

**„Absurdita“
Komiksový projekt s písmem Agomen**

Kristína Jandová

Bakalářská práce
2014

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav reklamní fotografie a grafiky

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kristína Jandová**
Osobní číslo: **K11425**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **"Absurdita" Komiksový projekt s písmem Agomen**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 15/2010) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část:

historie, inspirace, tvorba písma a jeho použití v kombinaci s ilustrací, historie komiksu, tvůrci komiksů.

2. Praktická část:

komiksový příběh, autorské písmo, digitalizace a vytvoření fontu, aplikace fontu s ilustrací.

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

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

Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:


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

Vedoucí bakalářské práce: doc. Dr. Tomasz Bierkowski

Datum zadání bakalářské práce: 1. listopadu 2013

Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. PaedDr. Jiří Eliška
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu 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 Zlíně13. 12. 2013.....

Jandová Kristína

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 nevydělečně 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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-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 vzdělávacího 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 přihlíží ke vší výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Mojím cieľom bolo vytvoriť netradičný komiks s použitím vlastného písma. Použité písmo priamo súvisí s príbehom komiksu. Príbeh sa odohráva vo vymyslenom meste, kde opisujem „absurdné“ situácie, ktoré nastávajú vzhľadom na mediálnu manipuláciu postáv. Finálna prezentácia je formou „komiksových novín“, kde noviny nie sú priamy cieľ prezentácie, ale je to len forma prezentácie. Písmo ktoré som vytvorila, je zdigitalizované v programe Fontlab studio 5 a je pripravené na používanie. V teoretickej časti sa zaoberám históriou písma a komiksu, súčasnými tvorcami komiksov, ktorý ma inšpirovali a zároveň aj modernými formami gotického písma a jeho negatívneho pôsobenia. Projektová časť popisuje myšlienky, tvorbu a konečný výsledok mojej práce.

Kľúčové slová: komiks, gotické písmo, absurdita, noviny, Fontlab studio 5

ABSTRACT

My goal was to create an unconventional comic book with using my original typeface design. Usage of this typeface is directly related to the story. The story is set in the fictional town, where „absurd“ situations occur due manipulation of the media with characters. Final representation is presented in form of „newspaper comic book“, where newspaper is not direct target of presentation, but only form of presentation. Font that I created was digitized in the program „FontLab Studio 5“ and it is ready for use. Theoretical part deals with history of fonts and comic, contemporary comic book artist who have inspired me and also modern forms of Gothic font and his negative influence. Project section describes the ideas, the creation and the end result of my work.

Keywords: comics, Gothic font, Absurdity, newspaper, Fontlab studio 5

Týmto by som chcela poďakovať pánovi doc. dr. Tomaszovi Bierkowskému nielen za pro-
spešné rady a prístup, ale za veľmi užitočné konzultácie, nový prístup k projektovým prob-
lémom a za odborné vedenie počas môjho zahraničného pobytu v Poľsku.

Ďakujem aj ďalším profesorom, ktorý mi odborne pomáhali a to z pracovne ilustrácie:

ad. dr. Anna Machwic-Adamkiewicz, Karolina Kornek

a z pracovne typografie: mgr. Zofia Oslislo-Piekarska, Agnieszka Małecka-Kwiatkowska

Chcem ešte poďakovať rodine, kamarátom a všetkým čo mi ochotne pomáhali.

Prehlasujem, že predložená bakalárska práca je mojím pôvodným autorským dielom. Všetku literatúru a ďalšie zdroje, z ktorých som pri spracovaní čerpala, v práci riadne citujem a sú uvedené v zozname použitej literatúry. Odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné a vypracované samostatne.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 KOMIKS	11
1.1 CHARAKTERISTIKA KOMIKSU	11
1.2 STRUČNÁ HISTÓRIA KOMIKSU.....	12
1.2.1 Prvý komiks	15
1.2.2 Komiks v Československu	16
1.3 FENOMÉN KOMIKSU.....	20
1.4 UNDERGROUNDOVÝ KOMIKS.....	23
1.5 SÚČASNÝ TVORCOVIA KOMIKSOV	23
1.6 KOMIKSOVÉ NOVINY	28
2 PÍSMO	29
2.1 Z DEJÍN PÍSM.....	29
2.2 KALIGRAFIA	32
2.3 TVORBA PÍSM.....	35
2.3.1 Prečo sa robí font?	35
2.3.2 Časopisecké, alebo novinové písmo.....	35
2.3.3 Ako sa robí font?.....	36
2.4 PÍSMO A ČITATELNOSŤ	37
2.5 KOMBINÁCIA PÍSM A ILUSTRÁCIE.....	37
2.6 NEGATÍVNE PÔSOBENIE GOTICKÉHO PÍSM.....	38
2.7 MODERNÉ FORMY GOTICKÉHO PÍSM.....	39
3 1984	40
II PRAKTICKÁ ČASŤ	41
4 MYŠLIENKY	42
4.1 PRÍBEH	42
4.1 PÍSM.....	46
4.2 INŠPIRÁCIA.....	49
ZÁVER	50
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	51
ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV	52
ZOZNAM OBRÁZKOV	53

ÚVOD

Prvotná forma komiksu existuje už od praveku, kedy ľudia maľovali na steny jaskýň výjavy zo života a lovu zvierat. Postupne sa táto forma vyvíjala od egyptských malieb, cez stredoveké knižné ilustrácie až do podoby ako ju poznáme dnes. Dnes komiks predstavuje veľmi účinný komunikačný nástroj. Môžeme na tvorbu komiksu využiť rôzne techniky, kompozíciu obrázkov s kombináciou písma, ale stále musí komiks byť logický členený a zrozumiteľný ako príbeh.

Už od detstva som bola fascinovaná obrázkovými a kreslenými príbehmi. Nemyslím tým len komiks, ale aj animované filmy a ilustrované knižky. Ku komiksu som sa dostala cez objednávanie časopisov ako *Slniečko*, *Kamarát* a samozrejme aj *Káčer Donald*. Tieto formy boli pre mňa zábavné. Ak knižka neobsahovala ilustrácie, tak som ju ani nezačala čítať. Viac som obľubovala kreslené animované filmy ako príbehy hrané hercami.

V mojej bakalárskej práci sa zapodievam aj tvorbou písma. K tvorbe písma som sa dostala až na vysokej škole. Ako som sa postupne dozvedala o histórii, všetkých pravidlách a o tom ako s malými detailmi dokážeme vytvoriť úplne iný dojem a výsledok, tak ma začala tvorba písma veľmi zaujímať. Hlavne pri tvorbe písma musíme dbať na to, aby sme všetky znaky brali ako jeden celok (skupinu). Všetky znaky sú ako jedna veľká „rodina“, ktorá má spoločné črty, ale každý znak má svoju vlastnú charakteristiku, kde mamou je písmeno „n“ a tatom písmeno „o“. Pretože základ je si najskôr vytvoriť tieto dve písmená. Tieto zásady som sa naučila na workshope v Poľsku s typografom Lukaszom Dziedzicom.

V teoretickej časti popisujem históriu a vývoj komiksu, súčasných autorov, ktorý ma inšpirovali. Opisujem aj existujúce komiksové noviny, ktorými som sa inšpirovala a moja finálna prezentácia bakalárskej práce bude taktiež formou komiksových novín. V ďalšej časti sa zapodievam históriou a tvorbou písma, negatívnou históriou gotického písma a jeho modernými variantmi. V poslednej časti popisujem inšpiráciu literatúrou a to konkrétne Georgeom Orwellom a manipuláciou médií.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 KOMIKS

1.1 Charakteristika komiksu

Pojem komiks pochádza z angličtiny zo skráteného termínu „comic-stres“ a pôvodne to znamenalo komické obrázkové pásy. Komiks je umelecké médium, v ktorom sú za sebou chronologicky usporiadané kresby alebo iné zobrazenia s prípadným sprievodným textom v cielených sekvenciách. Dokopy tak vytvárajú celok, najčastejšie príbeh. Jednému obrázku, ktorý väčšinou zachytáva jeden okamih, sa hovorí *panel*. Podmienkou je, že panely musia byť usporiadané vedľa seba (tým vzniká veľmi dôležitá odlišnosť medzi komiksom a napr. animovaným filmom). Komiks patrí medzi veľmi špecifický umelecký žáner, aj preto ho môžeme nazývať ako „deviate umenie“. Väčšinu času bol tento žáner považovaný za umelecký pokles a bol učebnicovým príkladom gýču. V dnešnej dobe je komiks veľmi dobrým a účinným komunikačným prostriedkom. Komiks má tematicky veľmi širokú škálu a jeho význam je rozhodne umelecký, ale taktiež je považovaný za populárny žáner.

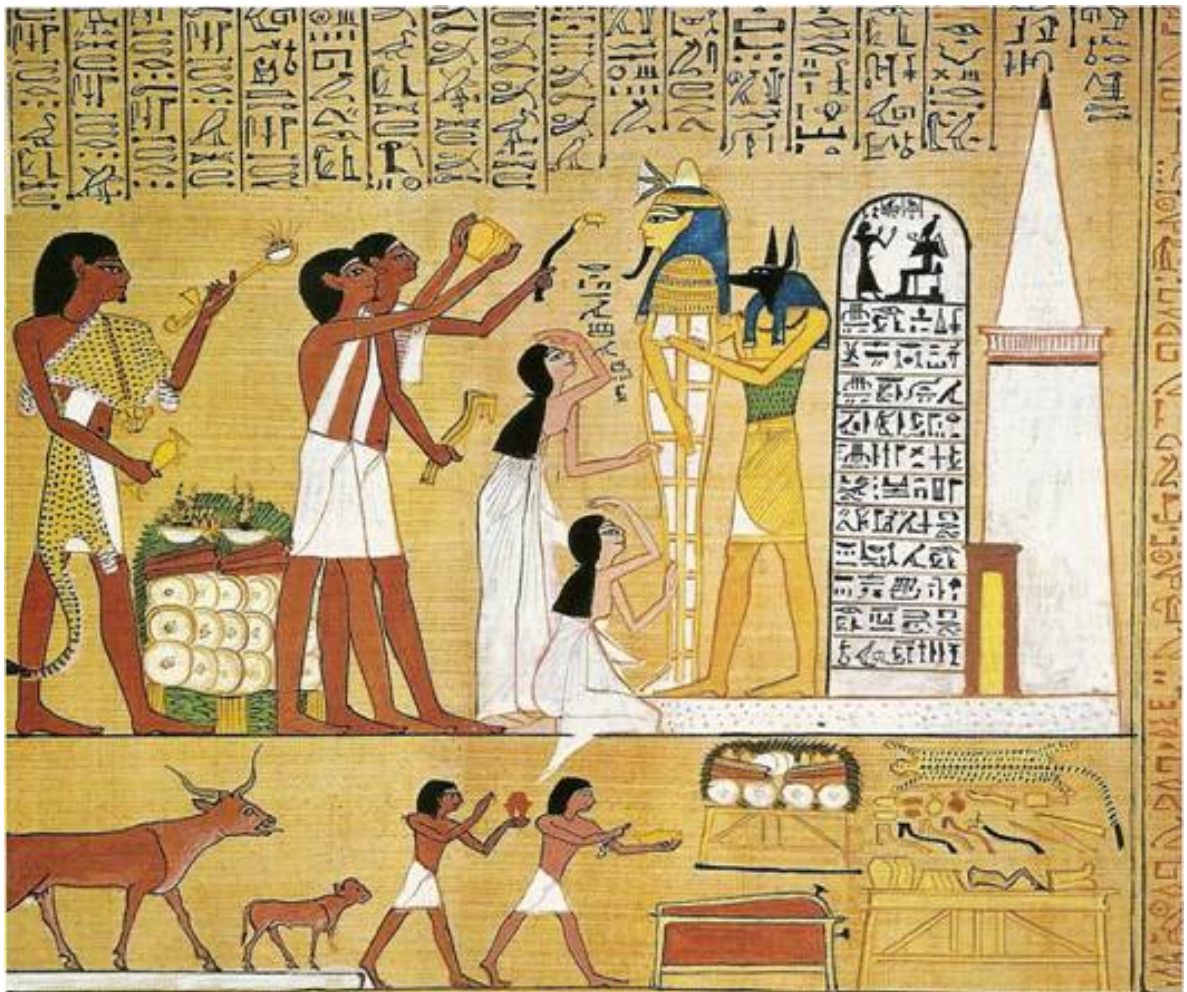
Komiksy sa väčšinou vyznačujú používaním „bublín“ k zobrazeniu hovorenej reči alebo myšlienok, veľmi často sú monológy alebo sprievodné texty rozprávača napísané v obdĺžnikoch vnútri jednotlivých panelov. Tradičným rysom komiksov, ktorý však nie je podmienkou, je tiež využívanie karikatúry, a to prevažne pri zobrazovaní postáv. Americké mainstreamové komiksy sa vyznačujú najväčšou snahou o čo najrealistickejšie zobrazenie postáv a prostredia. V poslednej dobe však pribúda experimentátorov, ktorý tieto tradičné zvyky úmyselne popierajú.

Pokiaľ je komiks krátky (zvyčajne 3–5 panelov), nazýva sa strip (angl. prúžok). Zo slovného spojenia „comic strip“ tiež vzniklo v prvej polovici 20. storočia samotné slovo „comics“, po slovensky sa píše „komiks“. Pokiaľ je na konci slova písané písmeno x, teda comix (popr. komix), býva tým zvyčajne označovaný americký undergroundový komiks, ktorý zažil rozkvet v 60. a 70. rokoch minulého storočia. U komiksu je dominantný vizuálny vnem. Dochádza k spojeniu umenia výtvarného (kresba), literárneho (text) a filmového (fázovanie pohybu). Komiks je niečo ako „čítavé divadlo“, ktoré sa odohráva na papierovom „javisku“ a „divákovi“ je uľahčená orientácia a hrdinovia sú „herci“ s určitými charakteristikami. „*U komiksu hrá práve priestor tú rolu, ktorú u filmu hrá čas.*“¹

¹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu: Understanding comics*. New York: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

1.2 Stručná história komiksu

Komiks, označovaný ako aj „deviate umenie“ môže mať od sto do tisíc rokov, podľa toho, ako tento žáner chápeme. Príbehy zobrazené sériou obrázkov nás sprevádzajú od praveku, kde pravekí ľudia na steny jaskýň poväčšine maľovali výjavy z lovu zvierat. V starovekom Egypte, sa kládol dôraz na jednoduchosť a formalitu. Steny boli bohato zdobené maľbami a hieroglyfmi opisujúcimi život a slávne činy zomretého. Ľudské postavy sa zobrazovali podľa záväznej normy: Hlavu z profilu, oko a telo spredu a nohy opäť z profilu. Nástenné maľby a reliéfy sa nám zachovali najčastejšie v egyptských hrobkách, takže medzi ich obvyklé motívy patria scény z tzv. Knihy mŕtvych alebo obrazy radostného života na druhom svete, tak ako si ho Egypťania predstavovali. Menej časté sú maľby, ktoré pokrývali steny domov a palácov.



Obr.1 Egypt

Napriek rôznym pohľadom môžeme počiatky komiksu hľadať aj v stredoveku. Napríklad výjavy na stĺpe rímskeho cisára Trajana alebo na známej tapisérii z Bayeux. V stredoveku sa ozdobovali aj okná európskych kostolov.



Obr.2 Trajanov stĺp



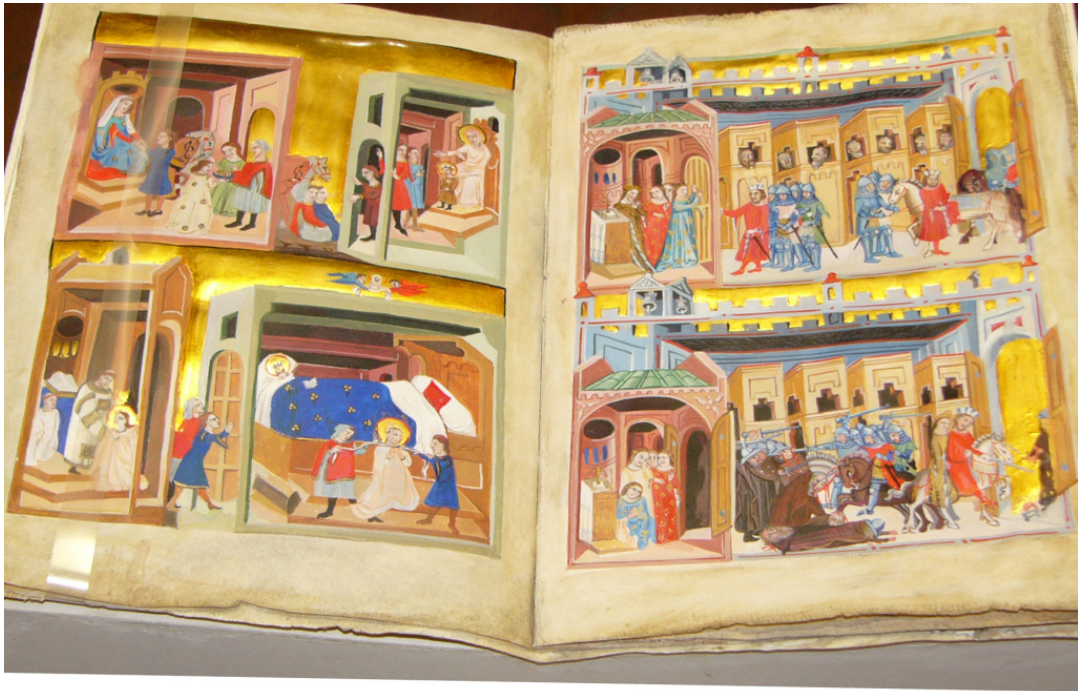
Obr. 3 Tapiséria z Bayeux

Medzi najstaršie aplikácie komiksových pokusov patrí Biblia Svätého Štefana Hardinga z francúzskeho kláštora Cîteaux pri Dijone. Tento svätec bol jednou z význačných osobností rádu cisterciánov. Pochádzal zo stredovekého Anglicka, ale pôsobil vo viacerých krajinách. Do svojej smrti (1134) založil trinásť cisterciánskych kláštorov. Pod jeho vplyvom vznikla aj spomínaná Biblia Svätého Štefana Hardinga.



Obr. 4 Biblia Svätého Štefana Hardinga

Ďalším stredovekým dielom sú Parížske zlomky Dalimilovej kroniky, ktoré môžeme považovať za formu komiksu. Je to najstaršia česky písaná veršovaná kronika. Pochádza zo 14. storočia, záznamy končia rokom 1314, respektíve s dodatkami (najskôr iného autora) až do roku 1325. Podľa svojho najdôležitejšieho zdroja býva označovaná tiež ako Kronika boleslavská. Kronika je anonymná a označenie „Dalimilova“ sa objavuje až v 17. storočí.

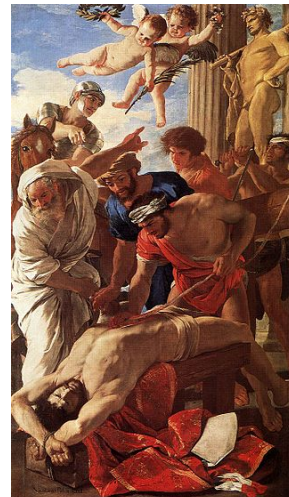


Obr. 5 Dalimilova kronika

Ďalšie diela považované za stredovekú formu komiksu sú od Nicolasa Pousina Utrpenie svätého Erasma a Williama Hogartha Série obrazov Dráha prostitútky a Dráha zhýralca.



Obr. 6 Dráha prostitútky

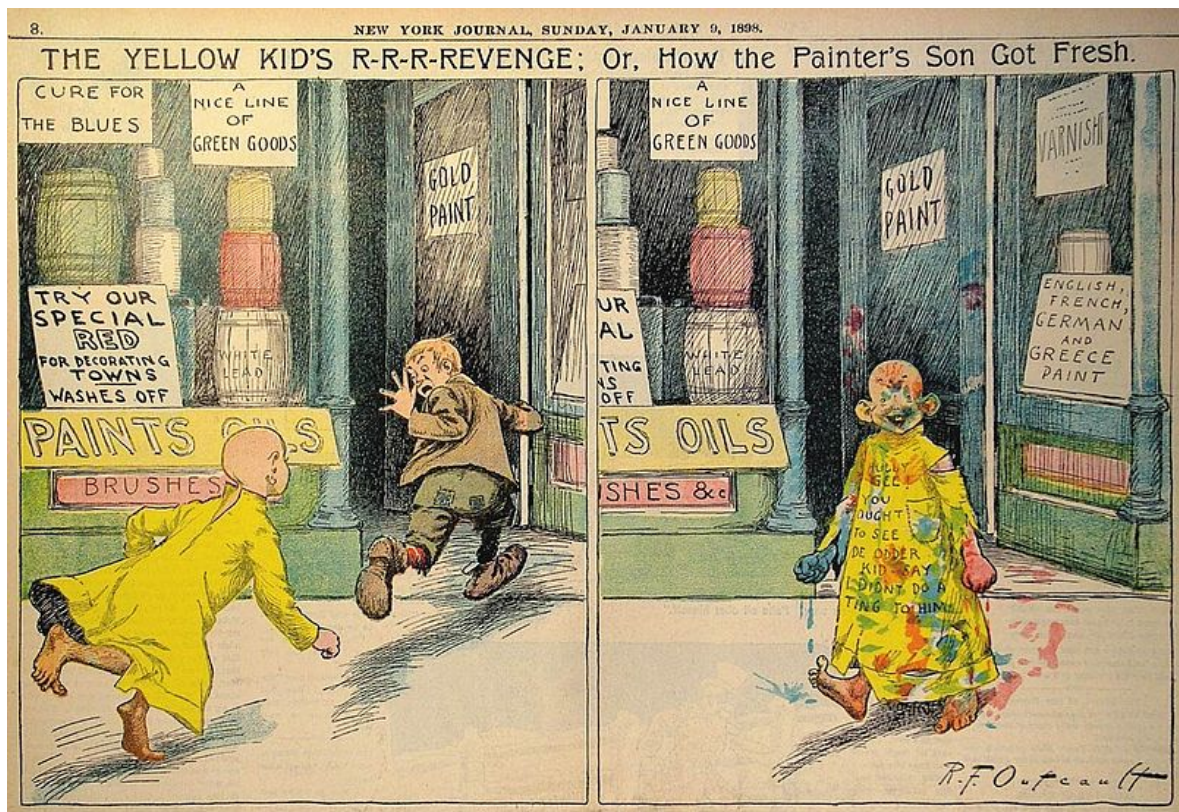


Obr. 7 Utrpenie svätého Erasma

1.2.1 Prvý komiks

Typický komiks dnešného typu vznikol až koncom 19. storočia a rozšíril sa začiatkom 20. storočia. Prvý moderný komiks však vytvoril až v roku 1896 Richard Outcault, keď publikoval v časopise New York World svoj strip Yellow Kid (Žlté dieťa). Dátum 16.2.1896 sa počíta ako „Deň zrodzenia komiksu“.

K všeobecnej popularite komiksu prispelo, že si autor predvídavo zvolil za cieľovú skupinu prisťahovalcov, ktorí vďaka svojim slabým jazykovým znalostiam, ľahko pochopili vtipné príbehy pomocou obrázkov a navyše bol Yellow Kid zasadený do chudobného prostredia, ktoré im bolo taktiež blízke. Nové príbehy sa denne objavovali na poslednej strane novín a čoskoro si vydobyli miesto aj na farebnej dvojstrane nedeľňajšej prílohy.



Obr. 8 Yellow kid

Najrozšírenejšie je čítanie a tvorba komiksov v USA, Japonsku a západnej Európe (najmä v Belgicku a vo Francúzsku), z východnej Európy v Poľsku a krajinách bývalej Juhoslávie. V Japonsku komiksy čítajú všetky aj „elitné“ vrstvy spoločnosti a toto umenie je tam veľmi rozšírené, podobnú tendenciu možno pozorovať aj v iných krajinách ako v Belgicku a vo Francúzsku.

1.2.2 Komiks v Československu

Komiks v Československu je zaujímavá téma. V detskom veku sme si kupovali a objednávali časopisy ako Slniečko, Kamarát. V Slniečku, čo bol detský časopis pre prvý stupeň základnej školy, poväčšine Slovenský špičkový výtvarníci uverejňovali svoje ilustrácie a i keď nešlo o úplne klasické populárne svetové komiksy ako napr. Káčer Donald, ku ktorým som sa dostala neskôr, tak boli pre mňa zaujímavé. V detstve sa mi veľmi páčili aj komiksy populárne ako Káčer Donald, Leví kráľ a všetky príbehy z tvorby Walt Disney (ktoré vychádzali ako animované filmy, ale predávali sa aj komiksové knihy, časopisy). Tieto kresby boli riešené „ľúbivo“ a vytvorené pre čo najväčšie detské publikum. Momentálne si myslím že väčšiu výtvarnosť mali práve slovenský a český výtvarníci. Na Slovensku a v menšej miere v Česku bol pred rokom 1989 (za komunizmu) komiks považovaný za „buržoázne“ a v podstate dekadentné umenie a na Slovensku žiaden dlhší komiks nevyšiel (s pár výnimkami v roku 1969). Išlo fakticky o zakázaný žáner. Komiks bol obmedzený na zábavný doplnok časopisov na pokračovanie (teda „kreslený seriál“ alebo to, čo dnes nazývame „strip“). Jediná forma komiksu „Strip“ bol prípustný iba v humoristicko-satirickom časopise Roháč (Božena Plochánová, Viktor Kubal).

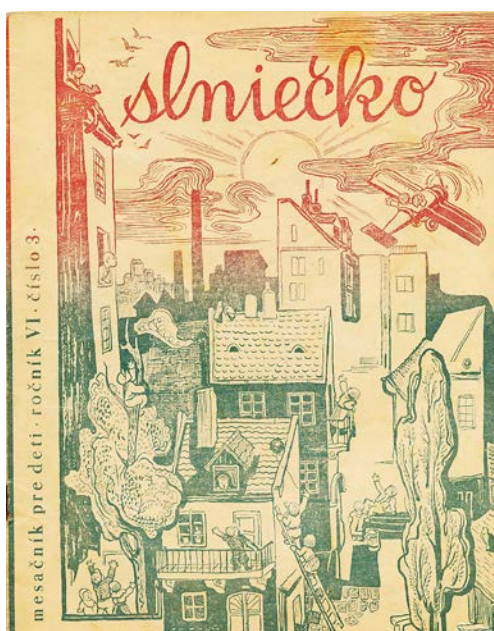


Obr. 9 Časopis Roháč



Obr. 10 Časopis Roháč 2

Prvým komiksovým autorom na Slovensku bol Jozef Schek, ktorý na komiksovú scénu vstúpil v roku 1947 cez stránky humoristického časopisu Šidlo kresleným príbehom Policajt a zlodej. Naša verejnosť ho pozná predovšetkým ako autora Jožinka, ktorý v rokoch 1965 - 1988 vychádzal v časopise Roháč a stal sa najdlhšie uverejňovaným komiksom u nás. Tvorbu Jozefa Scheka možno jednoznačne považovať za základ Slovenského komiksu. Božena Plocháčová, podobne ako J. Schek, dlhé roky kreslila do Roháča svoje príbehy na pokračovanie Bill a Mary, ale obrovskú prácu odvieďla i pre detské časopisy (Včielka, Slniečko a Ohník), pre ktoré nakreslila množstvo detských komiksov s typicky detskými hrdinami.



Obr. 11 Slniečko



Obr. 12 Slniečko 2

V roku 1969 sa zväčša prebrané komiksy zo zahraničia začínajú objavovať v periodikách a prvýkrát vstupuje na slovenskú komiksovú scénu komiksový zošit. Vydavateľstvo Obzor vydáva v rýchлом slede za sebou päť zošitov, ktoré ale grafickou úpravou obálky vôbec nepripomínajú komiks. V tom istom roku vydáva VSS Bratislava v juhoslovanskej licencií tri zošity edície Seriál, ilustrované príbehy: Tarzan, Buffalo Bill a Tri malé prasiatka, ktoré už aj formálnou úpravou sú skutočnými komiksovými zošitmi. Žiaľ, to boli v tejto oblasti aj posledné pokusy, lebo na ďalšie bolo treba čakať ďalších dvadsať rokov. Až do konca osemdesiatych rokov existuje na Slovensku komiks iba v časopise Kamarát, Elektrón, Prúd a časopisy pre najmenších čitateľov ako Ohník, Zornička, Včielka a pod.

Jedným z prvých českých komiksových tvorcov bol karikaturista Ladislav Vlodek. Ten sa vďaka jeho skúsenostiam zo Spojených štátov vyznal v modernom pojatí kreslených seriálov a v dvadsiatych rokoch previedol prostredníctvom časopisu „Koule“ pokus o jeho predstavení v Česku. Tak vznikol k príkladu zaujímavý seriál o prihlúplom chlapcovi Adolfovi (kde Vlodek ako prvý Čech použil v obrázkových príbehoch bubliny). Spoločnosť však zareagovala skôr negatívne, teda sa Vlodek po zvyšok života venoval iným veciam. Ďaleko lepšie boli v Česku prijaté komiksy Josefa Lady, ktorý predstavil veľké množstvo zvieracích hrdinov pre najmenšie deti. Podobne tvoril aj Ondřej Sekora, tvorca krátkych novinových stripov, jeho najväčším úspechom bol Ferdo Mravec, však v detských časopisoch mu vychádzali tiež stripy o kurati Napipi, kapitánovi Animukovi či psovi Rekovi. Radu svojich komiksových hrdinov previedol Sekora v 50. a 60. rokoch do knižnej podoby. Predvojnový časopis Mladý hlasatel, v 30. rokoch predstavil doposiaľ najdlhší český komiksový seriál Rýchle šípy autorov Jaroslava Foglara a dr. Jana Fischera.



Obr. 13 Rýchle šípy

Nová éra sa začala písať v 60. rokoch. Predovšetkým začal v roku 1969 vychádzať komiksový časopis Štvorlístok, ktorý bez prestania vychádza doteraz (43 rokov) a neustále je medzi deťmi populárny. Titulný komiks vytvoril kresliar Jaroslav Němeček a spisovateľka Ljuba Štíplová, neskôr sa pripojili ešte ďalší tvorcovia so svojimi komiksami, z nich mnohé kvalitou isto minimálne dohávajú samotný Štvorlístok. Vedľa autorov Štvorlístku sa však objavil na konci 60. rokov ešte jeden nezávislý kresliar Karol Saudka. Ten nielen je najlepším českým komiksovým autorom v histórii, ale po mnoho rokov taktiež jediným kresliarom, ktorý vytvoril komiksy pre dospelých. Túto skúsenosť získal zo Spojených štátov, čo viedlo k tomu, že komiksy Karola Saudka boli z veľkej časti zakázané.

Tak zaniklo veľa autorových komiksov z 60. a 70. rokov, ako napr. Pepík-Hipík, Lips Tullian a predovšetkým plánovaný cyklus Muriel a anjel Ró, jeho scenáristom bol Miloš Macourek a boli z neho dokončené len prvé dve knihy. Prvá kniha, Muriel a anjeli, patria k najvýznamnejším českým komiksom vôbec. Ďalšia tvorba Karola Saudka bola až do revolúcie napol nelegálna, a preto museli jeho komiksy vychádzať napr. vo spravodajstve Českej speleologickej spoločnosti. V 70. rokoch sa rozvíjal ďalší fenomén, ktorým bola posledná strana časopisu ABC. Pôsobilo tu veľa zaujímavých autorov, ako napr. František Kobík, ktorý sa špecializoval predovšetkým na sci-fi komiksy, ktoré boli vo svojej dobe veľmi mládežou vyhľadávané. Medzi najvýznamnejšie komiksy z časopisu ABC patrí napr. Vzbura mozgov, cyklus Pod lúčmi Žiariaceho či Druhá výprava.

Po roku 1989 sa objavilo mnoho najrôznejších pokusov o komiksové časopisy, ktoré väčšinou skončili neúspechom. Jediným českým periodikom, ktoré prečkalo viac než 10 čísel, sa stala Kométa. Tento časopis vychádzal od roku 1989 do 1992 a objavilo sa v ňom veľké množstvo kvalitných autorov. Časopis síce obsahoval aj klasické kúsky napr. Karola Saudka, ale svoj priestor tu našli aj noví autori. Medzi najznámejšie komiksy v tomto časopise patrí Válka s mloky Jana Štěpánka, Tajemství Enny Jana Patrika Krásného, Mr.Sweet Bohumila Fencla a ďalšie. V časopise Kométa je tiež fakt, že po roku 1989 sa väčšina komiksových autorov snažila nadviazať na tvorbu Karola Saudka. Patrí medzi nich napr. Miroslav Schönberg, Štěpán Mareš, Ervé a ďalší. Autorom tohto obdobia sa všeobecne hovorí "Generace 89". Po zániku Kométy (a s ňou aj ďalšie komiksové periodiká) český komiks na veľa rokov zaspal a na komiksovej scéne zostal len Štvorlístok a disneyovské časopisy od Egmontu, ako je Káčer Donald.

1.3 Fenomén komiksu

Amerika

Dopyt čitateľov po pravidelných stripových prílohách rýchlo stúpala a predovšetkým v dvadsiatych rokoch dvadsiateho storočia prežíval komiks zlatý vek. Tá pravá superhrdinská revolúcia, ale prichádza až s rokmi 1938 a 1939. V týchto pre Európu pohnutých rokoch, vznikajú dve komiksové nakladateľstvá, ktoré zásadným spôsobom určujú ďalšiu budúcnosť kreslených zošitov. Najskôr vzniká DC Comics a svojím prvým počínom sa ihneď trať do čierneho. Na stránkach Action Comicsu zbadá svetlo sveta hrdina s röntgenovým zrakom, nadľudskou silou a zarezanými slipmi. Supermanovi príbehy hltá celý svet. Záujem o ďalších hrdinov rastie.

O rok neskôr ako konkurenčný DC, vzniká nakladateľstvo Marvel. Avšak vtedy sa ešte nevolalo Marvel, ale Timely Publication. Keď mu DC vytrhlo komiksové prvenstvo, tromfol ho Marvel niečím iným, urobil prvý superhrdinský crossover (kombinácia či konfrontácia protagonistov príbehov rôzneho pôvodu) v dejinách komiksu. Definitívnemu rozletu komiksu zabránila druhá svetová vojna.

Po vojne čelil komiks tvrdej kritike puritánskej Ameriky. V roku 1954 vydáva organizácia Comics Magazine Association of America (CMAA) takzvaný Comic-Code. Kódex obsahoval niekoľko hlavných bodov: zločin a porušovanie zákona nemali byť zobrazované spôsobom, ktorý by vzbudzoval sympatie, a polícia a sudcovia nemali byť líčený ako hlúpi a ich práca ako neefektívna. Nemalo byť zobrazované mučenie, násilie a sexuálne vypäté scény. Zakázaný bol vulgárny jazyk a zosmiešňovanie osôb na základe ich rasy alebo náboženstva. (Pospiszyl 2007: 34-39) Ľudia prestávajú mať o komiksy záujem. Zatiaľ čo vydavateľstvo DC sa už na začiatku šesťdesiatych rokov dokázalo z kódexového zovretia vymaniť, Marvel za konkurenciou silne zaostával. Zlom prišiel až v roku 1961, kedy sa začalo najslávnejšie obdobie Marvelu. Na scéne sa objavujú scenárista Stan Lee a maliar Jack Kirby. Títo páni posunuli komiks o miliardu rokov dopredu. Všetka moderná komiksová tvorba vychádza práve od Kirbyho a Stan Lee zase dokázal obdarit' do tej doby čisto jednorozmerné akčné figúry psychológiou. Z jeho hlavy sa zrodili Spider-man, Incredible Hulk, Fantastic Four (fantastická štvorka), X-Men a rada iných slávnych postáv.



Obr. 14 Superhrdinovia



Obr. 15 Kapitán Amerika



Obr. 16 Batman

Japonsko

V japonsku sa masovo rozšírili manga. Manga je japonské slovo pre komiksový štýl kresby. Moderné manga, ako poznáme dnes, začali byť v Japonsku veľmi populárne po 2.svetovej vojne, kedy Japonci potrebovali niečo, čo by ich odreagovalo od hroznej povojnovej situácie. Popularita mangy narástla až do takých rozmerov, že sa nestíhali tlačiť a v celom Japonsku bol v tej dobe kvôli tomu nedostatok papiera. V súčasnosti je manga a anime neoddeliteľnou súčasťou japonskej pop-kultúry a každý týždeň sa len v Japonsku predá okolo 3 miliónov výtlačkov.

Manga sa vyznačuje viacerými typickými znakmi. Predovšetkým charakteristickým tvarom postáv a ich častí tela (veľké oči, malé ústa, špicatý nos a brada). Postavy môžu mať aj zvieracie znaky – kemonomimi. Štýl kresby je pomerne jednoduchý a veľký dôraz sa kladie na emócie a dynamiku deja.

Originálne japonské manga komiksy sú prevažne čiernobiele, s výnimkou titulnej stránky knihy. Čítajú sa sprava doľava tak, ako všetky japonské knihy. Vo svete sa výrazom manga označujú predovšetkým komiksy vydané v Japonsku. Komiksy s podobným výtvarným pojatím ale vznikajú aj v iných krajinách. Napríklad v Kórei (týmto komiksom sa hovorí manhwa), Číne (predovšetkým v Hong Kongu, kde sa im hovorí manhua), USA a na Taiwane. Taktiež v Čechách začínajú vznikať prvé diela, ktoré napodobňujú tento štýl. V roku 2009 vyšiel prvý český zborník mangy, Vejár, v roku 2010 vyšiel jeho ďalšie diel.



Obr. 17 manga



Obr. 18 manga 2

1.4 Undergroundový komiks

V 60. rokoch nastupuje celosvetový fenomén underground comics, kde sa autori vracali späť ku komiksom zo 40. rokov a odpúťali sa tak od superhrdinov. Tieto komiksy už boli určené hlavne dospelým čitateľom, nie len obmedzenej skupine mladých konzumentov. Väčšina komiksov sa začala zapodievať témami politickými, sociálnymi či ťažili z autorovej biografie. V 70. rokoch sa komiks zameral skôr na deti a adolescentov, v tejto dobe sa jeho vývoj nikam neposúval, témy sa stále opakovali a komiks sa akoby zastavil. Vďaka underground komiksu sa v 90. rokoch začal objavovať aj v spojení s pop kultúrou a najmä s umelcami tvoriacimi graffiti.

1.5 Súčasný tvorcovia komiksov

Gianluca Costantini

Je zakladateľ medzinárodného komiksového festivalu, editor kultúrneho magazínu, ale hlavne renomovaný autor kreslených nezávislých príbehov v Európe.

Narodil sa v roku 1971 a ako kresliar sa prvý krát presadil v roku 1993, kedy sa jeho kresby objavili v celonárodných časopisoch po mnohom odmietnutí zo strany vydavateľov, ako sám hovorí. Spočiatku mixuje ilustráciu a komerčný komiks. Po dvoch rokoch dekoratívneho komiksu Constantini úplne zmenil zameranie a štýl. *„To sa normálne nerobí, pokiaľ máte aspoň trochu zmysel pre podnikanie. Pre mňa to ale bola príležitosť pochopiť, čo kreslím, po všetkých tých dlhých rokoch, kedy som bol zavretý vo svojom kresliacom štúdiu a nevedel, čo sa deje vonku. Tie obrázky zostali; občas sa objavujú na internete alebo na prospektoch squatov. To bol undergroundový komiks, taký, ktorý nie je na objednávku, je verejný, slúži ľuďom pre zábavu, bez cenzúry a copyrightu.“*

Práve táto radikálna zmena a úspech, ktorý po nej nasledoval, dali kresliarovi slobodu potrebnú pre objavovanie nových horizontov so zvedavosťou, ktorá je undergroundu vlastná: *„robiť niečo úplne iného, úplne nového, čo ešte nikdy nikto neurobil. Keď chceš vystúpiť z davu, musíš rozbiť zavedenú schému. Nikdy nezostať celý život u jedného štýlu. Je predsa ďaleko zaujímavejšie experimentovať zakaždým s novým štýlom,“* pritom ale nezabúdať, že *„zásadná je technika. Je potreba veľmi moc kresliť, tak ako to robili maliari v pätnástom storočí. Ja napríklad kreslím osem hodín denne od svojich pätnásť rokov.“*

Underground ale nie je len o štýle, rovnako tak dôležitý je aj výber tém, obrazov, vydavateľská politika. „Například v sedemdesiatych rokoch bol hlavným témou undergroundu sex, pretože v tej dobe mohol šokovať. Dnes sa hovorí skôr o politike. Skvelým undergroundovým časopisom je *World War 3*, založený v New Yorku aktivistami, ako je napríklad Peter Kuper, ktorý využíva kresby k hlasitej propagácii svojich názorov,“ vysvetľuje Costantini. Underground je ale stále zložitý definovať: nepodplatiteľných, poctivých kresliarov, ako sú kresliari Max Andersson či Robert Crumb, je málo. Okrem niektorých vzácných prípadov platí, že „tí, ktorí robia komiks pre široké publikum, z neho môžu žiť“.

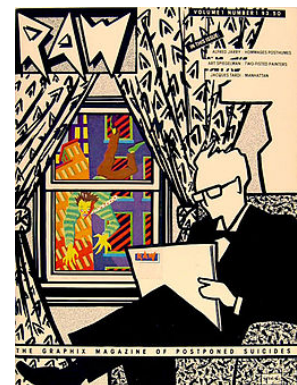
Art Spiegelman

Je americký komiksový kresliar, editor a spisovateľ, známy ako autor komiksu *Maus*, za ktorý dostal v roku 1992 Pulitzerovu cenu. Spiegelman sa narodil v Stockholme židovským utečencom Vladkovi a Anje Spiegelmanovým, ktorý prežili koncentračné tábory Osvienčim a Dachau. Mal staršieho brata Richieho, ktorého rodičia za druhej svetovej vojny poslali do ghetta Sosnowiec-Środula k tete Toshe. Keď nacisti začali ghetto deportovať, Tosha otráвила seba, svoju dcéru Bibi, neter Lonia aj Richieho.

So svojou ženou Françoise Mouly sa zoznámil v roku 1975. Spolu začali v roku 1980 vydávať avantgardný časopis RAW, v ktorom bolo vedľa diel talentovaných kresliarov ako Charles Burns a Gary Panter taktiež publikované prvé veľké Spiegelmanovo dielo *Maus I: Príbeh očitého svedka*, tiež známe ako *Maus I: Otcova krvavá púť* dejinami. Spiegelman v ňom podľa spomienok svojho otca rozpráva, čo jeho rodičia prežili v Poľsku za vojny. V príbehu využíva zvieraciu symboliku. Nacistov zobrazuje ako mačky a židov ako myši.



Obr. 19 Maus



Obr. 20 RAW

Marjane Satrapiová

Je iránsko-francúzska komiksová kresliarka, ilustrátorka, režisérka animovaných filmov a autorka detských kníh. Marjane vyrastala v Teheráne v pokrokovej rodine, ktorá bola zapojená do komunistického a socialistického hnutia. Navštevovala francúzske lýceum, kde bola ako dieťa svedkom vzrastajúceho potlačovania občianskych slobôd a dopadu iránskej politiky na každodenný život.

Rodičia ju v roku 1983, keď jej bolo štrnásť, poslali do Viedne, aby ju ochránili pred iránskym režimom. Vo Viedni žila behom stredoškolských štúdií. O štyri roky neskôr sa vrátila do Teheránu, kde študovala vizuálnu komunikáciu, magisterský titul získala na Univerzite v Teheráne. Roku 1994 emigrovala do Francúzska, v súčasnej dobe žije v Paríži, kde pracuje ako ilustrátorka a autorka detských kníh. Zo strachu pred násilným iránskym režimom do Iránu doposiaľ nešla.

Jej profesionálna kariéra začala, keď stretla Dávida B., francúzskeho komiksového kresliara. Celosvetovú popularitu jej priniesli autobiografické komiksy Persepolis a Persepolis 2, ktoré popisujú jej detstvo v Iráne a dospievanie v Európe. Persepolis bol prepracovaný do rovnomenného animovaného filmu, ktorý bol uvedený na Filmovom festivale v Cannes a s filmom Still Light od Carlosa Reygadasa sa podelili o špeciálnu cenu poroty.



Obr.21 Persepolis



Obr. 22 Persepolis 2



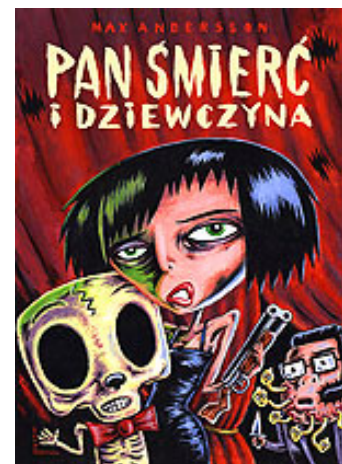
Obr. 23 Persepolis 3

Max Anderson

Max Andersson sa narodil roku 1962 vo Švédsku, vyštudoval dizajn a film, natočil niekoľko krátkych filmov a potom sa vrhol do kreslenia komiksov. Hneď tým prvým väčším sa preslávil. Pixy sa narodil presne o tridsať rokov neskôr než Max a zo Švédska sa vydal na cesty po USA, Fínsku, Nemecku, Francúzsku a Japonsku. Pixy je komiks kde autor opisuje vlastný pohľad a názor na konzumnú spoločnosť.



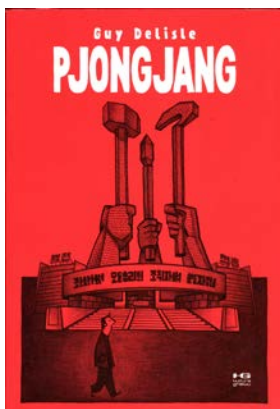
Obr.24 Pixy



Obr.25 Pixy 2

Guy Deliste

Je komiksový tvorca a animátor z Quebecu z Kanady. Najznámejšie sú jeho príbehy o jeho cestách Shenzhen, Pyongyang a Jerusalem. V príbehu Pyongyang autor opisuje svoju cestu do Južnej Kórei a situáciu v krajine. V príbehu používa veľmi jednoduchú kresbu.



Obr. 26 Pjongjang



Obr.27 Pjongjang 2

Henning Wagenbreth

Je nemecký grafik a komiksový kresliar. Narodil sa v roku 1962 a študoval na Vysokej škole výtvarných umení Berlin-Weißensee. Od roku 1994 je ako profesor ilustrácie a grafického dizajnu na Univerzite výtvarných umení v Berlíne. Pred pádom Berlínskeho múru spoločne s Anke Feuchtenberger, Holgerom Fickelschererom a Detlefom Beckom založili umeleckú skupinu „PGH Glühende Zukunft“. V roku 2000 mu udelila nadácia knižného umenia cenu za „najkrajšiu knihu na svete“.



Obr. 28 Henning Wagenbreth



Obr. 29 Henning Wagenbreth 2

Luke Pearson

Je britský komiksový tvorca, ktorý za sériu komiksov „Hilda“ dostal cenu „Nobrow Press“. Nobrow je britské nakladateľstvo a kníhkupectvo so sídlom v Londýne. Spoločnosť bola založená v októbri 2008 Samom Arthurom a Alexom Spirom. Hlavný zámer vydavateľstva je publikovať knihy a publikácie, ktoré si zaslúžia byť vytlačené.



Obr. 30 Hilda



Obr. 31 Nobrow 4



Obr. 32 Nobrow 8

1.6 Komiksové noviny

„Cheap east“

Je prvá galéria komiksu v Poľsku. Oficiálne otvorenie bolo 20. Apríla 2013 počas kultúrneho medzinárodného festivalu. Cheap east je taktiež názov komiksových novín, ktorý je k dispozícii v kaviarňach, kníhkupectvách, kinách, divadlách, galériách v celom Poľsku. Časopis je zadarmo a naplnený až po okraj komiksami.

„KIX“

Sú české noviny zamerané na komiks, ilustráciu a kresbu so záujmom o autorský prejav. Je experimentálny a novátorsky. Vychádza raz za pol roku v tlačenej verzii. V roku 2011 ich založili: David Böhm, Jiří Franta, Kakalík, Jaromír Plachý a Vladimír 518.



Obr. 33 KIX



Obr. 34 KIX 2



Obr. 35 Cheap east



Obr. 36 Cheap east 2



Obr. 37 Cheap east 3



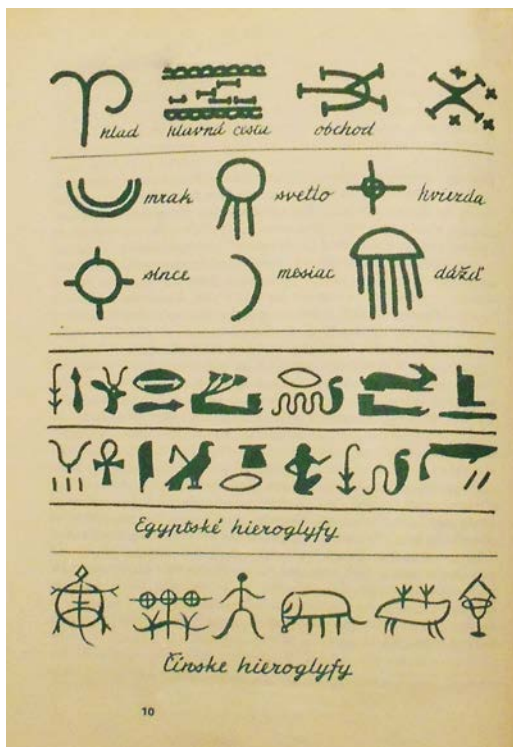
Obr. 38 Cheap east 4

2 PÍSMO

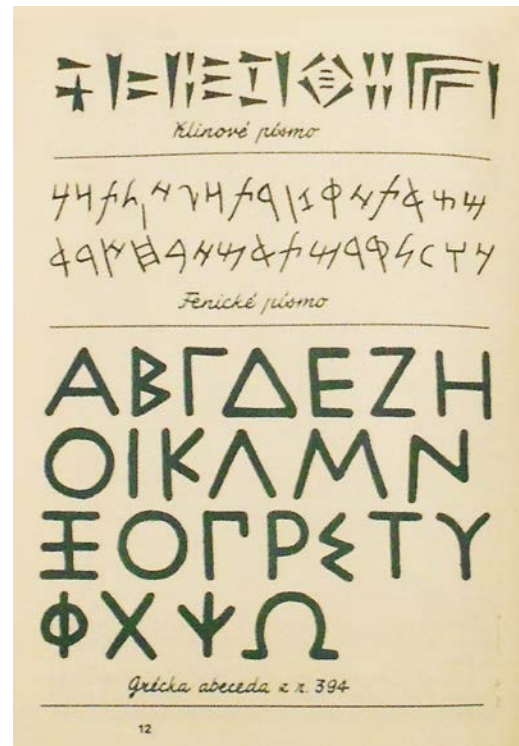
2.1 Z dejín písma

Človek sa najskôr dorozumieval vlastnými zvukmi. Keď sa však postupom času museli dorozumievať aj na diaľku, nestačil už iba ľudský hlas, ale sa museli používať signály, ktoré bolo počuť alebo vidieť aj na diaľku. Zvukové signály sa vysielali najprimitívnejšími „hudobnými“ nástrojmi, optické signály sa vydávali pomocou pohybov rúk, pomocou ohňa, dymu atď. Kde medzi odoslaním a prijatím správy bol nielen priestorový, ale aj časový odstup, vyrábali sa primitívne signály z vecí, ktoré mal primitívny človek k dispozícii. Boli to konáre stromov, lístie, tráva, rozličné uzly a pod. V týchto signáloch sú zárodky písma.

Postupne sa prešlo k skalným kresbám, ktoré ešte dnes nachádzame v jaskyniach. V kresbách vytesaných do kameňa nechával primitívny človek svoje správy, odkazy, na kamene v jaskyniach pomocou obrázkov zapisoval svoje zážitky, skúsenosti, vyjadroval svoje myšlienky a city. Boli to neprenosné „noviny, romány, denníky“. Keď sa kresby ustálili ako široko známe znaky, vzniklo vlastne prvé skutočné písmo, a to obrázkové (piktografické) písmo. Vyšším druhom písma, než bolo obrázkové, stalo sa slovné (ideografické) písmo. Slovné písmo sa od obrázkového odlišuje tým, že kým obrázkové písmo vyjadrovalo reč obrazmi, nečlenenými ešte na slová, slovné písmo malo samostatné znaky pre jednotlivé slová. Slovným písmom sa dali vyjadriť už aj abstraktné idey. Takéto slovné písmo vzniklo asi pred päťtisíc rokmi v Egypte a dodnes ho nazývame hieroglyfickým písmom. Spomínané dva druhy písma boli nepresné, lebo nimi nebolo možno zaznačiť gramatiku výpovedí. Iba neskoršie sa zo slovného písma vyvinulo slabičné písmo a po ňom hláskové čiže fonografické, aké poznáme doteraz. Hláskovým písmom nazývame také písmo, ktorým možno zapísať každú hlásku. Písmo nevznikalo na jednom mieste, ale paralelne a nezávisle na rozličných miestach: v Mezopotámii, v Egypte, v Číne a inde. Za najstaršie písmo sa pokladá to, ktoré vzniklo v Mezopotámii. Tam žili Sumerovia, ktorí ho vytvorili, a podľa nich sa aj nazýva. Sú domnienky, že sumerské znaky boli slovným písmom, ktorým bolo možné „zapísať“ reálne objekty i abstraktné idey. Písmo nevznikalo na jednom mieste, ale paralelne a nezávisle na rozličných miestach: v Mezopotámii, v Egypte, v Číne a inde. Za najstaršie písmo sa pokladá to, ktoré vzniklo v Mezopotámii. Tam žili Sumerovia, ktorí ho vytvorili, a podľa nich sa aj nazýva. Sú domnienky, že sumerské znaky boli slovným písmom, ktorým bolo možné „zapísať“ reálne objekty i abstraktné idey.



Obr. 39 hieroglyfy



Obr. 40 písmo

„Z hieroglyfického a klinového písma si Feničania vytvorili fenickú abecedu. Podľa fenického písma si asi v XV. storočí pred n. l. vlastné písmo vytvorili Gréci a potom – na základe gréckeho písma – asi v 6. stor. pred n. l. vzniklo písmo latinské. Staré egyptské písmo a sprvu i grécke sa písalo sprava doľava. Najstaršie egyptské písma mali osobitné znaky na označovanie smeru písma. Neskoršie Gréci už píšu tak, že jeden riadok ide sprava doľava a ďalší naopak.“²

Naše písmo pochádza z latinskej abecedy. Najstaršia latinská abeceda mala iba 21 znakov. Latinská abeceda sa po Európe postupne rozširovala takto: 8. stor. v Anglicku, Írsku a v Nemecku; 9. stor. vo Francúzsku, 12. stor. v Španielsku, Portugalsku, Provensálsku a Nórsku, 13. stor. v Uhorsku (teda aj u nás), v Taliansku a vo Švédsku, 15. stor. v Poľsku, 16. stor. v Litve a Lotyšsku. Litery latinského písma sa podľa výšky rozdeľujú na majuskuly (A, B, C, D...) a minuskuly (a, b, c, d...); minuskuly sú krátke (a, c, e, i, m...) a dlhé (b, d, g, j...). Národy, ktoré prijímali náboženstvo pod vplyvom Ríma, preberali latinskú abecedu, národy ktoré prijímali náboženstvo pod vplyvom byzantským (Bulhari, Srbi, východoslovanské národy), preberali a prispôbovali si grécke písmo. Z gréckeho písma vznikla najskôr hlaholika, potom cyrilika a azbuka.

²MISTRÍK, Jozef. *Grafológia*. druhé. Bratislava: Obzor, 1985, s. 9-14.

Od 12. storočia sa začína v niektorých európskych krajinách prispôbovať písmo gotickému slohu, a to tak, že sa pôvodné oblé tvary začínajú vymieňať za ostrouhlé – písmo sa stáva štíhlejšim. Takýmto spôsobom sa vyvinul nemecký švabach.

„Svojským vývojom prešli iné druhy písma. Dnes je na svete mnoho desiatok sústav písma. Existujú sústavy, ktoré si až podnes zachovali charakter slovného písma (čínske písmo) alebo slabičného, prípadne morfematického písma. Napríklad čínske písmo ktoré vzniklo okolo roku 2000 pred n. l., má asi 50 000 znakov. Z neho sa vyvinulo japonské i kórejské písmo. Veľmi rozmanitá a rozšírená je skupina semitských grafických sústav, kam patrí aramejské písmo a od neho odvodené arabské, mandejské, nestonánske (z ktorého je odvodené aj indické), hebrejské, tiberiadske atď.“³

V súčasnosti 35–40 percent ľudstva píše latinským písmom. Sú to európske krajiny (okrem 12 republík bývalej ZSSR, Bulharska, Grécka a časti Juhoslávie), Amerika, Austrália a Oceánia, v Ázii Vietnam, Filipíny, Malajzia, Indonézia, Turecko a Afrika na juh od Sahary.

Na druhom mieste sú indické písma, nimi píše 20 percent ľudstva. Sú to národy Indie, Srí Lanka, Nepál, Bangladéš, Barma, Thajsko, Laos a Kambodža.

Slovansko-cyrilským písmom píše národy (okrem Litvanov, Lotyšov, Estónov, Arménov a Gruzíncov), Bulhari, Srbi, Macedónci a Mongoli, dovedna asi 8 percent ľudstva.

Na konsonantickom arabskom základe píše všetky arabské krajiny, Irán, Afganistan, Pakistan, Čína (Sin-ťiang), čo je okolo 7 percent ľudstva.

To sú štyri najrozšírenejšie genealogické skupiny systémov písma. Okrem toho je ešte asi desať systémov písma, a to čínske (Čína okrem Tibetu, Sin-ťiang a Vnútorného Mongolska), japonské, kórejské, etiópske, gruzínske, arménske, grécke, hebrejské, mongolské (Čína), sýrske (kresťania v Sýrii, Iráne a iných ázijských krajinách). Týmito systémami píše 25–30 percent ľudstva, z toho väčšinou čínskym písmom (20–25 percent).

³MISTRÍK, Jozef. *Grafológia*. druhé. Bratislava: Obzor, 1985, s. 9-14.

2.2 Kaligrafia

Nebývalý rozvoj informačných technológií koncom dvadsiateho a začiatkom dvadsiateho prvého storočia je vyvrcholením procesu, ktorý začal pred viac než sto rokmi vynálezom písacieho stroja. Stále menej potrebujeme písať čitateľne rukou, dôležitejšie je zvládnuť klávesnicu ako krasopis. Možno práve závislosť na technike a neosobnú dokonalosť ich produktov paradoxne priviedla veľa ľudí k tomu, že začali oceňovať a sami praktikovať umenie kaligrafie.

Dnešní kaligrafovia môžu čerpať z bohatého dedičstva latinských písíem, ktoré sa vyvinuli za viac než 2000 rokov. Väčšinou sú ľahko čitateľné, a dokonca aj tie už nepoužívané ponúkajú veľa prvkov, ktoré ide v prispôsobenej podobe do modernej kaligrafie začleniť. Našu dnešnú abecedu pôvodne prevzali Rimania od Etruskov a doplnili ju o grécke písmena Y a Z, čím sa dostali na celkový počet 23 znakov. V stredoveku pribudli pre označenie ďalších fonetických hodnôt písmena „J“, „U“ a „W“. Najväčším kaligrafickým prínosom Rimánov sú nepochybne ich kapitály, predovšetkým nápisové, ktoré sa objavujú koncom prvého storočia pred naším letopočtom. Nápisov používali aj staršie civilizácie, ale rímska *capitalis monumentalis* sa vyznačuje mimoriadnou krehkosťou, krásou a eleganciou foriem. Priamo či nepriamo sa stala predlohou takmer všetkých našich textových kapitáľkových typov, ako i mnohých akcidenčných a kaligrafických kapitáľok. Pre kaligrafické účely využijeme ešte jedno rímske písmo, rustiku. Má odlišný duktus a na rozdiel od *capitalis monumentalis* slúžila taktiež ako rukopisné písmo. Úpadok a rozpad západorímskej ríše so sebou nesie stále väčšiu územnú rozmanitosť rukopisných písíem, len unciála sa aj počas neskoršieho rímskeho obdobia udržala viac-menej v nezmenenej podobe. Dá sa ju považovať za latinské stvárnenie gréckej unciály. Väčšina kresťanských textov vtedy vznikala v gréčtine a bola takmer nábožne uctievaná. Taktiež všetky známe ranne kresťanské latinské texty sú písané týmto písmom. Behom šiesteho storočia nášho letopočtu začína unciála získavať nových rysov, hlavne v prvkoch, ktoré dnes označujeme ako horné a dolné doťahy. Vzniknuté písmo sa nazýva polunciála a jeho vývoj bol ovplyvnený dvoma významnými zmenami. Prvá sa odohrala v severnom Anglicku a Írsku. Polunciála tam dosiahla veľkoleposti, ktorú môžeme obdivovať napríklad v Knihe z Kellsu a v Kázaniach z Lindisfarne a ktorá údajne nebola už nikdy prekonaná. Polunciála bola významným písmom aj v kontinentálnej Európe, kde sa používala v sekundárnych aj náboženských dieloch, ale písala sa rýchlejšie, a tak mala viac kurzívny charakter. Koncom ôsmeho storočia Karel Veľký založil prvú ríšu po Rimánoch. Rozkladala sa od Baltského mora až do oblasti severného Talianska. Karel Veľký sa považoval za dediča cisárskeho Ríma a šírenie gramotnosti a vedomostí bolo dôležitou súčasťou jeho civilizačného poslania.

K tomu patrilo aj zakladanie skriptorií a náuka písarov. Vznikla potreba ľahko písaného, čitateľného a všeobecne prijateľného písma. Písari si začali orezávať pera v pravom uhle namiesto kosého uhľa pre polounciálu, a vytvorili prvú pravú minuskulu. Vyznačuje sa menším kontrastom medzi ťahmi, má kurzivnejší charakter a je rýchlejší. Tak sa z reformovanej polounciály stala karolínska minuskula. Moderné písma vychádzajú z rímskej kapitály a karolínskej minuskuly. Karolína sa neskôr stala vzorom pre renesančné humanistické písmo a po vynáleze knižtlače s pohyblivými typmi poslúžila ako model rady rôznych rezov písma. Pôvod mnoho moderných textových typov môžeme vystopovať práve v tomto období.

„V dvanástom storočí sa začala karolínska minuskula stávať stále viac kurzívna vo svetských spisoch a natesnaných a vzpriamenejších v spisoch náboženských. Začiatkom trinásteho storočia sa štepenie završilo. Z tej doby sa datuje vznik majestátneho gotického rukopisného písma.“⁴

Gotická (černé písmo)

Gotická textura quadrata

Gotická textura quadrata je jedno z klasických písem pozdneho stredoveku. Byla vynalezena kolem roku 1200 a v náboženských textech se používala celých dalších 300 let. Jméno ukazuje na „čtvercový“ tvar písmen a také na to, že popsaná stránka by měla připomínat tkanou textili.

Zajímavosti

Písmena jsou velmi málo diferencovaná, většina z nich zabírá stejnou šířku. Požadavky čitelnosti si vynutily vynález tečky nad „i“.

Tloučka dířku, mezery mezi písmeny a mezery mezi slovy by se měly téměř rovnat.

Rozšířený dířka začíná kreslit vlevo, pravý zobaček doplníme až potom.

Bázně se používá poloviční „i“, písmena s obkroučky se spojují.

abc bz ce

Gotická textura quadrata

Základní struktura

Písmena jsou stlačená, řádkování přesné, prostor mezi řádky přibližně odpovídá střední výšce písmene, mezery mezi slovy se rovnají šířce „i“. Zde vidíte písmena ve velice formální podobě, ale při rychlejším psaní mohou dostat i kurzivnější charakter. Úhel držení pera se příliš nemění.

Struktura	Taby	Skupina
<p>Tahy, z nichž sestává „i“, jsou zároveň základem mnoha dalších písmen. Nejov složitě.</p>	<p>Nasaďte pero v úhlu 40° a lehce úhlopříčně doprava. Dostanete kososečvrcový tvar.</p>	<p>Ze středu kososečvrcu spusťte dířku. Nestáhněte se na dolní linku. Dopíšte tečku nad „i“.</p>
<p>Od hrany bříška „a“ se odvíjí jak šířka dalších písmen, tak základ všech okrouhlých písmen.</p>	<p>Začněte svým tahem. Nemějte úhel pera a nakreslete diagonu.</p>	<p>Zrcadlově zopakujte tah a dostanete „a“.</p> <p>Všimněte si, že tahy mohou být mírně pruhované dovnitř.</p>
<p>Rozšířený dířka se opakuje také u „k“, „x“ a „j“. Mladší všem bude chvíli trvat, než se ho správně naučí.</p>	<p>Začněte prvním zobačkem a šlara dolů nakreslete dířku.</p>	<p>Rubem hrady nakreslete druhý zobaček.</p>
<p>Vodorovný příčný tah musí ležet pod horní linkou, protože „j“ patří k malým písmenům.</p>	<p>Těsně nad střední výškou písmene začněte diagonální tah, pokračujte do úhledně střední výšky a potom vodorovně.</p>	<p>Nakreslete dířku. Nedotahujte až k dolní lince.</p>

Obr. 41 Kaligrafia

⁴HARRIS, David. 100 úplných abeced. Slovart, 2004. ISBN 978-80-7209-610-7.

1. Die Schwabacher Schrift

Setzt man nicht ab, sondern fährt von dem Quadrat aus unmittelbar nach unten, so erhält man Formen wie zu Anfang der 3. Zeile gezeigt ist. Ein Buchstabe wie der letztere scheint für den



Abbildung 12

Beschauer immer nach links umzufallen und bei der Wiederholung scheinen die Füße und Köpfe sich wie Dachziegel oder Schuppen übereinander zu schieben. Das ist also zu vermeiden, die Ecken des Quadrats sollen vielmehr an beiden Seiten überstehen und die ganze Figur annähernd eine symmetrische sein.

Obr. 42 Verena Gerlach, Ala has a pen

2.3 Tvorba písma

2.3.1 Prečo sa robí font?

Nové písmo má dnes najlepšie šance uplatniť sa v rámci firemného štýlu. Custom a corporate font uvádzam ako prvé, pretože klient dostane do svojej prezentácie obrovský silný nástroj – s každúčkým nápisom vytlačeným (alebo poslaným) „vlastným“ písmom nesie svoju identitu. Typograf potrebuje obmedzenia vyplývajúce z povahy podniku a vymedzenia voči konkurencii.

Ďalšou kategóriou sú návrhy písma pre kultúrne projekty, práca pre najrôznejšie festivaly a divadlá, ale tiež charakterové písma pre kluby, kapely, záujmové spolky, fanzíny alebo pamätné dosky a nápisy do architektúry. Úplne rovnako ako u firemného písma sa tu posilňuje identita akcie či diela, pritiahne sa oko čitateľovo a aj divákovo. Pre kultúrne projekty je typické že moc nevynášajú, ale autor má zase relatívne veľkú slobodu tvorby, nepôsobia tu komerčné tlaky, najdôležitejšie je štýlové stotožnenie písma s témou.

Tretia potrebnosť je písmo vytvorené pre noviny, časopisy a knihy. Knihu menujem ako poslednú, pretože je najťažšia. Najskôr sa typograf musí naučiť pracovať s akcidenčnými, firemnými a trebárs i expresne ladenými písmami, tým si osvojí remeslo a výtvarne postupy, potom sa až môže pustiť do tak náročnej úlohy, akou je textové písmo pre dlhé čítanie.

2.3.2 Časopisecké, alebo novinové písmo

„Môžeme sa pripraviť na stovky hodín nezáživnej práce a prebdených nocí s výsledkom, ktorý vlastne vôbec nebude vidieť. Neviditeľné písmo je nevyhnutne nutné pre dlhé texty, pretože nemáme čas ani dôvod skúmať estetické detaily jednotlivých liter. Ľudia sú niekoľko stoviek rokov zvyknutý na istý znakový kód a nechcú na ňom čokoľvek meniť. Dalo by sa povedať, že všetky zásadné textové písma už boli vydané a my iba upravujeme ich variácie do určitej špecifickej podoby. Objednávka okrem najstriktnejšieho požiadavku čitateľnosti vždy obsahuje podobnosť s nejakým existujúcim písmom. V prípade novinového písma to býva aj metrika písmen, veľmi prakticky vzťahnutá na novinárske normy a tabulky, lebo autori príspevkov majú už vypracovaný a rokmi preverený systém kalkulácie výdatnosti textov a honorárov odvodených od počtu úhozov. Časopisecké písmo nebýva zviazané takými technicko-hospodárskymi obmedzeniami ako noviny, je možné zapojiť väčšiu invenciu hlavne v riešení titulkov a vnútornej navigácií vnútri číslicami.“⁵

⁵ŠTORM, František. Eseje o typografii. Revolver Revue, 2008, 42, 62. ISBN 978-80-87037-15-7

„Nie je na svete písmo bez účelu a tí, ktorý sa snažia niečo navrhnuť len preto, že to „vedia“ alebo niečo bez vonkajšej súvislosti skicujú, blúdia bez zmyslu a mrhajú časom svojim a aj svojich pedagógov.“⁶

2.3.3 Ako sa robí font?

Font nie je to isté ako písmo, i keď takto býva niekedy označovaný. Písmo je to, čo vidíme v kresbe alebo pri tlači, font vidieť nemôžeme, sú to virtuálne, iba strojom čitateľné štočky jednotky a nuly, digitálne zapísané niekde na CD alebo na servere. Font je digitálna sada znakov, zakomponovaná do špeciálneho súboru, ktorý má určité funkcie v niektorých programoch. Inštaluje sa do systému alebo sa aktivuje aplikáciou, ktorej hovoríme font manager. Niekoľko fontov tvoria tzv. rodinu, alebo systém. Jeho výroba je prácou na pomedzí vektorovej grafiky a programovaniu a nie je k nej za potreby žiadnych nadprirodzených vlastností ani talentu, je to činnosť, ktorá sa dá natréňovať ako skákanie do výšky.

Už pri koncepcnej úvahe musíme mať jasno v tom, či vzniká písmo:

- akcidenčné (expresívne)
- časopisecké či novinové
- knižné

„Odtiaľto sa totiž odvíjajú proporcie a metrika, bez tohto základného rozdelenia vôbec nemôžeme začať skicovať. Skicujeme akýmkoľvek materiálom na akýkoľvek materiál, v akejkoľvek veľkosti. Viem si predstaviť uhlik na baliacom papieri, rotring na pergamene, rovnako ako dotykový displej telefónu. Len je dobré držať vždy relatívne rovnakú veľkosť liter, aby sme budili zdanie profesionality, k čomu slúži tzv. účarie. To pozostáva zo základnej linky (baseline), strednej výšky mínusiek (x-height), výšky verzáliek (cap-height) a horných a dolných preťahov mínusiek (ascenders, descenders).“⁷

^{6,7} ŠTORM, František. Eseje o typografii. Revolver Revue, 2008, 42, 62. ISBN 978-80-87037-15-7.

2.4 Písmo a čitateľnosť

Angličtina je oproti češtine vo výhode, má pre čitateľnosť dva špeciálne výrazy: Zatiaľ čo readability označuje čitateľnosť textu v zmysle sadzby a navigácie, legibility vymedzuje výhradne textové kvality konkrétneho písma. V záujme každého úpravcu dlhšieho textu by malo byť, aby obe zložky boli v rovnováhe a súlade, aby výber papiera, písma ani typografická úprava nebránili čitateľovi v porozumení textu a nekládli mu akékoľvek zbytočné prekážky.

2.5 Kombinácia písma a ilustrácie

História nám mimovoľne nahovára, ako nakladať s typografickými písmami a ako ich mixovať s ilustračným sprievodom. Staré knihy fungujú skvelo skoro vždy, keď všetky ich výtvarné zložky – písmo, ilustrácia aj väzba – vznikali v rovnakej dobe, pomocou odborných grafických nástrojov alebo tlačovej technológie. V živote ani v typografii nič nepláva vo vzduchoprázdne, samo o sebe, bez širšieho kontextu a rámca. Preto zákonite dochádza ku vzájomnému ovplyvňovaniu typografie a grafiky a tlačových metód. Umenie, vrátane užitého, býva pozitívne a negatívne ovplyvnené ako dobou, tak momentálnou spoločenskou situáciou, mierou vzdelanosti, rozvojom ekonomiky a stavom demokracie. Každá naša výtvarná realizácia je nejako spojená, a niekedy dokonca podmienená miestom vzniku a konkrétnym okamžikom v behu času. Sloboda, ktorú teraz ako výtvarníci zažívame, pretože všetko je dostupné a povolené, je jednoznačne pozitívna a ozdravná, pretože odpadávajú všetky skoršie limity vrátane technologických. Konečne máme možnosť klásť vedľa seba stredovekú grafiku a súčasné plagátové písmo, čínsky drevorez a český novinový typ. Ale každý nárast slobody zväčšuje priestor pre zle mierené strely.

Spojovanie nesúrodých zložiek končí buď novou kvalitou, alebo do očí bijúcim diletantstvom. Nič medzi tým. To je najhlavnejší dôvod prečo sa vyplatí mať predstavu o dejinách nášho oboru. História knižnej grafiky nás opakovane presvedčuje, že každá nová kvalita vychádza v prvej rade z poznania. Povaha kresby, ilustrácie či fotografie môže poskytnúť pomerne presný manuál pre voľbu písma, ktoré s kresbou vytvorí nový, vnútorne súdržný celok. To iste neznamená, že mierka spriaznenosti pováh je jedine možné.

„Nájde sa mnoho prípadov, kedy kontrast, napríklad práve kontrast vlasovej kresby a extrémne tučného titulkového písma, môže vytvoriť silný grafický účinok. Všetky varianty, ktoré pripadajú v úvahu, prekračujú rámec jedinej životnej skúsenosti a niekoľko stránok textu. Výnimočný typograf sa pozná práve tak, že má schopnosť ísť za rámec síce v zásade funkčných, ale zároveň jednoduchých a obmedzujúcich poučiek.“⁸

2.6 Negatívne pôsobenie gotického písma

Steven Heller

Narodený v roku 1950. Je Americký art director, žurnalista, kritik, autor a editor ktorý sa špecializuje na témy týkajúce sa grafického dizajnu.

Steven Heller je autorom a spoluautorom mnohých prác týkajúcich sa histórie ilustrácie, typografie a grafického dizajnu. Publikoval viac než 80 titulov a písal články pre časopisy Affiche, Baseline, Creation, Design, Design Issues, Design Observer, Eye, Graphis, How, I.D., Oxymoron, Mother Jones, The New York Times Book Review, Print, Speak, and U&lc. Názor Stevena Hellera na nemecký tip Fraktúry je že, (na rozdiel od iných stredovekých tipov gotického písma), stále vyvoláva autoritu. Slová ako JUDE! (žid) VERBOTEN! (zakázané) sú desivé, keď sú napísané v tomto druhu písma. Vlastne, ak napíšeme hocičo vo Fraktúre, aj tie neškodné slová a frázy budú mať zlovestný charakter.

Za druhej svetovej vojny toto písmo nacisti zneužili k svojej propagande. Takéto písmo je veľmi hlboko zafixované v hlavách ľudí (v negatívnom zmysle), že veľmi ťažko sa môžeme snažiť takýto druh písma používať v pozitívnom duchu. V Nemecku písmo prežívalo najdlhšie – až do 20. rokov 20. storočia. Vtedy ho aj v jeho domovine nahradili bezpätkové písma, ktoré si získali obľubu nemeckých vydavateľov aj dizajnérov. Situácia sa v prospech Gotického písma opätovne zmenila, keď moc v krajine prevzali nacisti. Hitler vyhlásil sans serify za nenemecké a tzv. „Volk“ písmom sa stala Fraktúra. Vo veľkej miere ho potom využívali až do roku 1941, kedy ho zase raz nahradili čitateľnejšie alternatívy. Tvary písma spolu s kresbou pôsobia tvrdo. V čiernej farbe má takéto písmo veľkú silu. Aj napriek tomu má toto písmo krásne tvary a je veľmi dobre skonštruované.

⁸PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Host, 2012, 131-135, 249. ISBN 978-80-7294-813-0.

2.7 Moderné formy gotického písma

Eskapade

Písmo vytvorené typografkou a grafickou dizajnérkou Alisa Nowak. Študovala vizuálnu komunikáciu na Vysokej škole v Düsseldorfe. V súčasnej dobe učí kaligrafiu a dizajn písma. Eskapade rodina je výsledkom výskumu medzi gotickým a románskym písmom. Je koncipovaný pre súvislý text v knihách a časopisoch a veľmi dobre čitateľný v malých veľkostiach. Môže byť používaný taktiež vo vizuálnych identitách a logotypoch. Čitateľnosť je umocnená nízkym kontrastom medzi hrubými a tenkými ťahmi a výšky x-height. Experimentovanie s kurzívnymi tvarmi dovedlo k neobvyklým a zaujímavým riešeniam.

Moyenage

Je písmo od typografa Františka Štorma. Moyenage je novodobou replikou fraktúry zo slohovo neprípustnými latinkovými prvkami vo verzálkach, tie autor zvolil z dôvodu lepšej čitateľnosti pre dnešného čitateľa. Je nakreslené tak, ako by ich niekto písal plochým perom či štetcom. Písmo je v stredných šírkach prekvapivo dobre čitateľné a hodí sa výborne na jedálne a nápojové lístky, rovnako ako na plagáty a CD obaly nejakej ostrejšej hudby. Má päť druhov číslic a azbuku.

Fakír

Je písmo vytvorené dizajnérm ako Bas Jacobs, Akiem Helmling, Sami Kortemäki. Písmo funguje veľmi dobre dohromady a môže byť použité v časopise, kde preukazuje, že gotická písmová rodina môže byť praktická a univerzálna. Fakír je písmová rodina s jedenástimi rezmi písma. Písmo Fakír je veľmi grafické a veľmi kompaktné, ale má tiež schopnosť byť veľmi dobre čitateľné. Je to vzácna schopnosť pre takýto druh písma.



Obr. 43 Eskapade



Obr. 44 Moyenage

3 1984

V mojej bakalárskej práci som sa myšlienkovito inšpirovala príbehom Georga Orwella. 1984 je významný antiutopistický román anglického spisovateľa z roku 1949. Opisuje svet, v ktorom vládne absolútna totalita a podporuje ju permanentná vojna. Akýkoľvek priestupok proti kolektívnemu mysleniu Strany sa kruto trestá, z ľudskej individuality sa stáva zločin. Z tohto diela pochádza známy výrok „*Velký brat ťa sleduje!*“.

V roku 1984 je svet rozdelený na tri mocnosti: Euráziu, Východoáziu a Oceániu. V podstate sú všetky tri mocnosti rovnaké: vládne v nich tvrdá diktatúra, bieda a obyvatelia každej z mocností fanaticky nenávidia ľudí vo zvyšných dvoch. Všetky tri mocnosti sú neustále vo vojnovom konflikte, bojujú o tie územia, ktoré nepatria ešte žiadnej z nich a o konečné víťazstvo a vládu nad svetom, hoci sa to žiadnej z nich nemôže nikdy podariť. Hlavným hrdinom románu je úradník Winston Smith, ktorý žije v Oceánii, v Londýne. Na čele diktatúry tu stojí tzv. **Velký brat**. Oficiálna ideológia sa nazýva **Angsoc** (pôvodne anglický socializmus) a jej ústredné heslá znejú: **Vojna je mier, Sloboda je otroctvo, Nevedomosť je sila**

Kniha 1984 je ovplyvnená dobou svojho vzniku a priamo reaguje na totalitné režimy, ako komunizmus, fašizmus, pseudo-demokraciu, oligarchiu prípadne možné totalitné režimy v budúcnosti.



Obr. 45 George Orwell 1



Obr. 46 George Orwell 2

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

4 MYŠLIENKY

Projekt ktorý som sa rozhodla vytvoriť, bol pre mňa výzvou. Už dopredu som vedela, že to nebude až také jednoduché. Osobne najradšej kreslím ilustrácie a pracujem s písmom. Tak som si prispôsobila aj erasmus štúdium na partnerskej škole, kde celý projekt vznikol.

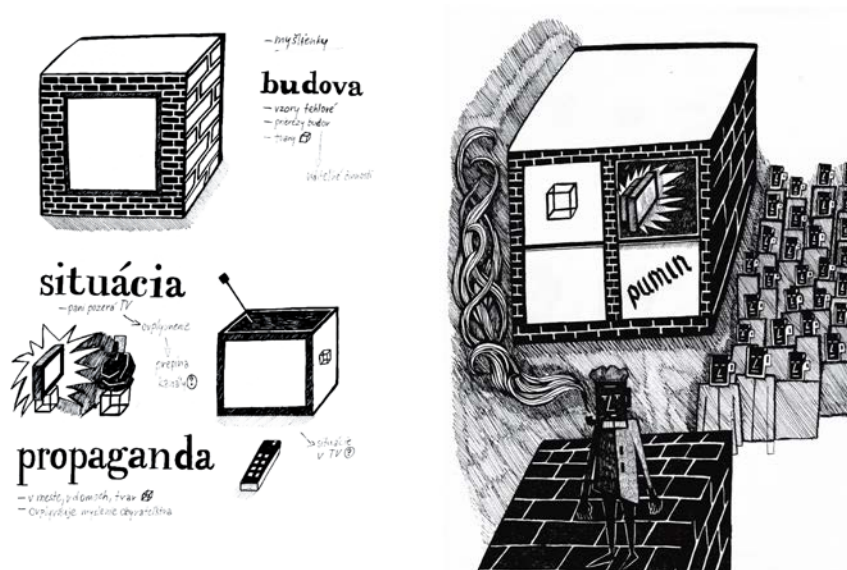
Už dlhší čas som sa chcela pustiť do projektu, kde skombinujem vlastné písmo spolu s ilustráciou. Tvorba písma je pre mňa veľmi obohacujúca, pretože s malými detailmi dokážeme vytvoriť úplne iný celkový dojem a výsledok. A to ma na tvorbe písma najviac fascinuje. Na tomto projekte som sa veľmi veľa vecí naučila. Prvý krát som si skúsila tvorbu komiksu, ako takého. Minulý rok som síce absolvovala predmet základy animácie u pána Iva Hejcmana, ktorý mi vysvetlil základné princípy, ale prišla som na to, že pri animácií dokážeme veľmi rafinovaným spôsobom hlavne pomocou zvuku a kresby dosiahnuť požadovaný efekt. Pri komikse sa to musíme posnažiť dosiahnuť pomocou písma, textov a štýle kresby. Je samozrejmé že animácia a komiks sú dve odlišné formy, ale komiks je akoby skrátaná verzia animovaného filmu, kde sú vybrané najdôležitejšie obrázky. Rozdiel je aj v tom, že komiks je prezentovaný tlačenu verziou, je jasné že, komiksy môžeme čítať aj na obrazovke, ale animovaný film je formou videa. U komiksu musíme viac premýšľať nad určitými obrázkami, ako u animovaného filmu, ale výhodou je, že u komiksu sa môžeme okom vrátiť spať na predošlý obrázok, ale animovaný film si musíme znova prehrať.

4.1 Príbeh

Prvé myšlienky teda boli vytvoriť príbeh, kde použité vlastné písmo bude priamo súvisieť s príbehom komiksu. Po dlhom bádání a premýšľaní, som sa rozhodla že vytvorím komiks, kde použijem celkom netradičné písmo pre komiks. Ako inšpiráciu som si vybrala staré gotické písmo, ktoré som modifikovala do modernej formy. Zjednodušila som písmo do geometrických tvarov a vytvorila som, aby bolo viac čitateľné v texte. Pri tvorbe som vychádzala z ťahov nástroja, toto som zachovala aj pri mojom modifikovanom písme. Dôvod prečo som si vybrala ako inšpiráciu práve toto písmo, (známe svojou negatívnou históriou) je, že príbeh komiksu sa odohráva vo vymyslenom meste, kde postavy v príbehu sú manipulované médiami. Najviac si ľudia spájajú toto písmo s politickým režimom (nacizmom), ktoré bolo jednou z najväčších foriem manipulácie ľudí. Príbeh som nechcela robiť o nacizme, už len preto, že písmo som modifikovala do modernej podoby a tak som sa vy-

brala cestou, že spravím vlastný príbeh a pocit z toho ako vnímam pôsobenie médií a ako média dokážu ľudí ovplyvňovať a manipulovať.

Chcela som spraviť príbeh s témou „absurdita“, pretože som hlavne chcela poukázať ako sa hlúpo (absurdne) ľudia dokážu správať, ak veria hocikomu a hocičomu. Absurditou v tomto projekte je aj používanie tohto písma v komikse. Hlavná postava príbehu je čierna mačka, ktorá putuje mestom a sleduje mesto, ale nie je úplne priamy činiteľ v meste, je hlavne pozorovateľ. V príbehu sú dôležitým prvkom noviny, kde používam moje písmo a v novinách sa objavuje správa, že je piatok 13 a že v meste je nebezpečná príšera. V novinách píš aj o čiernych mačkách ako o nositeľkách nešťastia. V príbehu chcem poukázať, že táto čierna mačka, je naozaj len obyčajnou čiernou mačkou. A na základe toho ako sa ľudia v príbehu správajú vznikajú nešťastia. V príbehu sa objavuje aj netradičný charakter menom Agomen. Tento charakter, je úplne iný ako celé mesto. Mesto je kreslené v geometrickom štýle a celé je štylizované, aby vizuálne sedelo s charakterom písma. Agomen je charakter, ktorý obsahuje oblé tvary a túto postavu som robila technikou maľba s tušom. Všetky ostatné ilustrácie sú kreslené čiernym tušovým perom. Agomen je ako jediný iný charakter, ktoré mesto neakceptuje a preto píš o ňom v novinách že môže za všetky nešťastia. Týmto som chcela vyjadriť symbolicky, že ľudia majú predsudky voči iným skupinám ľudí, alebo jedincom, ktorý sa odlišujú (rasizmus, homosexualita, znehodnocovanie etnických skupín) vlastne pôvodné myšlienky ktoré obsahoval aj nacizmus (politický režim, ktorý zneužili pôvodné písmo ktorým som sa inšpirovala).



Obr. 47 Autorské skice

Chcem poukázať na to, že aj v súčasnej dobe existujú myšlienky, predsudky voči iným alebo odlišným ľuďom, menšinám. ktoré práve v mojom príbehu predstavuje Agomen. Chcela som príbeh riešiť symbolikou, aby si každý človek mohol v príbehu nájsť vlastný význam.

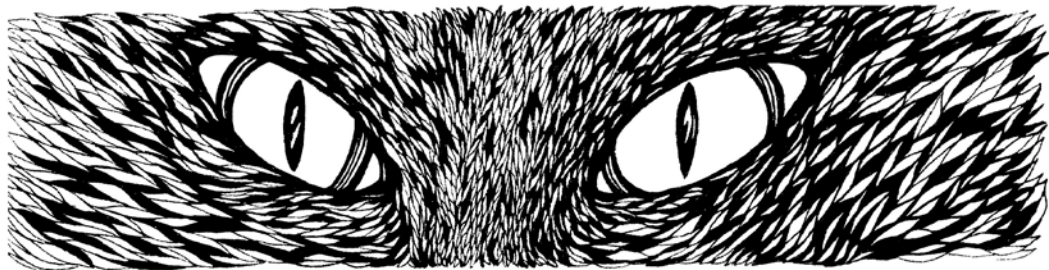


Agomen

Obr. 48 Agomen



Agomen



Obr. 49 Autorské ilustrácie (Charaktery z komiksu)

4.1 Písmo

Vytvoriť dobre čitateľné písmo je náročná úloha, ktorú by mal zvládnuť každý dobrý typograf. Dôvod prečo som si ako inšpiráciu vybrala gotické písmo je popísaný vyššie v kapitole 3.1 Príbeh. Pri tvorbe tohto písma som postupovala tak, že som začínala od ručnej kaligrafie. Boli to celkom prvotné skice a najskôr som si musela vycvičiť ruku a pochopiť ťahy a kresbu písma. S kaligrafickým perom vznikali prvé skice a z nich som vyberala tie najlepšie znaky a tie som následne scanovala a zväčšovala.



Obr.50 Autorské kaligrafické skice

Následne ako písmo bolo zväčšené a vytlačené na papier, vzala som bielidlo a začala som vykrývať a hľadať tie správne tvary a ťahy. Postupne ako som našla tie najsprávnejšie tvary, tak som začala písmo digitalizovať. Ako prvé slovo pri hľadaní správnych tvarov nám vzniklo slovo „Agomen“. Agomen je názov písma, ale aj názov hlavného charakteru z môjho príbehu. Je to slovo ktoré obsahuje písmená „n“ a „o“ (mamu a tata). Tieto dve písmená je veľmi dôležité si na začiatku spraviť, lebo na základe tých tvarov, môžeme začať vytvárať ďalšie písmená. Postupne som vytvorila všetky mínusky, verzálky, číslice, interpunkciu a slovenskú, českú, poľskú a nemeckú diakritiku.

Na moje prekvapenie je písmo dobre čitateľné a dobre pôsobí aj s diakritikou. Písmo je zdigitalizované v programe Fontlab studio 5 a pripravené na použitie na platformách PC.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , : ; „ “ ’ ? ! ~ @
ä å æ ç è é ê ë í î ï ð ñ ñ
ó ô õ ö ÷ ŕ ř š ť ú û ü ý ž ź ž

Obr.51 Písmo Agomen

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

„Ja!“ quäkt Schwyz' Pöbel fix vor Gmünd.

Křdel' datlou učí koňa žraf' kôru.

Příšerně žluťoučký kůň úpěl ďábelské ódy.

Päťtýždňové ulčatá nervózne štekajú na môjho datla v trní.

Törkylempijävongahdus

Dość błazeństw, żrą mój pęk luźnych fig.

Quel fez sghembo copre davanti.

Hišničín bratec uzgaja polže pod fikusom.

Buvez de ce whisky que le patron juge fameux.

4.2 Inšpirácia

Už dlhší čas som chcela vytvoriť projekt kde skombinujem písmo a kresbu. Najviac ma inšpirovali komiksové noviny ako: „Cheap east“ a „KIX“, ktoré popisujem v kapitole 1.6 komiksové noviny. Toto bol môj najväčší cieľ. Viem, že v týchto komiksových novinách pôsobí viac autorov, ale ja som si chcela skúsiť spraviť vlastnú formu netradičných komiksových novín. Ďalšou mojou inšpiráciou boli komiksoví autori, ktorých popisujem v kapitole 1.5 Súčasní tvorcovia komiksov. Najviac ma fascinuje ich život a aj to, ako ich to veľmi ovplyvnilo v tvorbe.

Osobne je pre mňa veľmi zaujímavá a inšpiračná téma o ilustrátoroch z Česko-Slovenska. Je to základ ilustrácie, komiksu a animácie v našich končinách. Aj keď politický režim veľmi ovplyvnil ich tvorbu, myslím si, že veľa z nich dokázali v ilustráciách skryť svoje názory na politický režim.

Román od Georga Orwella je taktiež mojou ďalšou myšlienkovou inšpiráciou. Najviac ma inšpirovala myšlienka Georga ako vidí (taktiež ako ja), že médiá sú veľmi účinný nástroj na manipulovanie s ľuďmi. Jeho príbeh je veľmi silný a bohužiaľ si myslím, že manipulácia ľudí existuje, bude existovať aj v budúcnosti a aj existovala. V každom období z histórie vieme, že sa ľudia snažili vždy nejakým spôsobom nakloniť na svoju stranu. Či už to bolo nejaké náboženstvo so svojou ideológiou, totalitné režimy so svojou ideológiou alebo určité zákony, myšlienky vytvorené ľuďmi. Momentálne v súčasnej dobe vedie manipulácia cez médiá, ako televízia (hlavne televízne správy), internet, noviny atď.

ZÁVER

Teoretickú časť som sa snažila spracovať tak, aby som čo najlepšie priblížila čitateľovi informácie o histórii komiksu, čo to komiks je, aké komiksy existujú a informácie o súčasných autoroch, ktorých tvorba je pre mňa inšpirujúca. Ďalej som popisovala komiksové noviny (formu) akú som si vybrala pre moju bakalársku prácu. V ďalšej časti som sa venovala histórii písma, kaligrafii, tvorbe písma a charakteristike gotického písma.

V praktickej časti som sa venovala samotnej tvorbe komiksového príbehu, písma a kresbe ilustrácií, takže som plnila úlohu režisérky, typografky a ilustrátorky. Opísala som hlavné myšlienky, postup akým som dizajnovala písmo, príbeh komiksu a poskytla som obrazovú prílohu, na ktorých sú moje autorské ilustrácie.

Dúfam že sa mi podarilo vysvetliť to, čo som chcela vyjadriť a dokázala som vytvoriť zaujímavý príbeh so správne navrhnutým písmom. V projekte som vyjadrila svoje názory, myšlienky a pocity z udalostí ktoré sa dejú okolo mňa. Nemám rada polopatisticky vysvetlené veci, tak som nechcela úplne čitateľovi komiksu odhaliť všetko na prvý pohľad. Hlavnou myšlienkou bolo vyjadriť a poukázať na správanie ľudí pod vplyvom médií, ktoré v dnešnej dobe dokážu veľmi ľudí ovplyvniť a snažila som sa príbeh spraviť s nadsázkou a poukázať na absurdné situácie. Dúfam že si každý nájde v príbehu niečo čo ho zaujme a pochopí čo som príbehom chcela povedať.

Ďakujem za Vašu pozornosť.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu: Understanding comics. New York: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

PECINA, Martin. Knihy a typografie. Host, 2012, 131-135, 249. ISBN 978-80-7294-813-0.

MISTRÍK, Jozef. Grafológia. druhé. Bratislava: Obzor, 1985, s. 9-14.

ŠTORM, František. Eseje o typografii. Revolver Revue, 2008, 42, 62. ISBN 978-80-87037-15-7.

HARRIS, David. 100 úplných abeced. Slovart, 2004. ISBN 978-80-7209-610-7.

KOCH, Rudolf, German broken script and the design Instructions of Rudolf Koch, p. 11

ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV

1. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z:
<http://www.presseurop.eu/cs/content/article/62291-angazovany-svet-komiksoveho-undergroundu>
2. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *<http://www.wagenbreth.de/>*
3. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *www.google.com*
4. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *www.wikipedia.com*
5. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *<http://www.komiksarium.cz/>*
6. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *www.typetogether.com*
7. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *<http://www.type-together.com/Eskapade>*
8. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *<http://lukepearson.com/>*
9. [online].[cit.2014-05-08]Dostupné z: *<http://detepe.sk/stary-ako-blackletter-dejiny-typografie-i/>*

ZOZNAM OBRÁZKOV

1. *Obr.1 Egypt*
http://simonak.eu/index.php?stranka=pages/g_u/1_21.htm
2. *Obr.2 Trajanov stĺp*
http://sk.wikipedia.org/wiki/St%C4%BAp_Marka_Aurelia#mediaviewer/S%C3%BAbor:Detail.from.column.of.marcus.aurelius.arp.jpg
3. *Obr.3 Tapiséria z Bayeux*
http://cs.wikipedia.org/wiki/Tapis%C3%A9rie_z_Bayeux#mediaviewer/Soubor:Bayeux_Tapestry_scene55_William_Hastings_battlefield.jpg
4. *Obr. 4 Biblia Svätého Štefana Hardinga*
<http://manuscriptminiatures.com/4471/11155/>
5. *Obr. 5 Dalimilova kronika*
http://sk.wikipedia.org/wiki/Dalimilova_kronika#mediaviewer/S%C3%BAbor:Dalimilova_kronika_parizsky_fragment.jpg
6. *Obr. 6 Dráha prostitútky*
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks#mediaviewer/Soubor:Hogarth-Harlot-3.png>
7. *Obr. 7 Utrpenie svätého Erasma*
http://cs.wikipedia.org/wiki/Vatik%C3%A1nsk%C3%A1_muzea#mediaviewer/Soubor:Nicolas_Poussin_010.jpg
8. *Obr. 8 Yellow kid*
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/48/Yellow_Kid_1898-01-09.jpg
9. *Obr. 9 Časopis Roháč*
http://antik-knihy.cz/index2.php?id_k=30&id_v1=2
10. *Obr. 10 Časopis Roháč 2*
<http://zivot.azet.sk/galeria/7367/legenda-jej-obrazky-sa-detom-nezunovali-ani-polstoroci/?foto=3>
11. *Obr. 11 Slniečko*
http://www.google.sk/imgres?imgurl=&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.podvrskom.sk%2Fantikvariat%2F307-casopis%2F-%2F166016-slniecko-rocnik-vi-cislo-3.html&h=0&w=0&tbnid=n7r9IduKrTgVKM&zoom=1&tbnh=254&tbnw=198&docid=LokNtJD2_KdObM&tbn=isch&ei=kshrU7mlDIjKOdytgYAN&ved=0CAgQsCUoAg
12. *Obr. 12 Slniečko 2*
<http://www.podvrskom.sk/antikvariat/307-casopis/-/166017-slniecko-rocnik-xi-cislo-3.html>
13. *Obr. 13 Rýchle šípy*
<http://www.vhrsti.cz/komiksnews-75-svicek-pro-rychle-sipy/>
14. *Obr. 14 Superhrdinovia*
<http://www.meetup.com/comiclub/messages/boards/thread/1238818>

15. Obr. 15 Kapitán Amerika
<http://www.ruralaccents.com/Country-and-primitive-wall-decor-Captain-America-Vintage-Tin-Sign.html>
16. Obr. 16 Batman
17. Obr. 17 manga
http://naruto.wikia.com/wiki/Naruto_Uzumaki?file=Naruto_newshot.png
18. Obr. 18 manga 2
<http://www.viz.com/naruto>
19. Obr. 19 Maus
<http://sideofwonder.files.wordpress.com/2013/07/maus.jpg>
20. Obr. 20 RAW
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Raw01.jpg>
21. Obr.21 Persepolis
<http://seuart.org/magazine/19987/on-chicago-public-schools-censoring-persepolis-images-of-torture/>
22. Obr.22 Persepolis 2
<http://milano.blogosfere.it/2008/03/alla-casa-del-pane-sono-in-mostra-le-tavole-originali-di-persepolis-un-inno-alla-liberta-delle-donne.html>
23. Obr.23 Persepolis 3
<https://blogs.stockton.edu/postcolonialstudies/files/2011/03/jean-jacket-michael-jackson.png>
24. Obr.24 Pixy
<http://www.du9.org/chronique/pixy/>
25. Obr.25 Pixy 2
<http://www.fakdatszit.com/2007/12/>
26. Obr. 26 Pjongjang
Autorská fotografia
27. Obr. 27 Pjongjang 2
<http://www.lospaziobianco.it/2738-pyongyang>
28. Obr. 28 Henning Wagenbreth
<http://www.nashizdat.com/blog/illustration/799.html>
29. Obr. 29 Henning Wagenbreth 2
<https://www.hellenext.org/reinventing-greece/wp-content/uploads/2011/09/Germany%E2%80%99s-Mediterranean-Envy.jpg>
30. Obr. 30 Hilda
<http://lukepearson.com/2012/10/hilda-and-the-bird-parade.html>
31. Obr. 31 Nobrow 4
<http://thebeguilingat.blogspot.cz/2010/12/now-in-stock-new-nobrow-press-and.html>
32. Obr. 32 Nobrow 8
<http://comicsbeat.com/review-nobrow-8-hysteria-all-shook-up/>

33. *Obr. 33 KIX*
<http://shop.biggboss.cz/products/kix-komiksove-noviny-no-dot-4>
34. *Obr. 34 KIX 2*
<http://www.kixkix.cz/>
35. *Obr. 35 Cheap east*
<http://cheapeast.eu/>
36. *Obr. 36 Cheap east 2*
<http://cheapeast.eu/>
37. *Obr. 37 Cheap east 3*
<http://cheapeast.eu/>
38. *Obr. 38 Cheap east 4*
<http://cheapeast.eu/>
39. *Obr. 39 hieroglyfy*
MISTRÍK, Jozef. *Grafológia*. druhé. Bratislava: Obzor, 1985
40. *Obr. 40 písmo*
MISTRÍK, Jozef. *Grafológia*. druhé. Bratislava: Obzor, 1985
41. *Obr. 41 Kaligrafia*
HARRIS, David. *100 úplných abeced*. Slovart, 2004. ISBN 978-80-7209-610-7.
42. *Obr. 42 Verena Gerlach, Ala has a pen*
German broken script and the design Instructions of Rudolf Koch, p. 11
43. *Obr. 43 Eskapade*
www.tyetogether.com
44. *Obr. 44 Moyenage*
<http://typographica.org/typeface-reviews/moyenage/>
45. *Obr. 45 George Orwell 1*
<http://www.glogster.com/thegrimreaper1st/1984-george-orwell/g-6m4g2mr8pmr7t9d1b2m9va0>
46. *Obr. 46 George Orwell 2*
<http://www.thepublishingcafe.com/2013/06/first-edition-of-orwells-1984-sells-for.html>
47. *Obr. 47 Autorské skice*
48. *Obr. 48 Agomen*
49. *Obr. 49 Autorské ilustrácie (Charaktery z komiksu)*
50. *Obr.50 Autorské kaligrafické skice*
51. *Obr.51 Písmo Agomen*
52. *Obr.52 Písmo Agomen 2*