

## Obrazy w komunikacji - możliwości i zagrożenia

Warsztaty poświęcone są analizie znaków graficznych w procesie komunikacji. Celem zajęć jest umiejętność oceny zalet i wad posługiwania się symbolami graficznymi. Szybkość, prostota i pokonywanie barier charakterystycznych dla języka mówionego i pisanego skontrastowane zostają z nadmiarem znaków i informacji przez nie przekazywanych, brakiem składni i trywializacją pojęć a także z pewnymi przejawami cenzury.

1. Warsztaty rozpoczynają się od obejrzenia fragmentu filmu „Idiocracy”. Scena, w której rejestratorka medyczna stara się przyjąć zgłoszenie za pomocą klawiatury z symbolami, jest punktem wyjścia do dyskusji. Analizie poddane zostają symbole, pojawiające się w scenie, ich treść, kolorystyka i zasób. Również postać rejestratorki jest opisana przez uczniów. Jej mina, sposób zachowania wskazują, jak duży problem ze zrozumieniem słów ma ta osoba. Wnioski: ograniczona liczba znaków nie pozwala na wyrażenie wszystkich treści. Infantylny styl rysunków w zestawieniu z poważnymi pojęciami daje groteskowy efekt. Zmienia się sposób odbioru komunikatu werbalnego – zamiast rozumienia całości, rejestratorka wyszukuje słowa kluczowe w wypowiedzi. Znak graficzny powoduje uproszczenie komunikacji.



(kadr z filmu *Idiocracy*, M. Judge, 2006)

2. Z filmową klawiaturą porównana zostaje tablica znaków emoji Unicode, która ujednocila komunikaty graficzne w Internecie. Uczniowie wybierają z niej kilka symboli, opisując je, są proszeni o:
  - rozpoznanie znaczenia gestu
  - rozpoznanie koloru skóry postaci (wszystkie znaki zawierające postać człowieka występują w pięciu kolorach skóry)
  - ocenę stylu grafiki
  - wskazanie wszystkich elementów znajdujących się na symbolu.Następnie zastanawiają się, które z wyżej wymienionych elementów są w przykładowym komunikacie zbędne i stanowią jedynie szum informacyjny. Porównana zostaje wielkość pliku

tekstowego i graficznego, przedstawiających to samo pojęcie. Porównana zostaje także ilość znaków w „alfabecie” emocji z ilością znaków w alfabecie łacińskim/polskim.

Wnioski: Ilość znaków graficznych jest przytłaczająca, wiele z nich jest niepotrzebnie zwielokrotnionych. Ukazywanie postaci w różnych kolorach skóry podkreśla raczej różnice, niż podobieństwa pomiędzy ludźmi. Znaki są infantylny, trywializują postrzeganie świata.

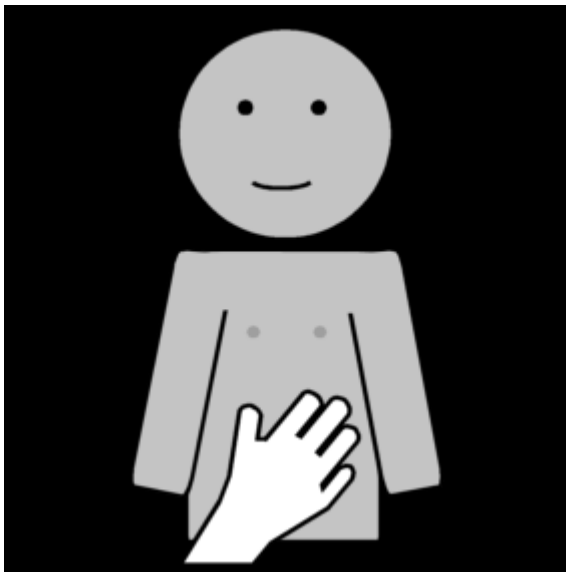
Znak graficzny, choć szybki w odczytaniu, zawiera dużo zbędnych informacji, a komunikat graficzny wymaga większych zasobów systemowych do działania.

People & Body														
hand-fingers-open														
Nr	Code	Browser	AppI	Goog	Twtr	One	FB	Sams	Wind	GMail	SB	DCM	KDDI	CLDR Short Name
1	<a href="#">U+1F44B</a> <a href="#">U+1F3FB</a>									—	—	—	—	waving hand: light skin tone
2	<a href="#">U+1F44B</a> <a href="#">U+1F3FC</a>									—	—	—	—	waving hand: medium-light skin tone
3	<a href="#">U+1F44B</a> <a href="#">U+1F3FD</a>									—	—	—	—	waving hand: medium skin tone
4	<a href="#">U+1F44B</a> <a href="#">U+1F3FE</a>									—	—	—	—	waving hand: medium-dark skin tone
5	<a href="#">U+1F44B</a> <a href="#">U+1F3FF</a>									—	—	—	—	waving hand: dark skin tone
6	<a href="#">U+1F44A</a> <a href="#">U+1F3FB</a>									—	—	—	—	raised back of hand: light skin tone
7	<a href="#">U+1F44A</a> <a href="#">U+1F3FC</a>									—	—	—	—	raised back of hand: medium-light skin tone

Przykładowe znaki emocji ze strony <http://unicode.org/emoji/>

- Grupa jest proszona o zredagowanie na smartfonie komunikatu o nacechowanej negatywnymi emocjami treści wyłącznie za pomocą znaków emoji. Ocenia, co dzieje się z negatywnymi pojęciami, które przedstawiane są za pomocą komiksowych symboli graficznych. To punkt wyjścia do dyskusji na temat cenzury takiego graficznego „alfabetu”. Wnioski: taki sposób komunikacji graficznej bazuje wyłącznie na pojęciach dozwolonych przez konsorcjum, co budzi obawy o cenzurę. Negatywne pojęcia, wyrażane za pomocą infantylnych znaków, są śmieszne – czasem nie sposób odczytać mowy nienawiści, nie sposób także wyrazić swoich emocji.
- Po krótkiej charakterystyce języków fleksyjnych, do których zalicza się także polski, grupa staje przed zadaniem zaproponowania zasad fleksji w komunikacji graficznej. Wnioski: Znaki graficzne zastępujące słowa są zdecydowanie łatwiejsze do wprowadzenia w językach pozycyjnych niż fleksyjnych. Z drugiej strony – komunikacja graficzna ogranicza fleksję.
- Zalety komunikacji graficznej ukazane zostają na podstawie symboli służących do wspomaganie komunikacji z osobą niepełnosprawną. Grupa opisuje je, szuka podobieństw i różnic ze znakami emoji. Wnioski: Znak graficzny to ważny element komunikacji alternatywnej, ułatwiającej nawiązanie relacji z osobami, które mają problem ze zrozumieniem języka mówionego czy

pisanego. Dzięki temu można kontaktować się z osobami chorymi czy po prostu nieznającymi języka.



Badanie brzucha – przykładowa plansza do komunikacji alternatywnej pochodząca ze strony <http://www.sclera.be/>

6. Grupa poznaje także symbole zaproponowane przez Isotype – język graficzny Otto Neuratha, zastanawia się nad ich aktualnością i czytelnością.  
Wnioski: znaki graficzne są czytelne i zrozumiałe, jednak by w pełni je zrozumieć, należy poświęcić czas na naukę. Ideogram może szybko się dezaktualizować.
7. Podsumowaniem zajęć jest krótka debata. Jedna jej strona uzasadnia zalety stosowania komunikacji graficznej, druga przedstawia ograniczenia, które taka komunikacja narzuca.  
Wnioski: Znak graficzny może być zarówno pomocą, jak i powodować pewne bariery w komunikacji.

Wykorzystywane materiały:

*Idiocracy*, reż. M. Judge, 2006 (fragment)

Tabela znaków Unicode: <https://unicode.org/emoji/>, dostęp 5/11/2018

Znaki wspierające komunikację, np. <http://www.sclera.be/en/vzw/home> dostęp 5/11/2018

O. Neurath, *Isotype*, Londyn, 1936.