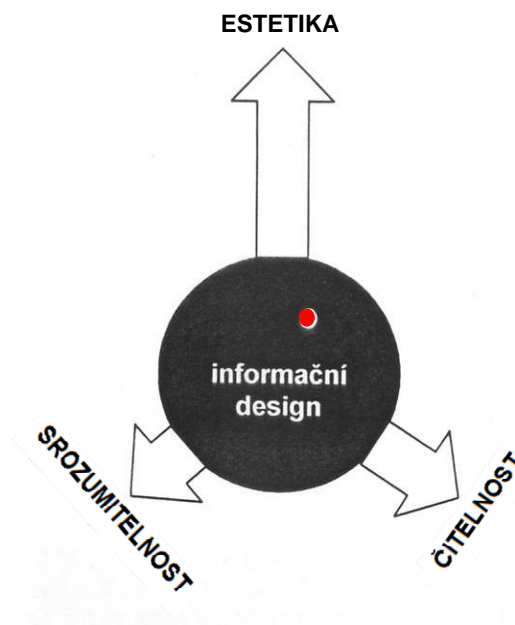


3.5 INTELIGENTNÍ GRAFICKÝ DESIGN

Grafický design je možné hodnotit podobným způsobem, jako design produktový. Jen si je třeba uvědomit, že v podstatě **všechny jeho funkce jsou směřovány k lidskému organismu**, a proto je lze zahrnout do oblasti ergonomie. Do ní patří i estetické působení, jen mnohdy bývá užitečné jej pro jeho specifikum oddělovat. Chemické a fyzikální dopady produktů informačního designu nebývají zásadní, proto je jejich běžné ekologické hodnocení často vynecháváno. Neměli bychom ale zapomínat, že i produkty informačního designu mívají zásadní vliv na psychickou stránku životního prostředí, a proto je z tohoto úhlu testovat. Jde o negativní efekty typu **informačního (vizuálního) smogu**, které patří jak do ekologie, tak do ergonomie.

U grafického, resp. vizuálního designu jsou podobně jako u 3D designu zajímavé jeho varianty, kterými přechází do **oblasti volné tvorby**. Jde o formy, kdy je jeho obsah komplikovaněji kódován a to podobným způsobem jako např. v malbě, grafice apod. Jednou z vlastností takového kódování je, že nevede k jednoznačným interpretacím, tedy např. nabízí odlišné výklady podle specifík vnímání adresátem. **Praktická vizuální komunikace** oproti tomu má vést k **jednoznačným interpretacím**, které jsou snadno dostupné bez větších nároků na adresáta. **Srozumitelnost** se proto posuzuje jako důležitá kvalita vedle **čitelnosti**. V praktické vizuální komunikaci vystačíme se **základní vizuální gramotností** (i ta je ovšem nepříliš rozšířená, např. znalost obecného barevného kódu ad.), u vizuální komunikace spadající do volné tvorby je již zapotřebí **vyšší typ vizuální gramotnosti**, umožňující komplikovanější interpretaci symbolů. Vyšší typ vizuální gramotnosti odpovídá ve **verbální komunikaci** náročnější **gramotnosti** zvané „**čtenářská**“. Při hodnocení grafického designu je tedy důležité nezaměřovat užitou a volnou tvorbu, ani jejich odlišné metody hodnocení a přiměřeně vnímat přechodné formy mezi oběma polohami.



*U informačního designu je mnohdy užitečné použít jiný systém členění kvalit, např. porovnáním kvality stylu se schopností praktické funkčnosti komunikace.
(● - umístění těžiště kvalit)*

3.5.1 KOMUNIKAČNÍ ANALÝZA

Komunikační analýza se vždy skládá z posouzení čitelnosti a rozboru srozumitelnosti. V prvním případě máme k dispozici poměrně objektivní technické metody. Při jejich dostatečných znalostech je možné se v některých případech obejít bez přístrojů a vycházet jen ze zkušenosti. Komunikační analýza **srozumitelnosti** má k dispozici metodiku vycházející z teorie sdělování, která souběžně pracuje i s výsledky měření čitelnosti. Není užitečná jen pro oblast grafického designu, ale i v produktovém designu. Nejen graficky provedená sdělení, ale i tvarování a povrchové řešení výrobků může být „srozumitelné“. Jak už bylo uvedeno, grafické prvky designového produktu a celé jeho tonální i tvarové strukturování má vést ke **sdělení**, k čemu **slouží**, jak **funguje** a jak je optimální jej

ovládat. Teorie sdělování¹ nabízí mj. posouzení role jednotlivých viditelných (příp. hmatatelných) prvků ve vztahu k zamýšlenému sdělení (**analýza sdělení podle skladebného principu role**). U grafického designu jde o celkové sdělení, v produktovém designu o sdělení funkce produktu a jejího ovládní.

Všechny prvky (prostorové a plošné tvary, jejich tonalita, typografie a jejich vzájemné skladebné vazby), které **slouží ke zprostředkování sdělení**, jsou **prvky nosnými**. Prvky, které **neslouží požadovanému sdělení**, se nazývají **prvky prázdnými**. Mezi nosnými prvky rozlišujeme **prvky hlavní** a **prvky podpůrné**. Prvé zprostředkovávají požadované sdělení, druhé je v tom podporují (např. kontrastem, přehledností ap.). Mezi prázdnými prvky také rozlišujeme dva typy. Jednak **prvky rušivé**, které komplikují vnímání požadovaného sdělení, jednak **prvky zmatečné**. Ty mohou požadovaný obsah sdělení směřovat jinam, třeba až do významově převrácené polohy. Funkce jednotlivých prvků je relativního charakteru a je vztažena ke způsobu interpretace sdělení. Uvedeme si názorný vizuální příklad takové analýzy. Jde o prostý postup. Je třeba si uvědomit, že samotná pozornost všem vizuálním prvkům daného produktu a zamýšlení nad jejich vztahem ke sdělení požadované myšlenky vede k užitečným praktickým závěrům.



Záměrem grafického sdělení je rozlišit tříděné suroviny, konkrétně plasty a papír. Hlavními nosnými prvky sdělení jsou grafické nápisy „plast“ a „sběrový papír“. Podpůrným prvkem měla být barva z mezinárodního doplňkového barevného kódu pro třídění surovin, tedy žlutá a modrá. Může být užitečná v šeru nebo v rychlosti, kdy člověk nemá schopnost se soustředit na text. Barva se však při tomto neprofesionálním chybném užití (namísto žluté a modré – modrá a oranžová) stala prvkem rušivým pro Čechy a zmatečným pro cizince. Je dobré si uvědomit, že pro cizince měla být barva hlavním nosným prvkem, neboť českému nápisu nerozumějí.



Folklor chce být vždy za každou cenu svůj a nezávislý. Další příklad neprofesionální barevnosti.

¹ Šmok, Ján: Teorie sdělování, Praha, 1972

Grafický design tedy hraje významnou roli i tím, že podporuje informaci povrchu produktu o jeho vnitřku (funkcích) a to jak přiznáním vnitřních funkcí, tak informační podporou ovladačů. Obecně může také působit propagační informací o svých kvalitách, nebo i opačně o nekvalitách. Podobně jako u designu působí komunikační design v architektuře.



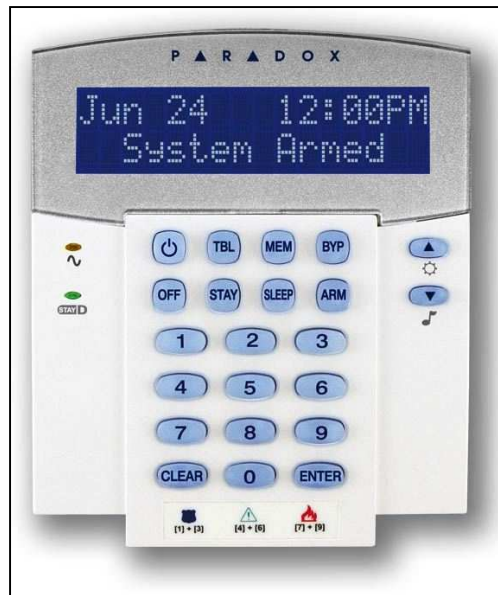
Funkční grafické odlišení dveří pro rychlou orientaci cestujících

Inteligentní grafický design se tedy vyznačuje vlastnostmi jako je optimální čitelnost pro daný způsob vnímání, optimální srozumitelnost pro předpokládaný typ (typy) diváka, optimální styl podporující čitelnost i sladění s prostředím. Součástí inteligentního celku mohou být různá dílčí chytrá řešení využívající možnosti digitálních technologií, ovšem vždy za podmínek, že jsou maximálně přizpůsobena přirozeným potřebám kognitivního systému lidského organismu včetně toho, že vytvářejí potřebnou přirozenou mentální zátěž, která umožňuje udržení duševní kondice nebo dokonce působí pro některým negativním retardujícím vlivům umělých technologií.

3.5.2 KOMUNIKAČNÍ PODPORA VE STÁLE KOMPLIKOVANĚJŠÍ REALITĚ

Před grafickým designem stojí do budoucna velmi závažný úkol. Je známo, že civilizace se vyvíjí do stále větší různorodosti i komplikovanosti a to jak celkově, tak ve strukturách jednotlivých užívaných produktů designu i architektury. Jejich vlastnosti (struktura i fungování) jsou pro lidské smysly stále hůře vnímatelné a pochopitelné prostřednictvím běžné zkušenosti. I dnešní běžně vzdělaní lidé jsou na tom s chápáním funkcí technologií stejně, nebo dokonce hůře, než venkovské babičky v 60. letech, když jim někdo do chalupy přinesl první televizi. Většina lidí přestává tušit, na jakých principech svět kolem nich v celku i detailu funguje. To přináší velké odcizení a z toho vyplývající akutní problémy i budoucí rizika.

Grafičtí designéři budou ve spolupráci s vědci, techniky a manažery stále častěji vytvářet pochopitelné vizualizace smysly nevnímatelných nebo přímo nevyhodnotitelných funkcí. Běžná domácí elektronika představuje jednodušší základ v celém problému. A u ní se tomu musíme naučit a navyknout. Jinak budeme stále více obklopováni světem, o kterém nemáme ponětí. Při současném klesání mentální kondice vinou automatických systémů myslících za nás, tak bude hrozit větší částí populace postupně větší ztráta osobní svobody, neboť bude skrytě, nepochopitelně ovládána vládnoucí menšinou.



Tento ovladač rozhodně k lepšímu pochopení technického systému nepřispívá. Kdyby se anglické popisky opíraly o technickou unifikaci, mohly by být jednou z cest k uživatelskému komfortu. Jinak tvoří funkční cestu mezinárodně jednotné grafické symboly ve vhodné barevnosti a v čitelném provedení. Ty ovšem zobrazený ovladač také neužívá.