramů.



Obr. 13 Piktogramy sportů k OH 1964

Od tohoto roku byly piktogramy vždy nedílnou součástí vizuálního stylu her a usnadňovali tak orientaci nejen návštěvníkům, ale také samotným sportovcům.



Obr. 14 Informační piktogramy k OH 1964

5.2.3.2 Otl Aicher, OH 1972 a OH 1976

Stejně jako pro olympiádu v Mexiku 1968, také pro Mnichov 1972 vznikly piktogramy nové. Autorem je jeden z velmi uznávaných německých grafických designérů Otl Aicher.

Jím navržené piktogramy se tak osvědčily, že byly použity i při následujícím ročníku olympijských her v Montrealu, jen byla použita jiná barevnost.

Aicherovi se podařilo vytvořit piktogramy všem srozumitelné. Jistě tomu přispělo i techničtější provedení piktogramů. Podstatnou pomůckou byla geometrická mřížka s horizontálními, vertikálními a diagonálními čarami, která mu pomáhala zakreslovat jednotlivé piktogramy do formátu vždy stejně.

Symboly, navržené samozřejmě pro každý sport se dále objevovaly v knižních publikacích vydaných k příležitosti olympijských her a v souboru dvaadvaceti plakátů, které znázorňovali hlavní olympijské sporty.

O dokonalosti tohoto designu svědčí i fakt, že Aicher vytvořil všeobecně platný standard pro piktogramy.



Obr. 16 Mřížka pro návrh piktogramů



Obr. 15 Piktogramy k OH 1972 a 1976

6 EMOTIKON – SYMBOL Z POČÍTAČOVÉ DOBY?

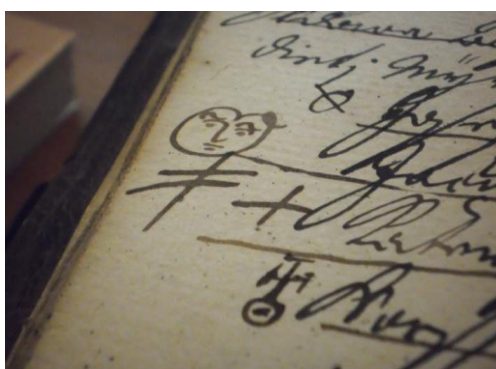
V první řadě je nutné uvést na pravou míru označení emotikon a dnes hojně užívané pojmenování „smajlík“. Dnes se označení „smajlík“ přeneslo i na později vzniklé emotikony.

Smajlík má však zcela jinou podobu. Jedná se o ucelený obraz, kdyžto emotikon vzniká složením znaků.

6.1 „Smajlík“

Za autora prvního žlutého obličejce je považován Harvey Ball. „Smajlíka“ vytvořil jako součást firemní grafiky, k povzbuzení zákazníků i zaměstnanců, kterou vytvořil v 70. letech 20. Století, pro jednu americkou společnost. Jistě si byl vědom toho, že toto zobrazení se objevilo již mnohem dříve, například v reklamním inzerátu na film *Lili*, vytištěném v *Herald Tribune*, roku 1953. Bezpochyby ale udělal chybu, když si „smajlíka“ nepatentoval. Díky užití veselého obličejce v marketingu pojišťovací společnosti, se začal „smajlík“ rychle šířit. V roce 1971, ho začal v novinách používat francouzský novinář Franklin Loufrani a nechal si tento obrázek patentovat. Vlastní tak veškerá práva a na žlutém obličejci vydělává ohromné sumy peněz.

Z dobových záznamů, je však zcela jasné, že „smajlíci“ se používali již dávno před boomem žlutých úsměvů. Na českém území se dochovaly záznamy, připomínající „smajlíky“, které se datují již na přelom 17. – 18. století. Jde o gruntovní knihy, do kterých se zaznamenávaly stavy majetků a pozemků. Smyslem ozdobných obličejů odkazů.



Obr. 19 Záznamy v gruntovních knihách



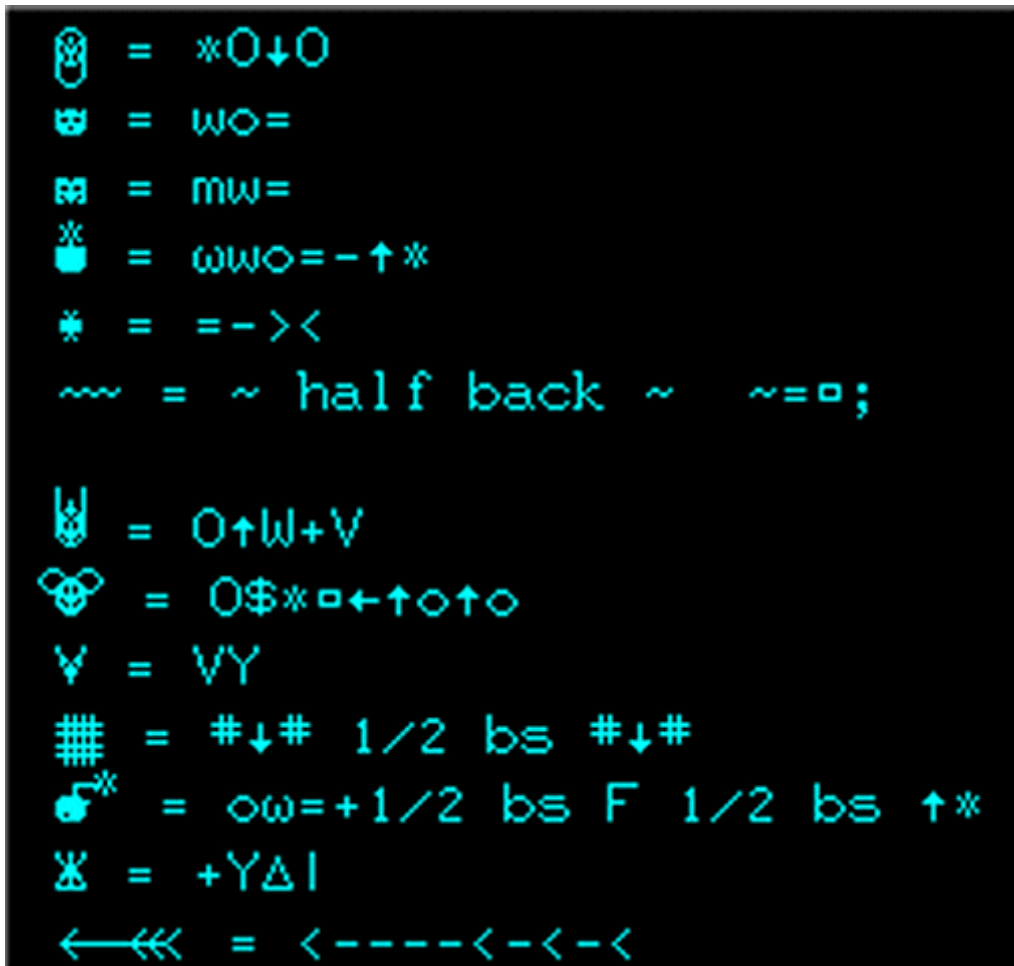
Obr. 17 Harvey Ball



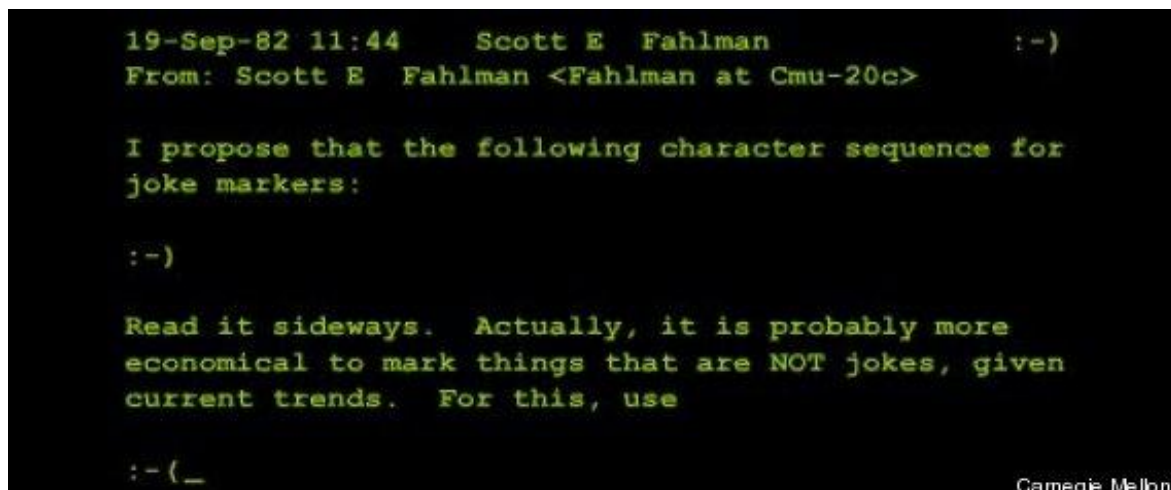
Obr. 18 Plakát pro film LILI

6.2 Emotikon

Jak pomocí znaků vyjádřit emoci? :-) Ano, přesně takovéto symboly složené z jednotlivých znaků zná téměř každý na celém světě. První takové se objevili již v 70. letech, kdy ještě nebyly mezi širokou veřejností rozšířené počítače, ale i odborníci chtěli občas psát také něco jiného než jen čísla a jiná „nudná“ data. To jim umožnila roku 1972, 4. řada systému PLATO vyvinutá na univerzitě v Illinois. Napsání symbolu však nebylo nic jednoduchého. Pro určitý symbol bylo nutné napsat přesnou kombinaci písmen, která se překrývala, a tím se vytvořily malé obrázky. Mnoho z nich bylo podobných, tehdy již známým „smajlíkům“.



Obr. 20 Obrázky vytvořené v systému Plato



Obr. 21 1. internetová debata s použitím emotikonů

Roku 1982 poprvé napsal jednoduché symboly :-) a :- (v internetové diskusi Scott E. Fahlman na Carnegie Mellon University v Pittsburghu, Pensylvánie. On sám datuje „narození“ emotikonu přesně na 19. září 1982, což potvrzuje i záznam z univerzitní „online nástěnky“, kterou používali pro komunikaci mezi studenty, vyučujícími a fakultou.

„Mnohé příspěvky byly vážné a obecně zajímavé, jiné zase spíše zájmové. Dokonce už tentokrát nebyla nouze ani o flame war.“⁷ (Fahlman). Proto se snažil najít nějaký symbol pro příspěvky myšlené jako vtip.

Symboly, které Scott navrhl, se rychle ujaly a rozšířily. A výsledek vidíme dnes. Emotikony mají nepřeberné množství variací a jsou součástí většiny emailů, SMS a hlavně internetových diskusí.

Přesto, že Scott E. Fahlman svým návrhem velice zpřehlednil školní komunikaci a odstartoval tak rozvoj nového komunikačního systému, nebyl první, kdo tyto symboly použil. Z dochovaných záznamů je zřejmé, že emotikony byly používány již dávno před datem svého oficiálního „narození“.

⁷ flame war – označení pro internetovou diskusi, která není již pro účastníky přínosná a jedná se v ní spíše o dohadování.

Článek uvedený v *The Typewriter World* v říjnu roku 1897, ;) jasně dokazuje užívání a zobrazování emocí v textu již na sklonku 19. století a není tedy pravdou že, emotikony vznikají v počátcích elektronické komunikace, ale již s nástupem psacích strojů.

Poté se dočítám, že historicky nejstarší zobrazení emotikonu pochází ještě z dřívějšího roku 1887. V článku *The Snigger Point* používá autor Ambrose Bierce také emotikon, ovšem v jednodušší verzi ☺.

SINS OF THE TYPEWRITER.

A good many jokes have been perpetrated at the expense of the typewriter, but the following from the *Berkshire News* deserves reprinting :

Greatt Barrington, feb 6 1890

De@R Friend

I. have ?ust bOoughn! ? a tripe waiter (No. d—\$ lt a T. Y. P. E. W. R. T. E. R.) Am nOw Dev@ting @ little lei\$ure time to gEtting acuainted with It. the Agent s@ld itt. cood [could] be learned inno time ;n Able—bodied m@n o2 wrxte 100 lefters A dAy—i @m no ! able bodjed juSt now owing 2 Anaxident I hed While squatinG;, i wrote8\$4 letters in one !ay & they aLl loaked wurse th an this. he Said it would Be a thxng of beavty & jOy FORever ;) i wishe he w*uld come back. I want See him very BAđ. I have h ad this type writer only 2 Days & uzed up Al ready 27 reams of paper also got t)e infernal thing Soit wont wRite any thing bZt Xolopuck or R ussian, he told me It W!s cus to Mary 2 h@ve patience, that's All right; after i get through w4th Hin dR smaLl will have one More, i paid \$17'74 for the type writea- and have conclzded tr trade IT off for A dOg then .f(I can borrow a Gun. J'llkill him. Good bZe more latter
exbses my 1*SS-1-\$

Obr. 22 The Typewriter Word 1897

The Snigger Point.

The following plan, suggested by the *San Francisco Examiner*, would be a godsend to that numerous and highly respectable class who don't know a joke unless it is labeled. We have heard a lady complain bitterly that Mark Twain did not give any means in his books of knowing when he was serious and when joking; and no paper ever published an ironical article without evoking a storm of indignation from solemn readers who take it seriously, no matter how monstrous the supposition is. And nothing outrages the feelings of these worthies so much as finding that they have been so trifled with: they consider it indecent flippancy, and not amusing at all. For these reasons, we trust that all writers will adopt the proposed label, which will fulfill the same function as "N. B. This a goak," and take less room.

"While reforming the language, I crave leave to introduce an improvement in punctuation; the snigger point, or note of cachinnation. It is written thus ☺ and represents, as nearly as may be, a smiling mouth. It is to be appended with the full stop to every jocular or ironical sentence; or without the stop, to every jocular or ironical clause of a sentence otherwise serious. Thus:—'Mr. Flanagan, the noblest work of God☺.' 'Our respected and esteemed☺ contemporary, Mr. Delancey, whom for his virtues we revere and for his success envy☺, is going to the devil as fast as his two heels can carry him.'" Deacon Foote, a truly good man☺, is self-made in the largest sense of the term: he was born great, wise, and rich, but the deflection of his nose is the work of his own coat-sleeve."

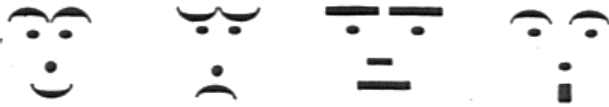
Obr. 23 Článek The Snigger Point 1887

Dále nacházím další, ještě starší záznam v časopisu Puck z roku 1881. Zde jsou emotikony prezentovány jako ukázky možností sazby – Typographical Art.

us is some
er filed his
t is defect-
ainst com-
gent.”
ists.
make it a
e court to
al term to
320 pages
ds to the
Choate in
chiavelli in
7. At the
case to the
it was put

TYPOGRAPHICAL ART.

We wish it to be distinctly understood that the letter-press department of this paper is not going to be trampled on by any tyrannical crowd of artists in existence. We mean to let the public see that we can lay out, in our own typographical line, all the cartoonists that ever walked. For fear of startling the public we will give only a small specimen of the artistic achievements within our grasp, by way of a first instalment. The following are from Studies in Passions and Emotions. No copyright.



Joy. Melancholy. Indifference. Astonishment.

on his pins. What n
“On the second
conjunction with the
“Glory! The old
the sun, too. It’s g
again, old gal!”
“On the 11th of
conjunction with the
“Tiptop; old Ne
square at the sun, li
goats. I’ll live to see
next?”
“On the 14th of
conjunction with the
at right angles.”
“My what will be
“Uranus.”
“The h—! Ther

Obr. 24 Časopis Puck 1881

Nejstarším nalezeným důkazem dlouhé existence emotikonů je přetisk řeči Abrahama Lincolna v Times, roku 1862. U tohoto článku není však vyjasněno, jestli „emotikon“ není spíše chybou sazeče nebo součástí gramatiky užívané v 19 století. Mnozí se odvolávají také na sazbu pomocí stroje Linotype⁸ – kde není možné do sazby přidávat znaky ručně, tento sázecí stroj se ale objevil až později.

the front of the platform and spoke as follows :

THE PRESIDENT’S SPEECH.

FELLOW-CITIZENS: I believe there is no precedent for my appearing before you on this occasion, [applause] but it is also true that there is no precedent for your being here yourselves, (applause and laughter ;) and I offer, in justification of myself and of you, that, upon examination, I have found nothing in the Constitution against. [Renewed applause.] I, however, have an impression that there are younger gentlemen

Obr. 25 Přetisk řeči Abrahama Lincolna 1862

⁸ Linotype – stroj pro mechanickou sazbu – 1896 Ottmar Mergenthaler, USA

7 LOGO – SYMBOL NEBO ZNAK?

Termín Logo pochází z řeckého slova logos = slovo, řeč, pojem. Jedná se o grafický znak označující, či odlišující od sebe firmy, organizace.

Z obyčejného určení autora produktu (takový mělo logo smysl ve starověku), se do dnešní doby logo vyvinulo v něco, co nám často symbolizuje určité společenské zařazení, příslušnost k subkultuře, či životní přesvědčení.

Každý z nás preferuje užívání produktů jiných značek a tím dává najevo své postoje. Produkty s logy se tedy stávají symboly názorů.

7.1 Historie Loga

Loga pocházejí již z dob starověku, kdy si každý výrobce značil své výrobky vlastní značkou. Ve středověku se staly vlastnické značky povinnými a každý cech musel mít vlastní značku – logo. Tím byl zajištěn přehled nad vlastními produkty a značky samozřejmě sloužili také ke kontrole obchodu. Později v 17. století měl svoji značku téměř každý obchodník.

Obchodní a prodejní sílu loga si však začala společnost uvědomovat až s příchodem 19. století, století páry a průmyslové revoluce. Tehdy se naplno rozvinula masová výroba a ta dala logu velký význam. Vizualní identifikace se stala nedílnou součástí úspěšného obchodu.

Největší rozmach vizuální identity začal v 50. letech 20. století po konci 2. světové války. Firmy se začaly zvětšovat, expandovat na mezinárodní trhy a jednotná vizuální identita neboli corporate identity byla nutností pro prosazení se a zapamatování značky.

7.2 Ze symbolu znakem, ze znaku symbolem

Samotná loga, tedy značky firem procházejí jistou významovou transformací. Jako příklad uvedu logo automobilové společnosti Mercedes.

Transformace č. 1 – Symbol se mění ve znak.

Při vzniku společnosti si vedení Mercedesu zvolilo do svého loga – znaku, třícípou hvězdu, tedy symbol odkazující na spojení země, vzduchu a vody. Společnost tak chtěla poukázat na kvalitu svých motorů, které jsou vhodné nejen pro automobilový provoz.

Transformace č. 2 - Znak se mění v symbol.

Společnost Mercedes během mnoha let svého působení na trhu dokázala, že její motory mají opravdu své kvality, a tak se z původního znaku stal opět symbol. Logo Mercedes je dnes symbolem kvality, technologie, designu a rychlosti.

8 VIZUÁLNÍ JAZYKY

Podle Ernsta Cassierera⁹ probíhala komunikace mezi lidmi od počátku prostřednictvím symbolických forem. Dle etologických výzkumů lze dokázat, že již primáti měli své způsoby znakového dorozumívání.

Symbol byl původně spojován především s náboženstvím a duchovním sdělením. Avšak i ostatní oblasti lidské tvorby a působení jsou plné symbolů. V oblasti umění najdeme symboly všude. Každý obraz, socha a často také architektura jsou jich plné. Vědecké obory mají také své symboly, díky kterým je možno vše srozumitelně vyložit a pochopit.

Mnoho z nás si asi ani neuvědomuje, že i slova jsou symboly, kterými vyjadřujeme určitou věc. Jedná se o symboly založené na konvenci. V České republice jsme se například domluvili, že když napíšeme slovo pes – je to symbol pro čtyřnohé zvíře, které štěká. Slovo pes = symbol složený ze znaků pro zvuky – p, e, s. V jiných státech se rozhodli toto zvíře pojmenovat jinak, proto pro něj mají jiný arbitrární symbol (symbol složený z jiných znaků) např. dog, das Hund, perro – za všemi těmito symboly však stojí to stejné.

V jistých případech je však nutné aby, byl dorozumívací jazyk univerzální a srozumitelný všem. Tuto funkci částečně nahrazují již dříve zmíněné piktogramy. Prvním pokusem o univerzální jazyk byl systém ISOTYPE. Otto Neurath však používal ISOTYPE převážně ke zpracovávání statistických dat a jeho žena následně při výuce ve škole. Autor si byl samozřejmě vědom omezení tohoto systému.

Bylo však jen otázkou času, kdy přijde někdo, kdo bude chtít uvést nějaký univerzální jazyk do běžné praxe.

8.1 BLISSY

Charles R. Bliss se snažil o vytvoření univerzálního psaného světového jazyka. K tomu ho vedla frustrace ze složitosti jazyka. Jeho cílem bylo aby psanému projevu, psaným tímto ideografickým písmem, rozuměl každý všude na světě. Chtěl umožnit komunikaci mezi lidmi mluvícími odlišnými jazyky.

⁹ Ernst Cassierer (1874 – 1954) - německo-americký novokantovský filosof, autor filosofie kultury se založením na teorii symbolů

Inspirací bylo Blissovi čínské obrázkové písmo. Svůj systém publikoval v roce 1949, ale bohužel se pro něj nenašlo širší uplatnění.

Tento systém se uchytil až později jako pomocný jazyk pro osoby s komunikačním postižením. Semantografie, jak systém Bliss sám pojmenoval, je používán jako pomocný komunikační jazyk od roku 1971 ve více než 30 zemích světa. V roce 1975 byl v Torontu založen Institut pro komunikaci v symbolech Bliss (Blissymbolics communication Institute).

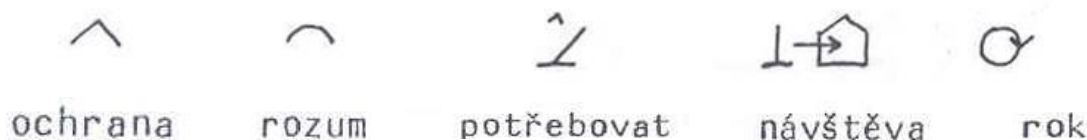
Systém nyní obsahuje kolem 2300 základních symbolů oproti původním 1400 (zjištěno při poslední revizi roku 1992), které je možné navzájem kombinovat a tak vznikají symboly nové. To jen dokazuje, že systém je stále „živý“ a je možné ho přizpůsobovat potřebám současných uživatelů, kterými jsou stále handicapovaní lidé.

Velkou výhodou je jednoduchost systému a snadné psaní symbolů. Ty jsou složeny z 26 jednoduchých základních geometrických tvarů, čar a vlnovek.

Většina symbolů má piktografickou podobu. Jsou to většinou symboly zastupující hmotné věci (obr. 26). Oproti tomu symboly sdělující myšlenky, představy a jiné neuchopitelné věci mají podobu abstraktní. Ty je nutné se naučit, protože je není možné odvodit na základě podobnosti (obr. 27).



Obr. 27 piktografy hmotných věcí



Obr. 26 piktografy abstraktních pojmů

Jak jsem již zmiňovala dříve, symboly je možné kombinovat a vytvářet tak symboly nové. Příklady jsou uvedeny na obrázcích níže.

Osoby	Muž 	Žena 	Osoba 	Já, mě, mne 	Dítě
Věci Předměty	Tělo 	Kniha 	Květina 	Dům 	Ovoce
Činnosti	pracovat 	mýt 	vidět 	cítit 	pomáhat
Vlastnosti a pocity	šťastný 	špatný 	zmatený 	velký 	malý
Vztahy	před 	za 	mezi 	s 	proti
Představy	čas 	rozum 	Bůh 	počasí 	svoboda

Obr. 28 Kombinace piktografů

Voda 				
Toaleta 	Nápoj 	Řeka 	Jezero 	Moře
Ústa 				
Jídlo 	Nápoj 	Koláč 	Líbat 	Veselý

Obr. 29 Kombinace piktografů

8.2 Jazyk zkratek pro Sms a chaty

S nástupem mobilní komunikace, začaly přirozeně vznikat nové zkratky a symboly. Jako první byly z internetových diskusí přebrány emotikony, skládající se z čárek, dvojteček, závorek a dalších znaků. S pozdějším vývojem displejů, jejich velikostí a možností zobrazování, je možné tyto emotikony zaměňovat za ilustrace žlutých „Smolíků“ a oživit tak posílanou zprávu.

Kvůli omezené kapacitě znaků zprávy a rychlosti psaní však vznikl v podstatě nový jazyk, určený právě pro komunikaci prostřednictvím krátkých textových zpráv, který se postupně začal také objevovat v internetových diskuzích a emailech.

Zkratky většinou pocházejí z anglického jazyka a podobně jako emotikony, ve zkratce vyjadřují činnost, význam. Mnoho těchto zkratek, často složených ze tří písmen, jsou zkratkami delších slovních spojení.

Tím že se ve zkratkách většinou používají první písmena slov, může někdy dojít k záměně, či jinému výkladu symbolu. Jako příklad lze uvést zkratku LOL, která se nejčastěji používá při vyjádření většího pobavení a v tento moment znamená – Lots Of Laught či Lot Of Laud. Dalším významem, který je pravděpodobně méně využívaný je – Lots Of Love. Záleží tedy také na kontextu, ve kterém je staženina použita. Takovýchto zkratek existuje nepřehledné množství. Mnoho z nich je přejímáno z anglického jazyka a další si lidé vytvářejí samy ze svých rodných jazyků. Je ale pravdou že skladba anglických slov pravděpodobně umožňuje těmto staženinám snadnější vznik a díky užívání angličtiny po celém světě se tyto zkratky také úspěšně šíří. Uvedu zde pár příkladů, těch známějších:

2G2B4G – To good to be forgotten.

4U – For you.

OMG – Oh my God.

F2F – Face to face.

BTW – By the way.

L8R – Later.

LOL – Lot of Loaght.

OK – All correct.

WTF – What the fuck.

Xmas – Christmas.

PLS nebo PSE – Please.

2day – Today.

THX – Thanks.

ASAP – As soon as possible.

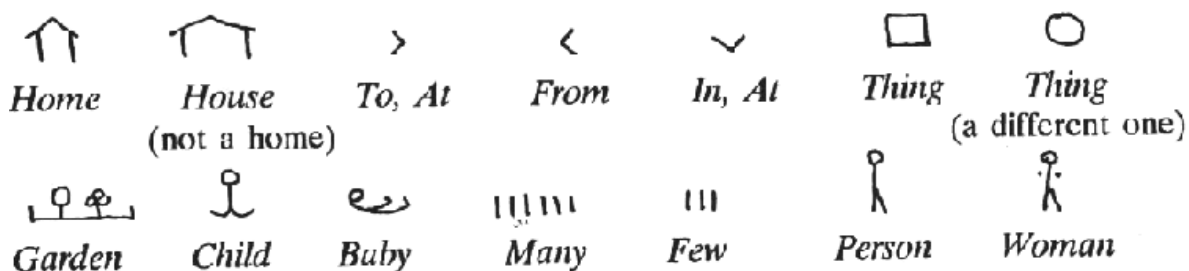
Jak jsem se již zmiňovala, uživatelé mají potřebu využívat také zkratky vycházející z jejich mateřského jazyka a jinak tomu není ani u nás. Mezi ty nejrozšířenější a nejvíce používané patří například JJ (jo jo), NN (ne ne), O5 (opět) nebo Z5 (zpět), MMT (moment).

Samozřejmě, že každý jazykový systém se vyvíjí a jak dnes již starší generace nerozumí slangovým výrazům mladších ročníků, tak nerozumí ani jimi používaným zkratkám. Při pátrání po zkratkách jsem narazila na mnoho takových. Např. SSS (svíjím se smíchy), TBBB (to by bylo bezva) nebo TTJH (tak to je hustý) či TS (trhni si).

8.3 Pictopen

Pictopen je systém symbolů prezentovaných, jako nové piktografické písmo, jehož cílem je stát se systémem využívaným pro mezinárodní komunikaci. Soubor obsahuje více než 3000 piktogramů, které jsou navrženy tak, že je možné psanou formou komunikovat v mnoha různých odvětvích. Tím, že symboly používají zavedené piktogramové figury, je možné se systémem velmi rychle naučit a snadno se pamatuje, to tvrdí sám autor tohoto piktografického písma, Juan Garay ze Španělska. Ten na svých stránkách vyzývá, v případě zájmu o tento druh komunikace, k zapojení se do projektu a k spoluautorství.

Na webových stránkách, prezentujících tento projekt je možnost začít se tento jazyk učit. Autor doporučuje učit se postupně krok za krokem, jak se tímto piktografickým písmem vyjadřovat. Znalci tohoto písma prý velmi ocení možnost sdělovat myšlenky a příběhy cizincům, se kterými by se normálně nedomluvili. Sám však v úvodu podotýká, že piktografické systémy používali již antické kultury, ale nebyly úspěšné z mnoha důvodů. Ty neuvádí. Není proto možné porovnat, v čem je jeho návrh piktografického písma tak jiný a dokonalejší, že by se mohl dle jeho ambicí stát mezinárodním dorozumívacím prostředkem.



Obr. 30 systém Pictopen

Symboly jsou navrženy také pro oblast vládní agendy. J. Garay zmiňuje fakta, o nákladech unie na překlady a tlumočení, které byly za rok kolem 1,1miliardy Eur. V rámci Evropské unie proběhne cca 11 000 zasedání ročně, na nichž vznikne kolem 1,3 milionu stran textu, ty je nutné překládat do jiných jazyků. Překlady stojí hodně peněz, proto je po úřednících požadováno, aby psaly texty stručnější, za které by nebyly překlady tak drahé. Již v roce 2002 se EU pokusila zjednodušit své formuláře, ale mnoho zemí tyto předlohy nepřijalo, protože byly pouze v angličtině, němčině a francouzštině. Na tyto údaje navazuje odkaz na návrh piktografického systému, kterým by autor tento problém řešil. Je tedy možné, že za nějaký čas budou vládní dokumenty psány obrázky?

9 VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE

Slovo komunikace pochází z latinského *communicare* – sdílet, radit se.

Komunikace se skládá ze dvou částí - verbální a neverbální. Lidé se mezi sebou nejčastěji dorozumívají slovem a písmem. Nesmíme, ale opomenout, že tato tzv. verbální komunikace je doplňována o gesta, mimiku při hovoru, haptiku, tedy o komunikaci neverbální. Vizualní komunikace je komunikací neverbální.

Komunikace je proces, při kterém si vyměňujeme informace. Důležité je pro nás dobře pochopit nejen obsah zprávy, ale také její smysl. Ten lépe pochopíme z doprovodných projevů, kterými mohou být způsob podání informace, či okolnosti, za kterých byla sdělena.

Proto, aby komunikace vůbec vznikla, je potřeba tzv. vysílače a příjemce. Vysílač kóduje informaci a ta se skrz nějaký komunikační kanál dostane k příjemci, který informaci opět dekóduje. Během „cesty“ informace, mohou nastat v komunikačním kanálu šumy, které naruší její správné dekódování. Informace je pak interpretována zkresleně či zcela chybně.

9.1 Vidění

Pomocí očí získáváme 80% veškerých informací o prostředí kolem nás, proto jsou oči nej důležitějším smyslovým orgánem.

Oko, zraková dráha, mozková zraková centra a asociace, souhra všech těchto dílčích úkonů je nezbytná pro získání obrazu prostoru.

Oko

Lidské oko můžeme přirovnat ke starému fotoaparátu, který fungoval na stejném principu.

Paprsky světla, které dopadají na předměty a odráží se od nich do našich očí, poté procházejí skrz rohovku a čočku (objektiv). Duhovka hraje v oku roli jakési clony, svým smršťováním a roztahováním koriguje množství světla procházející na sítnici. Když paprsek světla dopadne na sítnici, vytvoří se na ní obraz toho, co vidíme, tak jako na citlivém filmu. Obraz pak přes zrakový nerv putuje do zrakového centra v mozku a teprve až tam dostává přijatá informace přesný tvar.

Znakový analyzátor má dvě etapy. V 1. etapě se vytváří obrysy předmětů. K tomu dochází zcela automaticky. V 2. etapě se obrysy zrakových vjemů zostřují. Během tohoto procesu je však oko neustále v pohybu a tento proces probíhá stále dokola. Kdyby se oko nepohybovalo, nebyli bychom schopni zaostřit na detaily a viděli bychom rozmazaně. Součet

všech informací, které získáme z těchto výše zmíněných fixací a pohybů, je základem pro výslednou zrakovou informaci, která se přenáší do mozkové kůry a vzniká tzv. zrakový vjem.

Pak je samozřejmě nutné, aby si mozek spojil tento zrakový vjem se zkušeností a asocioval nám myšlenky, díky kterým jsem schopni chápat sdělení okolí.

9.2 Vizualní komunikace

Vizuální komunikace probíhá prostřednictvím vizuálních médií, kam patří veškerá média, na která koukáme, která čteme, vidíme. Kromě těchto médií však vidíme vše kolem nás, to je taktéž nedílnou součástí vizuální komunikace. Je pak na každém z nás, jak na svět kolem sebe nazará, jak ho vnímá. Kromě životní zkušenosti, je k tomu potřeba ještě jeden složitý proces – vidění.

9.2.1 Vnímání

S vnímáním se člověk nerodí, musí se ho během prvních měsíců a let života postupně naučit. Je to složitý složený proces.

Proto, abychom mohli chápat symboly a vše kolem nás, musíme je vnímat – tzn. vidět, slyšet, cítit atd. Vnímání je *základní složkou orientace jedince v jeho životním prostředí* (autorů, 2005). Správné vnímání okolního světa je závislé na znalosti vlastností prostředí a objektů v něm, vztah mezi nimi a kontext situací. To vše je podstatné pro *poznávací proces – myšlení a vnímání* (autorů, 2005).

Počitek je podstatou vnímání. Vzniká působením jednoduchých podnětů na receptory, to znamená, že existují počítky, pohybu, barvy, vůně, tvaru a jiné. Spojením všech počítků, které na nás působí, vzniká vjem, díky kterému je daná informace o vnímaném podnětu ucelenější.

Čtyři charakteristické rysy vnímání:

- Celost – skutečnost je celek všech počítků. Některé z nich jsou podstatnější, jiné jsou upozaděné. Celek má však vždy největší váhu.
- Výběrovost – dle našich zájmů a potřeb si vybíráme objekty – podněty, které jsou cílem našeho vnímání.
- Významovost – každý objekt je vnímám jako nositel významu, vztahů atd. Jednoduše řečeno, jsou vnímány v kontextu k nám samým.

- Subjektivnost - vnímání je naprosto závislé na osobě, které podněty vnímá.

V oblasti vnímání je podstatné rozlišování vjemů a představ. Vjemy mají periferní původ, protože vznikají působením počitků na receptory a jsou tak pokládány za skutečné. Představy mají naopak původ centrální, protože vznikají v mozku každého jedince a jsou tak brány jako nereálné. Pokud není jedinec schopen tento rozdíl, mezi skutečným vjemem a neskutečnou představou, rozpoznat, propukla u něj pravděpodobně závažná duševní choroba. Postižený vidí klamný vjemy – halucinace. Jedná se vlastně o představy, které postižený vnímá jako reálné vjemy.

Představy se pak dále dělí na vzpomínky, sny a fantazijní obrazy. Sněním a vzpomínáním si většinou každý snaží zpříjemnit současný stav svého bytí. Podstatné ale je, aby člověk těmito představám nepropadl a nezapomněl, že žije v jisté realitě. To se nejčastěji stává, pokud jedinec propadl počítačový hrám. Jeho správně vnímání skutečnosti, je pak zcela zkreslené a jeho počínání často končí tragédií.

9.2.2 Vliv vizuálních médií na vnímání jedince

Problému vlivu vizuálních médií na vnímání jedince, si je společnost plně vědoma. Bohužel v mnoha případech není tento vliv využíván ve prospěch diváka. Lidé v dnešní době tráví mnoho času sledováním televize, „brouzdáním“ na internetu a mladší generace také hraním počítačových her.

Žijeme v době mnoha softwarů, které umožňují upravovat a někdy zcela předělat zachycená reálná zobrazení pro potřebné účely. Na to mnohdy lidé zapomínají a obrazy berou jako reálná zobrazení skutečnosti.

V televizi, v počítačových hrách a simulacích, reklamách, časopisech vnímáme zkreslený, modelovaný, tedy nereálný svět. To je, v případě neuvědomění si, že sledujeme fikci a přijmeme obraz, jako reálné zobrazení světa, velmi nebezpečné. V knize psychologie komunikace, zmiňuje autor Zbyněk Vybíral existující hypotézu psychologů, že vystavení lidské psychiky virtuální realitě, může vyvolat primární symptomy schizofrenie (porušení asociací, afektivní chování, emoční stabilita) a také sklony k autistickému zpracovávání vnímaného. Sami psychologové Ivo Čermák s Markem Navrátilem tvrdí že, se musíme obávat ztráty originality myšlení, chybné percepce vlastní osoby, nebo dokonce pocitů odcizení a obtížnost návratu do reálného světa, stírání hranic mezi reálným a virtuálním světem. (Vybíral, 2005)

10 VIZUÁLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ A NUTNOST ZNALOSTI PRO „ČTENÍ“ VIZUÁLNÍHO SDĚLENÍ

S nástupem nových médií se rozšířila komunikace založená na obrazu a vizuální kultura se začala zkoumat jako znakový prostředek.

Hlavními problémy vizuální gramotnosti je, jak umění interpretovat znakové systémy, tak aktivní uplatňování vizuálních prostředků. Gramotnost vizuální je totiž založena na existenci specifických znakových systémů, které nelze převádět na systémy jiné. Mnoho z těchto systémů, jako například zobrazení prostoru, se učíme chápat již od raného věku prostřednictvím výtvarné výchovy.

Úroveň vizuální gramotnosti a rozšířením vzdělávání v této oblasti se zabývá Česká sekce INSEA.¹⁰ Ta pořádá různé semináře a konference, ze kterých pak vydává tematické publikace věnující se určitým problémům.

Pro vizuální gramotnost je nejdůležitější vzdělávání malých dětí do 12 let, kdy dochází k pravděpodobně největšímu získávání vizuálních zkušeností spojením zraku, hmatu a pohybu. V raném věku dochází také k osvojení si schopnosti „čtení“ dvourozměrného obrazu jako zobrazení trojrozměrného světa kolem nás. Ano, pro tuto schopnost je také nutné získat vizuální zkušenost. Ta například chybí domorodcům žijícím celý svůj život uprostřed hustého pralesa, kde v podstatě neuplatní prostorovou představivost. V pralese ji neuplatní, když se však náhodou dostanou do volného prostoru, jejich neznalost nebo spíše nezkušenost se projevuje tak, že se snaží dotknout vrcholku hor na horizontu. Dalším problémem je pro ně právě chápání dvojrozměrného zobrazení. Nerozumějí často jednoduchým kresbám a nejsou schopni pochopit perspektivní zkrácení nějakého předmětu.

Gombrich také poukazuje na vizuální komunikaci založenou na konvenci. Sám jako příklad uvádí destičku s obrazovým poselstvím pro mimozemské civilizace, která byla vyslána roku 1972 do vesmíru sondou Pioneer. Mnoho symbolů je založeno na konvenci a ani zde na zemi nejsou jejich významy chápány všude stejně.

¹⁰ Česká sekce INSEA je občanským sdružením, které je kolektivním členem mezinárodní společnosti INSEA (International Society for Education through Art), rozvíjející spolupráci v oblasti výchovy uměním a k umění.

10.1 Vizuální gramotnost

Termín „vizuální gramotnost“ poprvé definoval John Debes roku 1969.

Vizuální gramotnost se týká skupiny zrakových schopností, které jedinec může rozvíjet tím, že vidí a zároveň do tohoto procesu zapojuje další smyslové zkušenosti. Rozvoj těchto schopností je pro lidské učení nezbytný. Pokud jsou dostatečně rozvinuty, umožňují vizuálně gramotnému člověku rozlišovat a interpretovat vizuální jevy, objekty, symboly, věci přírodní nebo vyrobené, které se nacházejí v jeho prostředí. Skrze kreativní využití těchto schopností, je schopen komunikovat s ostatními. Vnímavým zacházením s těmito schopnostmi je pak schopen pochopit mistrovská díla vizuální komunikace. (IVLA, 2012)

V současné době existuje více definic vizuální gramotnosti. V podstatě každý odborník, který se touto problematikou zabývá, má definici svou. Je to zcela přirozený jev, protože vizuální gramotnost je obor interdisciplinární, vzniká spojením teoretických oborů, jako jsou: sémiotika, teorie komunikace, mediální studia, psychologie, kulturní antropologie, lingvistika, filosofie a další s obory uměleckými: grafickým designem, architekturou, video tvorbou, fotografií atd.

Pro vývoj oboru vizuální gramotnosti jsou velmi přínosné diskuse mezi praktiky a teoretiky. Z tohoto důvodu pořádá IVLA (International Visual Literacy Asociacion) každoročně symposia a dvakrát do roka vydává odborný časopis Journal of Visual Literacy.

10.2 Znalost jazyka symbolů

Je zcela přirozené, že každý z nás má zcela jiné povědomí o symbolech a jejich významech. Jejich takové množství, že porozumět všem není přirozeně možné. Přesto je znalost výkladů velmi důležitá pro naši orientaci ve společnosti a pro její pochopení. Je také pravdou, že díky znalosti historických významů symbolů si uvědomujeme, že patříme do určité společnosti, která se vyvíjela po tisíciletí.

Stejně tak se vyvíjeli i symboly a není nic neobvyklého, že stejné zobrazení symbolu má v odlišných kulturách jiný význam. Znalostí symbolů, poznáme kulturu a předejdeme zbytečným komplikacím. Naopak máme možnost zapadnout v jiném kulturním prostředí a začlenit se do určité společenské kultury.

K tomu abychom správně vnímali dění kolem nás, je nezbytná vizuální zkušenost, kterou má každý jinou. Vizuální zkušenost se odvíjí od života člověka - co prožil, kde cestoval,

v jaké společnosti žije, v jakém oboru pracuje i jaké jsou oblasti jeho mimopracovních zájmů.

Úroveň znalosti symboliky je stále menší. Lidé se specializují na určité obory a všeobecné vzdělávání opomíjejí, což je právě v této době, kdy komunikace mezi lidmi nabírá na intenzitě a práce se symbolem je nezávislá, problém. Společně s komunikací se samozřejmě vyvíjejí i média, která přenos informací, tedy znaků a symbolů, umožňují. Podstatou však je, že se symboly a znaky dostávají do jiného prostředí, než ve kterém vznikly. V tomto případě může snadno dojít k nepochopení, protože znak je vytržen ze souvislosti, které mu dodávají smysl, který je podstatný.

Široká veřejnost začala v průběhu 20. století, jistě i pod vlivem moderních uměleckých směrů, řešit to, jak znakům rozumět hlavně v rámci komunikace jednotlivců a jak tyto znaky vytvářet. Porozumění symbolickým sdělením ve vztahu ke společnosti, je upozaděno.

V neprospěch přirozeného vzdělávání se v této oblasti je nadměrný výskyt vizuálního odpadu v ulicích. Lidé se naučili obrazová sdělení nevnímat, pokud je sami nepotřebují a bohužel nevnímají tedy ani to, co by obohatilo jejich povědomí o věcech kolem nás.

Je tedy třeba jiného způsobu, jak podpořit lidské vnímání a vzbudit zájem o pochopení světa kolem nás. Grafický design je jednou z cest.

10.3 Důležitost porozumění symbolů v práci grafického designéra

Pro úvod do této diplomové práce jsem zvolila citát Katherine McCoy, protože pokud chceme měnit informace na smysluplná sdělení, je potřeba vyznat se ve významech symbolů a celých znakových systémů. Nenapadá mě, která jiná profese by vyžadovala tento společenský přehled více než design. Skrze své práce můžeme předávat významy lidem a napomoci tak širokému povědomí o této problematice. V opačném případě, pokud bude naše vzdělání v této oblasti nedostatečné a neuvědomíme si vážnost významů, můžeme svou prací způsobit nejen zmatení společnosti, v horším případě může způsobit vyhrocené mezikulturní střetnutí. A to vše díky chybně použitému „obrázku“.

Jeden takový problém řešila v roce 1997 společnost NIKE, vyrábějící sportovní oblečení a obuv. Ta nechala vyšít na obuv jakýsi symbol. Který měl zobrazovat oheň. Po uvedení bot na trh se však zvedla v muslimském světě vlna velkého odporu proti tomuto zboží a této společnosti.

Stalo se to, co se stát nesmí. Návrhářům společnosti NIKE evidentně chyběla právě tak potřebné vzdělání v problematice náboženských symbolů. Na boty totiž nechali vyšívat stylizovaný obrázek ohně. Jenže ten byl téměř totožný s arabským nápisem Alláha, muslimského boha.

Obuv musela být v muslimských zemích stažena z prodeje. Díky ujednání s Islámskou organizací o odškodném se podařilo firmě NIKE problém vyřešit. V červnu téhož roku se omluvila, stáhla z prodeje veškeré výrobky s tímto symbolem a jako kompenzaci postavila tři dětská hřiště pro Islámskou organizaci ve Spojených státech amerických. Svým designérům zajistila školení o arabských symbolech a přislíbila prošetření, odkud může návrh pocházet.

K tomuto nevědomému, ale přesto trestnému činu nemuselo vůbec dojít, kdyby návrháři měli potřebné znalosti nebo je alespoň napadlo symbol si dohledat. Bohužel je vůbec nenapadlo, že tento tvar může mít také symbolický význam.

Tento případ a další jemu podobné, by měli být odstrašujícím příkladem pro všechny designéry.



Obr. 31 Sportovní boty Nike

11 PRŮZKUM NA ZÁKLADĚ PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE

Na základě vypracované praktické části diplomové práce, jsem provedla menší průzkum vizuální gramotnosti, představivosti a asociací.

Výzkum jsem zadávala s cílem zjistit, jak jsou lidé schopni interpretovat příběh založený na symbolech. Jakým způsobem ho budou interpretovat a jak moc budou podrobní. Výzkum mi měl také ukázat, jak dobře jsem své myšlenky a zážitky pomocí symbolů vyjádřila.

Pro průzkum jsem zvolila 1. den z deníku, který pojednává o mém příjezdu do Barcelony. Rozeslala účastníkům se žádostí o přepsání příběhu tak, jak ho sami pochopili. Účastníky jsem vybírala dle profesního zaměření a také dle věku, snažila jsem se zmapovat co nejširší věkové rozhraní. Mým prvotním úmyslem bylo oslovit také osoby jiných národností (zahraníční studenty).

11.1 Zadání

Všem účastníkům byl poslán nebo předán stejný soubor s obrázkovým textem a soubor objasňující osoby figurující v příběhu, tedy malý slovníček (viz obrázky). Dostali všichni stejné informace o tom, že se jedná o záznam jednoho dne z deníku o pobytu v Barceloně.

Přes e-mailové kontakty a kontakty na sociální síti jsem oslovila lidi obou pohlaví, různých věkových skupin, vzdělání a různých profesí. Do výzkumu jsem zahrнула také osoby jiných národností. Mnoho lidí jsem také požádala o vypracování výzkumu osobně.

11.1.1 Originální znění příběhu

Lucie v Barceloně

V pět hodin ráno zazvonil budík a já byla ještě pěkně nevyspalá. Vyrázila jsem na pražské letiště. Při odbavení proběhlo vše v pořádku, hlavně limit kufru byl v normě. Pak už přišlo loučení s Járrou, nebylo to lehké.

V sedm hodin letadlo vzletlo, během letu jsem byla pěkně nervózní z toho, co mě čeká. V Barceloně jsme přistáli v devět hodin. Ověšená těžkými zavazadly jsem vyšla ven a uvítala jsem se se Sandrou, mou novou spolubydlící.

Společně, jsme vyrazily autem směr nový domov. Dali jsme si k snídani kávu a toust. Sandra pak odešla pryč.

Po cestě jsem byla unavená, tak jsem si zdřímla.

Ve tři hodiny jsem vyrazila na obhlídku Barcelony a byla jsem v údivu. Nakoupila jsem a opět unavená jsem se vrátila domu.

Najedla jsem se a dala jsem si sprchu. Už jsem byla moc ospalá, tak jsem šla v jedenáct hodin spát.

Ani nevím, kdy přišla Sandra domů.

11.2 Odpovědi respondentů

Já – Lucie cestuji do Barcelony

Budík řinčí, jsem rozespalá, ale musím vstát, naskakuji do auta a hurá směr letiště Praha. Ještě zvážit kufr, vše OK, rozloučit se s láskou – Jardu. Čas odletu nastal, letadlo se vznáší nad Prahu, je mi zle, žaludek se otáčí. Dvě hodiny uběhly, začínáme klesat a už mě vítá Barcelona. Vyzvedává mě Sandra, má nová spolubydlící a odjíždíme směr přechodný domov“. Dáváme si oběd, kávu, a nějakou tu sladkost. Sandra mi ukazuje byt. Já – Lucka ještě něco sním, pak si jdu lehnout, jsem unavená a budím se ve tři odpoledne. Oblékám se, nasazuji čočky, abych tu Barcelonu vůbec viděla ☺, a vyrážím na obhlídku. Nakupuji, jsem vyřízená a vracím se zpět do nového bydliště. Dávám si jídlo, sprchu, čistím zuby a v půl 12 jdu spát. Pak přichází Sandra....

27 let, accommodation coordinator, VŠ

Lucie v Barceloně

Lucie ráno vstala na 5 hodinu. Bylo to na ni brzo, takže byla ospalá. Vyrazila směrem na pražské letiště. S váhou zavazadla se vešla do limitu. Rozloučila se s přítelem Járrou. V 7 hodin vzlétlo letadlo. Během letu měla žaludek jak na vodě. A v 9 hodin přistála v Barceloně. Vzala si zavazadla, přivítala se se Sandrou. Jela k Sandře. Udělali si jídlo. Kafe s toustem. Lucie odešla od Sandry k sobě. Byla unavená, rozhodla se pro spánek. Ve 3 hodiny se oblékla, namalovala a šla na prohlídku Barcelony. Udělala nákup, ten jí unavil. Vrátila se domů. Najedla se, dala si sprchu a v půl 11 se chystala spát. Sandra ji navštívila?

24 let, student VŠ - textilní marketing

Lucie míří do Barcelony. Vstává již okolo páté hodiny ranní, což je na ni opravdu velmi časně.

Po chvílce již sedí v autě a odjíždí směr pražské letiště. Po milém zjištění, že její kufr opravdu váží tolik, kolik má a kolik smí, no a po vyřízení všeho potřebného se Lucie loučí se svou láskou, přítelem Járrou

V sedm hodin se již letadlo zvedá od země a Lucii čekají tři hodiny letu. Má žaludek na vodě, možná z cesty, možná z toho co jí po přiletu do Barcelony čeká. Kolem deváté je již Lucie konečně na místě. Zanedlouho po přiletu se seznamuje se svojí novou spolubydlící Sandrou, nasedají do auta a odjíždějí směrem k bytu, ve kterém bude Lucie přebývat po celou dobu svého pobyt.

Se Sandrou si dají pozdní snídani, kávu a nějaký ten toust. Poté Sandra odchází a nechává Lucii o samotě. Brzké vstávání a celkově všechno to nové Lucii zmožlo, takže si na chvílku odpočinula, možná i na chvílku zdřímala.

Kolem třetí však už byla opět jako rybička a vyrazila ven, poznávat Barcelonu. Z toho místa byla nadšená. Po vyčerpávajícím poznávání krásného okolí a nakoupení surovin na večeri se vydala zpět domů. Připravila si jídlo z místních surovin a po dlouhé sprše se odebrala do postele. Kolem jedenácté se však vrátila spolubydlící Sandra domů, šla tedy Lucie opravdu spát?

28 let, recepční, SŠ

Časně ráno jsem se probudila a autem spěchala na letiště, abych odletěla z Prahy do Barcelony. Na letišti jsem se rozloučila se svým milým Járrou a letěla do světa.

Po přistání mě na letišti přivítala spolubydlící Sandra a odvezla mě autem k sobě do bytu. Tam jsme si daly kávu a občerstvení. Ukázala mi můj pokoj. Cesta mě unavila a tak jsem si chvílku odpočinula.

Odpoledne jsem se upravila a šla jsem objevovat nový svět. Kam se jen dřív koukat? Ještě nějaký nákup a večer s únavou domů. Dobré jídlo, sprcha.

Je již pozdě v noci a tak na kutě.

Kdy asi chodí spát Sandra?

49 let, konstruktérka, SŠ

Naša milá Lucka letí na výlet

Crrr crrr, crrrrr. Budík zvoní. Zalepené očka ledva rozmazane zaznamenávají 5 hodín.

Šup šup do auta a hurá smer Praha letisko.

Nestihačky nervi, stresy, radost'.

Bude ten kufor akurát nie je moc tučný? Uffff, úľava. Prešiel!

Ešte rozlúčka s láskou, srdiečkom, miláčikom – JÁROU :* Posledné :* . Pá, pá,

7 Hodín. Lucka letí. Čo to? Jéje, žalúdok je v inej dimenzii. Bude zle!

Bezpečne pristála. Čas hlási 9 hodín. Vítaj Barcelona. Kto to, čo to? Aaaa, to je spolubývajúca Sandra.

Auto – cesta – dom – jedlo – kafe – sandwich. Sandra necháva Lucku samotnú.

Prichádza únava, mení sa v spánok.

3 hodinky. Ide sa von! Nalíčiť a Let's GO! Nákupy, jedlo a späť home.

Sprcha – varenie – papanie – sprcha – únava. Lucka ide hajat', usína.

Kde jej spolubývajúca Sandra? Nevie.

22 let., student VŠ, grafický design

Lucie má namířeno do Barcelony.

Vstává v 5 ráno a vyráží autem na letiště do Prahy. Stihla to na letiště včas a nechala si odbavit zavazadlo, které nepřekročilo maximální možnou váhu. Přítel Jára jí byl vyprovodit a nyní se loučí s Lucií. Odlétá v 7 hodin a při letu má žaludek na vodě. Po dvouhodinovém letu letadlo přistálo

Nyní Lucie se svými zavazadly dorazila do Barcelony, kde na ni už čekala spolubydlící Sandra. Autem společně jedou domů, kde si dají něco k jídlu a kávu. Po náročné cestě je Lucie unavená a jde si lehnout. Druhý den, ve 3 hodiny se jde podívat po městě a tam i nakoupila. Po opět náročném dni je Lucie unavená, tedy se navečeří, dá sprchu a ulehá do postele. Její spolubydlící přichází v pozdních hodinách ranních. A zbytek příběhu se dozvíte v dalším dílu seriálu.

24 let, student VŠ, technický směr

Lucie jede do Barcelony.

Budíček, vstávat!!! „jo...já vím, že musím...ale vůůůbec se mi nechce...“

Rychlá cesta na letiště v Praze – Ruzyni

„Váha kufru sedí, jupíííí...vešla jsem se :D“: Lucie se chváří a tleská si. Samozřejmě při tom stále myslí na Járu, kterého miluje a ten je celý šťastný ☺

Je čas odletu, 7 hodin, a letadlo vyráží z Prahy směrem do Barcelony. Létání není zrovna způsob přepravy, který Lucie často využívá, z důvodu nevolnosti v břiše (žaludek na vodě) a tak je ráda, že v Barceloně letadlo přistálo za dvě hodiny letu.

Zde se Lucie setkává se Sandrou, svoji spolubydlící.

Autem spolu odjíždějí do svého bydliště v Barceloně. Zde spolu pojedí, dají si kávu, něco k snědku a Sandra odchází pryč.

Lucie je však unavená a tak si jde lehnout.

Poslední řádek na 4č. stránce moc nechápu. Řekl bych jen, že jsou 3 hodiny a někdo si kápne do očí a vidí Barcelonu...ale to asi není dobře

Nakoupeno. Lucie je však unavena a tak jde domů, kde se nají, dá si sprchu a celá ospalá po náročném dni jde v 11 hodin spát.

Sandra přichází domů. A co dál? ☺

23let, student VŠ, marketing

Ráno vstane, jede na letiště Václava Havla, projde kontrolou, rozloučí se s klukem, je jí blbě v letadle. Po přistání se potká se spolubydlící, jedou domů a dají si snídani a kávu. Celý den je doma, navečeří se a jde spát. Ráno se oblíkne, namaluje a jde do práce, po práci udělá nákup, navečeří se a jde spát. Kdy přijde spolubydlící?

24 let, student VŠ, dysgrafik

Lucčina (moje) cesta do Barcelony.

V pět hodin ráno zvoní budík, musím vstávat.

Auto mě odváží na pražské letiště.

Pak dávám zavazadlo k odbavení, vše je v pořádku a tak zamávám svému příteli Járovi.

V 7 hodin letadlo vzlétá, je mi špatně, o dvě hodiny později konečně přistává.

Jsem v Barceloně, zde mě přivítá spolubydlící Sandra.

Jedeme domu.

Mám hlad, dám si jídlo, kávu a dezert, mezitím Sandra odchází z domu.

Jsem unavená a tak si jdu lehnout.

Odpoledne vstávám, upravím se a jdu se podívat po Barceloně.

Nakupuji a unavená se vracím zpátky domů.

Přišla Sandra domů?

21 let, administrativní pracovnice, SŠ

Lucka směřuje do Barcelony.

Vstává v 5 ráno.

Jede rychle autem na letiště Václava Havla v Praze.

Je odbavená, všechno jde podle plánu a loučí se se svým přítelem.

Je 7 hodin ráno a Lucka odlétá, není jí úplně dobře, v 9 letadlo přistává a už je v Barceloně, obtěžkaná zavazadly se vítá se svou budoucí spolubydlící.

Společně jedou k Sandře domů.

Jsou u Sandry, dají si něco k jídlu, kávu a sušenky a Sandra odchází z bytu,

Lucka zůstala sama doma.

Je unavená a tak si jde na chvíli lehnout.

Ve 3 odpoledne se probudí, oblékne, nalíčí a jde okouknout Barcelonu, unavená se vrací domů s nákupem.

Udělá si večeři, osprchuje a už je čas jít do postele.

Sandra se vrací domů....

24 let, IT technik, SŠ

Lucie v Barceloně

Večer jsem si natočila budíček, protože vstávám brzo ráno v pět hodin. Na letiště do Prahy mě veze autem můj přítel Jára. Odbavení proběhlo rychle a v pořádku. S Járrou jsem se dlouho loučila, pořád jsme si mávali.

V sedm hodin letadlo konečně vzlétlo a mně se udělalo trochu nevolno – začala jsem mít žaludek „na vodě“. Let trval dvě hodiny a já jsem to nějak přežila. V 9 hodin už jsem byla v Barceloně a po vyzvednutí zavazadel jsem se přivítala se Sandrou, která na mě už čekala a slíbila mi ubytování. Sandra mě autem odvezla domu, kde jsme pojedly, daly jsme si kávu se zákuskem a Sandra šla něco zařídit.

Byla jsem z cesty tak unavená, že jsem si natočila budík a na chvíli jsem si lehla do postele a odpočívala. Ve tři hodiny odpoledne jsem si šla trochu prohlédnout Barcelonu. Na zpáteční cestě jsem nakoupila něco k večeři a vrátila jsem se do penzionu. Po vydatném jídle jsem se osprchovala a o půl jedenácté jsem šla spát. Sandra přišla domů dost pozdě, ani jsem ji neslyšela.

59 let, referentka, VŠ

11.3 Vyhodnocení

Ze všech 45 oslovených se výzkumu nakonec zúčastnilo celkem pouhých 11 lidí.

Mnozí z oslovených se zpočátku obávali, zda vůbec budou schopni obrazové sdělení pochopit a následně ho interpretovat. Největší obavy, z mnou osobně oslovených potenciálních účastníků, měli lidé vyšších věkových kategorií. Drtivá většina z nich se průzkum, z tohoto důvodu nakonec odmítla účastnit. Ze všech 10 tímto způsobem oslovených lidí, zpracovaly průzkum pouze 2.

Zbylých 9 převyprávěných příběhů jsem získala od osob oslovených prostřednictvím sociální sítě facebook.

E-mailové výzvy zůstaly bez odezvy.

Každý z účastníků se zpočátku tázal, jakým způsobem má k interpretaci textu přistupovat, aby bylo jeho zpracování adekvátní k mým požadavkům. Mé požadavky na délku zpracování nebyly předem dané, bylo tedy na účastníkovi, s kolika slovy si vystačí a jakou má potřebu rozvíjet příběh do detailů. Zajímavé bylo, že i bez bližšího určení, jakou má mít převyprávění formu, přistoupili nakonec téměř všichni zúčastnění ke zpracování shodně.

10 z nich, vyprávělo příběh v ucelených větách a z nich 5 dokonce používalo mnoho přídavných jmen, citoslovcí a slova citově zbarvená. Pouze jeden z účastníků pojal interpretaci heslovitě.

Nejčastějšími účastníky byly osoby ve věku 20 – 29 let, povětšinou studenti vysokých škol. Ti neměli s vlastní interpretací, ve výsledku vůbec žádný problém, i když i u nich se občas nějaké obavy projeví. Nakonec je práce na průzkum zaujala natolik, že se nechali příběhem unést a nakonec ho dokreslili dle své vlastní fantazie.

Po přečtení a porovnání příběhů z příspěvků s příběhem původním, je zřejmé, že hlavní dějová linie byla vždy interpretována správně. To dokazuje, že byly zvoleny odpovídající symboly.

Nepochopené symboly byly stále ty samé, ale nebylo jich mnoho. Jedná se například o zobrazení toustu, který nezná nic jiného než toust. Tento znak odpovídající chápali jako dezert, či občerstvení. Je pravdou, že při pročitání příspěvků, jsem si uvědomila, že jsem tomuto symbolu ikonického charakteru dala dost specifikovaný význam a účastníci z něho udělali plnohodnotné symbolické sdělení – občerstvení nebo „něco k jídlu“. Pravděpodobně doma nejedí často toustový chléb, tudíž si jeho typický tvar nevybavili.

Větší problém vznikl s výkladem na 2. straně příběhu, kde je zobrazeno, že jsem šla ve tři hodiny odpoledne objevovat Barcelonu a byla jsem udivená. Dalekohled, který jsem zvolila jako symbol pro objevování, prozkoumávání, byl chápán nejčastěji jako líčidlo (rtěnka) a teprve až symbol doširoka otevřených očí, byl čten jako podívat se. Symbol do široka otevřených očí, ale zastupuje údiv či okouzlení. Nutno podotknout, že takovýto výklad napsala většina účastníků. Z toho pro mě tedy vyplývá, že jsem nezvolila správnou podobu symbolu objevování. Podle zúčastněných, by správnému pochopení sdělení pomohla kresba dalekohledu z předního pohledu.

Pro výzkum jsem zvolila první den z deníku, ve kterém se odehrávají všeobecně známé situace a použité symboly jsou ve vizuální komunikaci hojně užívané. Výzkum prokázal všeobecnou znalost těchto symbolů. U symbolů, které nejsou tak konvenční taktéž nevznikly, až na pár případů, žádné velké informační deziluze.

Při čtení odpovědí jsem si začínala více uvědomovat, nejednoznačnost výkladu symbolů.

Překvapením nebylo, že se nezúčastnili všichni oslovení, ale až tak malou účast jsem nepředpokládala. Pouhých 11 odpovědí od celkem 45 dotázaných potvrdilo, že dekódování

obrazových sdělení není lidem již tak přirozené, což zapříčiňují stále jednodušší obrazová sdělení ve všech oblastech vizuální komunikace.

Pozitivním zjištěním na závěr výzkumu bylo, že zúčastnění interpretovali příběh pouze s mírnými odchylkami od původního textu.

I přes malou účast byl pro mne výzkum přínosný, proto ho hodnotím jako úspěšný.

Podklady k výzkumu v jsou v příleze P1

PRAKTICKÁ ČÁST

12 SOUBORNÁ PRÁCE – DENÍK A VIZUÁLNÍ SLOVNÍK

Praktickou částí této diplomové práce je soubor dvou knih, které utvářejí jeden celek. Jedná se o deník vyprávěný symboly, doplněný o, pro mnohé nezbytný, výkladový slovníček objasňující významy jednotlivých symbolů. Třetí částí práce je výzkum, který je dopodrobna popsán v teoretické části práce.

12.1 Výběr tématu

Praktická část diplomové práce tematicky doplňuje část teoretickou, ve které se věnuji symbolu, vizuální komunikaci a důležitosti vizuální gramotnosti.

Při výběru tématu jsem vycházela ze svých zkušeností ze zahraničí, kdy jsem se z počátku pobytu orientovala v novém prostředí vždy podle symbolů, protože jsem se cítila v jazyce nejistá. Díky schopnosti interpretace obrazových sdělení jsem si byla schopná zařídit potřebné. I když musím říci, že někdy jsem musela více zamyslet, protože jisté symboly se v naší společnosti nevyskytují. Bylo nutné spojit dosavadní zkušenosti s pro mě neznámým symbolem. Vždy jsem nakonec odhalila jeho skrytý význam.

I přes to, že chápat obrázky je mnohem snazší, si lidé raději přečtou přesně daný text, kde vlastně nepotřebují znát žádná typická zobrazení a namáhat se s pochopením. Vše jim je podáno většinou co nejsrozumitelnějším způsobem. Pravděpodobně již zapomněli, jak si jako malé děti dokázali vyprávět příběhy dle obrázků v knihách.

Z tohoto důvodu jsem se rozhodla vytvořit knihu, kde jsou místo textů obrazy a místo obrazů texty. Chtěla jsem také upozornit na to, že kdysi byla komunikace pomocí obrazů přirozená a běžná.

Když jsem se rozhodovala, jaký příběh obrazovým jazykem zpracuji, byla jsem právě na pracovní stáži v Barceloně a k této příležitosti jsem si zavedla svůj osobní deník. Potom co jsem si pročetla zápisky, jsem si uvědomila, že právě takovéto vyprávění je příhodné pro zpracování. Jaký jiný příběh bych mohla lépe vyjádřit symboly než to, co jsem sama prožila. Pro mě samotnou byl pobyt na této stáži plný symbolů.

12.2 Deník - Lucie v Barceloně

Jak jsem již zmiňovala, příběh vypráví o čase stráveném v Barceloně. Pro větší vizuální poutavost, jsem vybrala pouze „zajímavé“ dny a o těch jsem vyprávěla. Pokud by se v příběhu opakovalo stále to samé dokola, bylo by i samotné čtení stejných obrázků stereotypní

a já jsem chtěla, aby kniha byla pro čtenáře nejen testem, ale především zábavou. Když jsem zaměnila text za symboly, rozhodla jsem se knihu ilustrovat fotografiemi. Ilustrace však mají zcela jinou podobu, než na jakou jsme zvyklí. Stránka s ilustrací imituje staré fotoalbum, ale na fotce jsou místo obrazů situací, jejich popisy. Tím je přeměna textu na obraz a obrazu na text dokončena. Chtěla jsem také poukázat na to, že obrazy nám doopravdy usnadňují pochopení kontextu, situace. Z „textových“ fotografií si člověk, Barcelony neznalý, udělá pouze chabou představu o tom, co jsem v Barceloně navštívila a prožila. Sdělení je jednoduché, bez detailů, které fotografie obsahují a pomáhají nám tak doplnit představu o celkovém dojmu.

12.3 Slovník

Slovník je druhou knihou souboru. Má pomoci čtenáři při neporozumění symbolu. Slovník obsahuje všechny symboly a znaky použité v knize. Jelikož se nejedná o typický slovník, na který jsme všichni zvyklí, rozhodla jsem se rozřadit symboly podle témat, ke kterým se vztahují, a ta jsem poté ve slovníku řadila za sebe, aby na sebe jednotlivá témata navazovala. Tedy první jsou lidé, kteří v příběhu figurují, potom pohyb, doprava, místa, stavy, činnosti, jídlo, věci a nakonec znakové symboly. Na konci slovníku je vymezený prostor pro poznámky. Stejně tak jako kniha má i slovník nezbytnou záložku.

Obrazová dokumentace praktické části je v příloze P2

13 PROCES VÝROBY

Pro malé náklady knih je vždy komplikované, pokud si člověk vymyslí, nějaké speciální prvky a poté se své představy nechce vzdát jen z toho důvodu, že nenajde nikoho, kdo by byl ochotný spustit stroje jen pro jeden či dva kusy. I já jsem se tentokrát musela vyrovnávat s těmito problémy. Naštěstí se vše povedlo a mohu říci, že práce dopadla dle mých představ.

13.1 Symboly

Pro vznik deníku, jsem potřebovala symboly, které by příhodně zastupovaly vyprávěný text. Nejprve jsem prostudovala mnoho příruček a knih pojednávajících o různých grafických symbolech. Už jen sehnat tyto knihy cizích autorů je v České republice, více než složité. Získat přehled o podobách grafických symbolů mi pomohlo také hledání na internetu. I přesto, že jsou ve většině použité vlastní autorské symboly, u některých bylo nutné dodržet určité konvence, aby byl příběh pochopitelný.

Všechny symboly jsem si kreslila ručně, tuší na pauzovací papír. Poté jsem je skenovala a dále je upravovala ve photoshopu. Vložila jsem je do jednotného formátu, což mi následně usnadnilo „sazbu“ příběhu.

Proč jsem se rozhodla kreslit symboly ručně a nevyužila jsem výhod počítače a programů, které by mi jistě práci ulehčili a celý proces zrychlily? Deník si přece každý také píše sám, perem do sešitu. Nechtěla jsem použít unifikovaná zobrazení, která působí moc technicky a dokonale. Ruční kresba umožnila i nedokonalé tahy, které jsou pro psaní rukou běžné a dávají symbolům lidský rozměr.

13.2 Formát, Papír, Vazba, Titulní strana

Již před začátkem práce na knize, jsem hledala vhodný formát, který by se hodil jak ke stylu knihy, tak aby také odpovídal tomu, že se jedná o deník. Vyzkoušela jsem více rozměrů a nakonec jsem se definitivně rozhodla pro formát 140 mm x 225 mm. Tento rozměr je mi velmi příjemný a myslím si, že také dobře odpovídá tématu knihy.

Každý designér ví, že zvolit dobrý papír je velmi důležité. Pokud se špatně vybere, může být práce sebelepší, ale nevhodný papír výsledný dojem stejně pokazí. Zvolila jsem lehce krémový odstín, stejný pro vnitřní stránky knihy i pro obálku. Pro vnitřek knihy jsem použila nižší gramáž 100g/m². Pro knihy se používají nejčastěji papíry s gramáží v rozmezí od

90g/m² do 120g/m². Proto není autorská kniha moc silná, i když obsahuje 64 stran. Papír vyšší gramáže, by sice zajistil větší objem, ale stránky by byly příliš tvrdé a by nebylo při takto malém formátu knihy vhodné ani praktické.

Zatímco o druhu i odstínu papíru jsem měla jasno od počátku, Vazbu bylo nutné promyslet důkladněji. Také proto, že dle druhu vazby je nutné upravit okraje stran. Tvrdé desky jsem odmítla, protože kniha je na ně příliš tenká a také by působila příliš usedlým dojmem. Rozhodla jsem se pro měkké desky ze stejného druhu a odstínu papíru jako u knižního bloku, samozřejmě jsem použila vyšší gramáž, 200 g/m². Vazbu jsem zvolila šitou, protože vazba lepená nezaručuje dlouhou životnost, zatímco u vazby šité se nemusíme obávat vy-
padávání listů nebo dokonce rozlepení celé knihy a mnohem lépe se v knize listuje.

Po správném vyřazení stran a tisku, jsem si seskládala složky a sama sešila. Po přilepení měkkých desek a záložky jsem pokračovala vytlačováním reliéfu, na titulku. Šablonu jsem vyřezala do 1 mm tlusté fólie a přes ni jsem pak reliéf protlačovala za pomoci kostky a dalších kulatých špachtlí, které jsou pro tento účel vhodné.

Obě části deník a slovník patří do jednoho celku, proto jsem na ně vytvořila papírovou kazetu černé barvy, do které se obě knihy zasunou.

Na titulních stranách je titulek znázorněn také pouze symboly. Slovní překlad lze najít v tiráži každé knihy. Textový titulek není použit, abych dodržela koncept knihy vyprávěné symboly a každému bylo od začátku zřejmé, že uvnitř knihy mohou čekat jiný způsob vyprávění.

ZÁVĚR

Studiem literatury jsem si prohloubila dosud získané vědomosti v problematice symbolů a vizuální komunikace, které jsou pro mé budoucí profesionální působení v tomto oboru velmi důležité. Symboly a vizuální komunikace jsou již delší dobu středem mého zájmu, proto jsem si také zvolila toto téma. Považuji zvolení tohoto tématu za vhodné a přínosné.

Provedení výzkumu a poznatky z něho získané byly pro mne také obohacující a vhodně doplnili projekt autorské knihy.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Becker, U. (2002). *Slovník symbolů*. (P. Patočka, Překl.) Praha: Portál.
- autorů, K. (2005). *Témata všeobecného přehledu k přijímacím zkouškám na vysoké školy*. Praha: Tutor, s. r.o.
- Frotscher, S. (2008). *5000 znaků a symbolů světa*. (T. D. kol., Editor, & M. T. kol., Překl.) Praha: Grada.
- Mikš, F. (2008). *Gombrich: Tajemství obrazu a jazyk umění - Pozvání k dějinám a teorii*. Brno: Barrister & Principal, spol. s.r.o.
- Vančát, J. (2000). *Tvorba vizuálního zobrazení - gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum.
- Eliška, J. (2005). *Vizuální komunikace - Písmo*. Brno: Cerm.
- Manguel, A. (2008). *Čtení obrazů*. Brno: Host.
- Jean, G. (1994). *Písmo, paměť lidstva*. Bratislava: Slovart.
- Abdullah, R., & Hübner, R. (2006). *Pictograms Icons & Signs: A guide to information graphic*. London: Thames & Hudson.
- Doubravová, J. (2002). *Sémiotika v teorii a praxi*. Praha: Portál.
- Dreyfus, H. (1972). *Symbol Sourcebook*. USA: McGraw-Hill book company.
- IVLA. (13. 8 2012). *What is "Visual Literacy?"*. Získáno 10. 5 2013, z International Visual Literacy Association: <http://www.ivla.org/drupal2/>
- Meggs, P., & Purvis, A. (2006). *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: Wiley.
- Vybíral, Z. (2005). *Psychologie komunikace*. Praha: Portál.
- Internetové zdroje:
- <http://www.smileycompany.com/smiley/history/>
- <http://www.makeuseof.com/tag/plaintext-emoticons-snazzy-emojicons/>
- <http://edition.cnn.com/US/9811/21/nike.islamic/>
- <http://hornsbybrandesign.blogspot.cz/2013/02/things-that-make-you-say-hmm.html>
- http://www.huffingtonpost.com/2012/09/19/abraham-lincoln-emoticons_n_1893411.html

<http://cityroom.blogs.nytimes.com/2009/01/19/hfo-emoticon/>

<http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

atd. A tak dále

Př. n. l. Před naším letopočtem

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Model triadického pojetí znaku	12
Obr. 2 Dělení znaků	14
Obr. 3 Ideogramy	19
Obr. 4 Piktogramy	19
Obr. 5 Emotikon	19
Obr. 6 Hieroglyfy	21
Obr. 7 Klínové písmo	21
Obr. 8 Dopis ze Severní Dakoty 19. století	22
Obr. 9 Čínské písmo	22
Obr. 10 Příklad zobrazení statistických údajů s použitím systému ISOTYPE	24
Obr. 11 Piktogramy z OH 1936	26
Obr. 12 Piktogramy z OH 1948	26
Obr. 13 Piktogramy sportů k OH 1964	27
Obr. 14 Informační piktogramy k OH 1964	27
Obr. 15 Piktogramy k OH 1972 a 1976	28
Obr. 16 Mřížka pro návrh piktogramů	28
Obr. 17 Harvey Ball	29
Obr. 18 Plakát pro film LILI	29
Obr. 19 Záznamy v gruntovních knihách	29
Obr. 20 Obrázky vytvořené v systému Plato	30
Obr. 21 1. internetová debata s použitím emotikonů	31
Obr. 22 The Typewriter Word 1897	32
Obr. 23 Článek The Snigger Point 1887	32
Obr. 24 Časopis Puck 1881	33
Obr. 25 Přetisk řeči Abrahama Lincolna 1862	33
Obr. 26 piktografy abstraktních pojmů	37
Obr. 27 piktografy hmotných věcí	37
Obr. 28 Kombinace piktografů	38
Obr. 29 Kombinace piktografů	38
Obr. 30 systém Pictopen	40
Obr. 31 Sportovní boty Nike	48

SEZNAM ZDROJŮ OBRÁZKŮ

Obr. 3

[http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-1tNUa60V3ko/TpSkV2cv1bI/AAAAAAAAABQ/L5uHzFTDng0/s1600/ideogram+story2.jpg)

[1tNUa60V3ko/TpSkV2cv1bI/AAAAAAAAABQ/L5uHzFTDng0/s1600/ideogram+story2.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-1tNUa60V3ko/TpSkV2cv1bI/AAAAAAAAABQ/L5uHzFTDng0/s1600/ideogram+story2.jpg)

Obr. 4

<http://kawaii-mimi-ayu-2.webnode.cz/news/graficky-design-piktogram-typografie/>

Obr. 6 – 9

Jean, G. (1994). *Pismo, paměť lidstva*. Bratislava: Slovart.

Obr. 10

<http://www.aiga.org/neurath-bliss-and-the-language-of-the-pictogram/>

Obr. 11 – 12

<http://thismaterialworld.wordpress.com/2008/10/29/helvetica-man/>

Obr. 13 – 14

<http://olympic-museum.de/pictograms/Picto1964.htm>

Obr. 15

<http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=2517>

Obr. 16

<http://1stmuse.com/pictograms/>

Obr. 20

http://www.huffingtonpost.com/2012/09/19/abraham-lincoln-emoticons_n_1893411.html

Obr. 24

<http://narwhaler.com/typographical-art-emoticon-gdfRdS>

Obr. 26 – 29

www.uss.upol.cz/cz/clenove/profil/langer/download/malc/03-Bliss.ppt

Obr. 30

http://www.pictopen.com/first_steps.html

Obr. 31

<http://edition.cnn.com/US/9811/21/nike.islamic/>

SEZNAM PŘÍLOH

1 CD

Příloha P I: Poskytnuté podklady účastníkům výzkumu

Příloha P 2: Dokumentace praktické části diplomové práce

**PŘÍLOHA P I: POSKYTNUTÉ PODKLADY ÚČASTNÍKŮM
VÝZKUMU**



BCN

Slova rozdělují, obraz spojuje.

Otto Neurath



BCN

