

Sbírka básní – digitální publikace

Soňa Mládková

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Soňa Mládková**
Osobní číslo: **K13096**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Sbírka básní – digitální publikace**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerše, hledání zdrojů
2. Analýza
3. Stanovení cílů
4. Návrhy řešení, testování
5. Realizace finálního návrhu

- a) teoretická část v rozsahu 25 – 30 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

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

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 16.2. 2016

SOŇA MLÁDKOVÁ *Soňa Mládková*
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Přestože je dnešní doba uspěchaná a pro spoustu lidí má čas nevyčíslitelnou hodnotu, zvykli si lidé plýtvat časem - prokrastinovat prostřednictvím různých virálních videí, sledováním stejných televizních seriálů, denním několikahodinovým používáním sociálních sítí. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla vytvořit nezvyklý kulturní způsob využití volného času v online prostředí. Cílem mé bakalářské práce je vytvoření experimentálního webu, který bude obsahovat sbírku básní. Celý projekt by měl mít odpočinkovou funkci. Mimo jiné by měl oživit dnešní vztah lidí k poezii, navodit prostor ke zpomalení, odpoutání se od všedních starostí a využít tak chvíli k "pohlazení duše".

Klíčová slova: online poezie, digitální poeti, typografie, kompozice, ilustrace, pohyb, filmové titulky, animace, experimentální web, web design, digital design

ABSTRACT

Nowadays, the life is bustling and even though time is of an incalculable value, people have been used to waste their time, procrastinate through various viral videos, watching the same series again and again and using the social networks for several hours daily. This was the reason why I decided to create a new cultural and creative possibility for spending leisure time in an online environment. The aim of my bachelor thesis is to create an experimental web with a collection of poems. The whole project has a relaxing function and should bring poetry to life, to contemporary people and offer a place for slowdown and using people's free time for art and soul.

Keywords: online poetry, digital poets, typography, typografia, composition, illustrations motion, movie titles, animation,, experimental web, web design, digital design

Moje poďakovanie patri MgA. Bohuslavovi Stránskému nielen za jeho vedenie pri tvorení mojej bakalárskej práce, ale aj za jeho podporu po dobu celých troch rokov štúdia. Za jeho cenné rady, inšpirácie a za smerovanie a ovplyvnenie mojej tvorby.

Ďalej by som sa chcela poďakovať Ateliéru Digitálneho Designu, že mi poskytli možnosť študovať práve tu a kreatívne rásť.

A v neposlednom rade sestry Veronike Klúčovskej za poskytnuté básne a jej psychickú podporu.

„Poetry is what happens when nothing else can.“

Charles Bukowski

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČASŤ	8
1 PREČO MÁLO ČÍTAME?	9
1.1 KAM ODIŠLA POÉZIA?	10
2 POÉZIA NA INTERNETE	11
2.1 TWITTER A LITERÁRNE PORTÁLY	11
2.2 DIGITÁLNY POET - JASON NELSON	13
2.3 INÍ DIGITÁLNI POETI	15
3 VŠETKO JE NA WEBE	16
3.1 KRESLENÉ WEBY	16
3.2 KOLÁŽE A WEB.....	17
3.3 KREATÍVNE WEBY	17
4 DIGITÁLNA REVOLÚCIA – A ČO BOLO PREDTÝM	18
4.1 TYPOGRAFIA - ZÁKLAD VŠETKÉHO	18
4.2 KOMPOZÍCIA	19
4.3 GUTENBERGOV DIAGRAM.....	21
4.4 SADZOBNÝ OBRAZEC A GRID	21
4.5 KINETICKÁ TYPOGRAFIA A JEJ TYPY	22
5 POHYB A FILMOVÉ TITULKY	23
5.1 ÚVODNÉ TITULKY	23
5.2 PABLO FERRO.....	26
6 ILUSTRÁCIA – AKO ĎALŠÍ STAVEBNÝ KAMEŇ	28
6.1 PORTRÉT A KARIKATÚRA	29
7 ZHRNUTIE TEORETICKEJ PRÁCE	31
II PRAKTICKÁ ČASŤ	32
8 STANOVENIE CIEĽOV A POSTUP PRI PRÁCI	33
8.1 CIEĽ PRÁCE, CIEĽOVÁ SKUPINA	33
8.2 POSTUP PRI PRÁCI.....	33
9 REALIZÁCIA PROJEKTU	35
9.1 POCHOPENIE TEXTU.....	35
9.2 HĽADANIE PODOBY ILUSTRÁCIE.....	35
9.3 PRÁCA S POHYBOM.....	37
9.4 FINÁLNA PODOBA PRÁCE.....	40
ZÁVER	41
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	42
ZOZNAM OBRÁZKOV	44
ZOZNAM PRÍLOH	45

ÚVOD

Už dlhší čas som mala potrebu vytvoriť knihu plnú vlastných ilustrácií v čistom dizajne a s dobrou typografiou. Moju túžbu posilnili objavené básne mojej sestry, ktoré si takéto publikovanie zaslúžia. Básne nesú odkaz na život ako taký, na ľudí, vzťahy, lásku, túžbu, odmietnutie. Je to mladá trefná poézia bez zbytočných slov navyše a je určená pre širšie publikum.

Vzhľadom na fakt, že samotná poézia sa dnes už veľmi „nenosí“ a záujem o ňu upadá, o to viac ma lákala predstava pracovať práve s ňou. Pokúsiť sa ju opätovne oživiť, priniesť a šíriť ju medzi mladých ľudí.

K tomu by mi mal dopomôcť web ako forma šírenia tohto obsahu. Práve toto digitálne prostredie je v súlade s moderným dneškom.

Keďže na webe strácame možnosti dotyku, vôňu či pohľad na štruktúru knihy, snažím sa túto stratu nahradiť tým, kam printová kniha nesiaha – a zakladám celý projekt na pohybe a animáciách, ktoré by mali obsah básne povzniesť a dotvoriť atmosféru jednotlivých príbehov.

Mojím cieľom je vytvoriť priestor pre spomalenie a ďalšiu možnosť trávenia online času viac kultúrne a príjemným spôsobom.

V teoretickej časti sa zaoberám online poéziou, digitálnymi poetmi, kompozíciou, typografiou, ilustráciou, webom a skúmam charakter filmových tituliek. Práve tieto nadobudnuté poznatky ma priblížili k finálnej podobe projektu.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 PREČO MÁLO ČÍTAME?

Vo všeobecnosti sa vraví, že dnes sa číta menej ako kedysi. Ale prečo je to tak? Technický vývoj priniesol nové komfortné možnosti relaxu ako je televízia, internet, počítačové hry a iné. Kniha išla automaticky do úzadia. Ľudia postupne stratili motiváciu čítať, zabúdajú na to, aký duševný zážitok pri čítaní prežívajú. Na to, ako si pomocou čítania tvoria názor na svet okolo seba a ako si formujú ten vlastný vnútorný svet a ako duševne rastú.

„Mám málo času na čítanie.“ To je len ďalšia zaužívaná formulka. Vzhľadom nato, že je len otázkou voľby, kam svoj voľný čas investujeme, a či si priestor pre knihy ako pre zdroj mentálneho rozptýlenia chceme nájsť. Pritom čítanie ako činnosť je jedna z najlepších možností, ako sa dá redukovať stres.

Častokrát je chyba už v detstve. Deti nie sú vedené k čítaniu. Ak si rodič s dieťaťom nečíta rozprávky, a ak dieťa nevidí mamu či otca s knihou v ruke, ak doma nemajú jedinou policu plnú kníh, je pravdepodobné, že ani ono si vzťah ku knihám nevytvorí. Čítaním si dieťa osvojuje základné pojmy, tvorí sa slovná zásoba, cvičí sa predstavivosť, spoznáva sa okolie. Škola v tomto prípade taktiež zaostáva s učebnými osnovami, ktoré čítaniu neprospievajú. Osnovy sú zastarané, povinná literatúra na žiakov nefunguje, nezaujíma ich. Ignoruje sa emocionálna vyspelosť a vek žiaka. Žiaci majú problémy s čítaním, pochopením a interpretovaním čítaného textu. Tým sa ich logické myslenie spomaľuje a zhoršuje.

Ďalším problémom môže byť cena knihy. Knihy sú drahé. Školské knižnice na základných a stredných školách neponúkajú dostatočný výber kníh. Obecné knižnice zivajú prázdnotou. Stredná generácia knižnice celkom ignoruje, obchádza. Návštevníkmi sú dôchodcovia a deti. Záujem o knihy však stále upadá, dôvodom návštevy knižníc sú mnoho ráz prístup k verejnemu počítaču s internetom.

A možno je problém v tom, že čítame hojne v iných formách. Od skorého rána až pokým nezavrieme oči sme zahltení textami. Textami na každom kroku. Nápis na ulici, v obchodoch, čítame cestovný poriadok, jedálny lístok, cenovky, etikety, reklamy, správy, maily, značky. Žeby na knihy už prosto chuť nezmizla?

1.1 Kam odišla poézia?

Povrchný dnešok je fanúšikom lacného umenia a nižšej kultúry. Médiá a internet prajú plytkým virálnym videám, jednodňovým celebritám a nenáročným témam, ktoré sú nám servírované každodenne a z každej strany. V tejto obrovskej kope obsahu sa zdá nemožné nájsť plnohodnotnú informáciu. Kvalitné umenie však vždy bolo tak trochu skryté, bola potreba ho vyhľadávať a súčasnosť nie je nijakou výnimkou.

Mohli by sme si myslieť, že pre poéziu tu už nie je miesto. Že voľný čas sa dá tráviť online už iba na chate, pri hrách, s aplikáciami a na sociálnych sieťach.

„Poézia je mŕtva“ je už zaužívané slovné spojenie. Omyl! Moderná poézia existuje a mladí poeti tiež. A možno práve táto uponáhľaná doba je ten najlepší čas pre poéziu. Najlepší čas na čítanie. Veď kedy by ste potrebovali viac spomaliť, ponoriť sa do hĺbky, do seba a zamyslieť sa? Porozumieť, prežiť, prijať.

Naskytne sa otázka - kde sa dá nájsť takáto poézia? Vydavateľstvá už dávno nemajú záujem publikovať zbierky básní nádejných autorov. Preferuje sa beletria, po ktorej v kníhkupectvách či v online obchodoch ľudia siahajú častejšie. A tak sa samotná poézia presunula jednoducho a rýchlo na internet.

2 POÉZIA NA INTERNETE

Elektronická poézia, e-poety alebo kyber poézia je relatívne nový rozmer literatúry, ktorý stiera doterajšie dané pevné hranice. Jej počiatky sa datujú k celkovej digitálnej revolúcie, presnejšie do roku 1990. Elektronická poézia je tá, ktorá je vytvorená na digitálnom médiu. Teda na počítači alebo smartfóne. Podľa šírenia sa delí na formu printovú a internetovú.

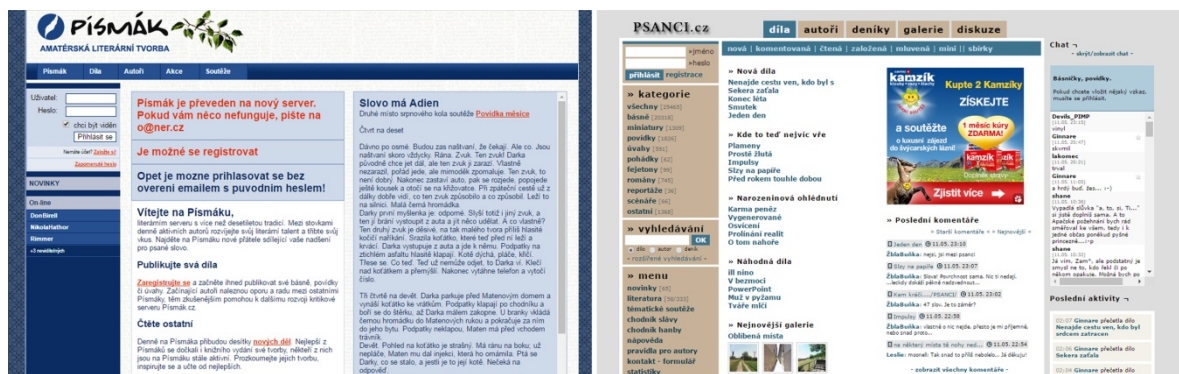
Internetová poézia je poézia s inou formou, s iným prístupom, s inou kvalitou. Nie horšou, nie lepšou. Moderní poeti píšu básne pre ľudí dnešnej doby. Je to poznačený transformovaný jazyk. Môže byť vecná, strohá, morbidná, vulgárna. Vo všeobecnosti je písaná pre menšie publikum a pre potrebu autora. Môže byť krásna, chaotická a neformálna. Poézia vďaka presunu na internet zažíva rozkvet. Môže ju písať každý, kto má cit a chuť, a môže ju čítať každý, kto sa k nej dostane. A to od všadiaľ. Z domu z postele, z práce od stolu, z vlaku, cez obednú pauzu či v rade v obchode.

2.1 Twitter a literárne portály

V zahraničí prosperuje internetová poézia vďaka strohej blogovacej sociálnej sieti Twitter. Jeho zásluhou môže užívateľ zdieľať textové správy- tweety - na svojom osobnom profile, tieto správy sú obmedzené na 144 znakov. Ak sa konkrétne bavíme o príspevkoch internetových novodobých poetov, ide o akési polobásnické myšlienky a krátke úryvky, ktoré čitateľa vytrhnú z reality. Vďaka textovému obmedzeniu stúpa selektovanie textu, rovnako i kreativita pisateľa. Výhodou je, že k tweetu sa dá pripojiť aj internetový odkaz na stránku pisateľa, alebo je možné jednoduchým spôsobom šíriť daný textový obsah na viacerých sociálnych sieťach. Ide o jednoducho použiteľný nástroj na vytvorenie pozornosti verejnosti a získavanie nových a nových čitateľov. Takéto aktívne publikum, u ktorého si nájdete dôveryhodnosť sa dá získať za pár mesiacov či rokov. Vaše myšlienky, v tomto prípade časti básní a veršov, sa môžu stať raz-dva virálnymi a môžu tak obehnúť celý digitálny svet. V neposlednom pozitívnom príklade sa môžete spojiť s ľuďmi s rovnakým zámerom a čerpať od nich impulzy. Tu je však potrebné rozoznávať hranicu medzi on-line umením a internetovým spamom.

U nás však Twitter veľa slávy nenamútil. Na Slovensku a v Čechách sú preferované webové stránky, kde sa dá po registrácii pod zvolenou prezývkou voľne publikovať vlastnú

tvorbu. Básne, poviedky a všetko, čo súvisí s literatúrou. Niektoré servery, ktoré pôsobia už určitú dobu, majú tisíce viac - menej aktívnych prispievateľov. Tí nie sú voči publikovaniu nijak obmedzení a zverejňujú rozmanité príspevky. Prispievať sa dá v podstate čokoľvek. Ak však daný obsah balansuje na rozhraní slušnosti alebo zákona, užívateľ je upozornený administrátorom serveru, v horšom prípade je takýto účet zablokovaný a dielo je zmazané. Nič však anonymnému užívateľovi nebráni v tom, aby si nevytvoril účet opäť, alebo aby mal vytvorených niekoľko účtov naraz v rovnakej dobe.



Obr. 1 Ukážky online literárnych portálov

Ako príklady z nášho územia môžeme uviesť www.pismak.cz/ alebo www.psanci.cz/. Čo sa týka zahraničia, portály sú na vyššej úrovni a je ich väčšie množstvo. Príklady: www.poetry.com/ www.allpoetry.com/

Po grafickej stránke však tieto stránky viditeľne zaostávajú za moderným dizajnom. Majú zastaralý vzhľad a častokrát nefunkčný a neusporiadaný prístup. To môže mnohých užívateľov odradiť, pretože práve vzhľad stránky vytvára najdôležitejší dojem a myšlienku, čo si návštevník o celom poslanstve webu myslí. Ovplyvňuje jeho nasledujúce rozhodnutie, či na stránke zostane alebo ju jednoducho preklikne či zavrie. Návštevníci si vytvárajú prvý dojem počas 50 milisekúnd. Samotný vzhľad stránky ovplyvňuje i pocit dôveryhodnosti.

Twitter, facebook, sociálne siete, e-mail a básnické portály dávajú poetom nové možnosti ako sa prezentovať, zviditeľniť a osloviť nových nadšencov takéhoto druhu umenia. Forma elektronickej literatúry má širokú škálu prístupov. Digitálne prostredie rozvíja i dotvorenie myšlienky básne vďaka obrazom, pohyblivým gifom, videám, filmu, digitálnemu hologramu alebo samotnej web stránke.

Vysvetlenie ako si digitálny poet Jason Nelson predstavuje médium: „Jednoducho povedané, digitálne básne predstavujú kombináciu technológie a poézie, pričom autori využívajú

namiesto obyčajných textov všetky multimediálne prvky. Pri tvorbe poetických foriem kombinujú zvuky, obrazy, pohybové prvky, videá, interaktívne prvky a slová.“ [1]

Prečítať báseň je jedna z možností, ako ju môžeme precítiť. Pri básňach publikovaných na webe sa užívateľ stáva zároveň divákom, pozorovateľom, ktorý vníma slová, hudbu, obrazy, pohyby, zvuky, tóny do jedného ľúbivého celku. Kompozícia medzi nimi sa v tomto prípade stáva nesmierne dôležitou. Tá môže pointu básne podporiť alebo naopak celú snahu zmariť a báseň deformovať. Hra s kompozíciou je nesmierne živá, vzhľadom nato, že samotná poézia je členená už do strof a veršov. Ďalej sú pre ňu charakteristické farebné, tvarové a typografické posuny.

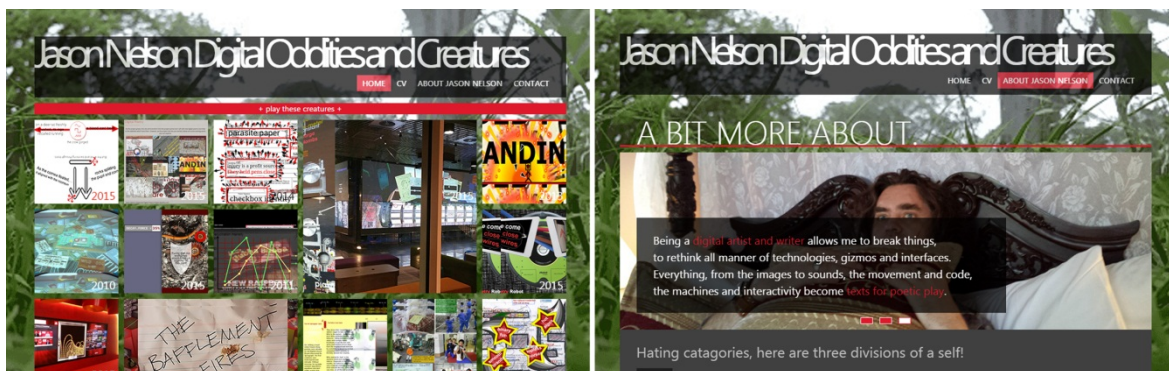
2.2 Digitálny poet – Jason Nelson

Je jedným z najznámejších digitálnych hypermediálnych umelcov a spisovateľov. Využíva a skúša rôzne druhy technológií, vďaka ním prehodnocuje podstatu vecí, mení ju, ničí. Vďaka obrazom, kolážam, zvukom, pohybom, využitiu kódu a interaktivity sa z jeho textov stávajú zaujímavé poetické hry.

Nelson pôsobí ako profesor na Cyberstudies, vyučuje digitálne písanie a tvorivú prax na Griffith University v Austrálskom Queenslande. Sám má vyštudovanú MFA in Poetry at Bowling Green State University. Učebný odbor, ktorý študoval, bol skôr tradičný a trochu nevýrazný. Po škole preto hľadal inšpiráciu inde. Vzhľadom na to, že mal slušné informatické znalosti, čo sa týkalo kódu a softvéru, mohol myslieť viac digitálne a menej tradične. Skúmal spôsoby ako by mohol skĺbiť skúsenosti s počítačom so svojím abstraktným písaním, aby sa úplne nevyhol odboru, ktorý študoval.

Keď vytváral svoje prvé chaotické interaktívne básne v digitálnej podobe, nemal ani predstavu o elektronickej literatúre či umení. Na začiatku tvorby sa inšpiroval starými mapami zo strojárstva 19.stročia a trikmi od prvých kúzelníkov. Začal vytvárať svoj digitálny svet bez nejakého bližšieho skúmania, či vôbec taký svet už existuje. A možno práve preto má taký charakteristický štýl tvorby.

Nelson získal mnoho ocenení za jeho tvorbu. Jedným z nich je aj ocenenie za umelecký portál www.secrettechnology.com Webby Award, pre Weird category v roku 2009.



Obr.2 Ukážka J. Nelsonovej webovej stránky www.secrettechnology.com

Ide o akési hravé pohyblivé portfólio umelca. Dominantný prvok je pohyblivé prírodné pozadie a grid, ktorý je vyskladaný z diel autora. Tie sa taktiež hýbu, blikajú, premiestňujú sa a mení sa ich prievitnosť. Portál celkovo pôsobí choticky, napriek gridu nepôsobí organizovane, čo ladí k samotnej tvorbe autora. Okrem diel sa môžeme na stránke prekliknúť k Nelsonovmu životopisu, kontaktu alebo konkrétnejším informáciám. V danej podstránke sa môžeme dostať k rozhovorm, ktoré poskytol. Web po grafickej stránke pôsobí surovo, hrubo a nahodilo, čo je pre tvorcu výstižné.

Všetky jeho digitálne práce vyžadujú interaktivitu a trochu zručnosti a záujmu od diváka. Niektoré sú upravené do formy hry, iné sú poprepletané v zložitých mechanizmoch. This is How You Will Die (2006) je jedným z najznámejších Nelsonových umeleckých diel.



Obr.3 Ukážka J. Nelsonovej webovej stránky www.secrettechnology.com/death/deathspin.htm

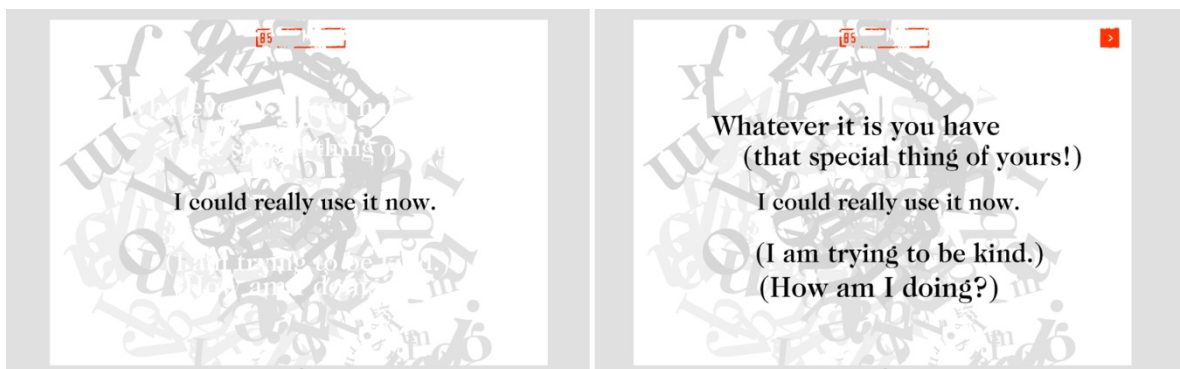
Toto dielo je žartovné, ironické a morbidné. Ide o rozhranie, v ktorom sa v centre diania nachádza akýsi filter možností, ktorý má charakter otáčavého automatu. Po kliknutí na roztočenie automatu sa namiesto klasických obrazov, na ktoré sme zvyknutí, roztočí textový obsah. Obsah je písaný viazanou formou reči, ide teda o nejaké veršované texty. Tie sú zamerané na možnosti, príčiny, okolnosti smrti človeka, čo je v podstate mierené na návštevníka stránky. Návštevník môže automat točiť, pokiaľ neminie všetok bodový kredit.

Čím dlhšie hrá, tým je od neho smrť v reálnom živote ďalej. Stránka je doplnená zvukovou stopou a krátkymi obrazovými ukážkami z filmov, ktoré vybiehajú do priestoru. Hravé humorné rozhranie ironizuje vážnosť témy.

2.3 Iní digitálni poeti

Digitálni poeti sa zameriavajú na priestor, čas, pohyb, skladanie slov a obrazov. Pri takýchto dielach môžeme skôr použiť termín, že sú vytvorené, nie napísané. Využívajú počítačovú techniku, publikujú sa pomocou internetu a vystavujú sa v galériách pomocou projektorov, televízii a monitorov. Je to spôsob, akým digitálna poézia experimentuje s digitálnym médiom, s jazykom a mení poňatie klasickej literatúry z tlačených kníh. Ako digitálnych poetov si môžeme uviesť príklady: John Cayley, Stephanie Stricklandová a Thomas Swiss.

Thomas Swiss je americký básnik a spisovateľ, momentálne pôsobí aj ako profesor pre kultúru a vyučovania na Univerzite v Minnesote. Jeho prácou je kombinovanie básní a nových médií. Jeho diela boli vystavované v múzeách a na výstavách, ako napríklad School of Visual Arts v New Yorku, Britskej akadémii, vo Veľkej Británii alebo na festivale Transmediale.02 v Berlíne v Nemecku. V svojej tvorbe spája jednoduchú vektorovú grafiku s typografiou a celú vec oživuje pohybom. Práce nie sú nijak zvlášť komplikované, pôsobia jednoducho, čisto, minimalisticky. Jedno z dielok, ktoré ma zaujalo, nesie názov „Narrative“, čiže poviedka. Ide o jednoduchú formu, kde je základom biele pozadie s patternom rozhádzaných slov a písmen v svetlosivých odtieňoch. Po tejto spleti sa pohybujú v priestore časti textu, ktorý splýva vďaka bielej farbe. Po prejdení myšou po častiach textu, text stmavne a zastaví sa. Divák vlastným pričinením teda pomôže poskladať text do správnej podoby. Stránka je doplnená neurčitým zvukovým šumom.



Obr.4 Ukážka T. Swissa webovej stránky www.bailiwick.lib.uiowa.edu/swiss/narrative/

3 VŠETKO JE NA WEBE

Web je médium, ktoré by malo lákať. Malo by pritiahnúť návštevníka do určitého správania a donútiť ho k interaktivite. Úlohou dobrého webu je, aby návštevníci na web prišli a už neodišli. Aby počet návštev stúpol a aby mal veľa referencií. Čím ale docielime takúto prítlačivosť?

„Keď technológia naplní naše základné potreby, prevládnu užívateľské dojmy“ - Donald Norman [2]

Môžeme sa zhodnúť, že základ webu je funkčnosť. Potom je tu spoľahlivosť a jeho vlastnosti - ľahká použiteľnosť, pohodlnosť, príjemnosť. Tesne za nimi je estetický dojem. Krásna odjakživa prítahovala ľudské zmysly. V digitálnom médiu to zahŕňa kombináciu vizuálneho návrhu, pohybu a zvuku. Estetika ovplyvňuje vnímanie. Vnímanie je proces poznávania, na základe ktorého sa učíme ako chápať. Vďaka estetike môžeme dovysvetľovať súvislosti. Mohli by sme teda zhrnúť, že prítlačivé veci fungujú lepšie.

Web by mal odpovedať očakávaniam návštevníkov. To by malo byť spojené s ovládaním a celkovým užívateľským rozhraním. Akcia a správanie užívateľa vo webovom prostredí je úzko spojená s ľudskou intuíciou a psychológiou.

Príklad: priradenie typov a rezov písma, usporiadanie layoutu je spôsob, akým prezentujeme pocity, na vnímanie návštevníkov to má istý vplyv. Ak je váš web veselý, hravý, môže spôsobovať u návštevníka pocit radosti. A na strane druhej - návštevníci, ktorým je web po užívateľskej aj psychologickej stránke nevyhovujúci a nepríjemný, môžu odmietnuť používať daný web.

Emócie ovplyvňujú ľudí rôznymi spôsobmi. Vzniknuté pocity môžu ovplyvniť správanie na webe a môžu meniť ich fyzické schopnosti. Ľudia môžu byť menej trpezliví, môžu byť menej empatickí, chápaví. Vytvorený stres môže spôsobiť nepríjemný skrat užívateľa, napríklad zavretie stránky. Jednou z povinností dizajnéra je dívať sa na návrh očami návštevníka a predpokladať jeho vzniknuté pocity a emócie.

3.1 Kreslené weby

Výhodou webu, kde sú použité ručne kreslené prvky, je tá, že takmer určite prináša nový a originálny vizuál. Vzhľadom na to, že dvaja kreatívci nevytvoria ten istý obrázok rovna-

ko takým istým štýlom a technikou, v takej istej kompozícii či v tých istých farbách. Práve z tohto hľadiska sú funkčné. Z technologického hľadiska je programovanie takejto stránky niekedy obtiažne. Obtiažnosť vzrastá s množstvom umiestnenia prvkov a spôsobu, ako sa musia prvky vykresliť alebo zmeniť po prekliknutí na ne. Dobrým príkladom sú stránky s ručne písaným písmom.

Takýto typ webu sa častokrát využíva v osobnom portfóliu grafika, ilustrátora alebo inak kreatívne činného človeka. Stránka zdieľa užívateľom, čo majiteľ webu robí a akým spôsobom. Prezenty sa časť jeho tvorby, vnímania a štýlu.

Ručne kreslené prvky na webe pôsobia na návštevníkov osobnejšie, príjemnejšie, dodávajú život a hravosť.

3.2 Koláže a web

Využitie koláže ako grafického prvku sa častokrát používa pri vytvorení dojmu retro štýlu. Takýto štýl je bližší ľuďom, ktorí sú skôr narodení a je to jednoduchý spôsob ako odkázať na danú dobu. Je to jeden z najužívanejších príkladov práce s obrazmi. Funguje ako akási opora pre dizajnérov. Technický problém môže byť spojený s priehľadnosťou jednotlivých častí koláží. Pri takomto webe je jednoduchšie využiť koláž skôr staticky. Čo sa týka hľadiska kódu stránky, ak koláž presahuje obsah boxov v kóde, môžu nastať technické nepríjemnosti. Pri takomto návrhu je obzvlášť dôležité, aby programátor vynaložil čo najviac snahy na presné zreplikovanie návrhu od dizajnéra.

3.3 Kreatívne weby

Umelecké dynamické a rôznorodé experimentálne weby, na ktorých sa smie skoro čokoľvek. Prinášajú zážitky návštevníkom. Takýto zážitok je vyskladaný z obrazov, fotografií, zvukov, pocitov a celkového vnímania. Zážitok je spomienka na tieto zložky.

4 DIGITÁLNA REVOLÚCIA – A ČO BOLO PREDTÝM

Obdobie príchodu domáceho počítača (1977) a internetu (1989-1990) je významným míľnikom pre spoločnosť. So začatím používania počítača a rozšírením tlačiarň ľudia najskôr verili, že papierové printové publikácie sa stanú zastaralými a postupne zmiznú z obehu.

„Už v roku 1969 James L. C. Ford vo svojej knihe *Magazines for Millions* (Časopisy pre milióny) predpovedal, že nebude dlho trvať a nastane čas, kedy sa ráno zobudíme, nastavíme na „instant-Fac“ a dostaneme výtlačok nášho vlastného predplateného a zosobneného *Morning Magazine*. „[3]

V konečnom dôsledku by to bol veľký prínos pre ekológiu. No nie je tomu tak. Vtedajšia nová technológia len rozšírila smery svojho pôsobenia a formy nástrojov k vytváraniu efektívnejších riešení nielen v dizajne. Web má ešte stále aj dnes svoje zložité špeciálne vlastnosti a printové médium je už overené a stále funguje. Aj to je jedným z dôvodov, prečo sa úplne nevytratilo. Print je forma hmatateľná, expresívna a prirodzená.

4.1 Typografia – základ všetkého

Typografia je proces usporiadania textov, slov a písmen pre takmer hocijaké prostredie. Jej podstata tkvie v tlačenom médiu. Je to jeho hlavná úprava, vďaka ktorej informácie dostávajú vizuálnu formu. Môže radikálne ovplyvniť vnímanie daného textu a myšlienky. Všetky písmena majú svoj vlastný charakter a emocionálne pôsobenie, ktoré má nahradiť reč. Je to prostriedok, ktorým môžeme vzbudzovať rôzne asociácie ako sú vážnosť, uvoľnenosť, hravosť, strohosť, dekoratívnosť, slávnosť, chaos, modernosť, hrubosť, nežnosť, jemnosť, dominantnosť a iné. Jej význam ako estetického nástroja je najjasnejší pri dielach poézie, dadaizmu, futurizmu a iných výtvarných tendenciách.

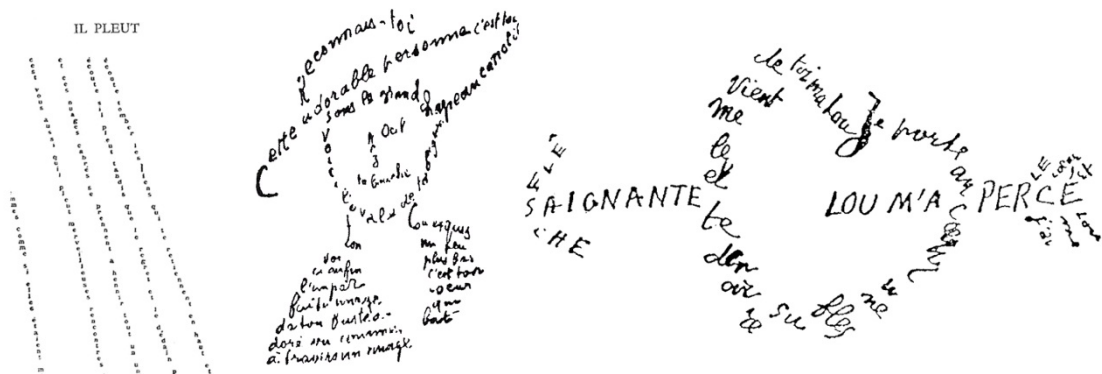
Typografia je nezvyčajne silný nástroj v dizajne. Úzko s ňou súvisí jej čitateľnosť, zrozumiteľnosť a hierarchia. Čitateľnosť je prepojená s veľkosťou textu, riadkového prekladu, medzislovných medzier, kerningu a iných. Hierarchia, teda vizuálne usporiadanie textov, slúži ako logická zrková spojka. Je potrebné využívať typografické efekty na základe funkcie textu. Tieto praktické úpravy niekedy prevládajú nad estetickými experimentmi. Aby sa dala typografia používať skutočne inovatívne a s chuťou, je potrebné poznať jej úskalia, pochopiť ju do hĺbky a pracovať s ňou s úctou v závislosti k jej pravidlám a tradíciám.

S nástupom elektronickej sadzby, prudkým rozšírením počítačov a digitalizácie vznikla takzvaná počítačová typografia. Tá sa sústreďuje na návrh a sadzbu dokumentov a na celkovú typografiu v online prostredí.

4.2 Kompozícia

Je vzťah medzi zaplneným a nezaplneným priestorom vo formáte medzi jednotlivými prvkami medzi sebou a samotným celkom, ktorý by mal mať určitý kontrast. Je definovaná umiestnením, tvarmi, hrúbkou, farbou a typom prvkov. Formát by mal tvoriť jednotný výrazový celok. Kompozícia musí byť v harmónii s obsahom a významom obsahu, aby vyznel čo najefektívnejšie.

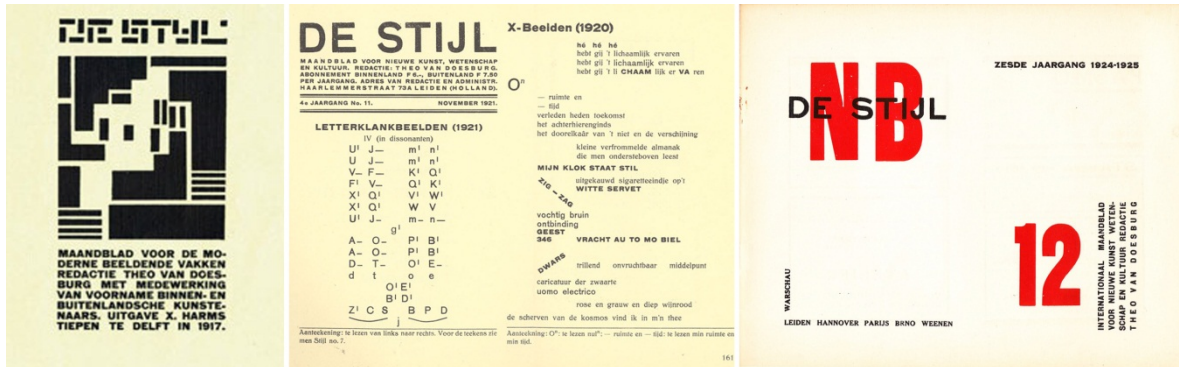
Kompozícia v typografii získala formu vďaka Gutenbergovmu mechanickému rozmnožovaniu textu za pomoci kníhtlače (1443). Tlačené texty získali strohý tvar a dlho a pevne si ho aj udržali. Vďaka takejto forme sme si zvykli na prechádzanie textu sprava doľava, zhora nadol. Tento princíp u nás v Európe úspešne narušil ako prvý Apollinaire.



Obr.5 Ukážky výberu Apollinaireho tvorby

Christian Morgenstern, Stéphane Mallarmé a Guillaume Apollinaire vytvorili revolučnú myšlienku vizuálnej poézie. Pokus o spojenie textu a obrazu do vizuálne náročnej typografie inšpiroval mnoho foriem typografického umenia. Texty sa pozmenili na viac vizuálne. Forma, kompozícia, tvar, posun, deformácia, toto všetko dotvára ideu textu. Bolo to predovšetkým zrkovité a hravé poetické písanie. Vizuálne menenie kompozície písma bolo úspešné aj pre mnohé umelecké smery. Futurizmus posunul hranice k viac virtuálnej, pohybovej typografii. Hranice medzi textami a obrazmi sa často stierajú a ich čitateľnosť je v niektorých dielach nemožná. Rozvoju kompozície napomáhala aj novoobjavená koláž, ktorá bola typickým prvkom dadaizmu. Ako predstaviteľ a dadaizmu môžeme spomenúť

Kurta Schwittersa. Jeho diela sú založené na chaotickom aranžovaní písmen. Vládne tu akási vkusná anarchia. Konštruktivizmus napomohol rozpochybovaniu písma, Bauhaus a De Stijl zas rozvinul vizuálnu poéziu použitím geometrickej kompozície.



Obr.6 Ukážky spracovania tlačovín skupiny DE STIJL

„Naším hlavným princípom bolo, že dizajn, to nie je záležitosť ani intelektuálna, ani materiálna ale jednoducho len neoddeliteľná súčasť života, potrebná pre každého jedinca v civilizovanej spoločnosti.“ Walter Gropius [4]

Ako ďalší podstatný príklad experimentálnej typografie môže slúžiť časopis Emigre, ktorý bol publikovaný v rokoch 1984-2005. Vydalo sa iba 69 čísiel, ale vplyv ich experimentálneho dizajnu a inovatívneho použitia písma pre grafický dizajn je prínosom ešte aj dnes. Patrili k prvým tlačovinám, ktoré si uvedomili dopad počítačov na grafiku.



Obr.7 Ukážky z výberu časopisu Emigre

Modernizmus oproti postmoderne typografie je väčšinou zameraný na lepšiu čitateľnosť. Súčasní autori umiestňujú čitateľnosť na vysokú úroveň. Je zaujímavé, že postmoderna typografie sa stala populárna až vtedy, keď bola do dizajnu zavedená v roku 1980 digitálna typografia, takže čitateľnosť vtedy bola obzvlášť sporná.

Obrazové prílohy ako súčasť publikácie v kompozícii hrajú významnú rolu. Môžu úplne ovplyvniť estetickú príťažlivosť. Musíme popredu určiť, akú funkciu obrázky majú plniť. Prílohy by mali byť vybrané čo najtrebnejšie, s citom, pretože obraz má len málo času na zaujatie diváka.

Počítačové technológie podporujú intuitívne umiestnenie prvkov, ktoré by však stále malo vyžarovať harmóniu, súlad, vyrovnanosť a ucelenosť vzhľadom k obsahu. Využívajú sa i kompozičné zákonitosti z výtvarného umenia, napríklad zlatý stred, kompozícia na tretiny, lineárna kompozícia, použitie bielych plôch, trojuholník, štvorec, kruh a iné. Vo finálnom výsledku je kompozícia posudzovaná na základe subjektívneho názoru a hlavné slovo má autor.

4.3 Gutenbergrov diagram

Typograf amerického pôvodu menom Edmund Ardnold skúmal v roku 1950 pohyb, ktorým ľudské oko vníma plochu. Tento jav pomenoval Gutenbergov diagram po Johannovi Gutenbergovi. Človek vraj upriamuje pozornosť do ľavého horného rohu a postupne prechádza sprava doľava až nakoniec vpravo nadol. Arnold tento postup nazval „gravitácia čítania“. Ak narušíme túto postupnosť v sledovaní obrazu, diváka môžeme zneistiť, odradiť a následne znechutiť od pozorovania diela. Musíme si uvedomiť, že tento jav vychádza z latinskej abecedy, to znamená, že ho nemôžeme aplikovať vo všeobecnosti.

4.4 Sadzobný obrazec a grid

Sú dôležitou súčasťou layoutu pre printové publikácie i pre digitálnu sféru. Používajú sa pre lepšie usporiadanie obrazových a textových prvkov vo formáte. Pomáhajú nám definiť parametre a formujú celkový vizuálny dojem. Príklad: pri použití jednostĺpcového layoutu je pravdepodobné, že vytvoríme dizajn čistý a jednoduchý. Naopak, pri použití mriežky v komplikovaných publikáciách, napríklad v novinách, nám mriežka zaručí účinné usporiadanie a jednoduchšiu prácu s objemným a zložitým obsahom. Autor je v niektorých prípadoch nútený mriežku obísť, prípadne môže byť zavedená vedľajšia mriežka, avšak čitateľ by takýto jav nemal spozorovať. Ak príliš lipneme na dodržiavaní mriežky a sadzobného obrazu, môžeme obmedziť kreatívne riešenia, experimenty a prejsť

k neinovativným výsledkom. To sa týka hlavne tvorivejších zadaní či obsahu, ktorý takéto počiny podporuje. Pretože najkreatívnejšie riešenia vznikajú, ak prekročíme určité hranice a pravidlá.

4.5 Kinetická typografia a jej typy

Kinetická typografia je nutne zviazaná s digitálnym prostredím. Postupne sa vyvinula z filmových titulkov. To je dôvod, prečo sa asociuje s obrazovkou. Výraz kinetická typografia je v podstate odvodený od grafickej tlačenej formy, ktorá je prevedená do pohybu. Na rozdiel od kinetickej typografie je printová typografia statická. Statická na papieri, na stene alebo na objekte, čiže až na niektoré výnimky nie je schopná pohybu. Výnimky sú možné, napríklad reklamné popísané auto, ktoré jazdí po ulici alebo billboardy, ktoré sa rolujú a menia sa po krátkom časovom intervale. Každopádne, stále je to však auto alebo konštrukcia, ktorá sa hýbe, nie písmo.

Časová typografia spadá pod kinetickú typografiu. Mení tvar, rozmiestnenie, veľkosť, farbu alebo čokoľvek iné, čo sa mení dynamicky v čase. Pohyb v tomto prípade proces čítania neurýchľuje, obvykle ho skôr spomaľuje. Naskytuje sa otázka, či je vôbec prínosné čítať text rýchlym tempom. Ak sa tempo viaže na zapamätateľnosť a čitateľnosť takéhoto textu, môžeme predpokladať, že informácia v texte je ľahšie zapamätateľná. Ďalšou výhodou takéhoto prístupu je vytvorenie samotného emotívneho dôrazu.

Pohybový prechod textov môžeme chápať ako estetický prvok. Čitateľ sa stáva divákom a divák sa stáva čitateľom v okamihu, kedy sa text zastaví a stane sa čitateľným. Text sa teraz stáva plne typografickým. Najskôr registrujeme signály, jednotlivé časti a poznávame ich. Potom nastáva uznanie informácie a napokon začína proces dekodovania informácie, čiže čítanie. Tieto tri dané situácie sa zlejú do jedného rýchleho procesu. Proces sa môže predĺžiť o potrebu odpočinku v komplikovaných riešeniach, kedy tvorca núti diváka podrobnejšie skúmať prácu s pohybom.

5 POHYB A FILMOVÉ TITULKY

Film je najnáročnejšia a najkomplexnejšia forma umenia. Je to originálne a špecifické médium. Často obsahuje množstvá textov, napríklad úvodné titulky, podtitulky, skryté titulky pre sluchovo postihnutých a dopĺňujúce texty, ktoré bývajú súčasťou deja.

Použitie rezov písma a veľkosť písma dopĺňajú emotívne zafarbenie. Čím je použitá väčšia veľkosť fondu, tým sa na obsah informácie kladie väčší dôraz. Rovnako funguje podtrhnutie textu alebo použitie hrubších rezov písma. Farebnosť môže pôsobiť symbolicky, môže mať špeciálny zmysel alebo môže evokovať odraz doby, aktuálnych trendov či umeleckých postojov. K ďalším estetickým úpravám nápisov vo filme kedysi patrili ornamenty a symbolická farebnosť, práve to boli charakteristické rysy pre úpravu medzituliek.

5.1 Úvodné titulky

Úvodné titulky rozoberiem podrobnejšie aj s príkladmi. Môžeme ich chápať ako medzník či ohraničenie vstupu diváka do filmového obrazu. Je to spôsob prilákania jeho pozornosti a ovplyvňuje pohľad, akým sa divák pozerá na danú vec. Môžeme ich považovať za hodnotné samostatne stojace dielo odvetvia motion grafiky. Pod týmto odvetvím sa skrýva prepojenie grafického dizajnu, typografie a pohybu. Za týmto dielkom zvyčajne stojí celá rada ľudí. Predstavujú film, dotvárajú jeho charakter, pútajú záujem. Pomocou motion grafiky môžeme obsah podávať ďalej, rozvíjať ho, ľahko ho interpretovať. Rýchlo a jednoducho ho naservírovať divákovi. Práve tomu napomáha pohyb, ktorý je už dnes neoddeliteľnou súčasťou grafického dizajnu. Celkový dojem už len dotvára dôkladne zvolený hudobný podklad, ktorý by mal byť čo najvýstižnejší vzhľadom na obsah.

Úplne prvé úvodné titulky vznikli ako značka pre potrebu ochrany krátkych filmov bratov Lumiérovcov. Vtedajšia doba mala ovplyvňujúci vizuálny podnet. Texty boli písané v monumentálnych veľkostiach písma, zväčša verzálkami a boli dekorované ornamentmi. Inšpirácia spočíva v doznievajúcej secesii, vo vzniku plagátu a úplného rozvoja grafiky.

Prvé titulky boli statické, do filmu surovo vložené a ručne kreslené na sklenené pláty. Postupne sa začali dopĺňať zdobenými dekoráciami, rôznymi linkami, vlnovkami, obrysmi a drobnými okrasnými obrázkami.

Medzi známe úvodné titulky môžeme zaradiť úvodné akčné pasáže Jamesa Bonda, kultové titulky Star wars, ktoré sú riešené do priestoru alebo úvod k filmu Ružový panter. Povšimnutiahodná je aj prepracovaná tvorba Davida Finchera. Každý jeho film má rozdielne a originálne spracovaný úvod. Iní režiséri kladú dôraz na ich štandardný, rovnaký štýl tituliek. Takým príkladom môže byť režisér Tarantino, ktorý tvorí v duchu jednoduchosti najmä statické zábery.



Obr.8 Ukážky úvodných titulkov k filmu SEVEN

Úvodné titulky k filmu SEVEN, za ktorými stojí spomínaný David Fincher. Ide o kultový americký thriller, ktorý čerpá inšpiráciu v siedmych smrteľných hriechoch. Zaujímavosťou je, že v úvode nie sú použité nijaké digitálne triky. Úvod presne spĺňa svoju úlohu zaujať diváka, upriamiť jeho pozornosť, predstaviť atmosféru filmu a to všetko so zatajeným dychom. Čo sa týka spracovania, dôraz je kladený na roztrásené, rozpité a akoby nahodilo načmárané písmo. To je neustále v pohybe a prestriháva sa v nepravidelných intervaloch s detailnými video zábermi. V tomto prípade ide o jedinečné načasovanie, kedy sa divák môže striedavo sústrediť na text a na samotný obrazový dej. Nepravidelný chaotický prestrih podporuje tajomnosť a zvedavosť.



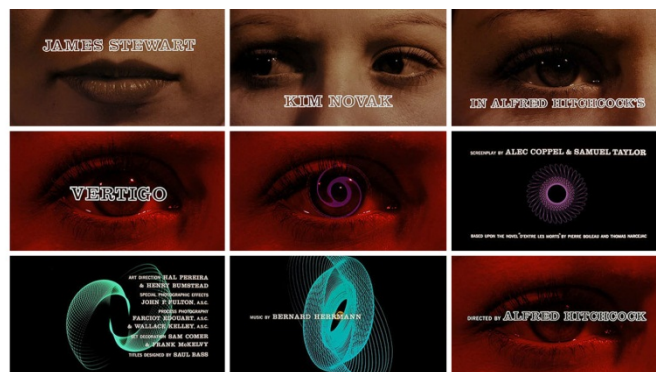
Obr.9 Ukážky úvodných titulkov k filmu Chyť ma, ak to dokážeš

Film Chyt' ma, ak to dokážeš od Stevena Spielberga sa radí do drámy, komédie a krimi. Celá animácia vystihuje hlavnú podstatu a mierne predpovedá dej. Vektorové spracovanie, obmedzená farebnosť, práca s čiernym priestorom, využívanie vertikálnych čiar, postupne miznúci a objavujúci text tvorí výborne zosúladený celok.



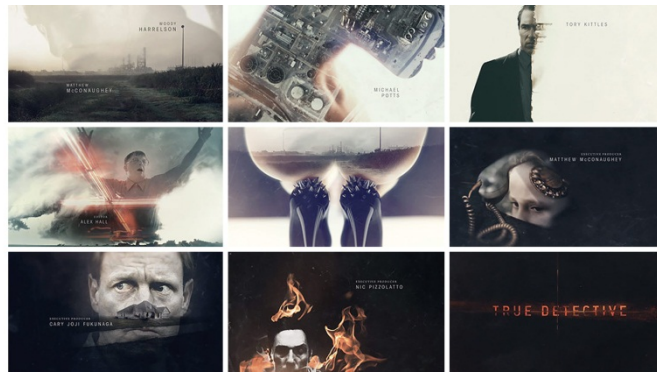
Obr.10 Ukážky úvodných titulkov k filmu Skyfall

Úvod pre film Skyfall je preplnenými vizuálnymi efektmi a pomocou 3d grafiky je to pas-tva pre oči diváka. Zážitok umocňuje ženský hlas v pozadí. Písmo je tenkého rezu a nie je ani veľkých rozmerov. Napriek tomu a vďaka vhodnému umiestneniu sú texty výrazné a neprehliadnuteľné.



Obr.11 Ukážky úvodných titulkov k filmu Vertigo

Vertigo, režírované Alfredom Hitchcockom, je ďalšia výborná ukážka z roku 1958. Dnes môže pôsobiť jednoducho či pomerne obyčajne. Na tú dobu to bol však obrovský počín. Na začiatku sa nám ukazuje ženská tvár, jej detaily a tie prechádzajú do počítačovej ani-mácie, ktorá je abstraktná.



Obr.12 Ukážky úvodných titulkov k seriálu *Temný prípad*

True Detectives, v preklade *Temný prípad*, je populárny seriál posledných rokov. Úvodné spracovanie je výborné a vizuálne podané. Krátke zábery postáv sú abstrahované v kolážach s priestorom, kde sa seriál odohráva. Obrazy do seba dokonalo zapadajú. Napriek kombinácií záberov a počítačovým efektom všetko pôsobí čisto, príjemne a veľmi zaujímavo.

5.2 Pablo Ferro

Pablo Ferro je umelec a grafický dizajnér, ktorý výrazne ovplyvnil a rozvinul dizajn filmových titulkov a tiež pozmenil film ako taký, ale aj televíziu, animáciu, reklamu, romány a detské knihy. Do jeho diel patria: *Dr. Strangelove*, *The thomas Crown Affrair 1968*, *Bullitt*, *The Addams Family*, *Men In black* a veľa iných.



Obr.13 Ukážky úvodných titulkov k filmu *Muži v čiernom*

Pri titulkoch pre film *Muži v čiernom* je dominantné autorské písmo bielej farby tenkého rezu. Texty sú rôznorodo usporiadané a sú statické. V pozadí sa odohráva úvod filmu, ktorý je potlačený do tmavých farieb. Táto kombinácia je výborná pre diváka, ktorý v pokoji vníma dej a zároveň sleduje aj textovú informáciu.



Obr.14 Ukážky úvodných titulkov k filmu *Dr. Divnovláška...*

Čiernobiely počín *Dr. Divnovláška* alebo ako som sa naučil nerobiť si starosti a mať rád bombu, je vojnový film. V úvode pozorujeme pomerne jednoduché zábery oblakov a lietadiel. Tie sú doplnené autorským písmom, ktoré je hravo umiestnené raz v priestore s ohľadom na kompozíciu, inokedy je text fullscreen.

6 ILUSTRÁCIA – AKO ĎALŠÍ STAVEBNÝ KAMENŤ

„V odbore ilustrácie dnes zavládla takmer revolúcia. Mladí i starí, učitelia i odborníci volajú po príručke pre výučbu nových metód.“ – Henry Blackburn [8]

O ilustráciu je stále veľký záujem aj dnes. Či už sa jedná o detské knižky, grafické romány, animácie, počítačové hry, plagáty, obalový dizajn, pohľadnice, street art, módu, dizajn, hračky, reklamu či médiá a internet. Ilustrácie sú populárne a často využívané. Sú založené na rôznych konceptoch, príbehoch, inšpiráciách a sú vytvorené za pomoci širokej škály techník - či už tých tradičných alebo digitálnych. Ich obsah nás môže poučovať, informovať, ironizovať, baviť, provokovať, vzdelávať, upozorňovať alebo pútať. Tiež môže fungovať ako impulz k porozumeniu spoločnosti či impulz k zmene vnímania nejakej témy. Môže vzbudiť záujem a vyzvať, aby ľudia uvažovali v iných súvislostiach.

Ilustrácia vďaka ďalším a ďalším pracovným postupom a technológiám rozvíja trh. Pri tvorbe alebo výbere vhodnej ilustrácie musíme dbať na to, komu by mala slúžiť a aký má mať na divákov účinok. Je potrebné si definovať cieľovú skupinu ľudí, aké majú záujmy, čo sa od celého projektu očakáva, v akej téme si ho predstavujeme, s akým obsahom a s akým dosahom. Pri tvorbe je úlohou autora vložiť do nej vlastnú osobnosť a štýl. Ilustrácie sú častokrát kombinované s textom. Vtedy sa autor môže hrať so slovami a obrazovou asociáciou.

Skica je predbežná kresba. Je to zaznamenávanie možných riešení, návrhov, miesto vyhradené pre úvahu a postrehy. Tie dostávajú konkrétnejšie rysy. Pri skicovaní sa autor môže uvoľniť a experimentovať. Jeho prvotná predstava riešenia môže byť mylná, a tak hľadá rozličné prístupy. V tejto fáze sa robia pokusy s materiálmi a s pracovnou technikou.

Ilustrácia je kombinácia kresby alebo maľby s nápadmi a obsahom. Je to kľúčový prostriedok vizuálneho myslenia. Za pomoci kresby môžeme reprodukovať svet okolo nás a zároveň modelovať svet vlastný, autorský. Pri kreslení zachycujeme myšlienky, pocity, emócie, nápady. Pri tomto procese cítime, hľadáme, improvizujeme, skúšame, mýlime sa, rozmýšľame, dizajnujeme, meníme a v neposlednom rade komunikujeme.

Ilustrácia sa teší stále väčšej a väčšej pozornosti a postupne predbieha aj fotografiu. Čo sa týka popularity, vracajú sa dekoratívne vzory, výrazné línie. Avšak vzhľadom na dnešnú dobu a možnosti existuje mnoho názorov na to, čo je práve v kurze.

„Na rozdiel od maliara, je cieľom ilustrátora vyrozprávať príbeh.“ Norman Rockwell – americký ilustrátor. [6] Príbeh sa podáva jednoduchšie, ak sú súčasťou obrazy. Tie vytvárajú prostredie. Správne použité ilustrácie sú napríklad v grafických románoch alebo komiksoch. Medzi prvé ilustrované príbehy patria Gulliverove cesty a Robinson Crusoe.

V ilustrátorskej tvorbe sa dnes už používa kombinácia všetkého. Ručne vytvorené obrazy sú momentálne znovu trendy, aj keď základným nástrojom na tvorbu sa stáva počítač. Či už ide o vznik, doladenie alebo konečné odoslanie diela. Dnešní kreatívci si z prístupov k práci môžu len vyberať. Využitie klasických grafických techník, maľby či kresby rôznymi technikami, inšpirácia objektmi, fotografiami, využitie dreva, látky, ústrižkov a iných techník v kombinácii s digitálnym spracovaním za pomoci grafických počítačových programov. Pri digitálnom spracovaní sa dá taktiež postupovať inštinktívne a spontánne. Pri tvorbe sa často pracuje za pomoci grafického tabletu, skenera, tlačiarne či fotoaparátu.

6.1 Portrét a karikatúra

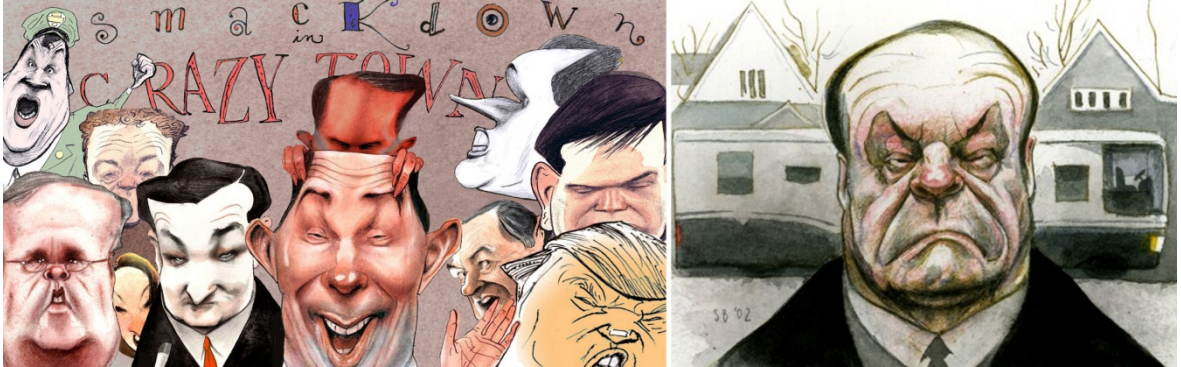
Portrét je základný žáner vo výtvarnom umení. Je to snaha o zachytenie niekoho podoby tváre a zachytenie aktuálnej emócie. To všetko je ovplyvnené autorovým uhl'om pohľadu a jeho cieľom, ako má dané dielo pôsobiť a do akej úlohy ho chceme postaviť. Základ portrétu je výraz modelu, ktorý môže znázorňovať radosť, znudenie, smútok, bolesť, odhodlanie, smiech, zmyslenie a iné. Výrazu napomáhajú zvolené farby a osvetlenie.

„Každý portrét maľovaný s citom je portrétom umelca, nie jeho modelu.“- Oscar Wilde - románe Doriána Greya (1891) [7]

Naproti emotívnemu portrétu stojí ironizujúca karikatúra. Tá vykresľuje najvýraznejšie rysy portrétovanej osoby, pričom sa snaží jej podobu zanechať. Je vykresľovaná za pomoci humoru, môže pôsobiť vtipne až silene. Pomocou zvýraznených tvarov znázorňujeme nielen podobu osoby, ale aj jej charakter a ducha.

Karikatúra sa používa napríklad pre vyjadrenie politickej alebo spoločenskej situácie. Takéto vyjadrenie je založené na irónii a kritickom pohľade. Anglicko a Francúzsko patrili do popredia spoločenských karikatúr. Známymi karikaturistami sú George Cruikshank, Thomas Rowlandson, James Gillray, Honoré Daumier, Charles Philipon a George Grosz. Ich diela boli väčšinou naplnené strachom, biedou, zveličeniami, úzkosťou a krivdou. V dielach sa ironizovali politici, diktátori, známe osobnosti či duchovní. Dnes sú tieto diela súčasťou

našej vizuálnej kultúry. Z printového média sa rozšírili aj do televízie a na internet. Ako príklad dnešného karikaturistu uvádzam Steva Bella pre spravodajský portál Guardian alebo Steva Brodnera pre New Yorker.



Obr.15 Ukážky karikatúr od S. Brodnera

7 ZHRNUTIE TEORETICKEJ PRÁCE

Cieľom mojej bakalárskej práce je vytvoriť Zbierku básní online. Zvolila som web ako formu, vďaka ktorej sa poézia bude jednoduchšie šíriť medzi ľuďmi. Mojou snahou bude opäť oživiť poéziu. Vybrané básne, ktoré chcem publikovať, sú básne vytvorené mladou autorkou. Zbierka bude obsahovať približne 10 rôznych básničiek. Básne sú strohé, výstižné, opisujú svet a vzťahy okolo nás. Sú preplnené emóciami a pocitmi. Vzhľadom na to, že nepôjde o printovú publikáciu ale o experimentálny web, chcela by som využiť to, čo je pre digitálne prostredie charakteristické - pohyb.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

8 STANOVENIE CIEĽOV A POSTUPU PRI PRÁCI

Každý projekt začína vedomým alebo nevedomým určením, ako sa bude práca po krokoch formovať a vyvíjať. Je prirodzené stanoviť si určitý postup, o to viac, ak pracujeme pre druhú osobu. Čím podrobnejšie si definujeme cieľ, tým pravdepodobnejšie je, že budeme v riešení úspešnejší.

8.1 Cieľ práce, cieľová skupina

Cieľom mojej bakalárskej práce je vytvoriť jedinečný relaxačný, oddychový a estetický projekt, ktorý má mať formu webu. Chcela by som návštevníkom poskytnúť priestor na spomalenie, vypnutie a mentálne rozptýlenie. Chcem dosiahnuť, aby mali možnosť využiť svoj voľný čas viac kultúrne. Opätovne oživiť poéziu v online priestore, priblížiť ju ľuďom dnešnej doby a motivovať ich k čítaniu. Potešilo by ma, ak by čitatelia porozumeli nielen samotným básňam ale aj môjmu zámeru vytvoriť tento projekt.

Web má mať príjemnú atmosféru, tá je dotvorená ilustráciami a pohybom, vďaka ktorému vystihnem obsah daných básní.

Cieľovú skupinu som definovala ako mladých ľudí od 15 do 30 rokov života. Predpokladám, že práve oni sú maximálne zasiahnutí technologickým vývojom a najviac pociťujú aj rýchlosť doby. Preto si myslím, že tento projekt je pre nich vhodne určený, či už po obsahovej stránke básní, alebo kvôli posilneniu samotnej činnosti čítania. Definovaná cieľová skupina výrazne ovplyvnila dizajn projektu vzhľadom na fakt, že som sa im chcela svojím projektom čo najviac priblížiť. Myslím si, že mi výrazne pomohol môj vek, pretože sa v charakteristickej skupine sama nachádzam. Vedela som si približne predstaviť záujmy a vkus vytipovanej skupiny čitateľov a ich postoj k životu.

8.2 Postup pri práci

K postupu práce neodmysliteľne patrí predchádzajúca rešerš a analýza práce. Na základe nadobudnutých informácií sa postup stanovuje jednoduchšie. Je to proces vyskladaný z krokov, malých alebo zásadných v ich nadväznosti na seba.

Čas je důležitý a bolo mojou prioritou si prácu rozvrhnúť do viacerých časových etáp. Nedá mi nespomenúť, že niektoré kroky trvali dlhšie ako boli pôvodne plánované. Vyskytli sa situácie, v ktorých sa riešenie nenašlo ihneď a musela som zhodnotiť všetky dostupné možnosti. Stalo sa to napríklad pri hľadaní správnych tvarov, výrazu pri ilustráciách alebo možnom rozhýbaní tvarov v konečných animáciách. Vtedy trvala práca oveľa dlhšie, než som pôvodne plánovala, v týchto prípadoch môj postup nezodpovedal mojej predstave.

Práca začínala rešeršou, zberom informácií o online poézii, o digitálnych poetoch, o skúmaní pohybu, písma a filmových titulkov. To všetko mi pomohlo sceliť si myšlienky a presnejšie si definovať zadanie. Ďalej som sa snažila porozumieť básňam, preložiť si ich, hľadať nové asociácie, skrytý príbeh v obsahu, kľúčové slová. Neskôr som skicovala kresby, možné storyboardy a kreslila som ilustrácie pomocou grafického tabletu, vo finálnej fáze som rozanimovala tvary do konečných animácií, ktoré naplnili obsah môjho webu.

Celý proces je možné zhrnúť do nasledovných častí: spresnenie zadania, rešerš a analýza, skicovanie ilustrácií, tvorenie storyboardov, tvorenie animácií a ucelenie celého projektu.

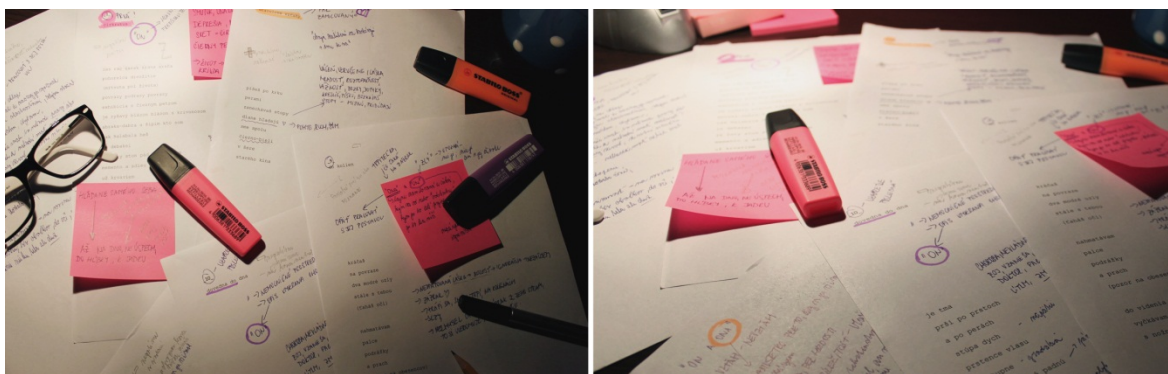
9 REALIZÁCIA PROJEKTU

Vyberám tie najpodstatnejšie kroky, ktoré boli pre mňa významné pri tvorbe celého projektu. Bližšie rozoberiem moje myšlienkové pochody, pocity a úskalia, ktoré boli spojené s projektom. Budem sa snažiť vystihnúť hlavnú myšlienku, s ktorou bola práca tvorená.

9.1 Pochopenie textu

V prvej časti práce som zozbierala od autorky všetky básne, ktoré spolu súviseli či už obdobím vzniku, štýlom písania alebo témami. Ako nezainteresovaný čitateľ poézie som si básne musela nielen prečítať, ale snažila som sa im aj porozumieť. V rámci porozumenia obsahu som si k textom písala poznámky. Išlo buď o autorkine vysvetlenia, chcené zdedenie, ale aj moje osobné postrehy a prvé impulzy, ktoré vo mne báseň evokovala - pocity, asociácie, kľúčové a súvisiace postrehy. Často sa rovnaké slová objavovali pri viacerých textoch. Vybraným básňam som sa snažila priradiť poradie tak, aby na seba obsahovo nadväzovali. Aj to mi pomohlo udržať projekt v rovnakej forme.

Popri vypisovaní všetkých podstatných a prínosných informácií som si zároveň začala vymedzovať moje očakávania od projektu a navrhovať vhodné riešenia. Bližšie som si špecifikovala zadanie a smer, akým sa chcem uberať. Bola to fáza hľadania použiteľných nápadov.

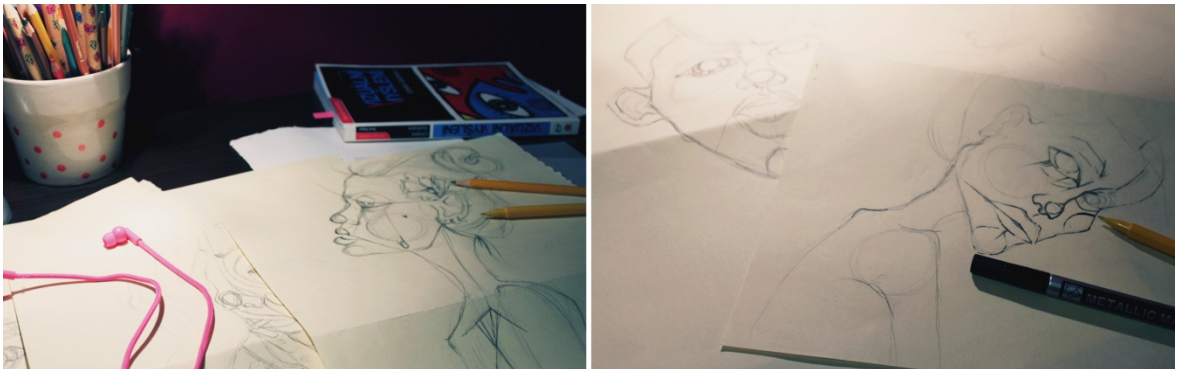


Obr.16 Ukážka procesu pochopenia textov

9.2 Hľadanie podoby ilustrácie

Obsah básní sa točí okolo ľudí, vzťahov, bežného života a pocitov ako je strach, túžba, odmietnutie, láska, smrť, zvyk. Rozhodla som sa pre každú báseň vytvoriť jednu samostat-

nú dominantnú ilustráciu podoby človeka. Zväčša ide o karikatúrne zobrazenie tváre s určitou vystihujúcou emóciou.



Obr.17 Ukážka procesu hľadania podoby ilustrácie



Obr.17 Ukážky prvotných skíc v ceruzke

Čo sa týka vývoja kresby, všetkému predchádzalo skicovanie v ceruzke a veľmi veľa pokreslených papierov. V procese navrhovania som si ujasnila, že ilustrácie musia mať jednoduchú podobu, aby sa mohli ľahšie rozanimovať v ďalšom kroku práce. Rozkreslila som ich v jednoduchých obrysoch s použitím čiernej farby. Farebný akcent sa objaví až v animácii, kedy daný efekt podporí buď výraz alebo myšlienku, respektíve bude mať iba funkciu oživenia.

Napriek tomu, že som mala určitú predstavu, ako by mali ilustrácie vyzerat' a fungovať, aby sa s nimi dalo ďalej pracovať, trvalo mi dlhšiu dobu nájsť finálnu podobu štylizácie. Niektoré skice boli málo výtvarné, iné boli prehnane komplikované, niektoré jednoducho nepekné. Čo sa týka typu spracovania, skúšala som obrys tvoriť vo vektorovej grafike ale tento počín som zamietla a ostala som verná grafickému tabletu. Chcela som, aby ilustrácia

vyznela smelo, kultivovane, bola zmysluplná, zasadená do príbehu a vzbudzovala určitú emóciu.



Obr.19 Ukážky skíc vytvorených na tablete

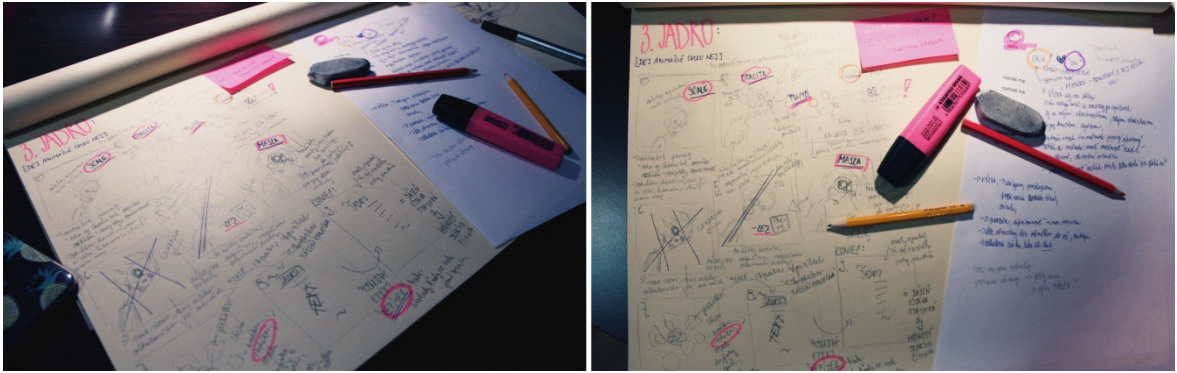
Ilustrácia ako časť komerčného umenia má fungovať v tomto prípade ako impulz k porozumeniu spoločnosti. Má napomôcť ľuďom aby uvažovali inak, a aby sa hlbšie zaujímali o danú tému, o poéziu a literatúru celkovo.

„Maľujem veci tak, ako ich chápem, nie tak, ako ich vidím.“ Pablo Picasso (1959) [8]

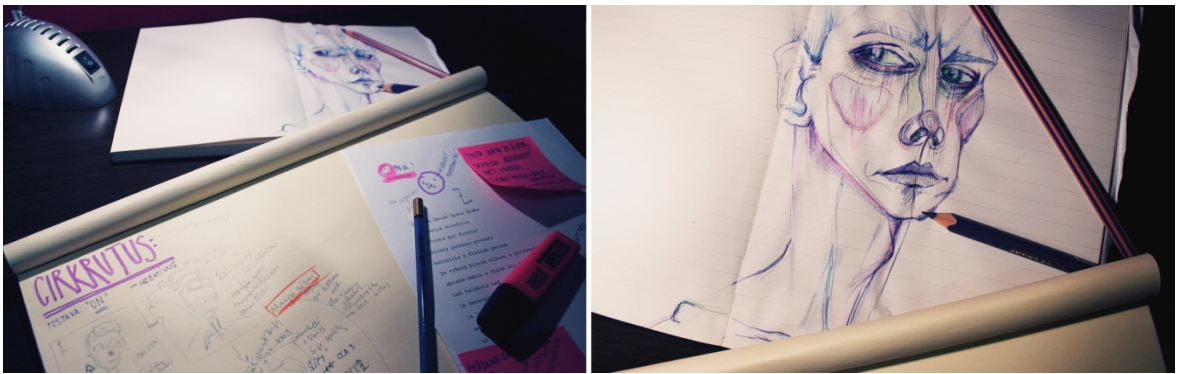
9.3 Práca s pohybom

Po nájdení vyhovujúceho štýlu kresby som prešla k navrhnutiu a rozkresleniu možného dejú animácie.

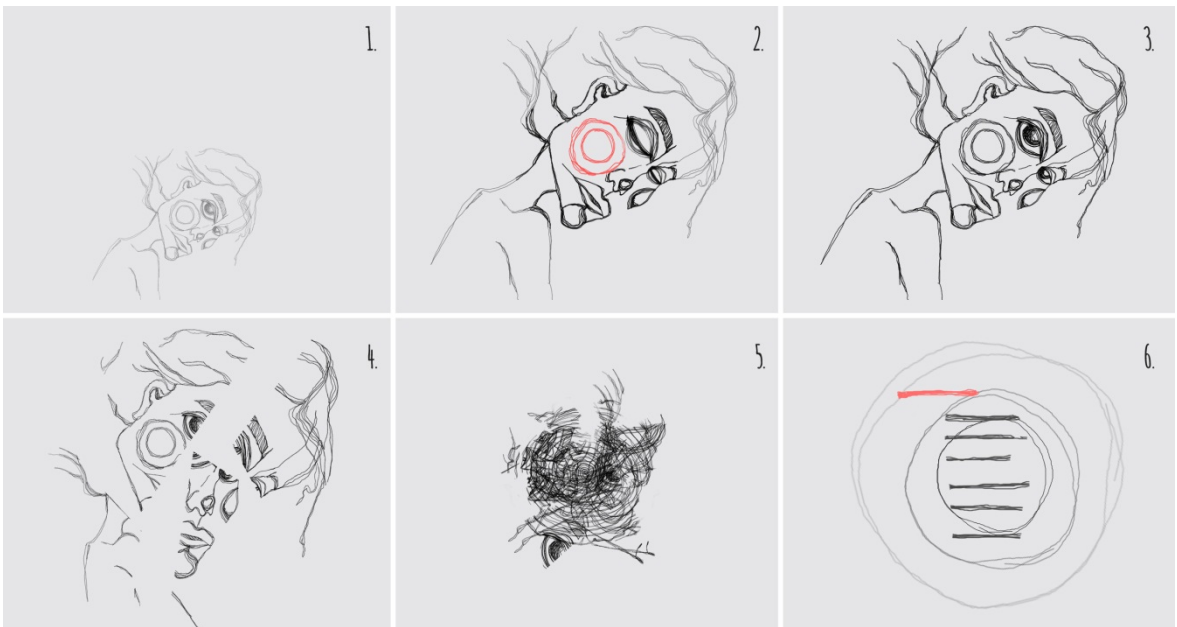
Začala som vytvárať storyboardy, ktoré boli kreslené v jednotnom štýle. Koncept animácie je zložený z dvoch častí. V prvej časti sa odanimuje krátky príbeh ako predzvesť o motíve danej básne. Druhá časť je objavenie textu básne. Tento princíp by mal fungovať vzhľadom na fakt, že prvá časť animácie má diváka zaujať a vtiahnuť ho do deja. Na samotný text má už čitateľ vyhraný neobmedzený čas, text nikam nemizne, zostáva statický. To je osožné, pretože každý si ho môže prečítať, interpretovať vlastným tempom. Môže ho čítať dookola a neobmedzene.



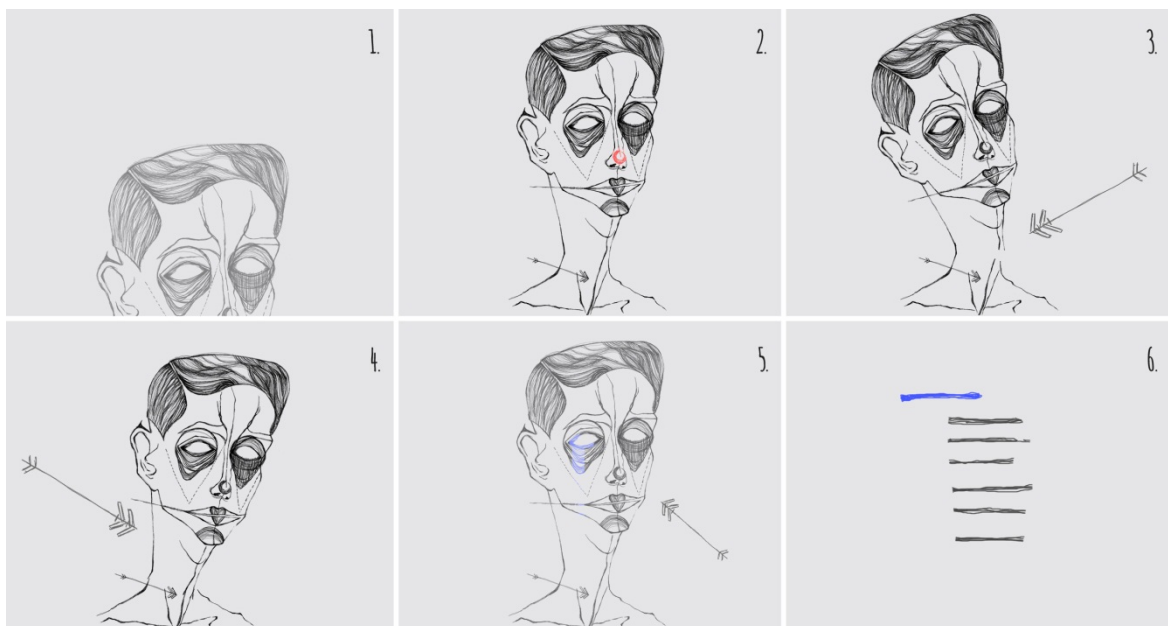
Obr.20 Ukázky skicovanie storybordu



Obr.21 Ukázky skicovanie storybordu



Obr.22 Ukážka storybordu



Obr.23 Ukážka storybordu



Obr.24 Ukážky typografického spracovania básní

Pri tvorbe animácií som pracovala v programe Adobe After Effect. Práci predchádzalo aj sledovanie video tutoriálov z internetu. Naučila som sa nové typy animácií, napríklad rozpíjanie tvarov, ich rôznu deformáciu či vytvorenie efektu dymu.

V tejto časti ma veľmi ovplyvnili naštudované poznatky z oblasti filmových titulkov. Snažila som navrhnúť krátke, výstižné deje, ktoré napomôžu dotvoriť či už významom alebo emóciou daný príbeh básne.

Čo sa týka výberu písma, pre verše som zvolila serifové písmo, vzhľadom na to, že k poézii ako takej mi je bližšie. Ako nadpisový font som zvolila výraznejší modernejší font i rez.

Pri kreslení jednotlivých častí animácií som využívala vizuálnu metaforu, kreslila som skryté možné podobnosti. Išlo mi o emotívne zobrazenie básničiek. Je to hra s tvarmi, kompozíciou, textom a obsahom. Ilustrácie sú menné a majú pôsobiť flexibilne. Obrazy sa menia v závislosti od pointy. Animácia v súvislostiach je niečo ako hrubá kreslená interpretácia básne.

9.4 Finálna podoba práce

Od začiatku mal projekt zadanú podobu experimentálneho webu. Najmä preto, aby bol ľahšie šírený a dostupný ľuďom cieľovej kategórie. Vzhľadom na obtiažnosť a problematiku s programovaním stránky s takýmto obsahom, som sa rozhodla vložiť animácie na web formou videa. Okrem rozhýbaných básničiek môžeme na webe nájsť aj informácie o autorke. Z praktického hľadiska má web funkciu zábavy a oddychu.

ZÁVER

V závere práce môžem zhodnotiť, že projekt dostal požadovanú formu. Pevne verím, že vzbudí záujem u tých, ktorí ešte stále majú vzťah k čítaniu a k poézii, ale aj u mladých čitateľov, ktorých web zaujme z digitálneho a estetického hľadiska. Taktiež si myslím, že som splnila sebou vytýčený cieľ a pokúsila som sa priniesť poéziu do súčasného života. Vytvorila som online miesto pre ľudí dnešnej doby, aby mali príležitosť vyplniť si svoju voľnú chvíľu trochu inak, nezvyčajne. Vytvorit' jednoduchší kontakt s takouto formou umenia. Verím, že sa návštevníci zamyslia nielen nad textom básne, ale aj nad kresleným obsahom. Chcela by som, aby návšteva stránky bola pre nich osožná, a aby im spríjemnila daný moment, chvíľu, deň.

V neposlednom rade verím, že celý projekt potešil hlavne autorku básní. Dúfam, že je s výsledkom spokojná, a že jej web môže slúžiť ako prezentácia tvorby a ako pamiatka na dobu tvorby spomínaných básní.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- [1] *Edutopia*: [online] *Digital poetry*. 2016 [cit. 2012-02-04] Dostupné z:
<http://www.edutopia.org/blog/digital-poetry-terry-heick>
- [2] ANDERSON, Stephen P. *Přitažlivý interaktivní design: jak vytvářet uživatelsky přívětivé produkty*. V Brně: Computer Press, 2012, ISBN 978-80-251-3722-2.
- [3] WIGAR, Mark. *Vizuální myšlení, Umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010, ISBN 978-80-251-2970-8.
- [4] HILLNER, Matthias. *Virtual typography*. Lausanne, Worthing : AVA Academia, 2009, ISBN 978-2-940373-99-4
- [5] WIGAR, Mark. *Vizuální myšlení, Umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010, ISBN 978-80-251-2970-8.
- [6] WIGAR, Mark. *Vizuální myšlení, Umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010, ISBN 978-80-251-2970-8.
- [7] WILDE, Oscar. *Portrét Doriána Graya*. Ikar, 2012, ISBN 978-80-551-2815-3
- [8] WIGAR, Mark. *Vizuální myšlení, Umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010, ISBN 978-80-251-2970-8.
- BHASKARAN, *Laskshmi*. *Design Publikací*. V Praze: Slovart, 2007, ISBN 978-80-7209-993-1
- AMBROSE, Gavin. *Designové myšlení*. Brno: Computer Press, 2011, ISBN 978-80-251-3245-6
- KOČIČKA, Pavel. *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2004, ISBN 80-251-0232-7
- BEDŘICHOVÁ, Jana. *Počítačová typografie a sazba*. Praha: Oeconomica, 2013, ISBN 978-80-245-1946-3
- HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. Brno: Computer press, 2008, ISBN 978-80-251-2166-5

LASS, Andrew. *Od tisku k webu*. Brno: Rektorát Masarykovy univerzity, 2008

ISBN: 978-80-210-4785-3

Poetry beyond text: [online] *Digital poetry*. Dostupné z:

<http://www.poetrybeyondtext.org/digital-poetry.html>

I love poetry: [online] *What Is E-Poetry?*. 2015 Dostupné z:

<http://www.ilovepoetry.com/?p=11968>

Wikipedia: the free encyclopedia [online]. *Pablo Ferro*, Dostupné z:

http://en.wikipedia.org/wiki/Pablo_Ferro

eQuark: [online]. *Počítačová poézia posunula latku žánru*, Dostupné z:

<http://www.equark.sk/index.php?cl=article&iid=360>

ZOZNAM OBRÁZKOV

- Obr.1 Ukážky online literárnych portálov, str.13*
- Obr.2 Ukážka J. Nelsonovej webovej stránky www.secrettechnology.com, str.15*
- Obr.3 Ukážka J. Nelsonovej webovej stránky www.secrettechnology.com/death/deathspin.htm, str.15*
- Obr.4 Ukážka T. Swissa webovej stránky www.bailiwick.lib.uiowa.edu/swiss/narrative/, str.16*
- Obr.5 Ukážky výberu Apollinaireho tvorby, str.20*
- Obr.6 Ukážky spracovania tlačovín skupiny DE STIJL, str.21*
- Obr.7 Ukážky z výberu časopisu Emigre, str.21*
- Obr.8 Ukážky úvodných titulkov k filmu SEVEN, str.25*
- Obr.9 Ukážky úvodných titulkov k filmu Chyť ma, ak to dokážeš str.25*
- Obr.10 Ukážky úvodných titulkov k filmu Skyfall, str.26*
- Obr.11 Ukážky úvodných titulkov k filmu Vertigo, str.26*
- Obr.12 Ukážky úvodných titulkov k seriálu Temný prípad, str.27*
- Obr.13 Ukážky úvodných titulkov k filmu Muži v čiernom, str.27*
- Obr.14 Ukážky úvodných titulkov k filmu Dr. Divnovláska..., str.28*
- Obr.15 Ukážky karikatúr od S. Brodnera, str.31*
- Obr.16 Ukážka procesu pochopenia textov, str.36*
- Obr.17 Ukážka procesu hľadania podoby ilustrácie, str.37*
- Obr.18 Ukážky prvotných skíc v ceruzke, str.37*
- Obr.19 Ukážky skíc vytvorených na tablete, str.38*
- Obr.20 Ukážky skicovanie storyboardu, str.39*
- Obr.21 Ukážky skicovanie storyboardu, str.39*
- Obr.22 Ukážka storyboardu, str.39*
- Obr.23 Ukážka storyboardu, str.40*
- Obr.24 Ukážky typografického spracovania básní, str.40*

ZOZNAM PRÍLOH

[P1] Obsah dátového CD

PRÍLOHA P I: OBSAH DÁTOVÉHO CD NOSIČA

Priložené CD obsahuje:

- túto prácu vo formátoch PDF a DOC (Adobe Acrobat a Microsoft Word)

