

Pozice, role a hranice současného grafického designéra ve společnosti na českém území

BcA. Ferdinand Kacler



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Ferdinand Kacler
Osobní číslo:	K23442
Studijní program:	N0212A310007 Multimédia a design
Specializace:	Grafický design
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Pozice, role a hranice současného grafického designéra ve společnosti na českém území

Zásady pro vypracování

Rozsah textové části: minimálně 25 normostran textu + obrazový obsah (tj. dokumentace praktického tvůrčího výstupu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení – cca 25 stran). Minimální počet všech relevantních zdrojů 12 (z toho minimálně 6 cizojazyčných zdrojů).

1. Textová část: vztah současného českého grafického designéra se společností a sebou samým (vztah s rodinou a blízkým okolím, morální dilema, fyzický a psychický stav, inspirace nebo krádež?) s přihlédnutím k historickému kontextu a cílenému veřejnému průzkumu

2. Praktický tvůrčí výstup: grafické a fyzické zpracování knihy obsahující textovou část této diplomové práce (tj. ucelený výzkum) doplněné o obrazový doprovod

Práci odevzdat:

1. v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané univerzitní šablony viz Směrnice rektora č. 23/2024) ve formátu PDF
2. jeden výtisk práce k uložení do archivu UTB
3. dva výtisky graficky zpracované diplomové práce
4. uložení do digitálního archivu NAS (<https://nas.fmk.utb.cz>) ? kompletní diplomová práce (textová část i praktický tvůrčí výstup).

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

Seznam doporučené literatury:

PATER, Ruben. *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*. Amsterdam: Valiz, 2021. ISBN 978-94-92095-81-7
PAPANEK, Victor J. *Design pro skutečný svět. Katedra*. [Praha]: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, 2023. ISBN 978-80-88308-85-0.
NEDBÁLKOVÁ, Kateřina. *Tichá dřina: dělnictví a třída v továrně Baťa*. Vydání druhé (doplněné). Praha: Display – sdružení pro výzkum a kolektivní praxi, 2023. ISBN 978-80-908903-0-5.
POTTER, Norman. *Co je designér: věci, místa, sdělení. Katedra*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2018. ISBN 978-80-87989-58-6.
BOSÁK, Petr; JANSÁ, Robert a BABÁK, Petr. *Proto: grafický design a současné umění*. V Praze: Tranzit.cz, 2013. ISBN 978-80-86863-60-3.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.**
Ateliér Grafický design

Datum zadání diplomové práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání diplomové práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 3. 3. 2025

Jméno a příjmení studenta: Ferdinand Kacler
podpis studenta

ABSTRAKT

Pro svou diplomovou práci jsem si zvolil téma pozice, role a hranice současného grafického designéra ve společnosti na českém území. V rámci širokého spektra současných i historických referencí a cíleného kvalitativního výzkumu popisuji problematiku profese na vztahu současného českého grafického designéra se společností a sebou samým. Z čehož vychází vztah s rodinou a blízkým okolím, individuální morální dilemata, fyzický a psychický stav, či tenká hranice mezi inspirací a krádeží. Svou práci završuji grafickým zpracováním knihy, která slouží jako archivace aktuální situace s potenciálem otevřít neprodiskutovaná témata.

KLÍČOVÁ SLOVA

grafický design, profese, osobnost, role, společnost, moralita

ABSTRAKT

For my thesis, I selected the topic of the position, role, and boundaries of contemporary graphic designers within society in the Czech Republic. Drawing on a wide range of both contemporary and historical references, as well as targeted qualitative research, I explore the challenges of the profession, focusing on the relationship between the modern Czech graphic designer, society, and themselves. This includes their interactions with family and close surroundings, personal moral dilemmas, physical and mental well-being, and the delicate boundary between inspiration and plagiarism. I conclude my work with the graphic design of a book that serves as an archive of the current situation and has the potential to bring previously undiscussed subjects into discussion.

KEYWORDS

graphic design, profession, personality, role, society, morality

PODĚKOVÁNÍ

Mé poděkování směřuje zprvu všem, co se nebojí rozvířit debatu a sáhnout si do svědomí. Za neustálou podporu při dokončování této obsáhlé studie však děkuji především mé přítelkyni Lucii, která dokázala kriticky nahlížet a probírat všechna témata do hloubky s nepopsatelným zájmem. Dále mé rodině, která vždy věděla, kam podporu nasměrovat. A v neposlední řadě mému vedoucímu práce, panu Nogovi, který byl studnicí knižní inspirace a zpětné vazby.

PROHLÁŠENÍ

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

OBSAH

ÚVOD	8
1. HOMO GRAPHICUS.....	9
1.1. STRUČNĚ OD PRVOPOČÁTKŮ PO 21. STOLETÍ.....	9
2. ADAPTACE DRUHU	22
2.1. OD RUKY K MONITORU	23
2.2. KOMUNIKACE A DIGITÁLNÍ NÁSTĚNKA.....	23
3. GRAFICI, CO JSTE ZAČ?.....	25
4. HOME SWEET HOME	26
4.1. RODIČOVSKÝ ALTRUISMUS	26
4.2. PROSÍM, VSTUPTE DO PRAXE	27
5. DILEMMA MORALE	28
5.1. KAM ZACHÁZÍ ETIKA?.....	28
5.2. CO SIS ZASEL, TO SI SKLIDÍŠ	29
6. STAV TĚLA A MYSLI.....	30
6.1. TLAK PRÁCE	31
6.2. BURNOUT.....	31
6.3. APARÁT	33
7. HOKEJ NA TENKÉM LEDĚ	33
7.1. KRADU NEBO SE INSPIRUJI?.....	34
7.2. PROCES	35
7.3. JOHN DOE.....	37
8. MEZILIDSKÉ VZTAHY.....	37
8.1. KOMUNIKACE JAKO NÁSTROJ KLIDU.....	38
8.2. KONFLIKT JMÉNEM DOMÁCNOST	39
9. MIMO PROVOZ	41
10. POSTUP A VÝSTUP	42
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	69
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ K OBRÁZKŮM	75
SEZNAM OBRÁZKŮ	79

ÚVOD

Snaha komplexně popsat mnohovýznamový pojem grafický designér může pro někoho znamenat odpověď na několik slov, pro jiného však zůstává nejasným polem zahaleným v husté mlze významů. Zatímco na jedné straně zdůrazňuje svou profesní a komerční roli, na straně druhé se může prezentovat jako „víkendové hobby“ či experimentální umění. Je možné, že mou snahu o celistvý text můžeme vnímat jako roztržité a nesourodé samostatné celky. Nicméně se jedná o proměnlivé zkoumání, které v určitých momentech souvislosti mezi věcmi spojuje, aby je vzápětí znovu oddělilo. Tato skutečnost by však neměla působit na úkor ani jedné z podob grafického designéra. Je také nutné zmínit, že podobně jako v řadě dalších akademických textů užívám pojem grafický designér/grafik ve vztahu ke všem pohlavím, aniž bych kterékoli z nich zvýhodňoval či záměrně rozlišoval. Stejný přístup platí i pro výběr doprovodných snímků, jejichž zařazení nijak nezvýhodňuje žádnou skupinu, přestože by se to mohlo na první pohled jevit jinak. V důsledku patriarchálně utvářených společenských norem docházelo a nadále dochází v českém kontextu k soustavnému procesu kultivace, který se odráží ve formování sociálních struktur, kulturních vzorců a hodnotových orientací.¹ Dále platí, že zaměření částí této studie, která se zajímá především o pohled na grafický design, je možnost aplikovat fakta i na jiné profese z dalších designérských sfér.

Důležitým zdrojem této práce je vedle odborné literatury také kvalitativní výzkum. Na cílené otázky odpovědělo 47 respondentů a respondentek různých věkových kategorií. Ačkoli je grafický designér společností vnímán primárně jako tvůrce vizuálního obsahu, podstata mého zkoumání směřuje mnohem hlouběji – k jeho společenské roli i osobním stránkám práce a života. Toto mnohdy až intimní téma vnímám jako oblast, o níž se, zejména v českém prostředí, příliš nehovoří. V celé studii se proto snažím vystupovat především jako nestranný pozorovatel, který jednotlivé souvislosti propojuje, nikoliv svévolně interpretuje.

¹ HOMFRAY, *Proč jsme tak naštvané?*, 2022, s. 9–13.

1. HOMO GRAPHICUS

Ačkoli je otázka vývoje grafického designu neoddělitelně spjata s vizuální stránkou této profese (tedy s fyzicky viditelnými výstupy), ve své diplomové práci se budu věnovat především společenským a mezilidským okolnostem, které tuto užitou sféru rovněž významně formují. Pro zachování kontextu však stručně uvedu i historický přehled se zaměřením na vývoj na českém území, neboť tyto souvislosti jsou s profesí grafického designéra neodmyslitelně spojeny. Výběr následujících historických informací je však částečně subjektivní. Nesnažím se o podrobný výklad, ale jak už jsem zmínil, spíše o propojení hlavních souvislostí.

1.1. Stručně od prvopočátků po 21. století

První nálezy vizuálního jazyka datujeme zhruba před padesáti tisíci lety. Byly po staletí skryté ve španělských a francouzských jeskyních. Člověk si interpretoval stopu, úrodu nebo kořist a následně to vyobrazoval ostatním členům tlupy zřejmě za účelem konkrétního, abstrahovaného anebo též spirituálního sdělení. A přesně tento princip lidé pod štítkem grafický designér aplikují dodnes ve formě skládání symbolů dohromady pro předání informace. Ačkoliv je současná podoba této profese mnohem spleťtější a je využito komplexních komerčních praktik především za účelem zisku (nikoliv pouze ulovení kořisti pro základní lidskou potřebu – obživu, ale spíše ulovení pozornosti na produkt nebo událost), svou původní podstatu zastává i nadále.

Bylo by možné zařadit mezi první řemeslné a ucelené práce „tehdejšího grafického designéra“ práci ve skriptoriích z období gotiky nebo tvorbu heraldik a cedulí obchodníků. V následujících stoletích hledáme paralelu s již zmíněnou soudobou podobou povolání až později. Pojem grafický designér totiž nebyl do období po první světové válce existujícím termínem. Svě první formy se dočkal s příchodem průmyslové revoluce, ve které grafický designér zastával pozici „komerčního umělce“.² S rozvojem společnosti se pojil vývoj infrastruktury, agrokultury a výroby. Na tyto aspekty bylo třeba reagovat patřičnou důsledností, která by zvýšila poptávku, zaplnila nově vzniklá pracovní místa, životní styly a uspokojila nově rostoucí trh. Tímto vznikl souběžně existující termín – reklamní průmysl.³ Začalo se rozvíjet prostředí plné umělců a řemeslníků pracujících s vizuálními médii, jejichž zaměření bylo velmi rozmanité – tiskaři, sazeči, malíři, ilustrátoři a mnozí další (na rozmanitost těchto řemesel měl zásadní vliv mimo jiné i rozvoj vzdělání). Tvůrci byli najednou konfrontováni se zadáními obsahujícími produkt, událost, osobnost a měli za úkol vytvořit pro tyto náměty poutavý charakter. Netrvalo dlouho, aby mnoho z nich začalo obstojně pracovat s více řemesly najednou. Ne náhodou byl v rámci této revoluce hojně užívaným médiem plakát, jenž svým poměrem stran, množstvím plochy a možnostmi aplikace v terénu rozvinul řemeslo, jak jej známe dnes, a rozšířil jeho aplikaci do různých odvětví.⁴

2 HOLLIS, *Graphic design in the twentieth century: a concise history*, 2021, s. 13–14.

3 PATER, *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it.*, 2021, s. 241–243.

4 KOLESÁR, *Kapitoly z dějin designu*, 2009 s. 95–97.

Obr. 1 Geometric Signs from Niaux Cave in France⁵Obr. 2 Working Conditions in the Industrial Revolution⁶Obr. 3 Stará hlavní budova UMPRUM⁷

Z pohledu českých zemí započnu tento stručný výčet užitou grafikou na přelomu 19. a 20. století. Ze zahraničí (převážně Francie) spolu s průmyslovou revolucí přitéká vliv nových reklamních tendencí. Organika, barevnost a dynamika obsahu se tak stává pro rozvíjející se společnost poutavou a začíná ovlivňovat veřejný prostor. Za výrazného autora přelomu století můžeme bezpochyby považovat Alfonse Muchu. Přestože se jeho práce odehrávala především v zahraničí, byl neméně výraznou avantgardou secesního reklamního plakátu.⁸

Po dekádě prvního nespoutaného a organického vlivu vyvstal v tvůrčích kruzích přístup mnohem strožejší a geometrický. Grafičtí designéři si však drželi určitou svobodu vizuálního slova a nezaměřili se pouze na jeden styl. Tato metamorfóza několika přístupů byla pro tvůrce klíčová, jelikož se stále více věnovali dalšími oblastem, jakými byla například grafická úprava knih nebo typografie. Ačkoli byl grafický průmysl zprvu spíše oblastí jednotlivců, do-

5 VON PETZINGER, Genevieve. *Geometric Signs & Symbols in Rock Art*, 2025.

6 BECK, *Working Conditions in the Industrial Revolution*, 2016.

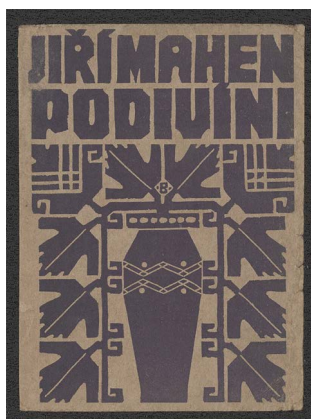
7 VŠUP V PRAZE, *Stará hlavní budova UMPRUM*, 2025.

8 ADLEROVÁ, *České užité umění 1918–1938*, 1983, s. 16.

sáhl v tomto období také kolektivního rozměru. Vznikala četná sdružení, svazy a ateliéry, ve kterých společně tvořili tvůrci nejen z grafické sféry. Jedno z výrazných jmen, které bych rád uvedl, je například Jaroslav Benda. Grafik a typograf, který spolupracoval v rámci své kariéry s reformujícím ateliérem Artěl. V tomto seskupení se široké spektrum autorů věnovalo projektům od designu nábytku, přes textil až po užitou grafiku. Jedním z důvodů vzniku ateliéru Artěl (a mnoha dalších sdružení) byla reakce na průmyslově orientovaný směr tehdejší společnosti, která se masovou výrobou vzdalovala rukodělnosti. A tedy důslednost, originalita, ale i návrat zpět k řemeslu či otázka osobnosti byly pro mnohé tvůrce tohoto období stěžejní.⁹



Obr. 4 Plakát „JOB“, cigaretové papírky, Alfons Mucha¹⁰



Obr. 5 Mahen – Podivini, Jaroslav Benda¹¹



Obr. 6 Za českou samostatnost, Vojtěch Preissig¹²

Jak již bylo zmíněno, v českých zemích vznikala díla nejen za účelem propagace obchodních značek, veletrhů a produktů. Výraznými počiny se prezentovala též vizuální stránka literatury, divadla, ale nedlouho poté i rozvíjejícího se filmu a výstav. Při snaze obsáhnout všechna potřebná sdělení se zároveň vyvíjelo řemeslo typografie. Mnozí grafici se angažovali v několika oblastech současně a aktivně působili více či méně v různých disciplínách.¹³

⁹ VLČKOVÁ, *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*, 2016, s. 121

¹⁰ MUCHA, *Plakát „JOB“, cigaretové papírky*, 1896.

¹¹ BENDA, *Mahen – Podivini*, 1907.

¹² PREISSIG, *Za českou samostatnost*, 1918.

¹³ KUDRNOVSKÁ, *Identita: příběh českého grafického designu*, 2024, s. 94–95.

Časová posloupnost jednotlivých období (jak bylo uvedeno výše) nebyla vždy chronologická. Totéž platí i pro kubismus, tedy styl, který měl svou geometrickou a až filosofickou povahou vliv rovněž na grafický design. Tento přístup znamenal tvorbu autorů, jakými byl například František Kysela, ale opět i Jaroslav Benda. Nejen jejich tvorba byla najednou konfrontována s více typografickými a geometricky zpracovanými kompozicemi, přičemž upozadňuje určitou doslovnost vyobrazení, která byla typická spíše pro secesi.¹⁴

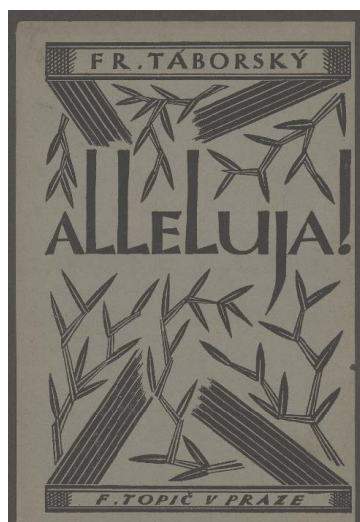
Po roce 1914, kdy se svět dostal do víru první světové války, začali grafičtí designéři čelit nejen estetickým a technickým výzvám, ale i zásadním předem nevídaným morálním dilematům, která byla neoddělitelně spjata s jejich profesí. Válečný kontext přinesl nové etické otázky, zejména v souvislosti s propagandou, národními ideály a způsoby, jakými grafika mohla a měla sloužit širším společenským cílům. Výraznou osobností tohoto období byl Vojtěch Preissig. Grafik, typograf a později i pedagog, jehož písma a propagační grafiky inspirovaly mnohé pozdější designérské představitele. Ačkoli byla jeho tvorba výrazná především za hranicemi českého území, zasloužil se o národnostně angažované přístupy v rámci zahraničního odboje. Tato národnostní angažovanost byla neméně výrazná i u jiných autorů a mohli bychom tvrdit, že spolu s proměnami státu v následujících režimech zvětšovala rozpětí a identitu českého grafického designu obecně.¹⁵

Po bouřlivém období první světové války vyvstaly ambice reformovat svět a společnost. Začal se tak více otevírat prostor pro národní otázku a budování nového státu. Kromě uměleckoprůmyslových vlivů, které k nám přicházely přes hranice, byly na vzestupu modernistické tendence, které grafické designéry ovlivnily. Inspirace autory předchozích období, jako byl například Josef Hoffmann – významný moravsko-rakouský designér a zakladatel Wiener Werkstätte, který v předválečných letech přetvářel řemeslnou dílnu moderním způsobem – byla patrná i u českých tvůrců s podobnými tendencemi. Hoffmann zdůrazňoval význam estetiky a řemesla u „užitných předmětů“, což souviselo s modernistickým přístupem zaměřujícím se na neustále se vyvíjející průmysl, výrobu a produkty. Tato orientace na pokrok a inovace se však lišila od přístupu k volnému umění a volné grafice, které směřovaly jiným směrem.¹⁶

14 VLČKOVÁ, *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*, 2016, s. 121

15 KUDRNOVSKÁ, *Identita: příběh českého grafického designu*, 2024, s. 220–222.

16 HNÍDKOVÁ, *Žijeme lidsky?: reforma bydlení 1914–1948, Svaz československého díla*, 2024, s. 29.



Obr. 7 František Táborský,
Alleluja! Ilustroval František Kysela¹⁷



Obr. 8 Wiener Werkstätte Exhibition Poster¹⁸

Všechny doposud zmíněné autory spojovalo hluboké nadšení pro řemeslo a pole působnosti, kde snaha vytvořit něco převratného a nového byla velice silná. Ve dvacátých a třicátých letech 20. století to bylo nejen v důsledku prvního celosvětového válečného konfliktu, po kterém otázka osobnosti a národnosti vystoupila výrazně do popředí, ale taktéž díky technologickému rozvoji, jenž se neustále posouval vpřed a byl konflikty urychlený.¹⁹ Tyto aspekty ovlivňovaly formu, kterou byl grafický design utvářen, a obsah, kterým byl naplněn, spolu s možnostmi, jenž tvůrci měli k dispozici.

Fascinující fúzí moderního a dekorativního stylu, která na malý okamžik okupovala i český grafický design, bylo Art Deco. Tento styl byl charakteristický výraznou geometrizační, zjednodušenými tvary, luxusními materiály a využitím nových technologií, jako byla zdokonalená litografie a tisk na kvalitní papír. Art deco se vyznačovalo elegancí, zdobností a rafinovaným vizuálním jazykem, který v oblasti grafického designu ovlivnil nejen plakáty, ale také reklamu, obaly produktů, časopisy, knižní vazby i vizuální identitu.²⁰ – V českém kontextu se tento styl projevoval zejména v oblasti plakátového designu, kde se spojovala estetika modernismu a průmyslové revoluce s nádechem luxusu. Grafičtí designéři balancovali v této době často mezi tradiční výtvarnou kulturou, ale zároveň svou tvorbu obohacovali o nové grafické principy (myšleno ony asymetrické kompozice, ostré linie a stylizované ornamenty). Art deco v grafickém designu se nevyhýbalo použití kontrastních barev, například zlaté a černé, nebo dynamických tvarů, které vytvářely dojem pohybu a energie. Z těchto vizuálních aspektů lze usoudit, že snahou designérů bylo vymanění se ze svázání předchozí dobou. Idea tak stála na

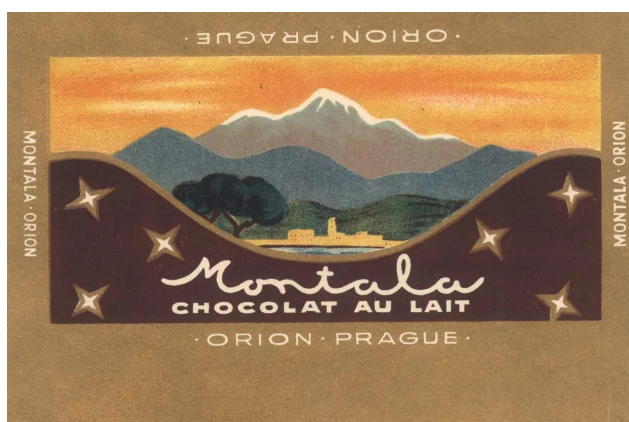
17 TÁBORSKÝ, *Alleluja!* Ilustroval František Kysela, 1919.

18 THE VIENNA SECESSION, *Wiener Werkstätte Exhibition Poster*, 2023.

19 EDGERTON, *The shock of the old: technology and global history since 1900*, 2008, s. 138.

20 JAFFAR, *Branding through the decades: early 1910s and Art Deco*, 2022.

přebudování od válečného období tradičních přístupů, s cílem nového společensky uvědomělého formátu.²¹ – V rámci této éry byl značný posun kinematografie (němého filmu) a také obsah odlišně formujícího se divadla (Osvobozené divadlo, 1926).²² Vznikala tak silná touha tyto oblasti zpřístupnit veřejnost za pomoci média plakátu. Výrazně působícím se staly například práce Ateliéru Rotter,²³ Františka Zelenky či Zdeněka Rykra (známého i v díky obalovému designu, Kofila, 1923). Jejich práce pro různé kulturní a společenské akce v sobě nesly silné prvky dekorativismu. Grafičtí designéři začali tak více experimentovat s typografickými návrhy, které se vyznačovaly použitím nových písem a avantgardních grafických principů, jež do té doby nebyly v Československu běžné.²⁴

Obr. 9 Obal čokolády Orion²⁵Obr. 10 Krok do tmy, Ateliér Rotter – Martin Fryč²⁶

Následující období, které se propsalo svým širokým společenským záběrem do všech sfér designu ještě před příchodem druhé světové války, byl funkcionalismus. Jeho předností byla snaha nastavit věcem standardizovaný řád, který lze efektivně reprodukovat jako typizované produkty (od budov po předměty všední spotřeby).²⁷

Z grafického designu to na jednu stranu vneslo do oboru pozitivní disciplínu v pravém pochopení funkce, na stranu druhou funkcionalismus přinesl určitou formu svázání typizovanými normami, které grafické designéry nutily držet se v předem stanovených kolejkách. Ať už se jednalo o preferované druhy písma, volby barev nebo výrazných kompozic. – Tak jako v předešlých epochách přicházely tendence ze zahraničí, u funkcionalismu tomu nebylo jinak. Hlavními zdroji pro tehdejší českou grafickou scénu byly zahraniční osobnosti jako Jan Tschichold (se svými reformními názory v oblasti typografie, kterou chtěl inovovat k efektivnější komunikaci), dále například El Lisickij (představitel sovětského konstruktivismu uznávaný pro své výrazné geometrické kompozice s propagandistickým zaměřením) nebo dokonce celé in-

21 KOLESÁR, *Kapitoly z dějin designu*, 2009 s. 150–151.

22 SUPRAPHON. *Osvobozené divadlo Voskovce a Wericha*, 2025.

23 ENCYKLOPEDIE BRNA. *Vilém Rotter – Profil osobnosti*, 2025.

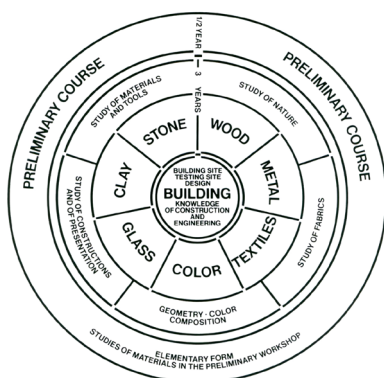
24 KUDRNOVSKÁ, *Identita: příběh českého grafického designu*, 2024, s. 124–128.

25 RYKR, *Obal čokolády Orion*, 20–30. léta.

26 ROTTER, *Krok do tmy, Ateliér Rotter – Martin Fryč*, 1938.

27 VONDROVÁ, *Český funkcionalismus 1920–1940*, 1978, s. 203.

stituce, které šířily a vyvíjely přelomové designérské přístupy. Jednou z předních byla německá výtvarná škola Bauhaus. Ta ve formě elementární barevnosti a geometrických kompozic pod taktovkou mezinárodních tvůrců (Wassily Kandinsky, Joost Schmidt a další) s přesahy do abstraktních i spirituálních metodik definovala nové směry, jimiž se začali i čeští grafičtí designéři inspirovat.²⁸ – Tento výrazný zahraniční vliv působil i u nás, například na vedoucího člena umělecké skupiny Devětsil Karla Teigeho, který přinesl do českého grafického designu (mimo ostatní řemesla, která ovládal) své pojetí konstruktivistických tendencí na pole knih a časopisů. O typografickou a grafickou edukaci příštích generací se zasloužil kupříkladu František Muzika.²⁹



Obr. 11 Reproduction of Bauhaus founder Walter Gropius' original diagram of the Bauhaus curriculum³⁰



Obr. 12 Svazek revue RED Svazu moderní kultury Devětsil (č. 7) Karel Teige³¹

Zatímco bujelo období vrcholu funkcionalismu plného nových příležitostí a standardizovaných urbanisticky a ideologicky zaměřených projektů zavazujících se zlepšit životní podmínky v měřítku celých měst, výrazné snahy v tomto duchu můžeme najít opět i na poli menších rozměrů. Svaz československého díla patřil mezi nejvlivnější působící organizace s cílem podporovat právě ideu funkcionalismu pomocí designu. Specifickou práci s obsahem zde prováděl například Ladislav Sutnar. Grafický designér, který svým uvažováním předčil svou dobu, přestože působil déle v zahraničí (USA).³² – Toto bezesporu silné a inovacemi nabitě období, které v tvůrčích hlavách nese naději nově definovaných směrů s cílem ovlivnit společnost, bylo klíčovým faktorem v uvědomění grafického designéra, že se stává vlivným samostatným jedincem.³³

S nástupem druhé poloviny 30. let a začátkem druhé světové války však český grafický design čelil drastickým změnám, které byly důsledkem politické situace a okupace Československa nacistickým Německem. V období Protektorátu Čechy a Morava (1939–1945) se český grafický design, stejně jako další oblasti kultury, dostal pod silný vliv nacistické propagandy.

28 KOLESÁR, *Kapitoly z dějin designu*, 2009 s. 133–143.

29 KUDRNOVSKÁ, *Identita: příběh českého grafického designu*, 2024, s. 176.

30 DESIGNLAB, *Reproduction of Bauhaus founder Walter Gropius' original diagram of the Bauhaus curriculum*, 2017.

31 TEIGE, *Svazek revue RED Svazu moderní kultury Devětsil (č. 7) Karel Teige*, 1928.

32 HUBATOVÁ-VACKOVÁ, *Žijeme lidsky?: reforma bydlení 1914–1948, Svaz československého díla*, 2024, s. 300.

33 POTTER, *Co je designér: věci, místa, sdělení*, 2018, s. 8–9.

Nacistický režim usiloval o kontrolu nad vizuální kulturou a grafika byla často využívána jako nástroj k šíření ideologie a posilování moci. V tomto období vznikaly plakáty a další vizuální materiály, které měly za úkol mobilizovat veřejnost, šířit nacionalistické a rasistické ideologie a podpořit vojenskou mašinérii. Formát, který vznikl v tomto kontextu, byl příkladem důsledné propagandistické grafiky. Používaly silné vizuální symboly, jako jsou orlice, svastiky a vojenské motivy, a stylizované obrazy, které apelovaly na hrdost, loajalitu a oddanost nacistickému režimu. Často se také objevovaly motivy „společného boje za vítězství“ a dehumanizující zobrazení nepřátelských národů, což bylo součástí nacistické propagandy, jež měla za úkol manipulačně vyvolat strach a nenávist vůči cizímu (tedy proti něčemu hroživě nebezpečnému).³⁴



Obr. 13 Antisemitský propagandistický barevný plakát, český dělník bojuje proti keťasům.³⁵



Obr. 14 Propagandistický barevný plakát s vojákem Wehrmachtu, v pozadí hora Říp.³⁶

I když bylo mnoho českých grafiků v této době pod nátlakem a byli nuceni spolupracovat s okupanty, někteří umělci se stále snažili zachovat svou uměleckou integritu. K tomuto období je nutno zmínit, že byli grafičtí designéři poměrně bez možnosti volby konfrontování s těžkým dilematem mezi svobodou a omezujícím tlakem ze strany vládnoucího režimu. Vytvářeli své práce, přestože se později mnohdy podíleli na některých médiích sloužících jako podpora okupantů. V protektorátním období došlo k jasnému rozporu mezi tím, co byla původní estetika českého grafického designu (který se pohyboval v mezích modernismu a avantgardy), a tím, co bylo požadováno od umělců během nacistické okupace. Zatímco v první polovině 30. let byl český design plný optimismu, experimentování a nových výtvarných přístupů, okupace přinesla téměř okamžitý přechod k propagandistickým a ideologickým tématům, které měly pomoci režimu upevnit jeho moc.

³⁴ MOHN, *Nacistická kulturní politika v Protektorátu: koncepce, praxe a reakce české strany*, 2018., s. 57.

³⁵ BURDA AUCTION, *Antisemitský propagandistický barevný plakát, český dělník bojuje proti keťasům*, 1941.

³⁶ BURDA AUCTION, *Propagandistický barevný plakát s vojákem Wehrmachtu, v pozadí hora Říp*, 1942.

Tento kontrast mezi avantgardními tendencemi 20. let a temnými, propagandistickými plakáty protektorátní doby je jedním z největších paradoxů českého grafického designu 20. století. Po válce, v rámci poválečné obnovy, se grafický design opět vrátil k modernistickým principům, ale trauma z období nacistické okupace a silný politický tlak, který následoval, ovlivnily celý další vývoj grafického umění v Československu.³⁷

Osvobození a poválečný útlum přinesl ve společnosti již druhou naději ji opět rozvinout a vyrovnat se s markantními dopady válečných vlivů. V rámci několika let, se individualistické tendence bývalého fašistického režimu přeformovaly do ideologického diktování socialistického realismu. Ten přinesl podobu stanovených postupů a cokoliv mimo definované „koleje“ bylo cenzurováno nebo i trestáno. Obsahem grafického designu byla častá propaganda režimu zejména v podobě plakátů, na kterých se zdůrazňovala kolektivizace a kladný vliv revolučních životních změn.³⁸

Zatímco byla kreativita tvůrců omezována, schylovalo se po několikaletém poválečném období k mírnému slábnutí tlaku ze strany SSSR z důvodu pádu diktátorsky řízeného režimu.³⁹ Výsledek těchto okolností měl zásadní vliv na oblast designu, po jehož osvobození začaly přicházet zahraniční vlivy. Pokud bychom chtěli definovat směry, na straně jedné vidíme vzrůstající čistý švýcarský styl založený na práci s mřížkou a sans-serifovými písmi. Tímto přístupem se ve své tvorbě inspiroval například Jan Rajlich, tvůrce plakátů a zakladatel dnes již neexistujícího Mezinárodního grafického bienale v Brně.⁴⁰ Dále například Jiří Rathouský, jehož geometrizace tvaru se propsala mimo prominentní české značky a plakáty taktéž do oboru typografie.⁴¹ Jako uvolněný protiklad můžeme vnímat polský plakát, který byl typický svou protichůdnou expresivní charakteristikou ke švýcarské čistotě a racionalitě. Byl to svým způsobem i názor, kterým se grafičtí designéři chtěli vymezit vůči hlavnímu toku vkusu.⁴² Tento styl se uplatnil pod rukami autorů důvtipně abstrahujících obsah, jakými byl například Zdeněk Ziegler, Karel Teissig nebo Karel Vaca, jejichž práce se často pohybovaly na již dříve zmíněném poli dynamické a vyvíjející se kinematografie s cílem zachytit moment do statického média plakátu.⁴³

37 SKŘIVÁNKOVÁ, *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*, 2016, s. 322–323.

38 SKŘIVÁNKOVÁ, *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*, 2016, s. 315, 325.

39 SOCIOLOGICKÁ ENCYKLOPEDIE, *Stalinismus*, 2017.

40 HOLZKNECHT, *Pan Brno. Jan Rajlich se zasloužil o přeměnu industriálního města ve významné kulturní centrum mezinárodního měřítka*, 2022.

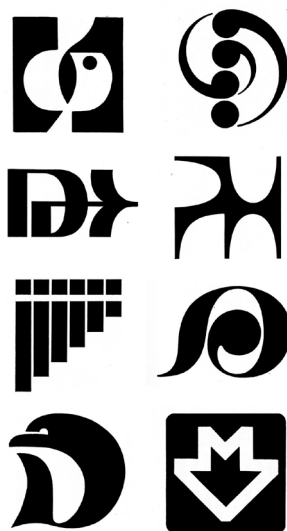
41 HOLZKNECHT, *Jiří Rathouský*, 2022.

42 KOLEŠÁR, *Kapitoly z dějin designu*, 2009 s. 186–187.

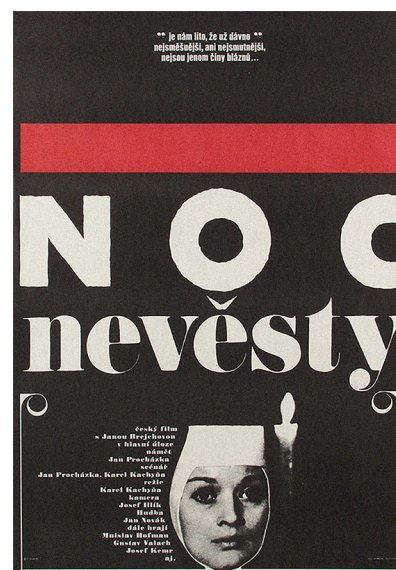
43 BARTELT, SYLVESTROVÁ, *Český filmový plakát 20 století*, 2004, s. 150–152.



Obr. 15 Sovětský svaz je vzdálen 600 km
a na Sibiř je to 6 571,5 km.⁴⁴



Obr. 16 Loga, Jiří Rathouský⁴⁵



Obr. 17 Noc nevěsty, Zdeněk Ziegler⁴⁶

Pro obě pole (relativně experimentálních šedesátých let) končí jejich svoboda normalizací, s níž se vrací podmínky takřka poválečné, avšak multiplikované svou intenzitou po následujících dvacet let dopředu. Práce grafických designérů byly soustředěny do několika státních podniků, například Reklamní podnik Merkur.⁴⁷ Kreativní tvůrci hledali skuliny v systému za pomoci médií, jakými byli například publikace (knihy, časopisy, plakáty) nebo obalový design. V těchto prostředích byla i přes obsahovou cenzuru textu určitá vůle při tvorbě jejich vizuální podoby. Vzhledem k úzce vymezenému poli stylu však s odstupem času byla překvapivě nejméně konfliktní typografie. V rámci ní se dalo s její formou poměrně elegantně experimentovat, což se dařilo předním typografům a současně grafikům normalizačního období, jako byli Jan Solpera, Josef Týfa nebo Oldřich Hlavsa. Jejich záběr se prolínal od tvůrčí činnosti až po akademické působení.⁴⁸

Od sedmdesátých let se stala výrazným vlivem pro budoucí vývoj grafického designu undergroundová scéna. Tato nekonvenční, neoficiální a „vzdoruchtivá“ sekce se vyznačovala převážně DIY přístupem, jelikož neměla vzhledem ke svému neveřejnému statutu mnohdy přístup k masově užívaným strojům, které se nacházely právě v ústředních, vládou řízených společnostech. Nicméně, tvůrci samizdatů, přebalů kazet a rukodělných plakátů o vybavené cenzurované technické zázemí ani nestáli. Cílem bylo sdělení, které bylo možné stvořit i doma na koleni.

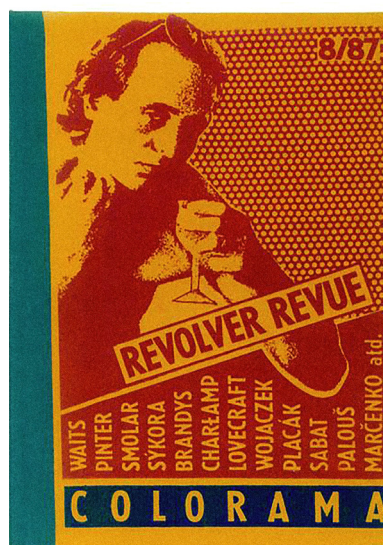
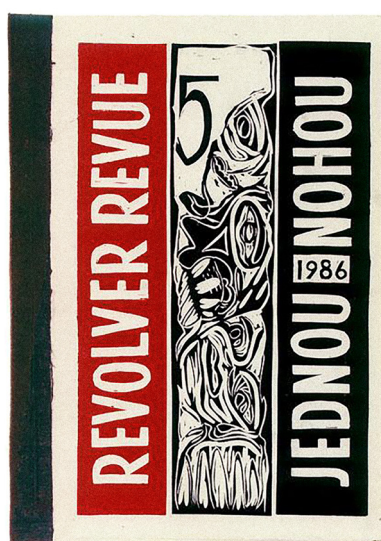
44 ČEJKA, Sovětský svaz je vzdálen 600 km a na Sibiř je to 6 571,5 km, 1968.

45 RATHOUSKÝ, Loga, 60.–70. léta.

46 ZIEGLER, Noc nevěsty, 1967.

47 HLOUCHOVÁ, Československá reklama v 70. letech: skoro zlatý věk, 2012.

48 MATĚJOVIČOVÁ, Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu, 2016, s. 487–489.

Obr. 18 Starý stolní kalendář, reklamní podnik Merkur⁴⁹Obr. 19 V. Pražské jazzové dny, 77.⁵⁰Obr. 20–21 Obálka pátého a osmého čísla Revolver Revue⁵¹

Po pádu berlínské zdi a postupném rozvratu totalitně řízeného režimu s následnými politickými a společenskými změnami v Československu prošel český grafický design významnou transformací. Tato změna byla silně ovlivněna novými podmínkami, které otevřely designérům nové možnosti, jak reflektovat svobodu, technologický pokrok a globální kulturní vlivy. Grafický design se po převratu začal vyvíjet v několika klíčových směrech, které formovaly jeho podobu

49 MERKUR, *Starý stolní kalendář, reklamní podnik Merkur*, 1985.

50 SKALNÍK, *V. Pražské jazzové dny 77*, 1977.

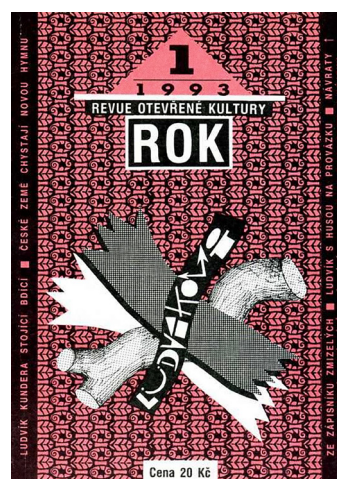
51 REVOLVER REVUE, *Obálka pátého a osmého čísla Revolver Revue*, 1986–1987.

v následujících dekádách, a jeho rozsah stále sílil. – Výběr autorů hodných zmínění i v tomto období směřuje spíše k tomu, abych naznačil souvislosti vývoje, ne abych představil kompletní seznam tvůrců. V působení mnohých je však zřejmý přesah dvou režimů a tedy dvou odlišných světů.

Prvním zásadním faktorem změny byla nová svoboda a otevřenost k západním vlivům. Po pádu komunismu se otevřely hranice a designéři začali čerpat inspiraci ze západních vlivů. To vedlo k větší kreativní rozmanitosti, kdy se začaly prosazovat moderní svobodné a necenzurované formy designu, přičemž jejich dynamičnost, experimentálnost, ale i diskutabilní kvalita nabrala nových rozměrů.⁵² Grafický design přestal být omezený politickými a ideologickými požadavky a začal se přizpůsobovat globalizujícímu se světu, což bylo důležitým momentem pro rozšíření komerční sféry. Toto vedlo k rozmachu reklamy a marketingu i na mezistátní úrovni. S příchodem nové ekonomiky a vznikem soukromých firem začala vzrůstat poptávka po profesionálních designových službách.⁵³ Reklamní agentury a grafická studia začala využívat nových technologických možností, jako byly zdokonalené, výkonnější a více veřejně přístupné osobní počítače (což mělo za následek nástup digitální tvorby designu, kde i po softwarové stránce přicházely každoroční inovace).⁵⁴



Obr. 22 Bravičko z roku 1995⁵⁵



Obr. 23 Časopis Revue otevřené kultury 1/1993⁵⁶

Důležitou oblastí, která byla dle dosavadních informací neméně zásadní pro vývoj grafického designu, bylo vedle profesionální praxe i vzdělávání. Po dekádách útlaku dospělo také ke svému rozvoji. Vedle tradičních institucí (Vysoká škola Uměleckoprůmyslová v Praze) vznikaly nové univerzity (UTB, FaVU, FU OU).⁵⁷ To vedlo k profesionalizaci oboru a jeho projevení i ve sférách, se kterými byl konfrontován i člověk mimo něj. Designéři i díky těmto skutečnostem mohli více experimentovat s obrazem, manipulovat s fotografiemi a vytvářet komplexní

52 ZÁRUBA, *Život - štěstí - překvapení*, 2007, s. 50–51.

53 MUSIL, *Česko z roku 1989: Kam se ekonomicky posunulo*, 2015.

54 ARCHIVES OF IT, *90s Technology: How the 90s changed technology*, 2023.

55 KRATOCHVÍLOVÁ, *Bravičko z roku 1995*, 2015.

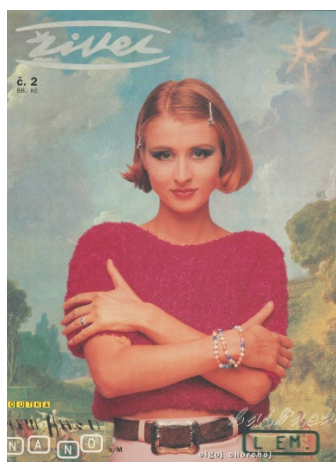
56 SLOVNÍKČESKELITERATURY, *Časopis Revue otevřené kultury 1/1993*, 2006.

57 EDTECH KISK, *České univerzity v historické perspektivě*, 2023.

vizuální kompozice s nižšími vstupními náklady a zodpovědností na bezpečné půdě školních institucí.

Byť byla svoboda vyjádření určitým nástrojem pro téměř kohokoliv, prominentním přístupem grafického designéra se opět stala ve větší míře komerce v neoliberálním kapitalistickém kabátě. Vizualní identita firem a reklama se staly klíčovými oblastmi pro rozvoj grafického designu, přičemž důraz byl kladen na efektivitu a konzistentnost v komunikaci značek, ale také na výdělek firem, které si design objednaly. Každopádně tento vztah klienta a grafického designéra byl pro post-socialistické tvůrce něco zcela nového a neprozkoumaného.⁵⁸

Nicméně, souběžně s těmito společenskými změnami probíhal i nezištný kulturní posun, který měl vliv na design z hlediska jeho estetických a filozofických základů. Vedle kultivovaného a systematického grafického designu byl výrazný například postmodernismus, který dominoval světové kultuře a měl výrazný vliv i na český grafický design. Jeho kompilující charakteristika (například v podobě dekonstruktivistické typografie) se odkláněla od tradičních pravidel a stavěla tak na použití neortodoxních kompozic ventilujících předrevoluční frustraci. Designéři se soustředili na to, jak vyjádřit rozmanitost a složitost současného světa, což vedlo k boření zavedených normativních estetických kódů. Za určitou souvislost můžeme v 90. letech považovat alternativní grafické projekty, které čerpaly z již zmíněných undergroundových a subkulturních vlivů. Inspirace vycházela nejen z hudebních subkultur, jako byl zmíněný punk, ale i z grafických tradic samizdatové kultury, která byla v minulém režimu potlačována, ale ne zcela zapuzena, načež se propsala do již veřejně publikovaných časopisů, ve kterých bylo možné se vyjádřit jak po textové, tak vizuální stránce (kupříkladu časopis české grafičky Kláry Kvízové ve spolupráci s Petrem Krejzkem, Živel, 1995). Nezávislé grafické projekty často využívaly experimentální estetiku, agresivní typografii a rozmanité grafické prvky, což vedlo k jedinečným a odvážným vizuálním výstupům, které si našly své místo v sektoru neziskovém, ale zcela ovlivnily i ten komerční.⁵⁹



Obr. 24 Časopis Živel, 2/95⁶⁰

58 KOUDELKOVÁ, *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*, 2016, s. 551.

59 POSPISZYL, *Proto: grafický design a současné umění*, 2013, s. 61–62.

60 KVÍZOVÁ-KREJZKOVÁ, *Časopis Živel*, 2/95, 1995.

Zásadním bodem pro český grafický design byl též vstup poměrně čerstvě samostatné České republiky do Evropské unie v roce 2004. Ten znamenal další fázi integrace do širšího evropského a globálního kontextu. Jednalo se o krok, jenž přinesl nové možnosti pro spolupráci a výměnu zkušeností mezi designéry, a to nejen v Evropě, ale i po celém světě (nejen za pomoci digitálních platforem, ale i díky výstavám⁶¹ a veletrhům⁶²). Výsledkem bylo zintenzivnění profesionálních standardů, ale i větší důraz na technologickou vyspělost a inovaci v designových projektech, případně vizuální osvěta společnosti a vztah grafického designéra k ní.⁶³

Dnes český grafický design pokračuje v kombinaci tradice a inovace. I nadále čerpá z historického odkazu, zejména v oblasti typografie, ale zároveň reaguje na nové technologické a kulturní změny. Určitá jednoduchost, elegance a funkčnost jsou kýžené směry, které se často objevují v médiích tiskových i digitálních. Český grafický design si stále udržuje svou jedinečnost a kreativitu, která ho činí konkurenceschopným na globálním poli.



Obr. 25 Logo Občanského fóra⁶⁴



Obr. 26 28. mezinárodní bienále grafického designu Brno 2018⁶⁵

2. ADAPTACE DRUHU

Grafický design je etymologicky a obsahově definovaný dle jednotlivých epoch odlišně. Zmínil jsem, že se vyvíjel jakožto užité řemeslo (profese) až od počátku průmyslové revoluce, ve které poprvé začaly krystalizovat jeho hranice. Ty se poměrně rapidně v následujících dekáдах začaly přizpůsobovat větší a větší produkci.⁶⁶ Nicméně, nebyl to jen vliv technologický, jenž svým vývojem proměňoval chápání, co je grafický design a potažmo designér. Totéž platilo pro nároky a očekávání, s nímž společnost ke grafickým designérům postupem času přicházela. Americký grafický designér a profesor Philip B. Meggs uvádí, že lze postupně zařadit také disciplíny jako motion design, environmentální komunikace, ale také pojem nová média.⁶⁷

61 PŘIDALOVÁ, *Proto: grafický design a současné umění*, 2013, s. 193.

62 EVENTSEYE, *Printing, Editing & Graphic Design Trade Shows in Europe*, 2025.

63 UNIE GRAFICKÉHO DESIGNU, *Co grafikovi přinese vstup do Unie?*, 2012.

64 ŠŤASTNÝ, *Logo Občanského fóra*, 1989.

65 MORAVSKÁ GALERIE, *et. al*, 28. mezinárodní bienále grafického designu Brno 2018, 2018.

66 PATER, *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*, 2021, s. 250–251.

67 MEGGS, *Meggs' History of Graphic Design*, 2016.

2.1. Od ruky k monitoru

„Služba s potenciálem předávat informace“, tedy jak tuto profesi několika slovy definují i mnozí přední čeští grafičtí designéři,⁶⁸ byla dříve vykonávána ručními metodami. Od klasických grafických tiskových technik až po dobu, kdy u velké části profesionálů zůstala na papíře pouze skica a hrubý návrh, zatímco převažující část vývoje projektu zaujala pozici na obrazovkách.⁶⁹ S nástupem digitálních softwarů se výrazně proměnila pracovní plocha grafického designéra. Ačkoliv první snahy u počítačů, které svou velikostí zabíraly celou místnost, mířily na nejistou cestu (viz Ivan Sutherland se svým vývojem softwaru Sketchpad, Demo 1963),⁷⁰ trasa největšího grafického monopolu Adobe v roce 1988 (s programem pro vektorovou grafiku Adobe Illustrator) odstartovala novou éru.⁷¹



Obr. 27 Sketchpad, Demo, Ivan Sutherland⁷²



Obr. 28 Adobe Illustrator, Revision 1.0⁷³

2.2. Komunikace a digitální nástěnka

Nejenže se proměňovaly nástroje, se kterými grafický designér mohl pracovat z bezpečného prostředí studia (nebo domova), ale měnil se také přístup s nímž přistupoval ke svým klientům a jejich zadáním. Během 60. let dvacátého století byly položeny základní kameny elektronické komunikace, která nabrala poměrně rychlý spád. Mluvíme o emailové korespondenci,⁷⁴ která společně s vývojem internetu proměnila čas strávený u obrazovky a jeho podobu. Z několika řádků textu se stala v rámci proměny tohoto média záležitost každodenní komunikace mezi grafikem a klientem, ale i otázka newsletterů obrazově stahujících pozornost se snahou propagovat produkt, či službu.⁷⁵ To, co grafik dříve řešil prostřednictvím poštovní korespondence, hovorem nebo osobním setkáním, dnes mnohdy nabírá formu odosobněné komunikace bez domnělé nutnosti osobní přítomnosti.⁷⁶

68 VZDĚLÁVACÍ PORTÁL ČT. *Co je grafický design*, 2024.

69 KAGUNDU, *From Pencils to Pixels: The Power of Paper Sketching in UI/UX Design*, 2023.

70 SUTHERLAND, *Sketchpad Demo*, 1963.

71 ADOBE, *Adobe Illustrator, Revision 1.0*, 2025.

72 SUTHERLAND, *Sketchpad, Demo*, 1963.

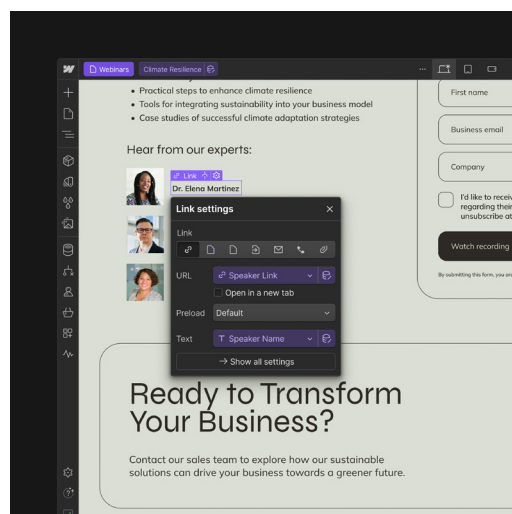
73 WINWORLDPC, *Adobe Illustrator, Revision 1.0*, 1988.

74 MOHINDROO, *A Journey Through Time: The History of Email Systems*, 2023.

75 CRAWFORD, *Graphic Design in Email Marketing: Visual Communication*, 2024.

76 RASMUSSEN UNIVERSITY, *Your One-Stop Shop for Communicating with Design Clients*, 2014.

Další rolí, kterou byl grafický designér od 90. let konfrontován, bylo umožnění jeho participace na latentně zmíněném internetu, neboli jeho celosvětově provázané verzi World Wide Web (potažmo Web 2.0).⁷⁷ Jakmile mohl uživatel s přístupem do veřejné sítě tvořit svůj obsah (příspěvky na platformy blogů a sociálních sítí), rozvinula se online forma sebe-propagace představující pro grafické designéry digitální portfolio.⁷⁸ Tato podoba přidávání obsahu se více či méně dotkla rozhodně jakéhokoliv odvětví, ale vzhledem k povaze grafického řemesla vystala společně s rozvojem internetu potřeba tyto prostředky strukturovat. Tvorba webu a jeho grafické podoby byla na počátku převážně disciplínou programátorů, kteří byli v určitém slova smyslu limitováni vizuálními možnostmi prvního kódu.⁷⁹ Jelikož se v průběhu let střídaly a měnily požadavky na to, co vše má být spojeno s produkty nebo značkami (ze strany společnosti, ale i odborníků oboru), role grafického designéra se v tomto vztahu s weby výrazně proměnila. Nejenže je přizvaný k jejich tvorbě, ale s vývojem nástrojů, jakými jsou tzv. „drag and drop website builders“⁸⁰, je od něj mnohdy požadována zcela odlišná oblast UX/UI designu a strategického smýšlení, než je například sazba knihy.⁸¹

Obr. 29 What the heck is Electronic Mail?⁸²Obr. 30 The leading visual, composable CMS⁸³

77 DINUCCI, *Fragmented Future*. Print, 1999, roč. 53, s. 32.

78 KENTON, *What Is Web 2.0? Definition, Impact, and Examples*, 2024.

79 WEB DESIGN MUSEUM, *Web Design History*, 2025.

80 CYBERNEWS, *7 Best Drag and Drop Website Builders*, 2024.

81 JDJ CREATIVE, *Can Graphic Designers Do Web Design?*, 2025.

82 HONEYWELL, *What the heck is Electronic Mail?*, 1977.

83 WEBFLOW, *The leading visual, composable CMS*, 2025.

3. GRAFICI, CO JSTE ZAČ?

Pokusil jsem se definovat a porovnat historické okolnosti vzniku grafického designu s bližším zaměřením na naše území a spolu s touto skutečností rozebrat proměnu grafického designéra po technologické, společenské a v určitých případech i osobnostní stránce. Obor za dekády změn u politiky i vkusu rozšířil své pole působení, ale také přístup, jakým grafický design vnímáme. Dnes je tato profese více než kdy jindy významná a stále více zasahuje do našeho každodenního života. Ať už ve formě obalu na müsli, který si dáváme ke snídani, plakátu na autobusové zastávce nebo vizuálního obsahu sociálních sítí, který je nám konstantně předkládán.

Grafický designér není pouze ztělesněním své práce, ale představuje lidskou bytost, a naopak, dle tvrzení Normana Pottera je ve skutečnosti „každá lidská bytost designér“,“⁸⁴ která má jako každá jiná své potřeby, názory a vyjádření založené na společností formovaném prostředí. Osobnost je vždy utvářena se širokým záběrem daleko dříve před vstupem do profesionálního prostředí a podmínky, které ji provází, jsou až poté zodpovědné za vizuální výstup, jenž produkuje.



Obr. 31 Adam a Eva, Lucas Cranach st.⁸⁵

Následující kapitoly budou více či méně čerpat z kvalitativního výzkumu provedeném na přelomu roku 2024 a 2025. Do jeho zkoumání se zapojilo 47 respondentek a respondentů z řad grafických designérů a nezávisle na sobě vyplňovali dotazník sestavený takřka chronologicky, jako zde na sebe navazují jednotlivá témata. Přestože byl dotazník zaměřen především na pracující živnostníky, grafiky zaměstnané na hlavní pracovní poměr v agentuře/studiu či práce na DPP/DPČ, téměř polovina dotázaných osob v době spuštění dotazníku studovala, či souběžně též pracovala. Odpovědi však figurují jako jakési spektrum možností, které odkrývá individuální podmínky, s nimiž se současní čeští grafičtí designéři potýkají, nebo mohou potýkat.

⁸⁴ POTTER, *Co je designér: věci, místa, sdělení*, 2018, s. 8, 12.

⁸⁵ CRANACH ST., *Adam a Eva*, 1538/1539.

4. HOME SWEET HOME

Nikdo z nás se nenarodil s předurčenou profesí, a tudíž ani designérská dovednost nevzniká v rámci jednoho okamžiku. Při otázce, co utváří úplně první kořeny a základní platformu každého grafického designéra, má do velké míry zásluhu zázemí, jež nazýváme domov, a potažmo rodina. Zmíněné prolínající se pojmy lze u každého interpretovat individuálně a napříč generacemi je možné pozorovat změny v rolích, které každý člen rodiny v prostředí domova (i mimo něj) představuje a jakým způsobem svým jednáním budoucího grafického designéra ovlivňuje. Tyto kořeny však nejsou úzce spjaty pouze se zmíněnými pojmy, ale také je nutné brát v potaz (jak zmiňuje například britská vědkyně a geografička Doreen Massey) socio-ekonomickou situaci dané doby, která se v posledních letech rapidně vyvíjí a domov i rodina jsou tak těmto podmínkám podřízeny.⁸⁶ V tomto ohledu mám na mysli ve spojitosti s českým prostředím především vývoj posledních sta let od totalitního komunistického režimu až po neoliberální kapitalismus.

Pokud bychom se dívali na utváření identity a budoucího profesního směru člověka z výchovného hlediska, můžeme pozorovat v posledních desetiletích zásadní změny. Dříve bylo dítě v české společnosti (a nejen té) vychováváno spíše dle kulturního dědictví a profese se tak často dědila z generace na generaci, což obsahovalo značnou míru předurčení v celém období výchovy. Určitý zlom tak nastal v míře svobodného rozhodování, kterému je mladý člen rodiny dnes vystaven a je mu nabízena. Mezi konkrétní příklady svobody můžeme řadit zejména volbu studia, volnočasových zájmů a aktivit a hobby.⁸⁷

4.1. Rodičovský altruismus

Respekt, vkus, psychická podpora a případně i samotná tvůrčí činnost ze strany rodiny se v současnosti ukázala jako klíčový faktor k pozdější transformaci jednotlivce v grafického designéra. Velmi silná spojitost figuruje také u prvních rozhodnutí o edukaci. Kreativní tvorba v mateřské škole a kurzy na základní umělecké škole předurčují pozdější výběr odbornějšího vzdělání. Naopak nezáměr a zpochybňování uměleckého prostředí (právě často rodičovskou autoritou) se vyznačuje v určitých případech dočasným, ale i úplným opuštěním oboru. Vzhledem k demokratizaci výchovy lze však pozorovat též individuální hledání cesty zpět, a tedy návrat k profesi v pozdějším věku.⁸⁸

Další aspekt, jež můžeme považovat za vlivný u směřování dítěte k jeho budoucímu kariérnímu rozhodování, je situace rodin po finanční stránce. Jestliže bychom vnímali, že je pro budoucí profesi grafického designéra zásadní položka vzdělání, pak je neodmyslitelně spjata s technickým a materiálním zázemím, jež je pro studium nezbytné. Financování studijních pomůcek a materiálů (např. grafické programy, kvalitní hardware, výtvarné potřeby) tak předsta-

⁸⁶ MASSEY, Doreen. *Space, Place, and Gender*, 1994, s. 157–158.

⁸⁷ LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ, *Vývojová psychologie*, 2006, s. 322.

⁸⁸ Výsledky vycházejí z dotazníku, jehož otázky byly zaměřeny na rodinné zázemí respondentů, a to zejména na to, zda byli podporováni v tvořivosti, zda se vyskytly snahy jim umělecké studium rozmluvit, případně zda se setkali s despektem. Zdroj: Ferdinand Kacler

vují výdaje, které v rodinách s nižšími příjmy mohou vytvářet tlak na dítě, aby se co nejdříve podílelo na rodinné ekonomice (za předpokladu, že popisujeme především období základního a středoškolské vzdělání, tedy životní etapu, ve které je mladý člověk na rodině stále velmi často finančně závislý). Pokud to ale kvůli časové náročnosti studia či jinému osobnímu důvodu není možné, může to vést k vyšší míře stresu nebo nutnosti volit jiné typy edukace, s nimiž dochází opět k odklonu od grafické dráhy. Tato skutečnost je taktéž propojena s faktem, že se za poslední řádku let mění délka studia, a tedy i pozdější nástup mladého člověka do pracovní etapy života.⁸⁹



Obr. 32 Portrait of a Family by Joseph Marcellin Combette⁹⁰



Obr. 33 MacBook Pro se supervýkonnými čipy M4, Koupit od 49 990 Kč⁹¹

4.2. Prosím, vstupte do praxe

Vzhledem k nezávislé povaze grafického designu a výše zmíněným postupně se stupňujícím nárokům je v českém prostředí poměrně běžnou praxí v oboru první setkání s mimoškolním světem právě při studiu. Nejedná se čistě o zkušenosti, které jsou zprostředkovány pod záštitou edukačních institucí, ale také o vlastní iniciativu, zvědavost, ale právě (ne-li převážně) i naléhavost finanční potřeby. Zpočátku se jedná o malé a dílčí zakázky, pracovní stáže (v celosvětovém měřítku zvané „internships“) či o přátelskou výpomoc.⁹²

V tomto období je však aspirující mladý pohon ekonomiky poměrně zranitelný, vykořisťovaný a nezřídka se stává, že je jeho přínosný zdroj nové a bujné kreativity zneužit pro vlastní prospěch zaměstnavatele/zadavatele práce. Komplikací, která na sebe však stahuje pozornost ještě před vstupem do praxe či práce, je mnohdy množství zkušeností, kterými musí

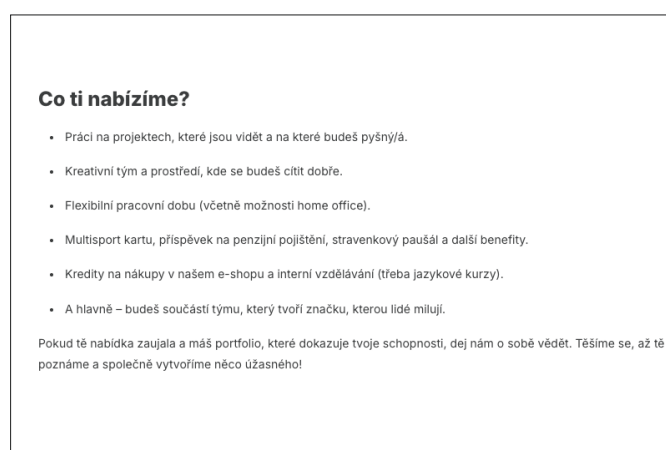
⁸⁹ KUCHAROVÁ, *Česká rodina na počátku 21. století*, 2008, 58–63.

⁹⁰ COMBETTE, *Portrait of a Family by Joseph Marcellin Combette*, 1800–1801.

⁹¹ APPLE, *MacBook Pro se supervýkonnými čipy M4, Koupit od 49 990 Kč*, 2025.

⁹² *Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler*

grafický designér disponovat. Nejedná se totiž pouze o vzdělání, ale i obsah portfolia, který je často diktován převládajícím studiem. To leckdy znemožňuje grafickému designérovi prokázat, že má zkušenost s komerčními zakázkami, které jsou pro potenciálního zaměstnavatele klíčové.⁹³ Jestliže se přece jen podaří designérovi příležitost získat, dostane se na tenký led pracovní etiky. Komunikace, náplň práce, množství práce a finanční ohodnocení dnes bývají mnohdy neadekvátní a až nelegální.⁹⁴ Kvůli tomuto přístupu tak degraduje podstata, kvalita a hodnota budoucích grafických designérů, kteří přijali v této počáteční fázi tuto skutečnost za jakousi samozřejmost. Mladým grafikům tak nezbyvá nic jiného, než se poohlédnout po příležitostné brigádě v odlišném oboru či lpět na finanční podpoře rodiny (pokud bychom vyjmuli možnost bankovních půjček), aby naplnili svou materiální i nemateriální potřebu.⁹⁵

Obr. 34 Dump by ethicaldesign69⁹⁶Obr. 35 Volná pozice ve společnosti, Aktin⁹⁷

5. DILEMMA MORALE

Jestliže je předmět, který rozděluje grafický design na dva světy, tak je to etika. Tedy složitý a neustále se proměňující faktor, jenž diktuje, co je dobře a co je špatně.⁹⁸ Kompas, který v sobě každý grafický designér nese, je proměňován skrze léta praxe, několikaletým studiem, ale také osobním rozpoložením.

5.1. Kam zachází etika?

Jakým etickým otázkám a výzvám čelí český grafický designér v současné společnosti? Za konkrétní příklady eticky labilních hranic (tedy prostoru pro morální dilemata) můžeme napří-

⁹³ PRACE.CZ, *Grafik – Encyklopedie profesí*, 2025.

⁹⁴ KORBEL, *Plus v životopise, které si nemůžou dovolit všichni. Proč chodíme na neplacené stáže?*, 2023.

⁹⁵ *Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler*

⁹⁶ ETHICALDESIGN69, *Dump by ethicaldesign69*, 2023.

⁹⁷ AKTIN, *Volná pozice ve společnosti*, 2025.

⁹⁸ BRITANNICA, *Ethics*, 2024.

klad považovat spolupráci s klienty, kteří podkopávají důvěru v grafickou službu (rozumějme záměrné neuctívání profesionality a hodnot, které grafický designér klientovi předává), zakázky od politických stran, nadnárodních korporátů zasahujících do veřejného dění a okolního environmentu, manipulativní propagace či neplacená spolupráce. Nepopisují zde směry, které s sebou nesou vždy jen negativní scénář, ale spíše momenty, kterých lze jednoduše zneužít k nevýhodnému a nespravedlivému ovlivnění druhých. Grafický designér má dnes vzhledem ke své všudypřítomnosti silný vliv na veřejné mínění, a proto je etika vizuální komunikace velmi důležité téma. Z výsledků provedeného výzkumu vyplývá, že morální dilemata, která u výběru projektu (potažmo klienta) nastanou, jsou často ovlivněna finanční situací a zázemím, ve kterých se grafický designér zrovna nachází, a tím pádem je svolnější se nevyrovnané spolupráce či nedobrovolně stvořeného obsahu účastnit.⁹⁹



Obr. 36 SPD kampaň – Jeden z výjevů na Václavském náměstí.¹⁰⁰



Obr. 37 Reklama Sazka – Sportka Jackpot¹⁰¹

5.2. Co sis zasel, to si sklidiš

Role grafického designéra spočívá ve formování a systematickém třídění obsahu, za který nese odpovědnost ve veřejném prostoru.¹⁰² Tento obsah může strukturovat ve prospěch skutečných potřeb, ale také ve svůj osobní prospěch na úkor ostatních. Práce grafického designéra často využívá psychologii barev, podmanivý copywriting či motivy, které cíleně ovlivňují konzumenta a směřují ho k určitému názoru. Tvůrce má tedy k dispozici širokou paletu nástrojů, které může využít jak pozitivně, tak negativně – a tím prostředí obohatit, nebo naopak zahltit. Slovo manipulace v nás obvykle vyvolává negativní konotace spojené s ovládáním druhých,¹⁰³ lze je však chápat i v pozitivním smyslu, zejména pokud je záměr komunikován transparentně.¹⁰⁴ – Při otázce, zdali grafičtí designéři mají manipulativní vliv na veřejné mínění pomocí své tvůrčí

⁹⁹ PATER, *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it.*, 2021, s. 208

¹⁰⁰ TUREK, *SPD kampaň – Jeden z výjevů na Václavském náměstí*, 2024.

¹⁰¹ YOUTUBE, *Reklama Sazka – Sportka Jackpot*, 2000.

¹⁰² PAPANÉK, *Design pro skutečný svět*, 2023, s. 23.

¹⁰³ CAMBRIDGE DICTIONARY, *Manipulation*, 2025.

¹⁰⁴ CHINN, *Can manipulation be used in a positive way?*, 2016.

práce, se více než polovina přiklání k tomu, že vnímají své snažení v dobrém slova smyslu (tedy myšleno na onom pozitivním příkladu uvědomělé tvorby, kdy je konzument obsahu zapojen např. do sbírky, manifestu za rovná práva či jde o nezištnou lidskou potřebu obživy – např. začínajícího podniku – bez zavádějícího přístupu), přičemž téměř celá zbylá část respondentů tvrdí, že nemá manipulativní vliv vůbec. Stále existuje skutečnost, že grafický designér užívá vlivných taktik nezištně. Pod otázkou „Využíváte při své tvorbě psychologických metod a praktik ke zvýšení prodeje/líbivosti?“, byla teze nezištnosti potvrzena, přesto se paradoxně více respondentů přiklání k odpovědi, že své metody užívá záměrně (nehledě na jejich obsah). A to zřejmě proto, že máme sklon přisuzovat věcem smysl dle osobní potřeby, vkusu a názoru, který si každý vykládá lehce odlišně.¹⁰⁵



Obr. 38 Vizualní smog, Zlín¹⁰⁶

6. STAV TĚLA A MYSLI

Kreativní činnost je dnes závislá na okolnostech, jak vnímáme pracovní prostředí, finanční odměnu (přestože ta je v současnosti převážně v abstraktní digitální podobě¹⁰⁷) nebo technologii a materiál, kterým grafický designér disponuje. Kreativita jako taková však nepředstavuje materiální okolnosti, avšak schopnost. „Create“, tedy pojem latinského původu s významem „tvořit“, představuje schopnost, se kterou něco uskutečňujeme, a tudíž kreativita člověka přináší něco inovativního, a tedy proces změny.¹⁰⁸ Pokud tuto schopnost fyzicky či psychicky narušíme, ovlivňujeme, či přímo odebíráme hlavní nástroj grafického designéra, jenž je pro něj stěžejní.¹⁰⁹

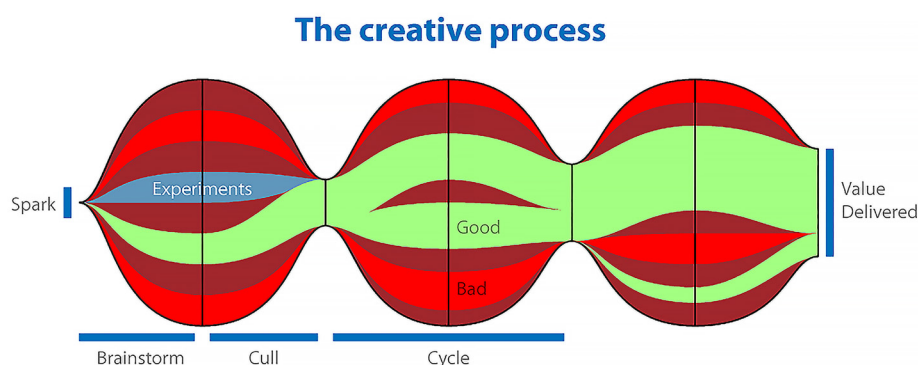
¹⁰⁵ PAPANEK, *Design pro skutečný svět*, 2023, s. 25.

¹⁰⁶ RÚT., *Vizuální smog*, Zlín, 2020.

¹⁰⁷ RANA, *My Father Didn't Trust Banks. Now, Digital Banking Makes People Feel the Same Way*, 2023.

¹⁰⁸ YOUNG, *What Is Creativity?*, 1985, s. 77.

¹⁰⁹ MONTEIRO, *Design is a Job*, 2012, s. 6–7.

Obr. 39 Diagram of the creative process¹¹⁰

6.1. Tlak práce

Vývoj profese od komerčního umělce po multifunkčního grafického designéra, jenž ovládá několik oblastí naráz, se stal jakýmsi standardem, s nímž se při ucházení o práci ve studiích a agenturách můžeme dnes i v českém prostředí setkat. Proces tvorby je přizpůsoben rychlému výdeji informací. Životnost designu (tedy i toho grafického) neustále klesá a nacházíme se v bodě, kdy značky mění svůj kabát a vytváří nové produkty vytlačující ty staré takřka každý rok.¹¹¹ Grafik se tímto stává jakýmsi modelem umělé inteligence generujícím na příkaz, zatímco jsou na něj pokládány stále těžší vrstvy nároků ve formě aktuálních trendů, časových omezení a požadavků zaměstnavatelů nebo klientů (toto tvrzení je přiměřené za předpokladu, že definujeme komerční sféru grafického designu).¹¹² V rámci dotazníkového šetření se potvrdilo tvrzení, že je drtivá většina respondentů přesvědčena o vystavení se tlaku na využití nadměrné míry kreativity a času, za který jsou nuceni zpracovat zadání. Tuto stránku problému podněcuje fakt, že je obsah tvorby současného grafického designéra leckdy bezbřehým prostředím, aneb jak tvrdí například Victor Papanek, designér je vystaven „tyranii absolutního výběru“, čímž je myšleno nekonečné hledání řešení problémů, které mnohdy ani neexistují a jsou uměle konstruovány očekáváním trhu.¹¹³

6.2. Burnout

Vyčerpání, pochybování o svých schopnostech a dovednostech, či dokonce odosobnění jsou jen několika příznaky, kterými lze stručně popsat podobu syndromu vyhoření. Dnes již mezinárodně užívaná nálepka „burnout“ tak poměrně trefně zastává jakousi metaforu s negativními konotacemi, kde hlavní roli hraje rozrůstající se oheň, jenž se sytí vnitřním palivem člověka.

¹¹⁰ COOK, *Diagram of the creative process*, 2010.

¹¹¹ PAPANEK, *Design pro skutečný svět*, 2023, s. 47.

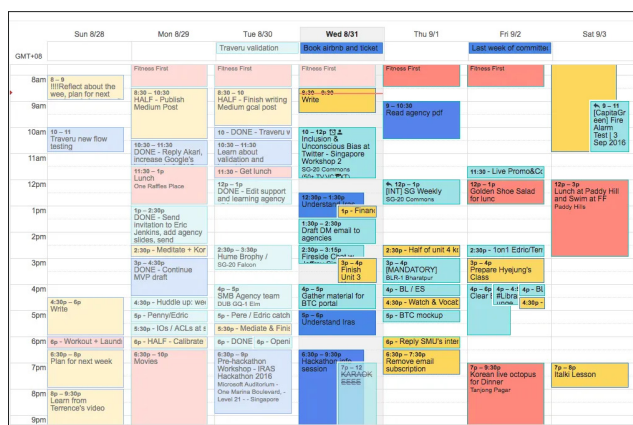
¹¹² PATER, *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*, 2021, s. 264–265.

¹¹³ PAPANEK, *Design pro skutečný svět*, 2023, s. 50.

Ten bývá postupně všepohlcující a ovlivňuje tak člověku psychické i fyzické schopnosti. Skutečnost, že vyhoření může postihnout jakýkoliv obor, není zdaleka tolik překvapivá. Predispozice k vyhoření totiž mohou plynout z několika směrů, které se spojují s již výše zmíněnými tezemi. Pokud vnímáme práci jakožto hlavní zdroj pro přežití (tudíž aspekt, který zabírá podstatnou část našeho života), pak ji můžeme považovat za možný spouštěč. Mezi dílčí faktory lze poté řadit vysoce výkonné pozice, nedostatečnou reciprocitu při práci (například neadekvátní finanční ohodnocení, negativní ohlasy, žádné ohlasy či zpětné vazby na vykonaný výsledek apod.), ale také špatnou organizaci prostoru a času či neúměrné zatížení náplní práce. Důležité je však také zmínit, že zaměstnání, která se zaměřují na komunikaci a interakci s lidmi, jsou na tento syndrom potenciálně náchylnější.¹¹⁴ V konečném důsledku je ale stále nutné brát v potaz, že pracovní prostředí není jediným zdrojem možného vyhoření. Mezilidské vztahy i celkové tělesné zdraví hrají tutéž důležitou roli (viz následující kapitoly).

Pokud bychom nahlíželi na grafický design stejně jako na jiné sociálně aktivní a současně kreativní profese, prostupuje do veřejného sektoru a ovlivňuje veřejné mínění. Tudíž i grafický designér je vystaven větší náchylnosti k vyhoření. Mnoho projektů na našem území dnes aspiruje k tomu mít široký přesah do veřejného prostoru (např. vizuální identita města, přeshraniční nadnárodní společnost a jiné), čímž zvyšuje množství mezilidské zodpovědnosti a potřeby zadostiučinění. Podněty zmíněné již v předchozích kapitolách nesou rovněž určitou zásluhu, jakožto činitelé, které mohou k rychlejšímu planutí přispět (především pak zmiňované narušení kreativního toku).

Se shrnutými informacemi lze tedy nahlížet na problematiku ambivalentně. Jinými slovy, obor grafického designéra ovlivňují domnělé externí i interní faktory, které jsou při bližším zkoumání velice úzce propojeny (např. ačkoliv je zakázka kreativně naplňující, podmínky, za kterých musí být vytvořena, její podstatu deformují apod.).



Obr. 40 How I Ditched To-dos and Use Google Calendar to Manage My Life¹¹⁵



Obr. 41 Komunikace pod příspěvkem o zveřejnění nového loga obce Prostřední Bečva¹¹⁶

114 EDÚ-VALSANIA, et al., *Burnout: A Review of Theory and Measurement*, 2022.

115 SUBUR, *How I Ditched To-dos and Use Google Calendar to Manage My Life*, 2016.

116 PROSTŘEDNÍ BEČVA, *Komunikace pod příspěvkem o zveřejnění nového loga obce Prostřední Bečva*, 2023.

6.3. Aparát

Společně s postupnou transformací prostředků, kterými může současný grafický designér operovat pro potřeby naplnění své profese, vyvstává nevyhnutelně se ozývající tělesná reakce. Zatímco fenomén sedavého zaměstnání a jeho podob prostupuje do mnoha profesních oblastí, současný grafický designér je vystaven hned několika intenzivním vztahům k tomuto typu práce. Dlouhé a nepřerušované časové bloky při fázích navrhování, testování, úpravách, ale i administrativě, elektronické komunikaci či hledání inspirace. Vliv dlouhého sezení při tomto typu práce za monitorem tak nepochybně vytváří predispozice pro fyzické problémy s pohybovým aparátem, zvyšuje riziko chronických nemocí, ale také nadměrně přetěžuje zrak.¹¹⁷

V rámci zkoumání českého prostoru vyšlo najevo, že mnoho respondentů mimo zmíněné následky popsalo též negativní vliv na spánek a zdůraznilo bolesti hlavy, zad a zápěstí. Tato skutečnost se však velice úzce propojuje s vyvážením četnosti a délky pracovních úseků, které grafický designér podstupuje. Pakliže jsou čeští grafičtí designéři nuceni brát si více práce, než jsou schopni zvládnout, hrozí jim budoucí nejen fyzické následky. Tento jev zde figuruje mnohdy z finančních důvodů či obecně pracovního vztahu, ve kterém je nutnost splnění určitých termínů.¹¹⁸

Řešení tedy tkví nejen v organizaci času stráveném v digitálním prostředí, ale lze jej také uskutečnit úpravou vybavení pracovního prostředí, pohybovými kompenzacemi a dostatečnými pauzami pro regeneraci. Stav těla a mysli je však opravdu úzce spjat, a tudíž nelze vyloučit vzájemné působení na zdraví.¹¹⁹

7. HOKEJ NA TENKÉM LEDĚ

Prozatím jsem popsal převážně externě působící fyzické a psychické faktory tvorby soudobého grafického designéra. Konkrétněji řečeno, jak se grafický designér ke své roli vůbec dostal a co jej na této profesní dráze doposud ovlivňovalo, stavělo mu překážky, nebo naopak usnadňovalo jeho vývoj. Nyní se přesuneme do více individuálního prostředí, které stojí spíše na osobním rozhodování, profilování osobnosti a odpovědnosti grafického designéra. V šesté kapitole jsem úvodem naznačil tezi o důležitosti kreativity a momentu jejího potenciálního narušení. Pokud bychom pročesali okolní elementy mající vliv na kreativitu a zaměřili se čistě na její obrazovou stránku, vyvstávají náhle vizuální otázky ohledně autorství, etiky inspiračních zdrojů, sebevyjádření nebo technologických prostředků.

117 CHAU, et. al., *Desk-based workers' perspectives on using sit-stand workstations: a qualitative analysis...*, 2014, s. 2.

118 Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler

119 CHAU, et. al., *Desk-based workers' perspectives on using sit-stand workstations: a qualitative analysis...*, 2014, s. 3–4.

7.1. Kradu nebo se inspiřuji?

Prapočátky obrazové tvorby byly spjaty s formou interpretace díla. Ať už je řeč o značení symbolů, nástěnných malbách či malbách, které o mnoho tisíciletí později rozvinuly sběratelskou činnost, vznikala potřeba jejich napodobování. Z počátku můžeme pozorovat především utilitární důvody (např. základní komunikační prostředky), avšak s postupným rozvojem lidstva, členěním společnosti a zvyšování gramotnosti vyvstaly v oblasti tvorby nové okolnosti. Díla leckdy představovala pouze nezištnou záminku vzdání pocty (homage) či učednické pomoci schopnějším mistrům, nicméně rozvoj a transformace společnosti vytvořila taktéž potřebu osobní hodnoty a autorství tvůrců (viz signatury, monogramy, speciální rukopis apod.). Nastala situace, kdy stále více vynikala v obrazovém prostoru apropriace či krádeže děl (ve smyslu jejich napodobování), čímž se mimo jiné rozrůstala budoucí podoba odosobnění těchto děl. Příchod knihtisku v 15. století vedl k odstranění rukopisu a potažmo obstrukci reprodukce. S touto revoluční technologií, která byla předzvěstí soudobých forem množení kopií a tvorby vizuálního materiálu, vzniká prostředí bez hranic, kde stěží dohledáme původ.¹²⁰



Obr. 42 Campbell's Soup, Andy Warhol¹²¹

Otázku originality si klade i současný grafický designér, pro něhož je dnes rozlišení mezi kopií a originálem problematické a nejednoznačné. Proces práce (jak je zmíněno v následující kapitole) se přetváří nejen z časového, technického, ale i obsahového a účelového hlediska. Rozrůstá se rovněž nepřeberné množství zdrojů, ze kterých dnes pro svou tvorbu grafický designér může čerpat obsahové i vizuální informace. Široké rozpětí digitální sféry internetu, sociálních sítí, ale i kulturních organizací a veřejného prostoru či jinak aplikovaného designu ve fyzické podobě představuje paletu možností, které může poctivě využívat, ale též jich zneužít. Tvzení, že produkce grafického designu je stále originální, se tímto dostává na tenký led mezi jeho účelnou, avšak repetitivní komerční službou pro společnost, estetickým a kulturním přínosem nebo

¹²⁰ ADAMS, *Great artists steal*, 2014.

¹²¹ WARHOL, *Campbell's Soup*, 1968.

zkrátka profesní oblastí, která by bez zkoumání tvorby ostatních grafických designérů nemohla růst a je na tomto principu práce založena.¹²²

Dotazovaný vzorek českých grafických designérů poukazuje na kvalitu designu, které české prostředí nabízí. Souhrnně lze však tvrdit, že množství materiálu, který denně místní grafický designér konzumuje, ovlivňuje jeho vizuálně vyjadřovací schopnosti, a tudíž lze pozorovat jednotlivé případy podobnosti.



Obr. 43 Logo Národní galerie (vlevo nahoře), logo britské galerie umění a umělecké instituce FACT v Liverpoolu (vpravo nahoře), logo Galerie hlavního města Prahy (vlevo dole) a logo australské galerie umění (vpravo dole)¹²³

7.2. Proces

Služba grafického designéra v současném českém prostředí představuje poměrně rozporuplnou pozici, jež stojí mezi sférou profesionality a „DIY“ přístupem. Jak bylo již dříve zmíněno, po pádu komunistického režimu a příchodu svobody posilující nástup digitální revoluce se dostalo do rukou široké veřejnosti mnoho nových pracovních i studijních příležitostí, inspirace, ale také digitálních nástrojů, se kterými si uměl zanedlouho poradit téměř každý a které proměnily celý proces tvorby od návrhu až po výstup. Díky těmto proměnám se však začala vizuální tvorba vyvíjet i mimo profesionální grafické prostředí a prostupovala do odlišných oblastí, které mají na první pohled s grafickým designem máloco společného. To velmi zásadně ovlivnilo trh práce, na kterém si po mnoho let musel grafický designér neustále upevňovat důstojnost své pozice a rovněž byl ovlivněn jeho proces práce.¹²⁴

Nejedná se pouze o revoluční změny rukodělné části tvorby, ale spíše jde o programy, které grafický designér k současné tvorbě potřebuje. Nastává tak například situace, kde oproti balíčku Adobe nepotřebuje tvůrce zdaleka tak rozsáhlou expertízu, což utváří představu, že na základní grafické práce si dnes vystačí obyčejný neškolený uživatel sám. Na první pohled zcela nesourodý, avšak zásadní vliv na grafickou kulturu má kupříkladu kancelářský software Micro-

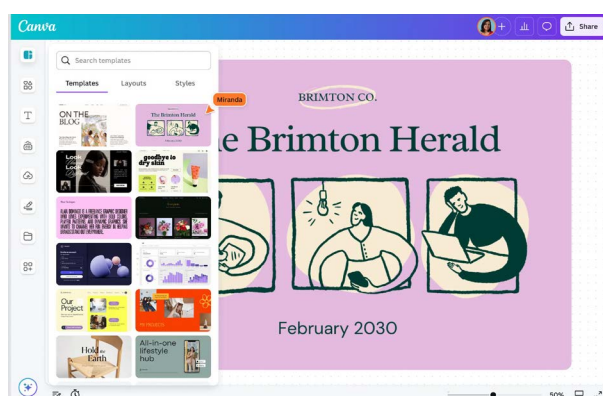
¹²² SCHWARTZ, *Bootlegging Experimental Jetset*, 2013.

¹²³ ECHO24, *Logo Národní galerie (vlevo nahoře), logo Západoaustralské galerie umění a umělecké instituce FACT v Liverpoolu (vpravo nahoře), logo Galerie hlavního města Prahy (vlevo dole) a logo Západoaustralské galerie umění (vpravo dole)*, 2018.

¹²⁴ MATOS, *Who Can Afford to Be Critical?*, 2022, s. 55–56.

soft Word. Mimo primární psaní úředních zpráv, esejí a dalších textových dat nabízí software taktéž možnost jednoduchých grafických kompozic, což přes značnou omezenost mnohým uživatelům netvoří technickou ani estetickou překážku.¹²⁵ S totožným pohledem vystupuje tentokrát soudobější alternativa grafických programů, internetová platforma Canva. Oproti předchozímu příkladu je zde snaha této korporace nabízet kvalitnější možnosti, se kterými se výstupy rovnají kvalitní grafické práci, ovšem s tím rozdílem, že je možné tyto podklady vytvořit během několika minut s pomocí předem připravených šablon a nejnovějších automatizovaných technologických nástrojů.

Grafický designér z praxe se tak dostává do pozice, ve které soupeří nejen na profesionální úrovni, ale také s technologiemi, po kterých poptávka sáhne raději (a to nejen z finančních a časových důvodů). Náročnost kreativního procesu se tedy vzhledem ke konkurenčně ostřejšímu prostředí úměrně zvyšuje, s čímž pod tlakem dochází také k boji s tvůrčími bloky nebo k již popsanému vyhoření. Faktem však zůstává, že grafický software prozatím nabízí převážně technické možnosti, kterým se jednodušeji ovladatelné alternativy nemohou rovnat (zejména v prostředí tisku a specifického uživatelského nastavení).¹²⁶



Obr. 44 Canva's UI design tool¹²⁷



Obr. 45 DRŮBEŽ, UZENINY, MASO A VOLNOČASOVÁ MÓDA. Obchodní centrum Lubenec¹²⁸

125 OPENSTAX. 4.2 Working with Graphics and Text Tools in Microsoft Word, 2025.

126 THE NETMEN CORP, Will Canva replace graphic designers, 2023.

127 CANVA, Canva's UI design tool, 2025.

128 GRAFICKÝ ODPAD, DRŮBEŽ, UZENINY, MASO A VOLNOČASOVÁ MÓDA. Obchodní centrum Lubenec, 2024.

7.3. John Doe

Osoba, jež je neznámá, záměrně skryta, ale také osoba, představující známku průměrnosti. John a Jane Doe, pojmenování konkrétní, zároveň bez hranic a při všem se transformující ve výkladu slovníku.¹²⁹ Určitou paralelu o potřebě pojmenování, ale spíše lépe řečeno sebevyjádření a jména, můžeme nalézt téměř u každého designéra. Když bychom se podívali na komerční, neziskový, ale i osobní tvůrčí sektor grafického designu, můžeme nalézt zásadní propojující můstek v cíli každého grafického designéra, tedy hledání řešení problému. Vzhledem k individualitě potřeb každého z nich lze definovat dva protipóly, kde na straně jedné může grafický designér vyjádřit svá nejnějnější kreativní přání a potřeby, zatímco se na straně druhé se musí striktně držet zadání bez větší volnosti. Přesto je těmito dvěma světům stále nabídnuta možnost protnutí se pod podmínkou úspěšného kritického pohledu a nastavení náplně každého projektu.

Význam a komplexnost autorské identity, která nejenže definuje charakteristiku i českého grafického designéra, ale profese jako takové, tak představuje jakési spektrum, ve kterém se po dobu své profese grafický designér pohybuje tam a zpět. Vyvstává tak dále určitá tenká hranice mezi utilitární službou a volnější uměleckou tvorbou.¹³⁰ Tato hranice se v posledních desetiletích neustále ztenčuje a na mnoha místech již zcela mizí. Nelze tak mnohdy přesně definovat, kam až výsledný produkt zašel. Co bylo zpočátku experimentálním a zdrženlivým přístupem, se dnes propisuje do celých vizuálních identit obrovských značek (např. charakteristika nekonvenční typografie, svobodnější kompozice, výrazná barevnost). Jde však stále o individuální rozhodnutí každého grafického designéra a jeho ochotu vzdát se komfortu normalizovaných praktik a stylu.¹³¹

8. MEZILIDSKÉ VZTAHY

Snahou každého grafického designéra by mělo být předání sdělení a hledání řešení problému. Pokud je nedokáže jednoduše zprostředkovat a vyřešit, nastává moment nepochopení a oddalování se skutečné podstatě komerčního designu.¹³² Záměrně zdůrazňuji komerční sféru, jelikož ta je oproti volné tvorbě charakteristická určitou striktnější soudržností, jež bezchybně běží pod taktovkou pravidel, trendů, rozrůstajících se potřeb trhu a přetváření podstaty profese samotné.¹³³ Mezilidské vztahy jsou pro tuto sféru nepostradatelným stavebním materiálem, bez kterého by nešlo řešení problému postavit. Pokud bychom pozorovali problematiku profese grafického designéra z pohledu těchto vztahů, je třeba prvně definovat, v jakém pracovním vztahu se grafický designér nachází.

V českém prostředí pozorujeme dvě přední podoby zaměstnání grafických designérů. Veliký podíl tvoří tzv. „freelancing“ (tedy práce na živnost jakožto OSVČ) a až poté zaměstnání na hlavní pracovní poměr (mimo většinou dočasné, případně brigádní pracovní poměry na DPP

129 CAMBRIDGE DICTIONARY, *John Doe*, 2025.

130 JANSÁ, et. al., *Proto: Grafický design a současné umění.*, 2013, s. 141.

131 PEEK, *Graphic Design Trends and Predictions for the Industry's Future*, 2024.

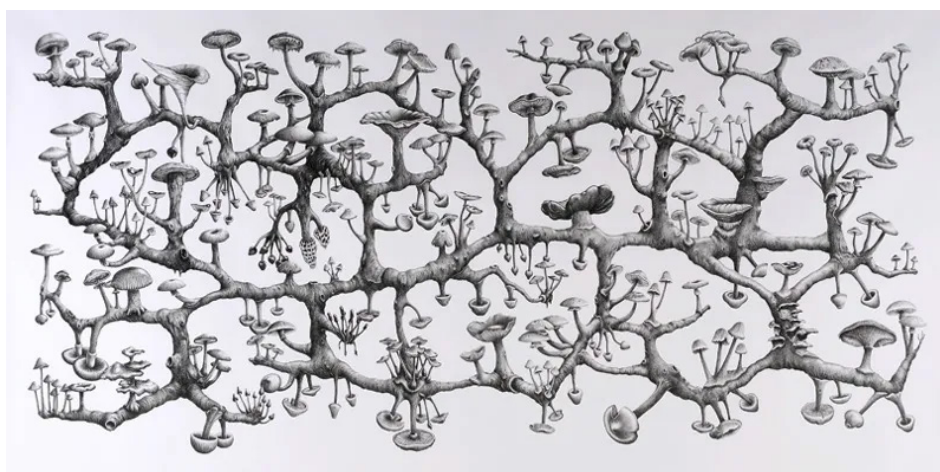
132 POTTER, *Co je designér: věci, místa, sdělení*, 2018, s. 111–112.

133 PEŠKO, *Proto: grafický design a současné umění*, 2013, s. 220.

a DPČ)¹³⁴. Zatímco v rámci freelancingu pracuje současný český grafický designér spíše samostatně nebo v malých uskupeních (studiích), zaměstnání nabízí převážně reklamní agentury, kterým tuto možnost pracovního vztahu umožňují větší finanční kapacity vzhledem k odlišnému přístupu vyjednávání a realizace zakázek.¹³⁵ Množství živností v České republice každoročně roste,¹³⁶ k čemuž by bylo možné taktéž přidat tvrzení, že převážnou část živnostníků tvoří právě kreativní oblasti, do kterých grafický design rozhodně spadá. Děje se tak proto, že freelancing nabízí rozmanitější povahu práce, větší technickou i kreativní svobodu jejího průběhu či jednodušší hierarchii vztahů na pracovní půdě oproti práci v agenturách, což mnohým grafickým designérům vyhovuje.

8.1. Komunikace jako nástroj klidu

Současný vztah mezi klientem a grafickým designérem by se dal, byť zdánlivě vzdáleně, přirovnat k oddenku. Tedy rizomatické struktře (oddenek – lat. rhizoma),¹³⁷ která s sebou nese na první pohled dávku neuspořádání, chaosu, avšak pod domnělou nesourodostí drží velice úzce dynamicky propojena a to takřka nerozdělitelně (viz schéma růstu hub), což jí umožňuje existovat. Ekosystém a podstata komerčního grafického designu nejsou schopny fungovat bez propojenosti sítě zadavatelů (klientů) a zhotovitelů (grafických designérů). Proto i přes vysokou míru individuální řemeslné odbornosti se může grafický designér potýkat s problémy při navázání důležité stránky každé spolupráce, a to kvůli neadekvátní komunikaci (a to i v případě komunikace přímé, viz freelancing, či nepřímé skrze komplexnější strukturu reklamních agentur).¹³⁸



Obr. 46 Richard-Giblett, Mycelium-Rhizome¹³⁹

¹³⁴ Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler

¹³⁵ MARKOVÁ, TORÁČ, *OSVČ vs. zaměstnanec. Co se vyplatí víc? Velká analýza výhod a nevýhod*, 2025.

¹³⁶ ČESKÁ SPRÁVA SOCIÁLNÍHO ZABEZPEČENÍ, *Počet OSVČ v ČR*, 2025.

¹³⁷ MISSOURI BOTANICAL GARDEN, *Latin Dictionary: Rhizome*, 2025.

¹³⁸ GALKINA, *Graphic designer-client relationships – case study*, 2010, s. 23.

¹³⁹ GIBLETT, *Mycelium-Rhizome*, 2009.

Hranice představující problematickou komunikaci ze strany grafického designéra a ze strany klienta je neustále oscilující bod mezi dvěma póly (čímž nelze vždy přikládat vinu čistě jedné straně a kvalita obou stran je dále úměrná formě, zkušenostem a délce spolupráce). Při snaze definovat základní obstrukce, se kterými se dotazovaní čeští grafičtí designéři při komunikaci s klienty potýkají, vyvstaly především diskuze ohledně neadekvátní finanční odměny, nedůvěry v odbornost jedné ze stran či obecně odlišný vkus a časové vypětí celé spolupráce.¹⁴⁰

Při shrnutí bychom mohli obecně tvrdit, že dnešní pozice grafického designéra v českém prostředí neustále čelí budování respektu široké veřejnosti k profesi a pochopení pro jednotlivé složky práce, které nejsou vždy na první pohled zřetelné. Tato problematika je opět umocněna faktem transformace grafického designu a rozmělněním jeho profesionality kvůli dostupnosti jednodušejí a levněji ovladatelnějších nástrojů dostupných pro širokou veřejnost (blíže popsáno z pohledu sémantického i technologického již v předchozích kapitolách).

8.2. Konflikt jménem domácnost

Již popsané rané formování identity grafického designéra skrze rodinu a studium je v určitém slova smyslu odlišné, byť ne tolik vzdálené od období naprosté soběstačnosti a odpovědnosti za sebe sama při vstupu do pracovní etapy života. Jedná se o velice individuální hrací pole, na kterém má každý hráč mírně odlišná pravidla. V momentě převzetí plné zodpovědnosti náhle vyvstává nepostradatelnost lidských potřeb. Zatímco grafický designér tvoří své výstupy za obrazovkou, komunikuje s klienty a realizuje zadání, oblast osobního času a života, která je zcela zásadní pro jeho formování v profesní sféře, se drží v ústraní a mnohdy je podceňován její vliv a důležitost. S ohlédnutím zpět do průmyslové revoluce bylo poměrně přelomové, když majitel renomované automobilové společnosti a strůjce pracovně produktivní a konzumní ideologie Henry Ford ve svých továrnách nastolil pětidenní pracovní týden. Pracovníci touto změnou dostali volný čas, ve kterém mohli nabrat sílu. Druhou stranou mince však nebylo nic jiného, než skutečný záměr, který umožnil reciproční zvýšení produktivity a konzumace produktů, tedy cyklický návrat financí, času a energie zpět do pracovního oběhu.¹⁴¹

Současné pracovní prostředí není od této původní myšlenky daleko. Volný čas, dovolená a odpočinek se stávají komoditami, na které je třeba si vydělat.¹⁴² A tudíž i prostá základní potřeba, jakou je mimo obživu i zázemí domova (potažmo socializace mimo něj), ve kterém grafický designér mimo práci tráví nejvíce času, dobývá energii a čerpá inspiraci, může utvářet komplikace. Pokud se grafický designér nachází v situaci, ve které je z finančních důvodů toto zázemí (spolu s dalšími základními potřebami) nedosažitelné či těžko udržitelné, vyvstává potřeba tento deficit vyřešit. Jestliže bychom pominuli žádání o zvýšení platu, změnu práce, mnoho grafických designérů sáhne po větším obnosu stávající práce či částečném úvazku v odlišné

140 V rámci výzkumu lze pozorovat rozdíly mezi respondenty nejen generačně, ale i na základě jejich zkušeností. Zatímco začínající grafičtí designéři teprve vytvářejí hranice svých hodnot, potřeb a možností, které mohou nabídnout nebo které od nich mohou být požadovány, etablovanější designéři s těmito nástroji již pracují s větší jistotou a zručností. Zdroj: Ferdinand Kacler

141 PATER, *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it.*, 2021, s. 247–248.

142 CK FISCHER. *First minute léto*, 2025.

pracovní oblasti.¹⁴³ Toto rozhodnutí omezuje množství volného času stráveném v zázemí domova, což má za následek nejen sníženou kvalitu psychického a fyzického stavu člověka, ale i jeho kreativity (viz kapitola *Stav těla a mysli*) a právě mezilidských vztahů, které v tomto prostředí udržuje (partnerské), či ty které jsou úzce spjaty i s jeho okolím (rodinným a přátelským).¹⁴⁴



Obr. 47 Workers holding a sign for a 40-hour workweek.¹⁴⁵

V tomto ohledu by bylo možné namítnout, že profese grafického designéra nabízí již zmíněnou svobodu freelancingu, tedy práce nezávislé na prostředí (tudíž volnosti v organizaci času). Domnělá svoboda freelancingu se však může jednoduše vymknout kontrole, kde poměrně snadno převezme roli klece na volný čas. Nejen že nenabízí pevnou pracovní dobu, ale také fluktuující obnos práce a finanční odměny, které mohou opět vytvářet nejisté životní pole.¹⁴⁶ Velká část respondentů výzkumu, ze kterých poměrná část pracuje na živnost, skutečně potvrdila rovnici, že v případě finančního deficitu přijímají větší obnos práce, což má za následek zhoršení partnerských vztahů. A i v případě, že bylo jejich rozhodnutí o nadměrném čase stráveném prací s partnery komunikováno, vyvstávaly stále druhotné problémy (tedy psychické, či fyzické), což se i přes jejich obecnou povahu z důvodu sedavého zaměstnání vracelo jako bumerang a ovlivňovalo kvalitu mezilidských vztahů.¹⁴⁷

Nezáleží tedy na pracovněprávní formě profese, ale na jejím množství a osobních hranicích, bez kterých v dlouhodobém horizontu času selže jakýkoliv typ práce a potažmo osobní život. Disciplína kvalitně si organizovat svůj čas a filtrace obsahu a množství práce je klíčová ke schopnosti fungovat i mimo pracovní prostředí a v mezilidských vztazích.

¹⁴³ Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler

¹⁴⁴ KOUBOVA, BUCHKO. *Life-work balance: Emotional intelligence as a crucial component of achieving both personal life and work performance*, 2013.

¹⁴⁵ UNDERWOOD ARCHIVE, *Workers holding a sign for a 40-hour workweek.*, 2025.

¹⁴⁶ AKHMETSHIN, *Freelancing as a type of entrepreneurship: Advantages, disadvantages, and development prospects*, 2018.

¹⁴⁷ Zdroj z uskutečněného výzkumu. Zdroj: Ferdinand Kacler

9. MIMO PROVOZ

Popsat individuální případy každého soudobého grafického designéra a rozdělit je tak jako zrna písku jde poměrně složitě. Přesto lze pozorovat souvislosti, které jej více či méně spojují s ostatními pasažéry na jedné lodi. Cílem tohoto informačního a investigativního zátahu bylo prozkoumat zákoutí, na které v každodenním shonu mnohdy nezbude čas anebo o ně většinová společnost nejeví zájem. Dále zprostředkovat tyto informace veřejně a otevřít téma, o kterém je třeba bez tabuizování hovořit pro lepší podmínky všech generací a jejich individuálních potřeb (s přihlédnutím i mimo obor grafického designéra).

Při otázce, zdali se čeští grafičtí designéři našli v jiném oboru, vzešlo najevo, že rozpětí této profese nabízí vždy zálohu, ke které se může každý vrátit. Zůstává však otázkou, na kolik transformace podstaty a podoby této převážně komerční služby bude v následujících dekadách jednotlivé aktéry ovlivňovat, a ačkoliv je pozice českých grafických designérů a profese jako takové pevně ukotvena v celosvětovém měřítku, stále čelí mimo svou vizuální tvorbu lidským výzvám, pokušením a rozhodnutím, které nezávisí pouze na jednotlivcích, ale na celém komplexním společenském ekosystému.

10. POSTUP A VÝSTUP

Cílem mé práce bylo komplexně prozkoumat, jaké místo grafický designér v současné české společnosti zaujímá, jaká je jeho role v různých společenských i profesních kontextech a kde se nacházejí hranice jeho odpovědnosti, autonomie a kreativity. Toto téma považuji za aktuální z důvodu dynamického vývoje profesního prostředí jako takového, ale též faktu, že obor grafického designu v době psaní této diplomové práce studuji již po téměř 9 let. Nejen proto věřím, že má smysl využít těchto teoretických poznatků v praktické části, která má podobu autorské knihy.

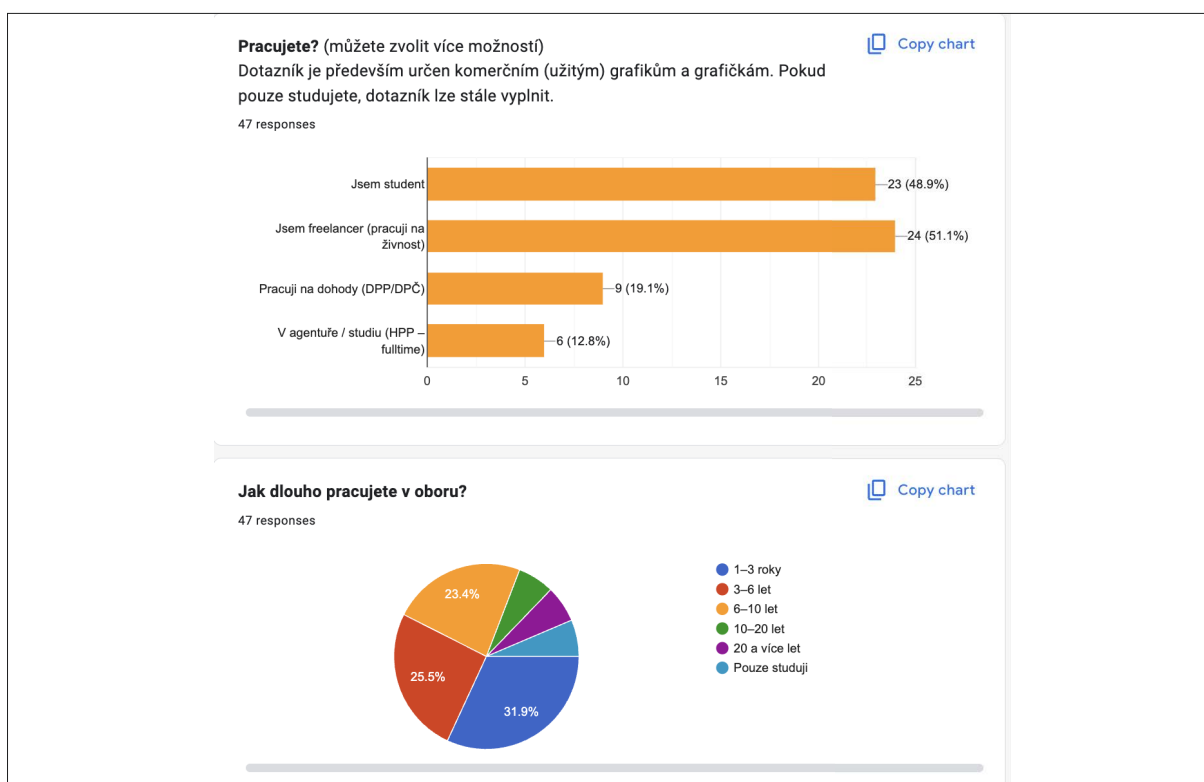
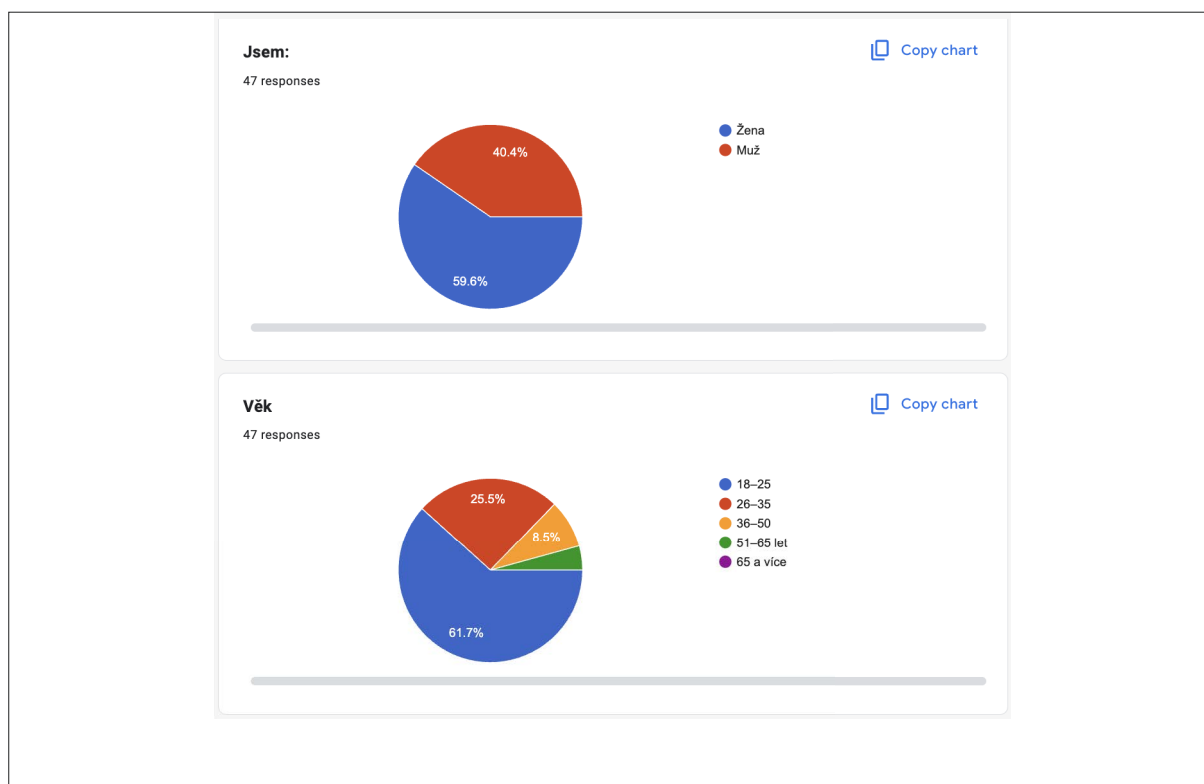
Tato kniha představuje vizuální a typografický projekt, přičemž reflektuje obsah teoretické části. Tematizuje proměnlivé pozice grafického designéra a snaží se prostřednictvím atypického formátu knihy spolu s tématicky zaměřenými ilustracemi zprostředkovat čtenáři zážitky z různých rolí, které designér může zaujímat. Kniha je koncipována jako kombinace teoretického textu s esejistickým nádechem, citací a spojování různorodých souvislostí na poli českého grafického designu, kde jednotliví designéři různými způsoby překračují tradiční hranice profese. V procesu tvorby knihy kladu důraz na to, aby výsledná forma nebyla pouze vypsáním poznatků, ale stala se samostatnou interpretací zkoumaného tématu. Pracuji s proměnlivou strukturou obsahu, typografickými kontrasty a různými stupni vizuální angažovanosti autora – od neutrálního doprovodu po subjektivní projev. Tímto způsobem chci ukázat, že grafický designér dnes nemusí být pouze neutrálním zprostředkovatelem vizuální informace, ale často vystupuje jako aktivní spolutvůrce významu, iniciátor změny nebo kritik společenských jevů.

Diplomová práce se tak stává komplexní sondou do současné identity grafického designéra v českém prostředí. Teoretická a praktická část spolu úzce souvisejí a vzájemně se doplňují – teorie poskytuje rámec a podněty pro praktickou tvorbu, zatímco praktická realizace zároveň ověřuje a rozvíjí teoretické úvahy v konkrétní podobě knihy jako média. Věřím, že tímto propojením přispějí nejen k hlubšímu porozumění dynamice současného grafického designu, ale i k reflexi samotné role designéra v rámci širší společenské debaty o významu vizuální komunikace.

Obr. 48 Knižní zdroje a inspirace.¹⁴⁸Obr. 49 Grafika k dotazníku provedeném u 47 respondentů (s volbou anonymity).¹⁴⁹

¹⁴⁸ Knižní zdroje a inspirace. Zdroj: Ferdinand Kacler

¹⁴⁹ Grafika k dotazníku provedeném u 47 respondentů (s volbou anonymity). Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 50–51 Ukázka struktury obsahu a výsledků dotazníku (forma výběru možností).¹⁵⁰

(1) Kořeny

Jakým způsobem Vás jako dítě rodina (ne)podporovala k tvůrčí činnosti? (ZUŠ, společné domácí tvoření, výstavy, apod.)

47 responses

ZUŠ

Domácí tvoření nonstop. ZUŠ výtvarka až rok před přijímačkama. Jinak ZUŠ hra na nástroj.

Zuš, a podpora ve studiu uměleckých škol

zuš, materiálne financovanie

Nijak přímo mě nepodporovala, ani nepocházím z umělecké rodiny. Umění/design jsem objevil sám.

Podporovali mě velmi, chodila jsem do zušky. Doma jsem také často tvořili.

ZUŠ, finanční podpora

ZUŠ (výtvarka i hudebka)

ZUŠ, výtvarné potřeby, snaha o rozvíjení talentu, přihláška na střední uměleckou

Chtěl*a jste se hlásit na uměleckou střední nebo vysokou školu ze své vlastní vůle? Snažila se Vám rodina tuto volbu rozmluvit? (pokud studujete/studoval*a jste jinou, než uměleckou školu, napište prosím jakou, případně i důvod výběru)

47 responses

Ano chtěla, rodina nerozmlouvala.

Ano, střední. Snažili se mi to vymluvit, protože jsem byla na osmiletém gymnáziu, ale pak stejně nad tím mavnuli rukou. teď se druhý rok hlasím na vysoké umělecké a to mi nijak nevymlouvají, i předtím jsem na pedáku, sice sem tam nadhodí ze na pedáku je to stabilnější do budoucna, nic mi nezakazují.

podporovali ma vo všetkom

Ano, ze své vlastní vůle. Rodina mou volbu nijak nerozmlouvala.

Střední umělecko průmyslovou jsem si musela hodně prosadit. Rodiče neznali profesi grafika a mysleli si, že je to práce, která mě neuživí. Dlouhou dobu mi to rozmlouvali a proběhlo opravdu hodně hádek. Nakonec jsem si prosadila svou. Proti vysoké potom už nic neměli, protože pochopili o čem tato profese je.

Ano, hlásil jsem se z vlastní vůle, ale rodina měla pochybnosti.

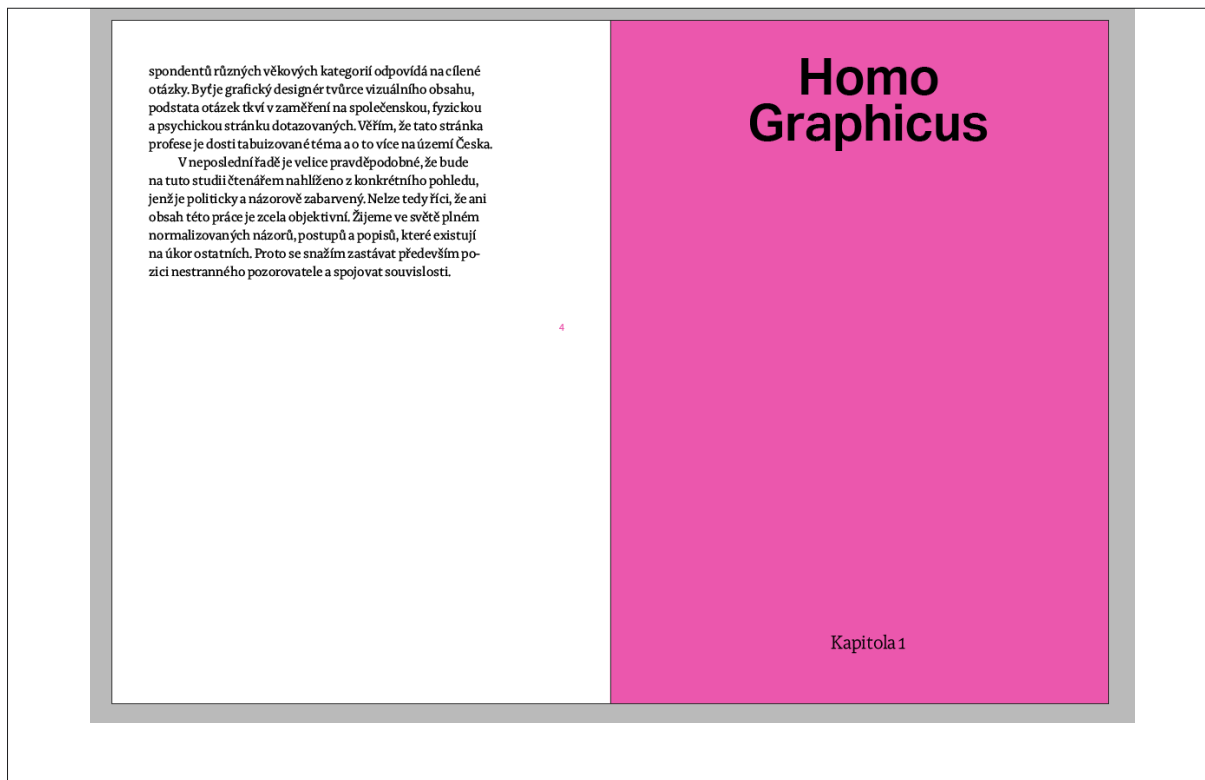
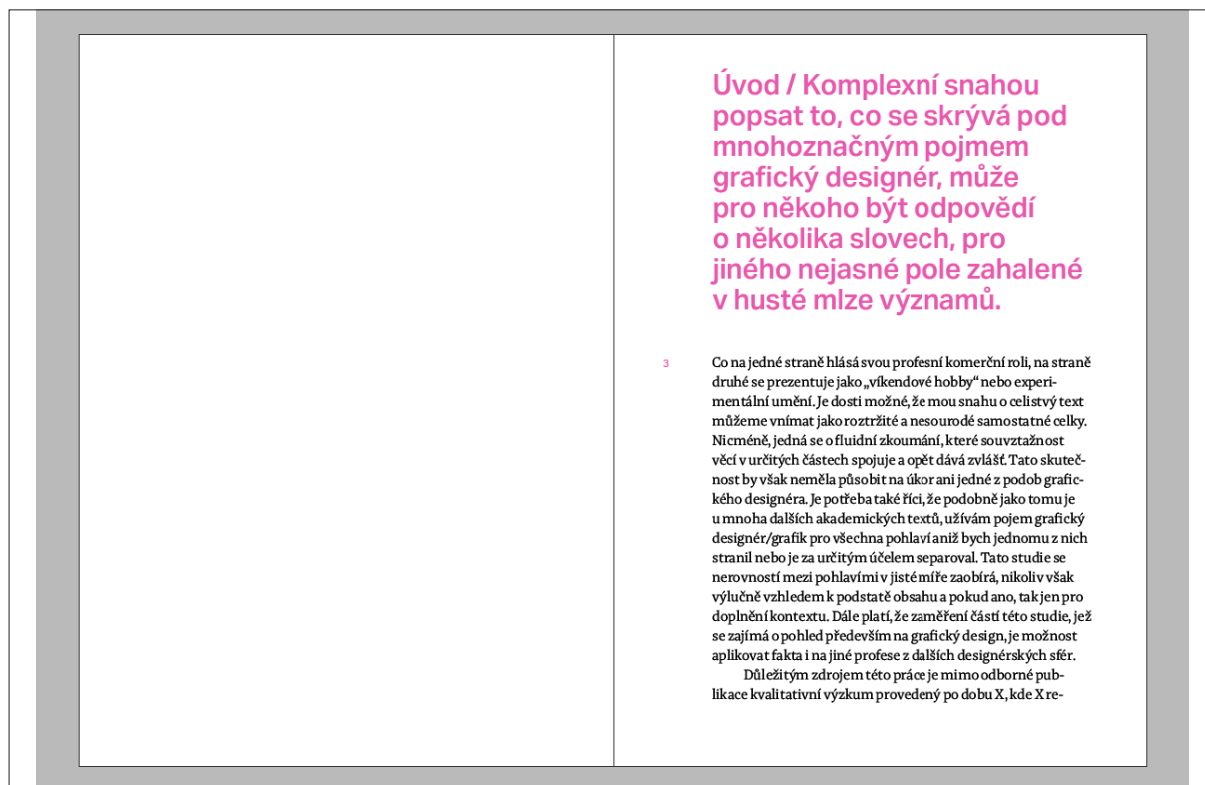
Část rodiny ne (mamka, taťka) a podporovali me. Starší členové rodiny (děda) by si přáli abych šla na gympl

Obr. 52–53 Ukázka struktury obsahu a výsledků dotazníku (forma individuální odpovědi).¹⁵¹

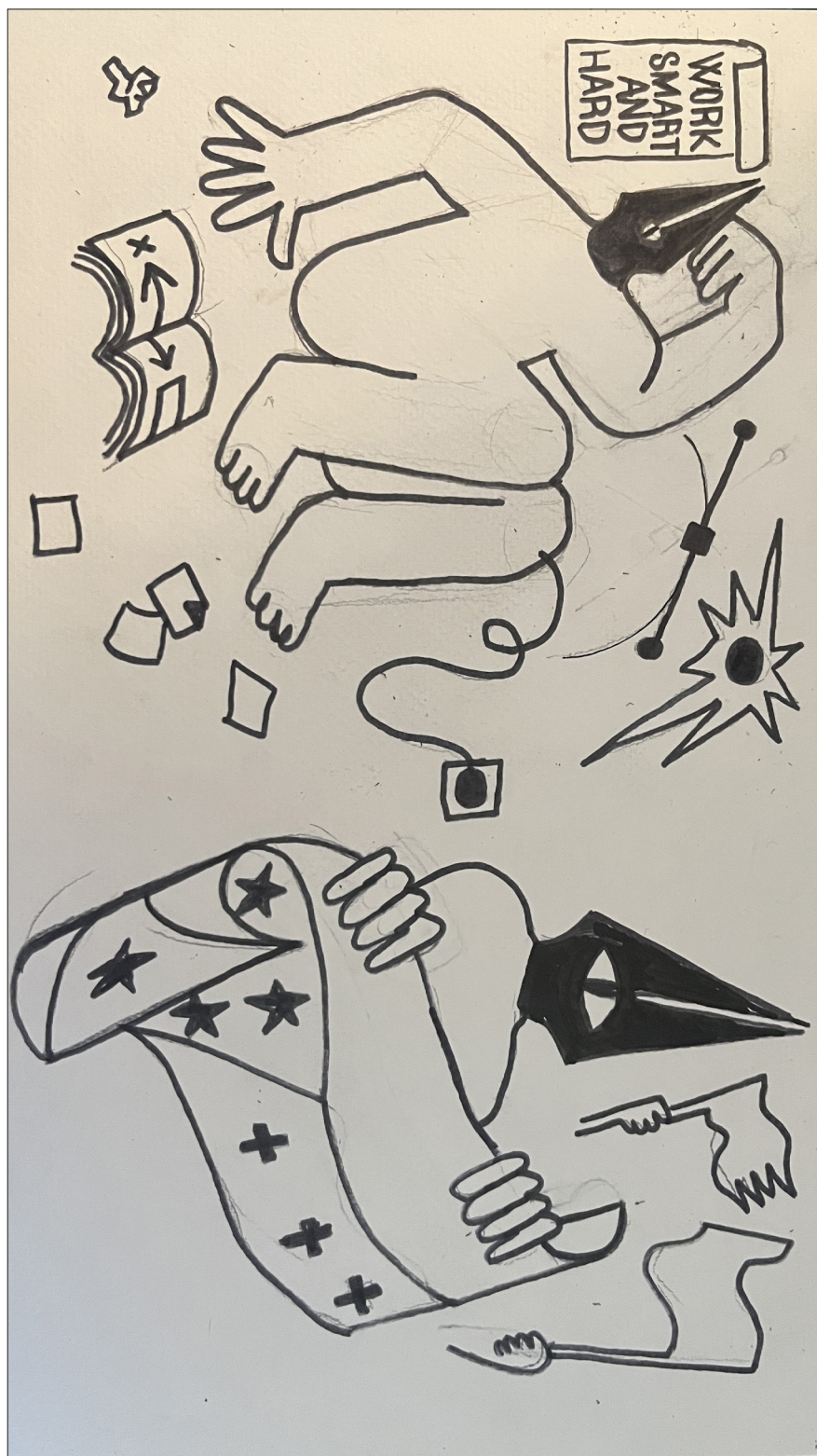
Obr. 54–55 Fáze zpracování informací a utváření teoretického výstupu.¹⁵²Obr. 56 Fáze hledání knižní inspirace.¹⁵³

¹⁵² Fáze zpracování informací a utváření teoretického výstupu. Zdroj: Ferdinand Kacler

¹⁵³ Fáze hledání knižní inspirace. Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 57–58 První hledání formátu a struktury knihy.¹⁵⁴

Obr. 59 Fáze vývoje charakteru provázejícího knihou.¹⁵⁵



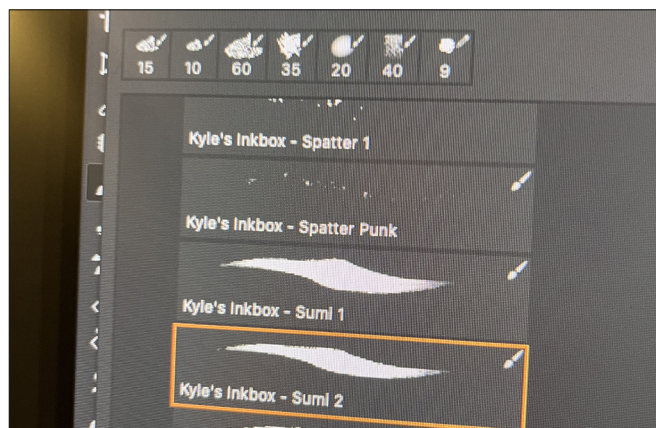
Obr. 60 Tříbení kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu.¹⁵⁶

156 Tříbení kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu. Zdroj: Ferdinand Kacler



Obr. 61 Tříbení kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu.¹⁵⁷

157 Tříbení kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu. Zdroj: Ferdinand Kacler



Národní otázka

Můžeme tvrdit, že české prostředí je pouze časovým střípkem celé popisované skládačky v porovnání s ostatními kulturami a územími. Nejen vzhledem k historickým konotacím, které se týkají otázek fluidního českého území, ale také národním zvykům, tradicím, režimu a dalším. Stejně, jako v období renesance formovaly novými poznatky kreativní tvůrce nejrůznějšího zaměření prestižní umělecké školy, klíčovou roli sehrály v progresivním vzniku grafického designu též edukační instituce u nás. Pro užité umění, ze kterého později v rámci průmyslové revoluce grafický design vycházel, se první stala jádrem znalostí a rozvoje Uměleckoprůmyslová škola v Praze. Ta tehdy oproti ostatním dosavadním školním zařízením začala revolučně podporovat ve svých žácích osobitý styl.⁴ Ostatní umělecké univerzity, či fakulty s uměleckým naměřením a potažmo možností studia grafického designu vznikají takřka o sto let později. Na seznamu vlivných se nachází například Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (FaVU, rok vzniku 1993)⁵, Fakulta umění Ostravské univerzity (FU OU, rok vzniku 1991, Katedra výtvarné tvorby)⁶, Fakulta multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně (FMK UTB, rok vzniku 2002)⁷ a nebo Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni (Sutnarka, rok vzniku 2004)⁸. Nutno podotknout, že zmiňují vyšší odborná vzdělání, přestože jsou dnes utvářeny první znalosti a zkušenosti budoucích ambiciózních grafických designérů již na úrovni státních základních uměleckých škol, či školách střední úrovně vzdělání. Ačkoliv existují také školy financované ze soukromých prostředků.⁹

PRVNÍ STÁT A MEZIVÁLEČNÉ OBDOBÍ

Za první neopomenutelné období pro grafický design u nás můžeme definovat směr po první světové válce, kde se našel prostor pro národní otázku a budování státu. Nejen z pohledu uměleckoprůmyslového se k nám přes hranice začaly dostávat četné vlivy. Modernistické tendence byly na vzestupu a souvztažně též různé skupiny, sdružení a svazy. Podle vzoru Josefa Hoffmanna (moravsko-rakouského řemeslné zruč-

14



15

- 4 WITTLICH, Filip. Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu, 2016, s. 45.
- 5 Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně. Historie a současnost, 2025.
- 6 Fakulta umění Ostravské univerzity. Historie fakulty, 2025.
- 7 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, 2025.
- 8 Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni. Historie, 2025.
- 9 Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky. Školství v ČR, 2025.

Obr. 62–63 Fáze digitalizace a testování ilustrace v rámci sazby (původním záměrem bylo knihu realizovat za pomoci Riso tiskárny – fluorescent pink + black. Z finančních důvodů však bylo od tohoto nápadu upuštěno).¹⁵⁸

158 Fáze digitalizace a testování ilustrace v rámci sazby (původním záměrem bylo knihu realizovat za pomoci Riso tiskárny – fluorescent pink + black. Z finančních důvodů však bylo od tohoto nápadu upuštěno). Zdroj: Ferdinand Kacler

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi ones-tem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

1 Poznámka pod čarou, 2025

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi ones-tem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

1 Poznámka pod čarou, 2025

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi ones-tem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

1 Poznámka pod čarou, 2025

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi ones-tem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

1 Poznámka pod čarou, 2025

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi onestem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

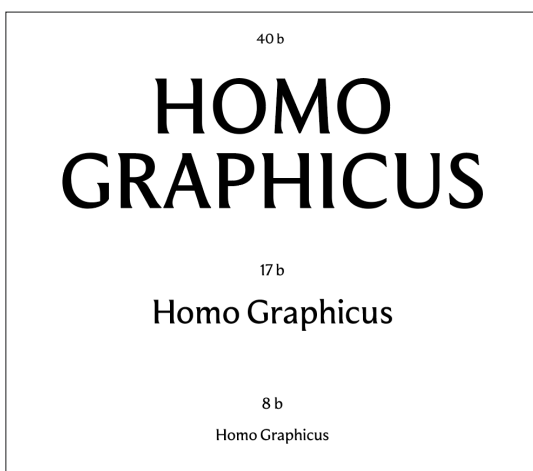
1 Poznámka pod čarou, 2025

Hlavní nadpis

Ovitiori asperum solo et ea nulpa sam quiberi onestem volorep udaere simusa aut aut moluptae eossectet est quid magnimus, quiandusdam quoditi onsent doluptate sunt laut hic tem. Offic tempore mo iumque dolloresti ut fuga. Vent officiunt etur?

1 Poznámka pod čarou, 2025

Obr. 64 Fáze testování kombinace písem.¹⁵⁹



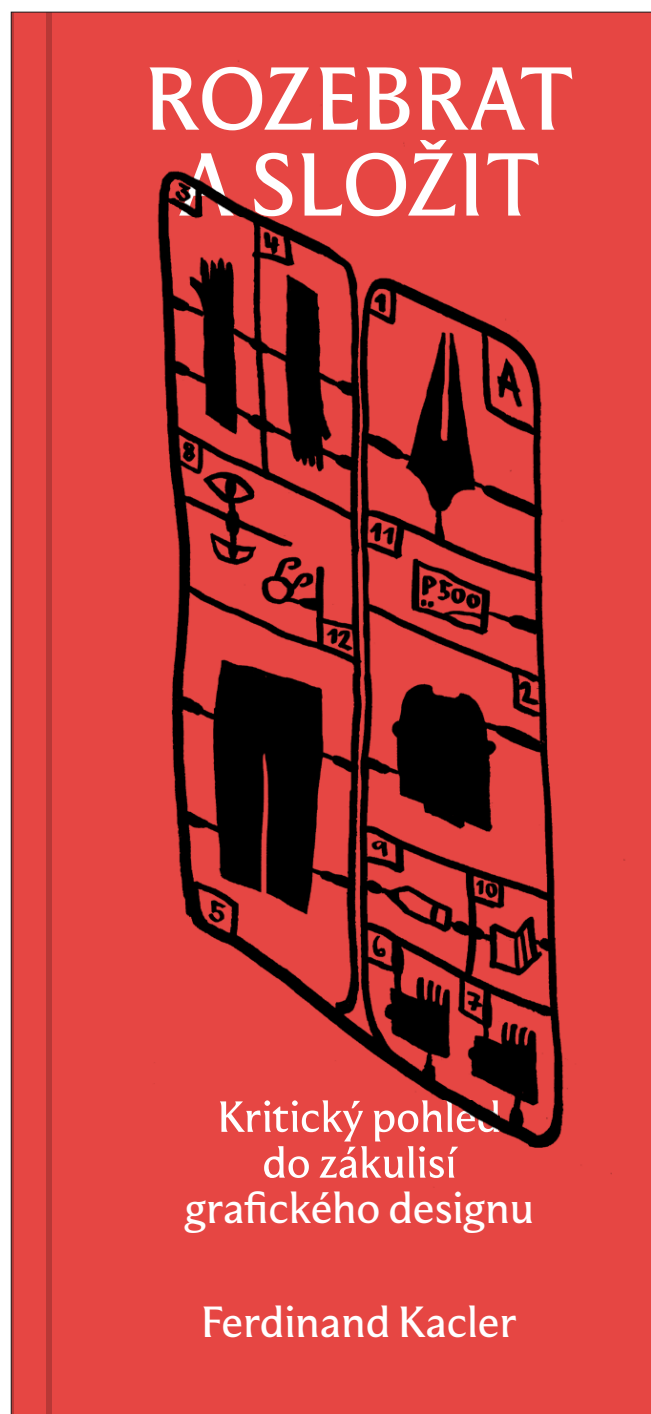
Obr. 65 Fáze testování velikosti písem.¹⁶⁰

¹⁵⁹ *Fáze testování kombinace písem.* Zdroj: Ferdinand Kacler

¹⁶⁰ *Fáze testování velikosti písem.* Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 66 Fáze testování velikosti písma v sazbě a práce s kompozicemi.¹⁶¹

161 Fáze testování velikosti písma v sazbě a práce s kompozicemi. Zdroj: Ferdinand Kacler



Obr. 66 Úprava obsahu dle změny tiskové technologie (novým směrem projektu se stala myšlenka tisknout černou a bílou na kombinaci bílého knižního papíru a papíru probarveného ve hmotě). Ilustrace byly roztroušeny více do prostoru se záměrem oživit hladkou sazbu.¹⁶²

¹⁶² Úprava obsahu dle změny tiskové technologie (novým směrem projektu se stala myšlenka tisknout černou a bílou na kombinaci bílého knižního papíru a papíru probarveného ve hmotě). Ilustrace byly roztroušeny více do prostoru se záměrem oživit hladkou sazbu.
Zdroj: Ferdinand Kacler

I. Homo graphicus
→ Stručně od prvopočátků po 21. století

31 Adaptace II.
→ Od ruky k monitoru
→ Komunikace a digitální nástěnka

41 III. Grafici, co jste zač?

47 IV. Home Sweet Home
→ Rodičovský altruismus
→ Prosím, vstupte do praxe

57 Dilemma Morale V.
→ Kam zachází etika?
→ Co sis zasel, to si sklidiš.

67 VI. Stav těla a mysli
→ Tlak práce
→ Burnout

→ Aparát VII.
79 Hokej na tenkém ledu
→ Kradu nebo se inspiřuji?
→ Proces
→ John Doe

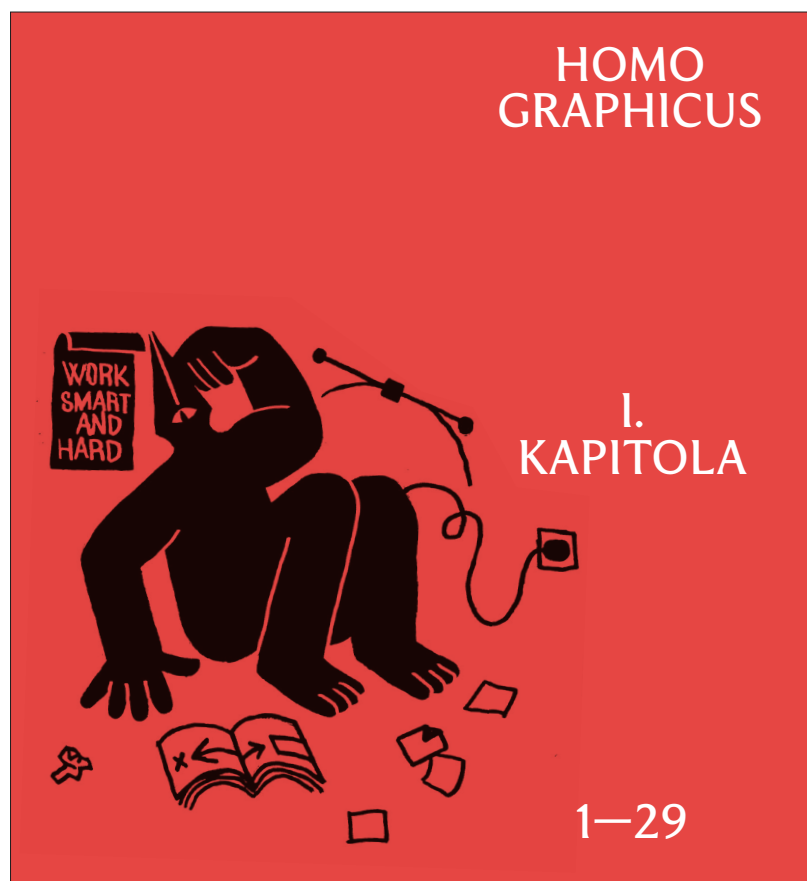
93 VIII. Mezilidské vztahy
→ Komunikace jako nástroj klidu
→ Konflikt jménem domácnost

105 Mimo provoz IX.
109 Summary (EN)
117 Bibliografie
123 Obrazové zdroje
127 Seznam obrázků



Obr. 67–68 Ukázka sazby dvojstran¹⁶³

163 *Ukázka sazby dvojstran.* Zdroj: Ferdinand Kacler



Ačkoli je otázka vývoje grafického designu neododdělitelně spjata s vizuální stránkou této profese (tedy s fyzicky viditelnými výstupy), ve své diplomové práci se budu věnovat především společenským a mezilidským okolnostem, které tuto užitou sféru rovněž významně formují. Pro zachování kontextu však stručně uvedu i historický přehled se zaměřením na vývoj na českém území, neboť tyto souvislosti jsou s profesí grafického designéra neodmyslitelně spojeny. Výběr následujících historických informací je však částečně subjektivní. Nesnažím se o podrobný výklad, ale jak už jsem zmínil, spíše o propojení hlavních souvislostí.

2

3

Obr. 69–70 Ukázka sazby dvojstran¹⁶⁴

Stručně od prvopočátků po 21. století

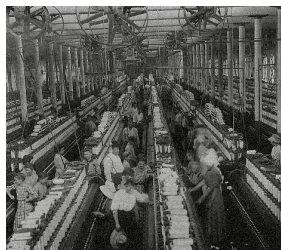
První nálezy vizuálního jazyka datujeme zhruba před padesáti tisíci lety. Byly po staletí skryté ve španělských a francouzských jeskyních. Člověk si interpretoval stopu, úrodu nebo kořist a následně to vyobrazoval ostatním členům tlupy zřejmě za účelem konkrétního, abstrahovaného anebo též spirituálního sdělení. A přesně tento princip lidé pod šitkem grafický designér aplikují dodnes ve formě skládání symbolů dohromady pro předání informace. Ačkoliv je současná podoba této profese mnohem spleťtější a je využito komplexních komerčních praktik především za účelem zisku (nikoliv pouze ulovení kořisti pro základní lidskou potřebu – obživu, ale spíše ulovení pozornosti na produkt nebo událost), svou původní podstatu zastává i nadále.

Bylo by možné zařadit mezi první řemeslné a ucelené práce „tehdejšího grafického designéra“ práci ve skriptoriích z období gotiky nebo tvorbu heraldik a cedulí obchodníků. V následujících stoletích hledáme paralelu s již zmíněnou soudobou podobou povolání až později. Pojem grafický designér totiž nebyl do období po první světové válce existujícím termínem. Své první formy se dočkal s příchodem průmyslové revoluce, ve které grafický designér zastával pozici „komerčního umělce“.² S rozvojem společnosti se pojal vývoj infrastruktury, agrokultury a výroby. Na tyto aspekty bylo třeba reagovat patřičnou důsledností, která by zvýšila poptávku, zaplnila nově vzniklá pracovní místa, životní styly a uspokojila nové rostoucí trh. Tímto vznikl současně existující termín – reklamní průmysl.³ Začalo se rozvíjet prostředí plné umělců a řemeslníků pracujících s vizuálními médii, jejichž zaměření bylo velmi rozmanité – tiskaři, sazeci, malíři, ilustrátoři a mnozí další (na rozmanitost těchto řemesel měl zásadní vliv mimo jiné i rozvoj vzdělání). Tvůrci byli najednou konfrontováni se zadáními obsahujícími produkt, událost, osobnost a měli za úkol vytvořit pro tyto náměty poutavý charakter.



↑ Geometrické symboly z jeskyně Niaux, Francie, 17–11. tisíc let př. n. l.

↓ Pracovníci ve fabrice na textil (na snímku lze vidět též dětskou pracovní sílu), 20. st.



- 2 HOLLIS, *Graphic design in the twentieth century: a concise history*, 2021, s. 13–14.
3 PATER, *Capo locke: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*, 2021, s. 241–243.

4

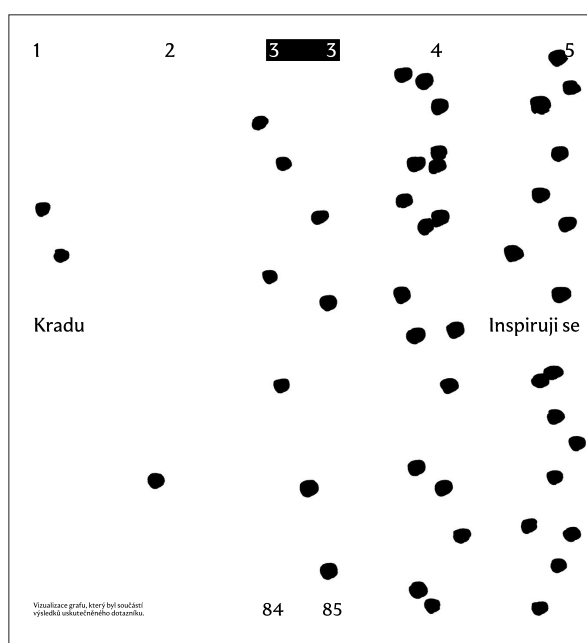
5



Obr. 71–72 Ukázka sazby dvojstran¹⁶⁵

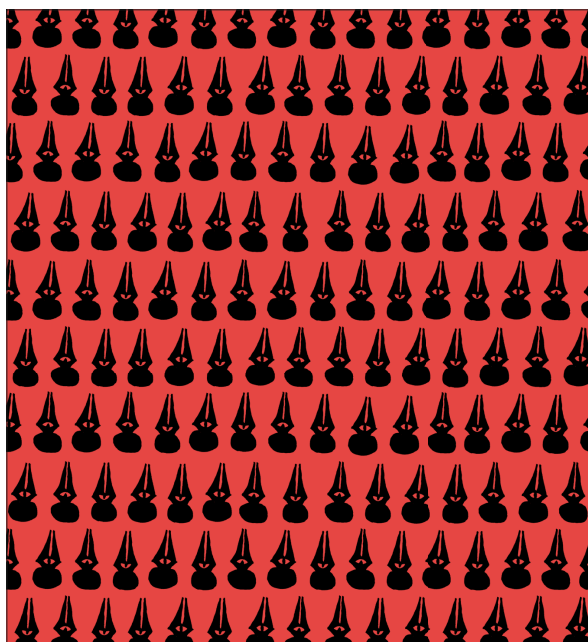


88 89



84 85

Obr. 73–74 Ukázka sazby dvojstran¹⁶⁶

Obr. 75–76 Ukázka sazby dvojstran¹⁶⁷



Obr. 77 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)¹⁶⁸

Obr. 78 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)¹⁶⁹

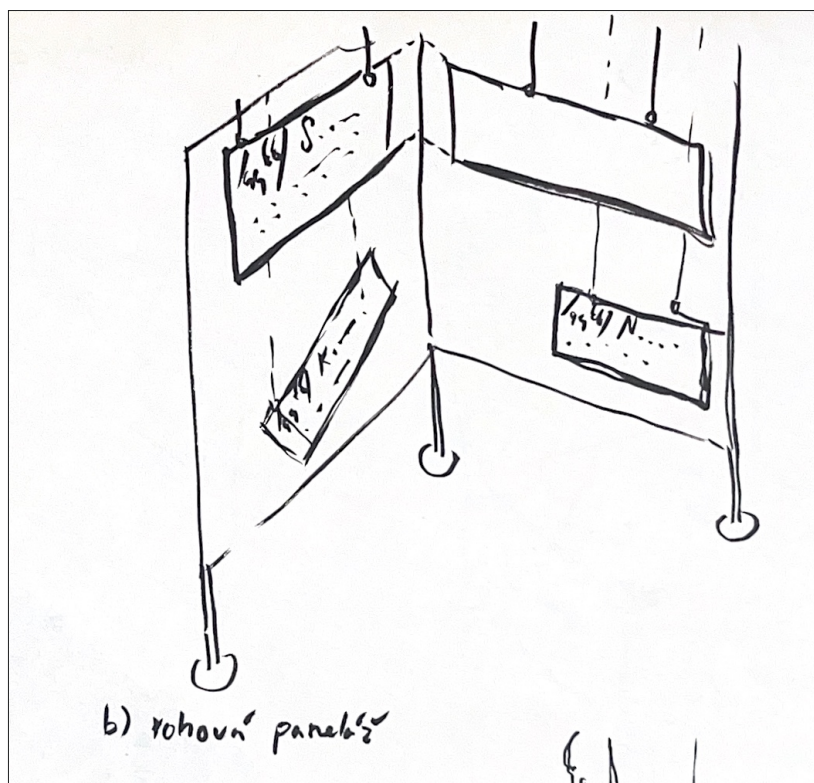
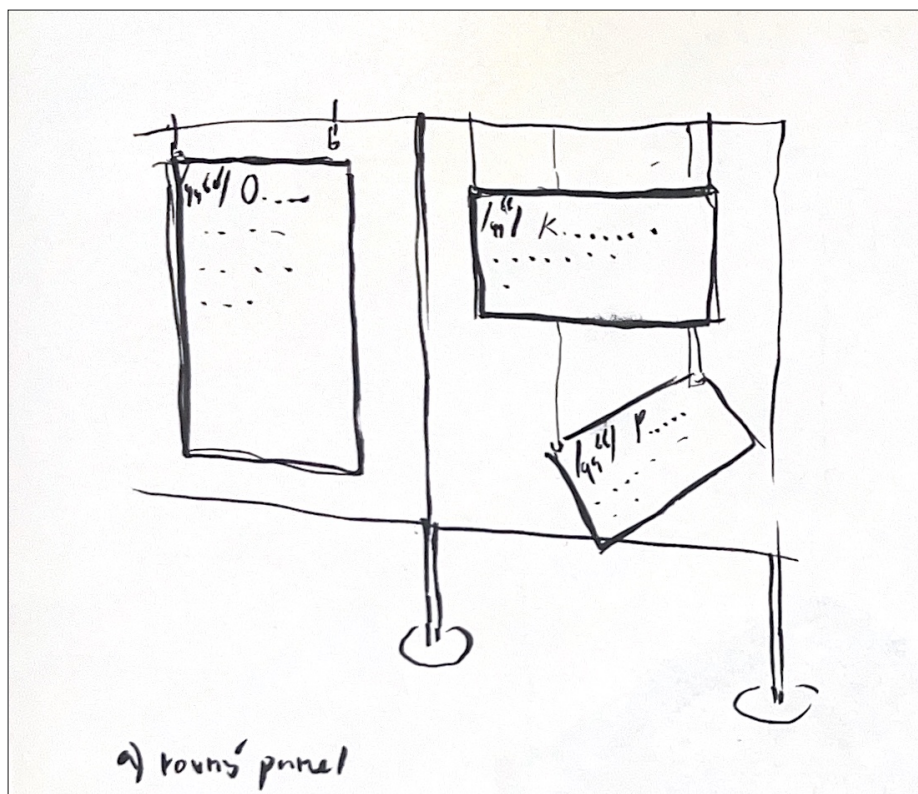


Obr. 79 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)¹⁷⁰

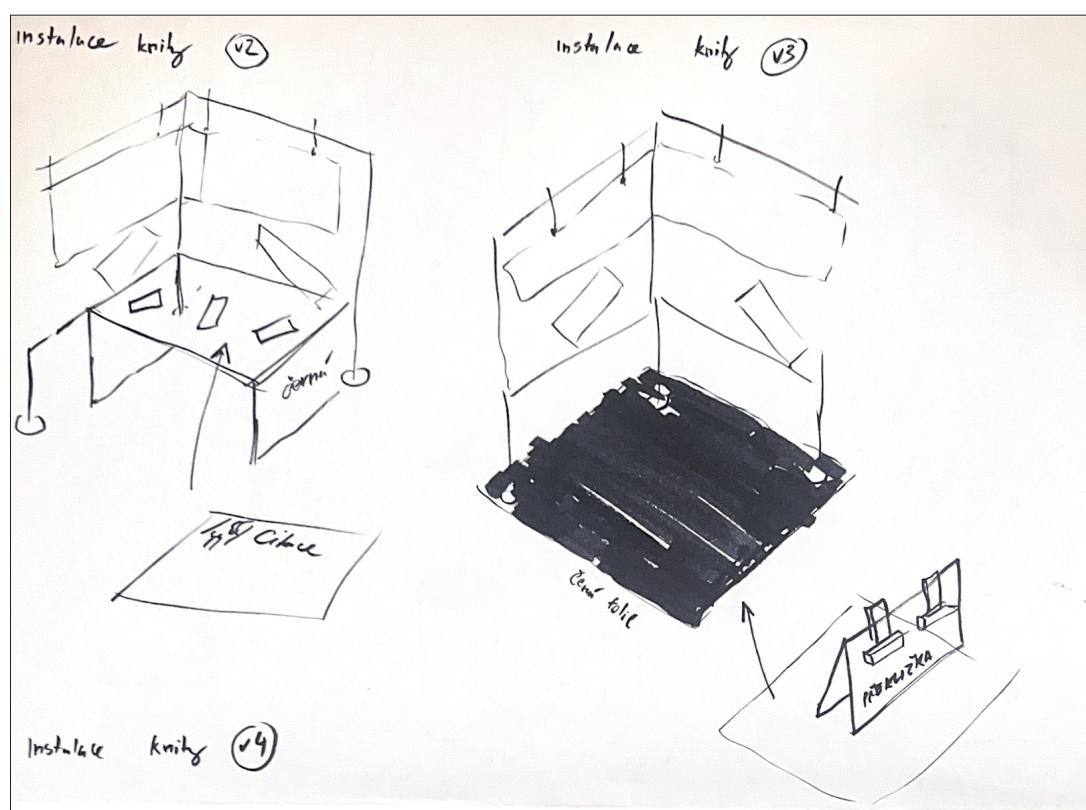
¹⁷⁰ Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2). Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 80 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)¹⁷¹

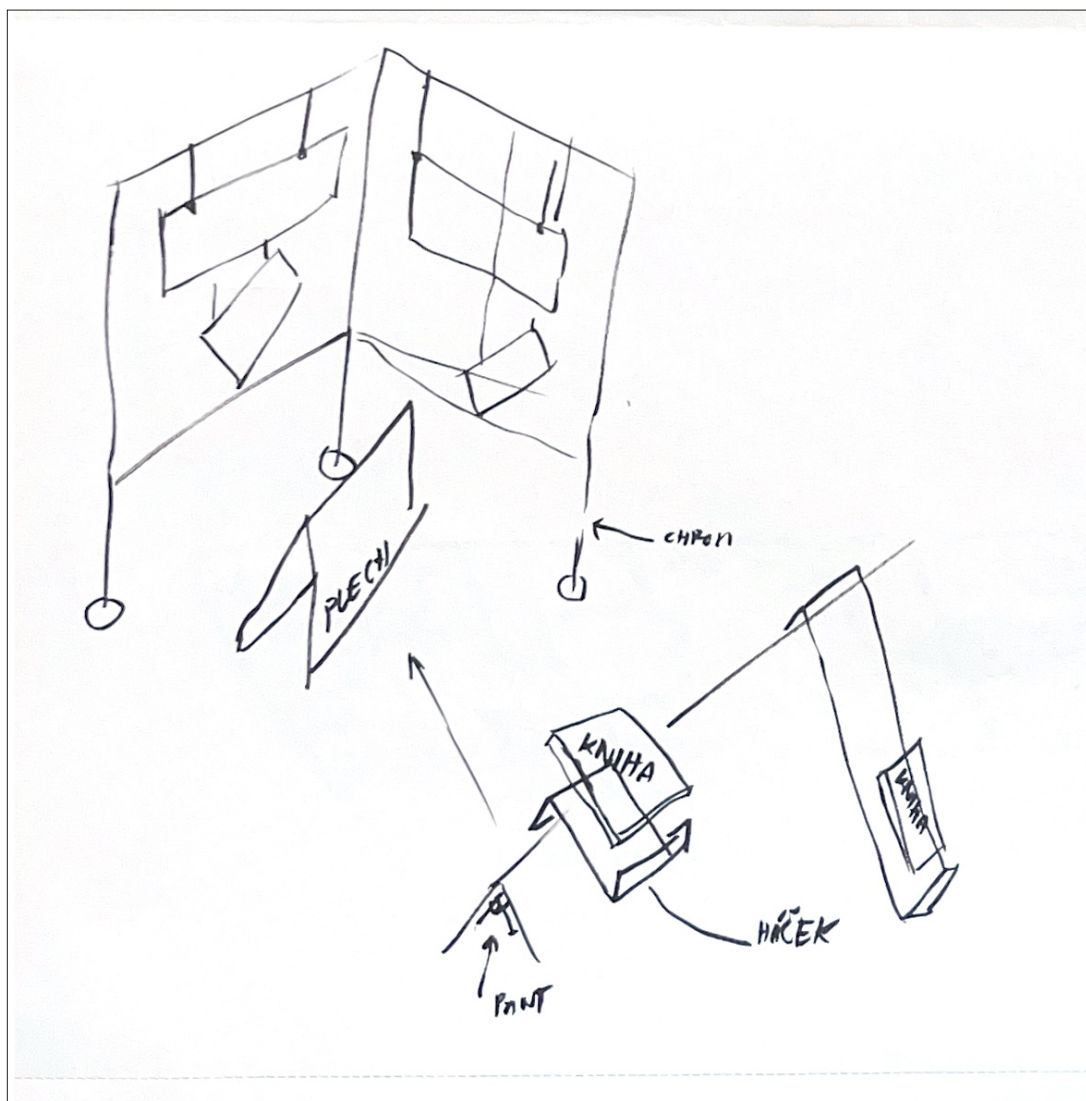
171 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2). Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 81–82 Koncept instalace hotové práce (práce s citacemi na panelech)¹⁷²

172 Koncept instalace hotové práce (práce s citacemi na panelech). Zdroj: Ferdinand Kacler

Obr. 83 Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy)¹⁷³

173 Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy). Zdroj: Ferdinand Kacler



Obr. 84 Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy)¹⁷⁴

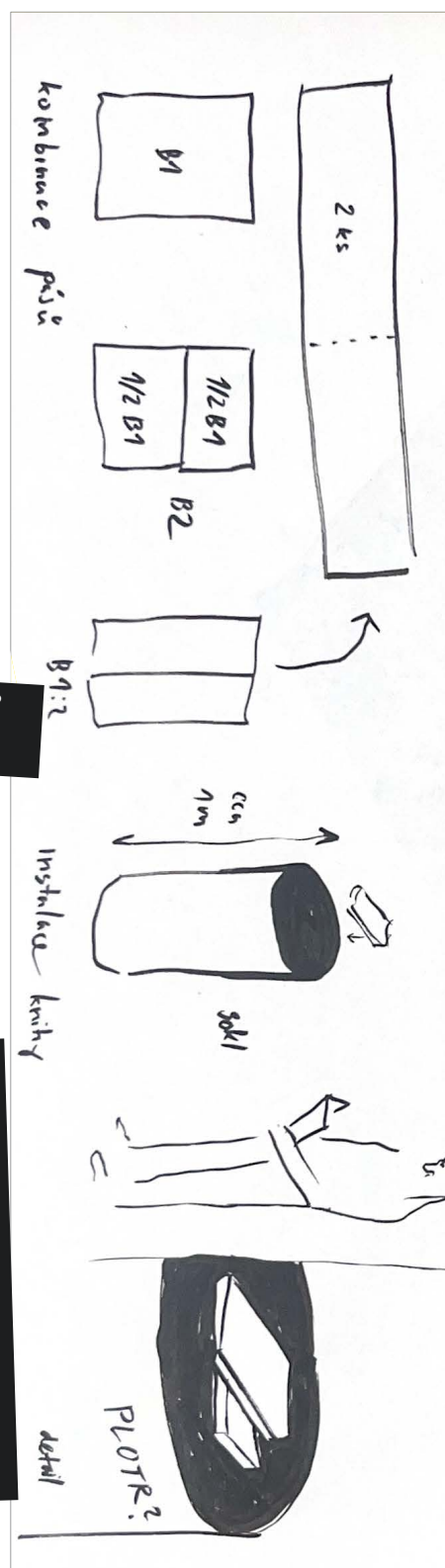
¹⁷⁴ Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy). Zdroj: Ferdinand Kacler

/" Klient chtěl, abych ukradla cizí design a použila ho v našem návrhu.

/" Klient: To by udělala i moje devítiletá dcera za pět minut přes El Aj.

/" Neshoda s klientem? Casové požadavky: potřebuji dnes.

/" Finance jsou častým zdrojem konfliktu s klientem. Je těžké stanovit hranice kolik času (= peněz) je určeno na konkrétní fázi. Klienti si často myslí, že naše práce je neomezená a že budeme tvořit nové návrhy, dokud nebudou 100% spokojeni.



Obr. 85 Koncept instalace hotové práce (tisk citací na větší formáty a následné půlení)¹⁷⁵

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																				

176 *Tabulka s odpověďmi na dotazník (dotazník byl dobrovolně anonymní). Zdroj: Ferdinand Kacler*

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918–1938*. Praha: Odeon, 1983.

ADOBE, 2025, *About Adobe*. Online. Adobe. Vydavatel: Adobe. Dostupné z: <https://www.adobe.com/about-adobe.html>. [cit. 2025-02-08].

ADAMS, Stephen, 2014. *Great artists steal*. Online. BBC Culture. Vydavatel: BBC. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20141112-great-artists-steal>. [cit. 2025-03-12].

AKHMETSHIN, Elvir a kol, 2018. *Freelancing as a type of entrepreneurship: Advantages, disadvantages, and development prospects*. Online. ResearchGate. Dostupné z: https://www.researchgate.net/profile/Elvir-Akhmetshin/publication/330998556_Freelancing_as_a_type_of_entrepreneurship_Advantages_disadvantages_and_development_prospects/links/5ce6b6e392851c4eabb93543/Freelancing-as-a-type-of-entrepreneurship-Advantages-disadvantages-and-development-prospects.pdf. [cit. 2025-03-28].

ARCHIVES OF IT, 2023. *90s Technology: How the 90s changed technology*. Online. Archives of IT. Vydavatel: Archives of IT. Dostupné z: <https://archivesit.org.uk/blog/90s-revolution/>. [cit. 2025-02-05].

BARTELT, Dana, SYLVESTROVÁ, Marta (ed.). *Český filmový plakát 20. století*. Brno: Moravská galerie, c2004. ISBN 80-7027-125-6.

BOSÁK, Petr; JANSÁ, Robert a BABÁK, Petr. *Proto: grafický design a současné umění*. V Praze: Tranzit.cz, 2013. ISBN 978-80-86863-60-3.

BRITANNICA, 2025, *Ethics*. Online. Britannica. Vydavatel: Encyclopædia Britannica. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/ethics-philosophy>. [cit. 2025-01-18].

EDTECH KISK, 2023, *České univerzity v historické perspektivě*. Online. Medium. Vydavatel: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/edtech-kisk/%C4%8Desk%C3%A9-univerzity-v-historick%C3%AD-perspektiv%C4%9B-ac9708848526>. [cit. 2025-02-05].

EDÚ-VALSANIA, Sebastián, Alejandro LAGUÍA a Juan Antonio MORIANO, 2022. *Burnout: A Review of Theory and Measurement*. Online. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), s. 1780. DOI: 10.3390/ijerph19031780. Dostupné z: <https://www.mdpi.com/1660-4601/19/3/1780>. [cit. 2025-02-21].

ENCYKLOPEDIE BRNA, 2025. Vilém Rotter – Profil osobnosti. Online. Dostupné z: https://encyklopedie.brna.cz/home-mmb/?acc=profil_osobnosti&load=4062. [cit. 2025-01-17].

CAMBRIDGE DICTIONARY, 2025. *John Doe*. Online. Cambridge Dictionary. Vydavatel: Cambridge University Press. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/john-doe>. [cit. 2025-03-20].

CAMBRIDGE DICTIONARY, 2025. *Manipulation*. Online. Cambridge Dictionary. Vydavatel: Cambridge University Press. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/manipulation>. [cit. 2025-01-18].

CHAU, Josephine Y., Michelle DALEY, Anu SRINIVASAN, Scott DUNN, Adrian E. BAUMAN a Hidde P. van der PLOEG, 2014. *Desk-based workers' perspectives on using sit-stand workstations: a qualitative analysis of the Stand@Work study*. Online. BMC Public Health. 14(752). Dostupné z: <http://www.biomedcentral.com/1471-2458/14/752>. [cit. 2025-02-21].

CHINN, Kerrie-Anne, 2016, *Can manipulation be used in a positive way?* Online. Go1. Vydavatel: Go1. Dostupné z: <https://www.go1.com/blog/can-use-manipulation-good>. [cit. 2025-01-18].

CK FISCHER, *First minute léto 2025: Nejlepší ceny zájezdů k moři*. Online. CK Fischer. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/first-minute>. [cit. 2025-03-26].

CRAWFORD, Stuart, 2024. *Graphic Design in Email Marketing: Visual Communication*. Online. Inkbot Design. Vydavatel: Inkbot Design. Dostupné z: <https://inkbotdesign.com/graphic-design-in-email-marketing/>. [cit. 2025-02-12].

CYBERNEWS, 2024, *7 Best Drag and Drop Website Builders – 2025 Overview*. Online. Cybernews. Vydavatel: Cybernews. Dostupné z: <https://cybernews.com/best-website-builders/drag-and-drop-website-builders/>. [cit. 2025-02-14].

DINUCCI, Darcy, 1999. *Fragmented Future*. Print, roč. 53, č. 4, s. 32–36. Online. Dostupné z: http://darcyd.com/fragmented_future.pdf. [cit. 2025-02-12].

EDGERTON, David. *The shock of the old: technology and global history since 1900*. London: Profile, 2008. ISBN 978-1-86197-306-1.

EDTECH KISK, 2023. *České univerzity v historické perspektivě*. Online. Medium. Vydavatel: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/edtech-kisk/%C4%8Desk%C3%A9-univerzity-v-historick%C3%AD-perspektiv%C4%9B-ac9708848526>. [cit. 2025-02-05].

EDÚ-VALSANIA, Sebastián, Alejandro LAGUÍA a Juan Antonio MORIANO, 2022. *Burnout: A Review of Theory and Measurement*. Online. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(3), s. 1780. DOI: 10.3390/ijerph19031780. Dostupné z: <https://www.mdpi.com/1660-4601/19/3/1780>. [cit. 2025-02-21].

ENCYKLOPEDIE BRNA, 2025. *Vilém Rotter – Profil osobnosti*. Online. Dostupné z: https://encyklopedie.brna.cz/home-mmb/?acc=profil_osobnosti&load=4062. [cit. 2025-01-17].

EVENTSEYE, 2025. *Printing, Editing & Graphic Design Trade Shows in Europe*. Online. Eventseye. Vydavatel: Eventseye. Dostupné z: https://www.eventseye.com/fairs/zst1_trade-shows_europe_printing-editing-graphic-design.html. [cit. 2025-02-06].

GALKINA, Zinaida. 2010. *Graphic designer-client relationships – case study*. Online. Rovaniemi: University of Lapland. Dostupné z: <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/60505/Thesis.pdf?isAllowed=y&sequence=2>. [cit. 2025-03-26].

HLOUCHOVÁ, Kateřina, 2012. *Československá reklama v 70. letech: skoro zlatý věk*. Online. MediaGuru. Vydavatel: MediaGuru. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2012/09/ceskoslovenska-reklama-v-70-letech-skoro-zlato-vek/>. [cit. 2025-01-26].

HNÍDKOVÁ, Vendula; HUBATOVÁ-VACKOVÁ, Lada; JANATKOVÁ, Alena; KNOBLOCH, Iva; KOLESÁR, Zdeno et al. *Žijeme lidsky?: reforma bydlení 1914–1948 – Svaz československého díla = Housing reform 1914–1948 – The Czechoslovak Werkbund*. [Praha]: Uměleckoprůmyslové museum v Praze, 2024. ISBN 978-80-7101-214-6.

HOLLIS, Richard. *Graphic design in the twentieth century: a concise history*. Third edition. World of art. London: T & H, 2021. ISBN 978-0-500-20451-1.

HOLZKNECHT, Natálie, 2022. *Pan Brno. Jan Rajlich se zasloužil o přeměnu industriálního města ve významné kulturní centrum mezinárodního měřítka*. Online. CZECHDESIGN. Vydavatel: Czechdesign. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/pan-brno-jan-rajlach-se-zaslouzil-o-premenu-industrialniho-mesta-ve-vyznamne-kulturni-centrum-mezinarodniho-meritka>. [cit. 2025-01-22].

HOLZKNECHT, Natálie, 2022. *Jiří Rathouský*. Online. CZECHDESIGN. Vydavatel: Czechdesign. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/jiri-rathousky>. [cit. 2025-01-22].

HOMFRAY, Šárka. *Proč jsme tak našťavané?* Praha: Wo-men, 2022. ISBN 978-80-907641-9-4.

JAFFAR, Dalia. *Branding through the decades: early 1910s and Art Deco*. Online. Glorious Creative, 2022. Dostupné z: <https://gloriouscreative.co.uk/branding-through-the-decades-1910s/> [cit. 2025-01-16].

JDJ CREATIVE, 2025. *Can Graphic Designers Do Web Design?* Online. JDJ Creative. Vydavatel: JDJ Creative. Dostupné z: <https://jdjcreative.co.uk/graphic-designers-web-design/>. [cit. 2025-02-14].

KAGUNDU, Margaret, 2023. *From Pencils to Pixels: The Power of Paper Sketching in UI/UX Design*. Online. Medium. Vydavatel: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/@MargaretKagundu/from-pencils-to-pixels-the-power-of-paper-sketching-in-ui-ux-design-afa66c-2f7abf>. [cit. 2025-02-08].

KENTON, Will. 2024. *What Is Web 2.0? Definition, Impact, and Examples*. Online. Investopedia. Vydavatel: Investopedia. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/terms/w/web-20.asp>. [cit. 2025-02-14].

KNOBLOCH, Iva a VONDRÁČEK, Radim (ed.). *Design v českých zemích 1900–2000: instituce moderního designu*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2612-5.

KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. T. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. ISBN 978-80-86863-28-3.

KORBEL, Václav, 2023. *Plus v životopise, které si nemůžou dovolit všichni. Proč chodíme na neplacené stáže?* Online. Radio Wave. Vydavatel: Český rozhlas. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/plus-v-zivotopise-ktere-si-nemuzou-dovolit-vsichni-proc-chodime-na-neplacene-9086969>. [cit. 2025-02-18].

KUDRNOVSKÁ, Linda (ed.). *Identita: příběh českého grafického designu*. V Praze: Typo, 2024. ISBN 978-80-7637-527-7.

LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Psyché. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9. Dostupné také z: <http://krameriusndk.nkp.cz/search/handle/uuid:b8a98c30-78ae-11e5-9690-005056827e51>. [cit. 2025-02-16].

MARKOVÁ, Kristýna a Vladimír TORÁČ, 2025. *OSVČ vs. zaměstnanec. Co se vyplatí víc? Velká analýza výhod a nevýhod*. Online. Finmag.cz. Vydavatel: Finmag.cz. Dostupné z: <https://www.finmag.cz/finance/467696-osvc-vs-zamestnanec-co-se-vyplati-vic-velka-analyza-vyhod-a-nevyhod>. [cit. 2025-03-23].

MASSEY, Doreen. *Space, place and gender*. Cambridge: Polity, 1994. ISBN 0-7456-1236-9.

MATOS, Afonso, ed., 2022. *Who Can Afford to Be Critical?* Online. Eindhoven: Set Margins. ISBN 978-90-832706-3-0.

MEGGS, Philip B. a PURVIS, Alston W. *Meggs' history of graphic design*. Sixth edition. Hoboken: Wiley, [2016]. ISBN 978-1-118-77205-8.

MISSOURI BOTANICAL GARDEN, 2025. *Latin Dictionary: Rhizome*. Online. Missouri Botanical Garden. Dostupné z: <https://www.mobot.org/mobot/latindict/keyDetail.aspx?keyWord=rhizome>. [cit. 2025-03-24].

- MOHINDROO, Sanjay, 2023. *A Journey Through Time: The History of Email Systems*. Online. Medium. Vydavatel: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/@sanjay.mohindroo66/a-journey-through-time-the-history-of-email-systemsa-journey-through-time-the-history-of-email-4efc8b3d2816>. [cit. 2025-02-10].
- MOHN, Volker. *Nacistická kulturní politika v Protektorátu: koncepce, praxe a reakce české strany*. V českém jazyce vydání první. Obzor. Praha: Prostor, 2018. ISBN 978-80-7260-372-5.
- MONTEIRO, Mike. *Design is a job*. Brief books for people who make websites. New York: A Book Apart, [2012]. ISBN 978-1-937557-04-1.
- MUSIL, Petr, 2015. *Česko z roku 1989: Kam se ekonomicky posunulo?* Online. Ekonomický deník. Vydavatel: Ekonomický deník. Dostupné z: <https://ekonomickydenik.cz/cesko-z-roku-1989-kam-se-ekonomicky-posunulo/>. [cit. 2025-02-05].
- OPENSTAX, 2025. *4.2 Working with Graphics and Text Tools in Microsoft Word*. Online. Workplace Software and Skills. Vydavatel: OpenStax. Dostupné z: <https://openstax.org/books/workplace-software-skills/pages/4-2-working-with-graphics-and-text-tools-in-microsoft-word>. [cit. 2025-03-18].
- PAPANEK, Victor J. *Design pro skutečný svět*. Katedra. [Praha]: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, 2023. ISBN 978-80-88308-85-0.
- PATER, Ruben. *Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*. Amsterdam: Valiz, 2021. ISBN 978-94-92095-81-7.
- PEEK, Sean, 2024. *Graphic Design Trends and Predictions for the Industry's Future*. Online. Business.com. Vydavatel: Business.com. Dostupné z: <https://www.business.com/articles/graphic-design-trends-predictions/>. [cit. 2025-03-15].
- POTTER, Norman. *Co je designér: věci, místa, sdělení*. Katedra. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2018. ISBN 978-80-87989-58-6.
- PRACE.CZ, 2025. *Grafik – Encyklopedie profesí*. Online. Prace.cz. Vydavatel: Prace.cz. Dostupné z: <https://www.prace.cz/encyklopedie-profesi/g/grafik/>. [cit. 2025-02-18].
- RANA, Zeexhan, 2023. *My Father Didn't Trust Banks. Now, Digital Banking Makes People Feel the Same Way*. Online. Medium. Vydavatel: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/@ranazeexhan3113/my-father-didnt-trust-banks-now-digital-banking-makes-people-feel-the-same-way-2818dc8a8741>. [cit. 2025-02-20].
- RASMUSSEN UNIVERSITY. 2014. *Your One-Stop Shop for Communicating with Design Clients*. Online. Rasmussen University. Vydavatel: Rasmussen University. Dostupné z: <https://www.rasmussen.edu/degrees/design/blog/communicating-with-design-clients/>. [cit. 2025-02-12].

RYCHTAŘÍKOVÁ, Jitka a KUCHAROVÁ, Věra (ed.). *Rodina, partnerství a demografické stárnutí*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta, 2008. ISBN 978-80-86561-52-3.

SCHWARTZ, Ben, 2018. *Bootlegging: Experimental Jetset*. Online. Walker Art Center. Vydavatel: Walker Art Center. Dostupné z: <https://walkerart.org/magazine/bootlegging-experimental-jetset>. [cit. 2025-03-12].

SOCIOLOGICKÁ ENCYKLOPEDIE, 2017. *Stalinismus*. Online. Sociologický ústav AV ČR, v.v.i. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Stalinismus>. [cit. 2025-01-20].

SUPRAPHON, 2025. *Osvobozené divadlo Voskovce a Wericha*. Online. Supraphon. Supraphon, © Supraphon. Dostupné z: <https://www.supraphon.cz/archiv/222-osvobozeno-divadlo-voskovce-a-wericha>. [cit. 2025-01-17].

SUTHERLAND, Ivan, 2008. *Ivan Sutherland Sketchpad Demo 1963*. Online. YouTube. Vydavatel: YouTube. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=6orsmFndx_o. [cit. 2025-01-16].

THE NETMEN CORP, 2023. *Will Canva replace graphic designers?* Online. The NetMen Corp. Dostupné z: <https://thenetmencorp.com/2023/02/will-canva-replace-graphic-designers/>. [cit. 2025-03-18].

UNIE GRAFICKÉHO DESIGNU, 2025. *Co grafikovi přinese vstup do Unie?* Online. Unie grafického designu. Vydavatel: Unie grafického designu. Dostupné z: <https://unie-grafickeho-designu.cz/co-grafikovi-prinese-vstup-do-unie/>. [cit. 2025-02-06].

VONDROVÁ, Alena, 1978. *Český funkcionalismus 1920–1940*. Online. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum. Dostupné z: <http://krameriusndk.nkp.cz/search/handle/uuid:9bf3a3f0-f0a1-11ed-bc86-005056827e52>. [cit. 2025-01-17].

VZDĚLÁVACÍ PORTÁL ČT, 2025. *Co je grafický design*. Online. Česká televize. Vydavatel: Česká televize. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/video/17778-co-je-graficky-design>. [cit. 2025-01-16].

WEB DESIGN MUSEUM, 2025. *Web Design History*. Online. Web Design Museum. Vydavatel: Web Design Museum. Dostupné z: <https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history>. [cit. 2025-02-14].

YOUNG, John G. *What Is Creativity?* New York: Harper & Row, 1985.

ZÁRUBA, Alan. *Studio Najbrt – život, štěstí, překvapení*. Praha: Torst, 2007. ISBN 978-80-7215-298-8.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ K OBRÁZKŮM

@ETHICALDESIGN69, 2025. *Dump*. Online. In: Instagram, 2025. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CqfMjHjIabe/> [cit. 2025-04-10].

ADOBE, 2025. *Adobe Illustrator, Revision 1.0*. Online. WinWorld, 2025. Dostupné z: <https://winworldpc.com/product/adobe-illustrator/1x>. [cit. 2025-04-06].

AKTIN, 2025. *Volná pozice ve společnosti, Aktin*. Online. In: Aktin, 2025. Dostupné z: <https://aktin.cz/art-director-packaging-labels> [cit. 2025-04-10].

APPLE INC., 2025. *MacBook Pro*. Online. In: Apple, 2025. Dostupné z: <https://www.apple.com/cz/macbook-pro/> [cit. 2025-04-08].

ROTTER, 1938. *Krok do tmy – Ateliér Rotter – Martin Fryč*. In: Aukro, 2023. Online. Dostupné z: <https://aukro.cz/obri-filmovy-plakat-krok-do-tmy-atelier-rotter-martin-fryc-1938-7031250381>. [cit. 2025-04-03].

BRADSHAW FOUNDATION, 2025. *Geometric Signs from Niaux Cave in France*. Online, obrázek. In: Bradshaw Foundation. Dostupné z: https://www.bradshawfoundation.com/geometric_signs/index.php. [cit. 2025-04-01].

BURDA AUCTION, 2025. *Antisemitský propagandistický barevný plakát, český dělník bojuje proti keřasům*. Online. Burda Auction. Dostupné z: <https://www.burda-auction.com/cz/aukce-61/show/2848/ostatni-sberatelske-obory-reklamni-plakaty/>. [cit. 2025-03-26].

BURDA AUCTION, 2025. *Propagandistický barevný plakát s vojákem Wehrmachtu, v pozadí hora Říp*. Online. Burda Auction. Dostupné z: <https://www.burda-auction.com/cz/aukce-51/show/2848/ostatni-sberatelske-obory-reklamni-plakaty/>. [cit. 2025-03-23].

CANVA, 2025. *Canva's UI design tool*. Online. In: Canva, 2025. Dostupné z: <https://www.canva.com/online-whiteboard/ui-design-tool/> [cit. 2025-04-14].

ČEJKA, Jaromír, 2015. *Sovětský svaz je vzdálen 600 km a na Sibiř je to 6 571,5 km*. Online. In: Proti ztrátě paměti. Člověk v tísní, o. p. s. Dostupné z: <https://www.protiztratepameti.cz/cs/okupace-v-obrazech>. [cit. 2025-03-26].

ČESKÁ TELEVIZE. 2016. *Obal čokolády Orion*. Online. In: ČT24. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/narodni-galerie-uvadi-zdenek-rykr-a-tovarna-na-cokoladu-114373>. [cit. 2025-04-03].

COMBETTE, Joseph Marcellin, 1800/1801. *Portrait of a Family*. Online. In: MeisterDrucke, 2025. Dostupné z: <https://www.meisterdrucke.us/fine-art-prints/Joseph-Marcellin-Combette/63463/Portrait-of-a-Family.html> [cit. 2025-04-08].

COOK, Daniel, 2010. *Diagram of the creative process*. Online. In: Lostgarden, 2010. Dostupné z: <https://lostgarden.com/2010/08/17/visualizing-the-creative-process/> [cit. 2025-04-10].

CRANACH, Lucas st., 1538/1539. *Adam a Eva*. Online. In: Google Arts & Culture, 2025. Dostupné z: <https://artsandculture.google.com/asset/adam-and-eve-lucas-cranach-the-elder/LQGymhMT6rT-Qg> [cit. 2025-04-08].

DESIGNLAB, 2017. *Reproduction of Bauhaus founder Walter Gropius' original diagram of the Bauhaus curriculum*. Online. Reprodukce. In: Designlab.com. Dostupné z: <https://designlab.com/blog/bauhaus-school-five-lessons-for-todays-designers>. [cit. 2025-03-23].

ECHO24, 2018, *Logo Národní galerie (vlevo nahoře), logo britské galerie umění a umělecké instituce FACT v Liverpoolu (vpravo nahoře), logo Galerie hlavního města Prahy (vlevo dole) a logo australské galerie umění (vpravo dole)*. Online. In: Echo24, 2018. Dostupné z: <https://www.echo24.cz/g/SvCDy/je-to-plagiat-neni-to-plagiat-sef-narodni-galerie-nove-logo-od-naj-brta-haji/1> [cit. 2025-04-12].

GIBLETT, Richard, 2009. *Mycelium Rhizome*. Online. In: Literary Theory and Criticism, 2017. Dostupné z: <https://literariness.org/2017/04/26/the-philosophical-concept-of-rhizome/#jp-carousel-9445> [cit. 2025-04-14].

GRAFICKÝ ODPAD, 2024. *DRŮBEŽ, UZENINY, MASO A VOLNOČASOVÁ MÓDA. Obchodní centrum Lubenec*. Online. In: Grafický odpad, 2024. Dostupné z: <https://www.grafickyodpad.cz/nase-novinky/top-3-graficke-odpady-a-komentare-cervenec-2024/> [cit. 2025-04-14].

HISTORY CRUNCH, 2017. *Working Conditions in the Industrial Revolution*. Online, obrázek. In: History Crunch. Dostupné z: <https://www.historycrunch.com/working-conditions-in-the-industrial-revolution.html>. [cit. 2025-04-01].

HONEYWELL, 1977. *What the heck is Electronic Mail?* Online. In: Outlook Transfer, 2021. Dostupné z: <https://www.outlooktransfer.com/take-a-look-at-how-the-first-ever-email-client-looked-like/> [cit. 2025-04-06].

KLOSS, Jan, ČINČERA, Matěj, 2018. *28. mezinárodní bienále grafického designu Brno 2018*. Online. In: Moravská galerie. Dostupné z: <https://www.moravska-galerie.cz>. [cit. 2025-04-06].

KRATOCHVÍLOVÁ, Veronika, 2015. *Bravičko z roku 1995*. Online. In: G.cz. BurdaMedia Extra s.r.o. Dostupné z: <https://g.cz/svet-uz-nikdy-nebude-jako-driv-po-24-letech-u-nas-konci-casopis-brav/>. [cit. 2025-04-05].

KVÍZOVÁ-KREJZKOVÁ, Klára, 1995. *Časopis Živel 2/95*. Online. In: Moravská galerie v Brně. Dostupné z: https://sbirky.moravska-galerie.cz/items/CZE:MG.GD_25301?has_image=true [cit. 2025-04-06].

MISSOURI BOTANICAL GARDEN, 2025. *Latin Dictionary: Rhizome*. Online. Missouri Botanical Garden. Dostupné z: <https://www.mobot.org/mobot/latindict/keyDetail.aspx?key-Word=rhizome>. [cit. 2025-03-24].

MORAVSKÁ GALERIE V BRNĚ, 2025. *Mahen – Podivíni, Jaroslav Benda*. Online, obrázek. In: Moravská galerie v Brně. Dostupné z: https://sbirky.moravska-galerie.cz/items/CZE:MG.GD_18733?has_image=true. [cit. 2025-04-03].

MUCHA, Alfons, 1896. *Plakát „JOB“ cigaretové papírky*. Online, obrázek. In: Mucha Foundation. Dostupné z: <https://www.muchafoundation.org/cz/gallery/browse-works/object/411>. [cit. 2025-04-02].

PREISSIG, Vojtěch, 1918. *Za českou samostatnost*. Online, obrázek. In: Washington, D.C.: Library of Congress. Dostupné z: <https://www.loc.gov/pictures/item/2002719424/>. [cit. 2025-04-03].

PROSTŘEDNÍ BEČVA, 2025. *Komunikace pod příspěvkem o zveřejnění nového loga obce Prostřední Bečva*. Online. In: Facebook. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=739807341519358&set=a.637440415089385> [cit. 2025-04-11].

RATHOUSKÝ, Jiří, 1970–1980. *Loga, Jiří Rathouský*. Online. In: Facebook. Dostupné z: https://www.facebook.com/story.php/?story_fbid=980426847439527&id=100064166613801&_rdr. [cit. 2025-03-26].

REKLAMNÍ PODNIK MERKUR, 1973–1985. *Starý stolní kalendář – Reklamní podnik Merkur 1973/85 chybí karton*. Online. In: Aukro.cz. Aukro, 2020. Dostupné z: <https://aukro.cz/stary-stolni-kalendar-reklamni-podnik-merkur-1973-85-chybi-karton-6941706235>. [cit. 2025-03-27].

REVOLVER REVUE, 1986–1987. *Obálka pátého a osmého čísla Revolver Revue*. Online. In: Revolver Revue. Dostupné z: <https://www.revolverrevue.cz/5=-revolver-revue?activeFilter={%22sorting%22:%22dateDesc%22,%22activePage%22:9}> [cit. 2025-03-27].

RÚT, Veronika, 2020. *Vizuální smog, Zlín*. Online. In: Vizuální smog, 2020. Dostupné z: <https://vizualnismog.info/> [cit. 2025-04-10].

SKALNÍK, Joska, 1977. *V. pražské jazzové dny*. Online. In: Sbírky Moravské galerie v Brně. Moravská galerie v Brně. Inventární číslo: GD 33319. Dostupné z: https://sbirky.moravska-galerie.cz/items/CZE:MG.GD_33319?has_image=true. [cit. 2025-03-27].

SLOVNIKCESKELITERATURY, 2006. *Časopis Revue otevřené kultury 1/1993*. Online. In: Slovníkceskeliteratury.cz. Dostupné z: <https://slovníkceskeliteratury.cz/imagePage.jsp?docid=199&id=583> [cit. 2025-04-05].

STACKER, 2022. *Workers holding a sign for a 40-hour workweek*. Online. In: KEYT, 2022. Dostupné z: <https://keyt.com/stacker-news/2022/07/07/from-strikes-to-labor-laws-how-the-us-adopted-the-5-day-workweek/> [cit. 2025-04-14].

SUBUR, Edric, 2016. *How I Ditched To-dos and Use Google Calendar to Manage My Life*. Online. In: Medium, 2016. Dostupné z: <https://edricsubur.medium.com/how-i-ditched-to-dos-and-use-google-calendar-to-manage-my-life-f1e895efd9dc> [cit. 2025-04-11].

SUTHERLAND, Ivan, 1963. *Ivan Sutherland Sketchpad Demo*. Online. In: EDN. Dostupné z: https://www.edn.com/wp-content/uploads/sketchpad_demo_MIT.jpg?fit=466%2C356. [cit. 2025-04-06].

ŠŤASTNÝ, Pavel, 1989. *Občanské fórum*. Online. In: eSbírky – kulturní dědictví on-line. Národní muzeum. Dostupné z: <https://www.esbirky.cz/predmet/4212854eSbirky>. [cit. 2025-04-06].

TEIGE, Karel, 1928. *Svazek revue RED Svazu moderní kultury Devětsil (č. 7) Karel Teige*. Online. In: Aukční dům Zezula. Livebid.cz. Aukce č. 65. Dostupné z: https://livebid.cz/en/auction/zezula_rijen2024/detail/65. [cit. 2025-03-23].

THE VIENNA SECESSION, 2023. *Wiener Werkstätte Exhibition Poster*. Online. In: Kolhammer.com. Dostupné z: https://kolhammer.com/en/josef-hoffmann-and-the-vienna-secession/?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-04-03].

TUREK, 2024. *SPD kampaň – Jeden z výjevů na Václavském náměstí*. Online. In: Seznam Zprávy, 2024. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/volby-kraj-ostuda-chcete-miliony-politiky-rozlitila-okamurova-kampan-na-vaclavaku-259068> [cit. 2025-04-10].

UMPRUM, 2025. *Stará hlavní budova UMPRUM*. Online, obrázek. In: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze. Dostupné z: <https://www.umprum.cz/cs/web/o-umprum>. [cit. 2025-04-01].

WARHOL, Andy, 1968. *Campbell's Soup, Andy Warhol*. Online. In: Guy Hepner, 2025. Dostupné z: <https://guyhepner.com/artworks/categories/1/9878-andy-warhol-campbell-s-soup-i-f-s-ii-44-53-1968/> [cit. 2025-04-12].

WEBFLOW, 2025. *The leading visual, composable CMS*. Online. In: Webflow. Dostupné z: <https://webflow.com/cms> [cit. 2025-04-08].

YOUTUBE, 2023. *Reklama Sazka – Sportka Jackpot*. Online. In: YouTube, 2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kkheSlsNJ9Q> [cit. 2025-04-10].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Geometric Signs from Niaux Cave in France	10
Obr. 2 Working Conditions in the Industrial Revolution	10
Obr. 3 Stará hlavní budova UMPRUM.....	10
Obr. 4 Plakát „JOB“, cigaretové papírky, Alfons Mucha.....	11
Obr. 5 Mahen – Podivíni, Jaroslav Benda	11
Obr. 6 Za českou samostatnost, Vojtěch Preissig	11
Obr. 7 František Táborský, Alleluja! Ilustroval František Kysela	13
Obr. 8 Wiener Werkstätte Exhibition Poster	13
Obr. 9 Obal čokolády Orion	14
Obr. 10 Krok do tmy, Ateliér Rotter – Martin Fryč.....	14
Obr. 11 Reproduction of Bauhaus founder Walter Gropius' original diagram of the Bauhaus curriculum	15
Obr. 12 Svazek revue RED Svazu moderní kultury Devětsil (č. 7) Karel Teige.....	15
Obr. 13 Antisemitský propagandistický barevný plakát, český dělník bojuje proti keřasům	16
Obr. 14 Propagandistický barevný plakát s vojákem Wehrmachtu, v pozadí hora Říp	16
Obr. 15 Sovětský svaz je vzdálen 600 km a na Sibiř je to 6 571,5 km	18
Obr. 16 Loga, Jiří Rathouský	18
Obr. 17 Noc nevěsty, Zdeněk Ziegler	18
Obr. 18 Starý stolní kalendář, reklamní podnik Merkur.....	19
Obr. 19 V. Pražské jazzové dny, 77	19
Obr. 20–21 Obálka pátého a osmého čísla Revolver Revue.....	19
Obr. 22 Bravičko z roku 1995	20
Obr. 23 Časopis Revue otevřené kultury 1/1993.....	20
Obr. 24 Časopis Živel, 2/95	21
Obr. 25 Logo Občanského fóra	22
Obr. 26 28. mezinárodní bienále grafického designu Brno 2018.....	22
Obr. 27 Sketchpad, Demo, Ivan Sutherland	23
Obr. 28 Adobe Illustrator, Revision 1.0	23
Obr. 29 What the heck is Electronic Mail?.....	24
Obr. 30 The leading visual, composable CMS	24
Obr. 31 Adam a Eva, Lucas Cranach st.	25
Obr. 32 Portrait of a Family by Joseph Marcellin Combett	27
Obr. 33 MacBook Pro se supervýkonnými čipy M4, Koupit od 49 990 Kč.....	27
Obr. 34 Dump by ethicaldesign69	28
Obr. 35 Volná pozice ve společnosti, Aktin.....	28
Obr. 36 SPD kampaň – Jeden z výjevů na Václavském náměstí.....	29
Obr. 37 Reklama Sazka – Sportka Jackpot.....	29

Obr. 38 Vizualizace smogu, Zlín	30
Obr. 39 Diagram of the creative process	31
Obr. 40 How I Ditched To-dos and Use Google Calendar to Manage My Life	32
Obr. 41 Komunikace pod příspěvkem o zveřejnění nového loga obce Prostřední Bečva	32
Obr. 42 Campbell's Soup, Andy Warhol	34
Obr. 43 Logo Národní galerie (vlevo nahoře), logo britské galerie umění a umělecké instituce FACT v Liverpoolu (vpravo nahoře), logo Galerie hlavního města Prahy (vlevo dole) a logo australské galerie umění (vpravo dole)	35
Obr. 44 Canva's UI design tool	36
Obr. 45 DRŮBEŽ, UZENINY, MASO A VOLNOČASOVÁ MÓDA. Obchodní centrum Lubenec	36
Obr. 46 Richard-Giblett, Mycelium-Rhizome	38
Obr. 47 Workers holding a sign for a 40-hour workweek	40
Obr. 48 Knižní zdroje a inspirace	43
Obr. 49 Grafika k dotazníku provedeném u 47 respondentů (s volbou anonymity)	43
Obr. 50–51 Ukázka struktury obsahu a výsledků dotazníku (forma výběru možností)	44
Obr. 52–53 Ukázka struktury obsahu a výsledků dotazníku (forma individuální odpovědi)	45
Obr. 54–55 Fáze zpracovávání informací a utváření teoretického výstupu	46
Obr. 56 Fáze hledání knižní inspirace	46
Obr. 57–58 První hledání formátu a struktury knihy	47
Obr. 59 Fáze vývoje charakteru provázejícího knihou	48
Obr. 60 Třídění kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu	49
Obr. 61 Třídění kresebného stylu a první náhledy skutečného obsahu	50
Obr. 62–63 Fáze digitalizace a testování ilustrace v rámci sazby (původním záměrem bylo knihu realizovat za pomoci Riso tiskárny – fluorescent pink + black. Z finančních důvodů však bylo od tohoto nápadu upuštěno)	51
Obr. 64 Fáze testování kombinace písem	52
Obr. 65 Fáze testování velikosti písem	52
Obr. 66 Fáze testování velikosti písma v sazbě a práce s kompozicemi	53
Obr. 66 Úprava obsahu dle změny tiskové technologie (novým směrem projektu se stala myšlenka tisknout černou a bílou na kombinaci bílého knižního papíru a papíru probarveného ve hmotě). Ilustrace byly roztroušeny více do prostoru se záměrem oživit hladkou sazbu	54
Obr. 67–68 Ukázka sazby dvojstran	55
Obr. 69–70 Ukázka sazby dvojstran	56
Obr. 71–72 Ukázka sazby dvojstran	57
Obr. 73–74 Ukázka sazby dvojstran	58
Obr. 75–76 Ukázka sazby dvojstran	59
Obr. 77 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)	60
Obr. 78 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)	61
Obr. 79 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)	62

Obr. 80 Vizualizace hotové knihy (lepená vazba V2)	63
Obr. 81–82 Koncept instalace hotové práce (práce s citacemi na panelech).....	64
Obr. 83 Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy).....	65
Obr. 84 Koncept instalace hotové práce (systém umístění knihy).....	66
Obr. 85 Koncept instalace hotové práce (tisk citací na větší formáty a následné půlení)	67
Obr. 86 Tabulka s odpověďmi na dotazník (dotazník byl dobrovolně anonymní)	68