

Imaginárny nadčasový informačný systém

Ivan Tichý

Bakalárska práca
2014

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ivan Tichý**
Osobní číslo: **K11233**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**
Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **Imaginární nadčasový informační systém.**

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.

Imaginární nadčasový informační systém (sada piktogramů a informační systém s imaginárního prostředí).

Teoretická část: Principy, související aspekty, historie, současné místo piktogramu ve světě dominující vizuální komunikace, proměny tvarosloví a vizuálních aspektů podle dobových estetických kritérií.

Praktická část: Kompletní sada piktogramů a jejich aplikace do imaginárního prostoru, v rámci informačního systému reálně neexistující instituce – (posmrtný, nadpozemský život).

Dále 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.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

BAER Kim: Information Design: Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies. Rockport Publishers, Beverly, 2008

GIBSON David: The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places. Princeton Architectural Press, New York, 2009

KOLEKTÍV: Znaký a symboly. Euromedia Group, k.s. – Knižní klub v edici Universum, 2009

MOLLERUN Per: Wayshowing > Wayfinding: Basic and Interactive. BIS Publishers B.V., Amsterdam, 2013

RAYAN Abdullah: Pictograms, Icons and Signs: A Guide to Information Graphics. Thames & Hudson Ltd, London, 2006

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

Vedoucí bakalářské práce: **dr ak. soch. Rostislav Illík**
Ústav reklamní fotografie a grafiky


Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Silvie Stanická, Ph.D.
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 užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

6.12.2013

.....
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, 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 užít 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 větší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Vo svojej bakalárskej práci sa snažím o prienik jedného so základných stavebných prvkov grafického dizajnu – piktogramu, so základnou filozofickou otázkou ľudskej existencie – smrťou. Venujem sa histórii, základným princípom a pravidlám tvorby piktogramov a tiež použitím piktogramov v navigačných systémoch. Taktiež sa venujem základným predstavám o duši, umieraní a posmrtnom živote, zároveň symbolom viažucim sa k smrti, umieraniu a posmrtnému životu, naprieč históriou a rôznymi kultúrami.

Predošlé teoretické poznatky syntetizujem do praktickej časti a vytváram imaginárny navigačný systém pre práve zosnulého.

Kľúčové slová: piktogram, navigačný systém, história, smrť, duša, život po smrti

ABSTRACT

In my work I am trying to construct intersection between one of the fundamental building blocks of graphic design – pictogram, with a basic philosophical questions of human existence – the death. The work is devoted to the history of pictograms, basic principles and rules of its creation and the use of pictograms in navigation systems. I also devote attention to the basic idea of the soul, dying and the afterlife, and to symbols related to death, dying and the afterlife across the history and different cultures.

I synthesize the previous theoretical knowledge into the practical part and create and imaginary navigation system for the recently deceased.

Keywords: pictogram, navigation system, history, death, the soul, life after death

„Smrt' je len d'alšia cesta, po ktorej musíme ísť.“

J. R. R. Tolkien

Touto cestou ďakujem Dr. ak. soch. Rostislavovi Illíkovi, za trpezlivosť a ochotu.

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

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČASŤ	9
1 PIKTOGRAM	10
1.1 DEFINÍCIA ZÁKLADNÝCH POJMOV	10
1.2 PIKTOGRAM A JEHO HISTÓRIA	10
1.2.1 Prehistorické obdobie.....	11
1.2.2 Historické obdobie	14
1.2.3 Súčasnosť	15
2 DUŠA, SMRŤ, UMIERANIE	22
2.1 PREDSTAVY O DUŠI NAPRIEČ HISTÓRIOU A RÔZNYMI KULTÚRAMI	22
2.2 ESCHATOLÓGIA	25
3 VYBRANÉ SYMBOLY SPOJENÉ SO SMRŤOU A UMIERANÍM	32
3.1 DUŠA, SMRŤ A ZNOVUZRODENIE	32
3.2 PEKLO A NEBO.....	38
4 VIZUÁLNE INFORMAČNÉ SYSTÉMY	41
4.1 ZÁKLADNÉ PRINCÍPY PRE TVORBU NAVIGAČNÝCH SYSTÉMOV	42
4.2 TYPOGRAFIA	42
4.3 PIKTOGRAMY	43
4.4 FARBA.....	47
4.5 TVAR, VEĽKOSŤ, ZLUČOVANIE DO SKUPÍN.....	49
II PRAKTICKÁ ČASŤ	51
5 IMAGINÁRNY NADČASOVÝ INFORMAČNÝ SYSTÉM	52
5.1 VÝBER IDEOVÉHO OBSAHU PIKTOGRAMOV	52
5.2 VÝBER ŠTYLIZÁCIE PIKTOGRAMOV	54
5.2.1 Tanec mŕtvych.....	54
5.3 PIKTOGRAMY A IMAGINÁRNY PRIESTOR	56
ZÁVER	57
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY	58
ZOZNAM OBRÁZKOV	60
ZOZNAM PRÍLOH	66

ÚVOD

Človek sa naprieč celou svojou históriou snaží o pochopenie základných existenčných otázok: Kto vlastne je, odkiaľ „prichádza“, ako funguje svet okolo neho, čo sa s ním stane po smrti a kam „odíde“? Na uchopenie tohto „transcendentna“ si človek vytváral a vytvára rôzne myšlienkové modely, či už vo forme, viery, rituálu, filozofie alebo vedy. Ruku v ruke spolu s týmito myšlienkovými modelmi buduje aj systém znakov a symbolov. Takéto systémy majú napomáhať uchovať, popísať, alebo vysvetliť konkrétny myšlienkový model. Z tohto pohľadu majú znak a symbol nezastupiteľné miesto v histórii ľudstva aj ako „prenášač poznania a nositeľ civilizácie“.

Vo svojej práci sa snažím o prienik jedného so základných stavebných prvkov grafického dizajnu – piktogramu, so základnou filozofickou otázkou ľudskej existencie (a jej konca) – smrti. Práve z tohto dôvodu sa v teoretickej časti venujem piktogramu z hľadiska grafického dizajnu a jeho histórie vo vizuálnom zmysle. Zároveň sa venujem aj pojmu duše a posmrtnému životu zo širšieho hľadiska. Eschatológia (náuka o posledných veciach človeka – posmrtného života) ako taká presahuje rámec mojej bakalárskej práce. Pretože ako každá medzná disciplína má širší záber, zasahuje do teológie, filozofie, antropológie, psychológie, sociológie, etnológie atď. Na druhej strane považujem za dôležité spomenúť aspoň základné predstavy o duši, umieraní a posmrtnom živote v rámci rôznych kultúr a času. Ďalej uvádzam príklady symbolov viažucich sa k smrti, umieraniu a posmrtnému životu naprieč históriou a rôznymi kultúrami.

V poslednej časti svojej práce „Imaginárny nadčasový informačný systém“ sa opäť vraciam k piktogramom a vizuálnym navigačným systémom v súčasnosti. Popisujem základné princípy a pravidlá pre ich tvorbu.

Predošlé teoretické poznatky syntetizujem do praktickej časti, v ktorej s určitou nadsázkou vytváram imaginárny navigačný systém pre práve zosnulého.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 PIKTOGRAM

Prvá časť bakalárskej práce je venovaná piktogramu z pohľadu jeho vývoja a miesta v rôznych obdobiach ľudskej histórie.

1.1 Definícia základných pojmov

Nakoľko často dochádza k zámene pojmov a k rôznym výkladom obsahu slov ako: znak, symbol, piktogram, ideogram, a pod., je dôležité zadefinovať si základné pojmy, ktoré budeme používať. Pojem znak teda budeme používať v zmysle obrazového, alebo písmového zdieľania správy s okamžitou platnosťou, symbol ako vizuálnu podobu vyjadrenia myšlienky (t.j. zložitejšie koncepty univerzálnej hodnoty).

Znak je obrazové alebo písmové zdieľanie správy. Napríklad „i“ je znak pre písmeno v abecede.

Symbol je objekt, obraz, písané slovo, zvuk alebo konkrétny znak, ktorý zastupuje či reprezentuje niečo iné na základe istej podobnosti, asociácie, alebo čisto len dohody. Napríklad „i“ na tabuli na letisku je symbolom pre informácie.

Ideogram (figúra) je obraz, ktorý vyjadruje myšlienku, alebo obraz, ktorý reprezentuje prenesený význam (t.j. symbol ktorého definícia je zúžená na obraz).

Piktogram je znak zastupujúci označovaný objekt, dej, činnosť, miesto či udalosť pomocou ilustrácie, ktorá sa podobá na to čo vyjadruje. Piktogram je schematický obraz, ktorý zachytáva obsah oznámenia a nemá konkrétnu zvukovú podobu. Je zrozumiteľný bez znalosti jazyka, rovnako ako napríklad dopravné značky.

1.2 Piktogram a jeho história

História piktogramu siaha do úplných počiatkov ľudskej existencie. V podstate ak uvažujeme o človeku ako o mysliacom a seba uvedomujúcom sa tvorovi, spájame to zároveň aj s nálezom jeho „vizuálneho prejavu“, napríklad v podobe farebného odtlačku ruky, alebo maľby zvierat v jaskyni (Francúzsko Lascaux, Španielsko, Austrália). Dekoratívne obľahy rúk sa datujú na vek okolo 30 000 rokov a ide už o vedomé zanechanie vizuálnej správy.

[1]



Obr. 1. Cueva de las Manos (doslova Jaskyňa rúk), jaskyňa s prehistorickými nástennými mal'bami v argentínskej provincii Santa Cruz v Patagónii

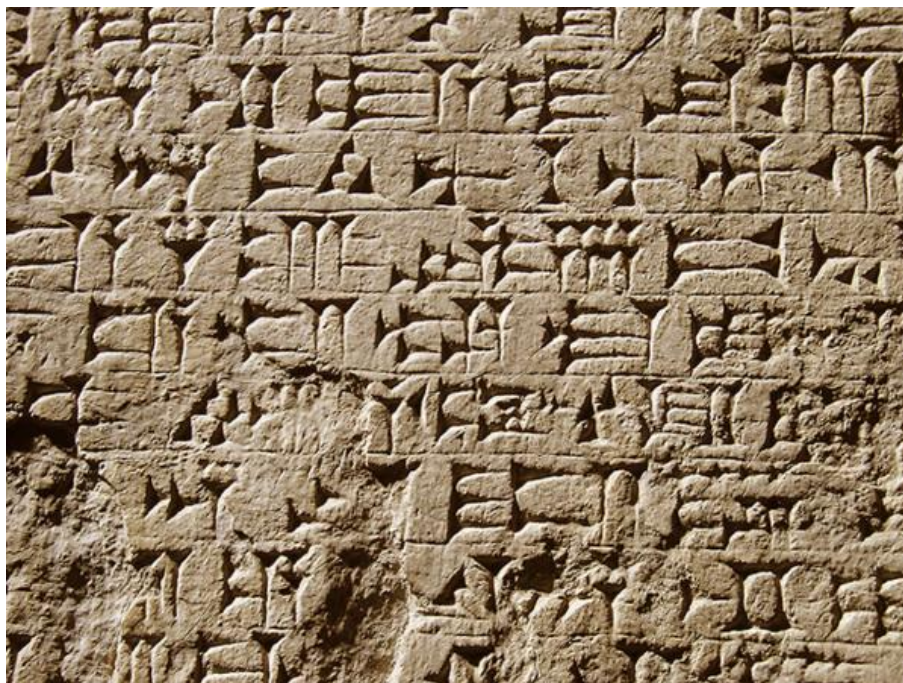
1.2.1 Prehistorické obdobie

Prvé známe písomné prejavy sú založené na piktogramoch a ideogramoch. K súčasnému písmu vedie 5 tisíc rokov dlhá cesta vývoja. Písmo vznikalo ako jednoduché stotožnenie predmetu s jeho predobrazom, čo je v podstate piktogram. Napríklad obrázok nôh označoval končatiny, ale aj chôdzu. K vyjadreniu myšlienky bola potrebná znalosť niekoľkých znakov. Rôzne kultúry dospeli k rôznym stupňom vo vývoji písma. Vývoj písma ovplyvňovali rôzne faktory, napríklad zemepisná poloha, spoločenské potreby, osobitosti jazyka, vplyv predchádzajúcich písomných sústav alebo písmo susedných národov. Na vizuálnu podobu písma mali tiež vplyv používané materiály a nástroje.

Podľa súčasných poznatkov sa prvenstvo plne vyvinutého písma priraduje Sumerom (Mezopotámia okolo 4000 p.n.l.). Sumeri používali piktograficko-ideografický systém obsahujúci okolo 2000 znakov, pričom niektoré znaky označovali priamo veci, ktoré zobrazovali a iné znaky zas znamenali prenesené významy vecí. Tento systém sa postupne pretransformoval na klinové písmo (okolo 2900 p.n.l.).



*Obr. 2. Kamenná doska zo sumerského mesta Kish, okolo 3500 p.n.l.,
The Ashmolean Museum, Oxford, Anglicko*



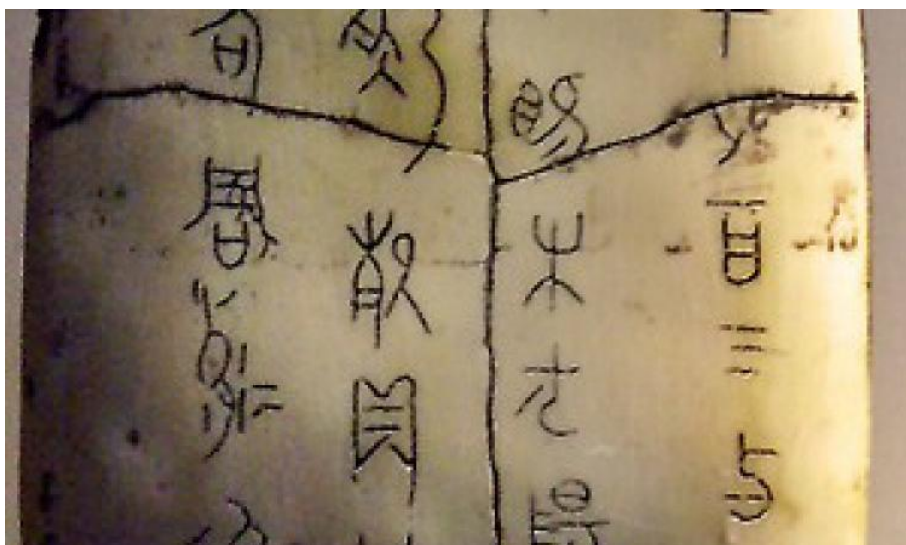
Obr. 3. Sumerské klinové písmo okolo 2900 p.n.l.

Vývoj písma pokračoval v Starom Egypte cez hieroglyfy (spočiatku ideogramy). Napríklad Skarabeus znamenal „stať sa“, „zmeniť sa“ a bol ideogramom pre znovuzrodenie. Neskôr boli hieroglyfy kombinované foneticky a dokopy už dávali iný, nový význam.



Obr. 4. Egyptská stéla z Min-Nakht okolo 1321 p.n.l.

Za spomenutie určite stojí aj čínske písmo. Čínske písmo je najdlhšie kontinuálne používaný piktograficko-ideografický systém, ktorý neprešiel fonetizáciou. [2] V súčasnosti má vyše 47 000 znakov (niekde sa uvádza až neveriteľných 100 000 znakov). V bežnej komunikácii sa nepoužíva plný počet, ale iba okolo 5000 znakov.



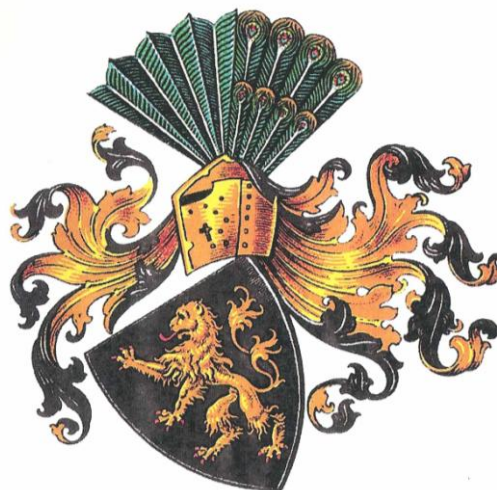
Obr. 5. Čínske „Oracle bones“ okolo 1200 p.n.l.

Vzhľadom na veľký počet potrebných znakov sa ideografické systémy písma postupne premenili na fonetické – cez proto abecedy Semitov označujúce celé slabiky (1800 p.n.l.) až ku Feničanom (1200 p.n.l.), vynálezcom súčasnej podoby našej abecedy. Aj v modernej abecede ostali znaky, ktoré nemajú fonetický pôvod a sú ideogramy – číslovky.

1.2.2 Historické obdobie

Pod historickým obdobím budeme pracovať s časovým úsekom od stredoveku až zhruba do začiatku 20. storočia. Stredovek z „pohľadu piktogramu“, znamená najmä rozvoj feudalizmu a s tým sa rozvíjajúce cechové združenia. Objavujú sa ochranné značky remeselníkov, kamenárske značky. Remeselnícke dielne, hostince a obchody začínajú používať vývesné štíty. V súvislosti s vývesnými štítmí môžeme hovoriť o piktogramoch v spojitosti s informačno-navigačným systémom, teda vývesný štít použitý ako orientačný bod.

V 12. storočí sa objavujú nové obrazové znaky, ktoré prežili až do dnešných čias a označujú konkrétne skupiny ľudí (rody) – erby. Vznik erbov ako takých bol podmienený začiatkom použitia zbroje počas krížových výprav v dvanástom storočí. Erb identifikoval vlastníka alebo nositeľa. Erb spĺňa skôr definíciu ideogramu, nakoľko motív, alebo farebnosť nadobúdali podobu symbolického vyjadrenia vlastností nositeľa. Erby sa vytvárali podľa heraldických pravidiel, ktoré sa začali používať už počas trinásteho storočia. Podobnú funkciu ako erby plnili aj vlajky, teda identifikačný prvok na bojovom poli.

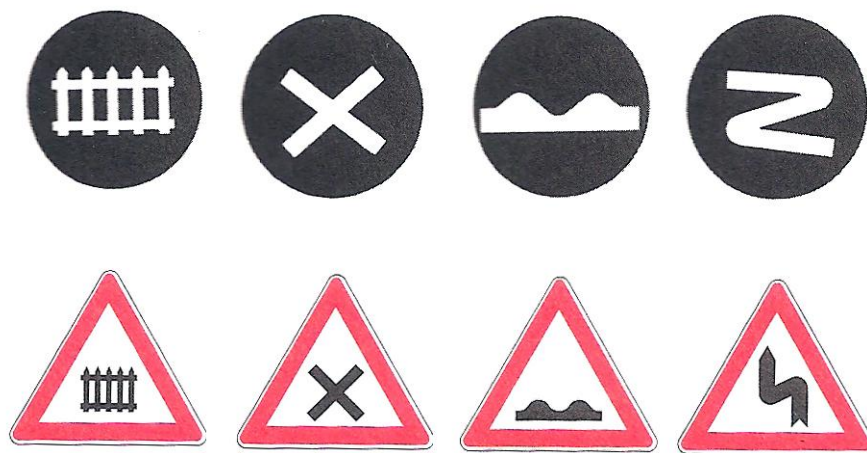


Obr. 6. Erbové značenie, Nemecko 14. storočie

S objavom tlačiarenského lisu v 15. storočí sa začínajú objavovať vinety, prípadne jednoduché ilustrácie ako identifikačné značky splňujúce definíciu piktogramu.

1.2.3 Súčasnosť

S rozvojom priemyselnej revolúcie nastupuje aj rozvoj dopravy a technológií, čo kladie nové požiadavky na komunikáciu. Nástup a rozvoj automobilizmu si v roku 1909 vyžiadala vytvorenie a zadefinovanie prvého dopravného značenia. Tvorila ho séria štyroch dopravných značiek. Na ich podobe a používaní sa dohodli viaceré krajiny Francúzsko, Rakúsko, Belgicko, Bulharsko, Nemecko, Veľká Británia, Monako a Španielsko v Paríži v roku 1909.



*Obr. 7. Dopravné značenie z roku 1909 (vrchný rad)
a súčasná podoba (spodný rad)*

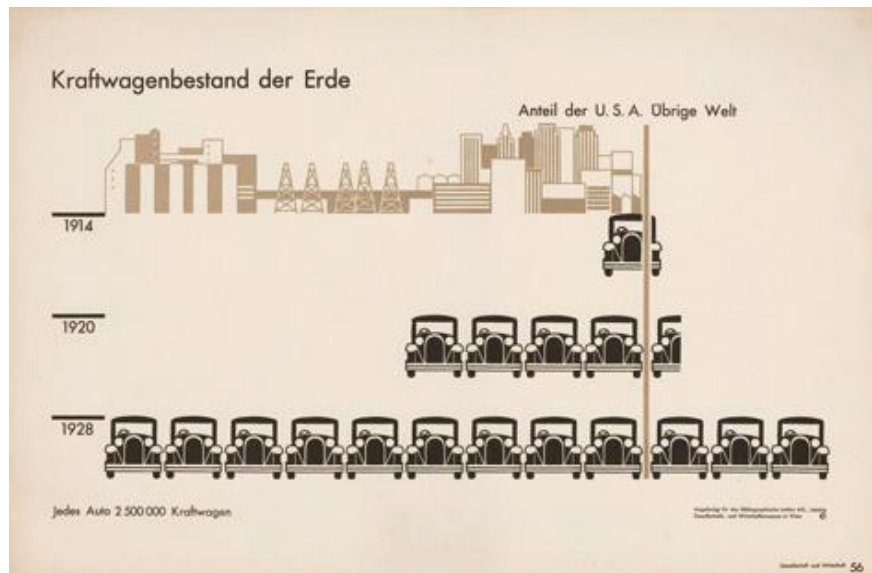
ISOTYPE

V roku 1936 si rakúsky filozof **Otto Neurath** uvedomil, že reč obrázkov (piktogramov) je pre komunikáciu jednoduchšia a vhodnejšia ako samotný dlhý text. Spolu s grafikom Gerdom Arntzom vytvárajú International System of Typographic Picture Education – ISOTYPE.

Je to prvý ucelený systém v informačnom dizajne. Ideovým otcom bol Otto Neurath, grafickú podobu mal na starosti práve **Gerd Arntz**. Cieľom bolo vytvoriť systém obrazového jazyka, ktorý dokáže príťažlivejšie a zrozumiteľnejšie interpretovať štatistické údaje. Gerd Arntz vytvoril vizuálny slovník so 4000 rôznymi piktogramami. Tiež zadefinoval pravidlá, akým spôsobom tieto by sa mali tieto piktogramy používať. Tento priekopnícky počin sa stal základom ďalších informačných systémov.

Nimi navrhnutý systém ISOTYPE bol ďalej používaný v aplikáciách pre múzea, knižné publikácie, na plagátoch a podobne.

Otto Neurath zastával názor, že dizajnerska jedinečnosť v zobrazovaní by mala ustúpiť v prospech myšlienky, ktorú sa snaží zobrazit', pretože má byť pochopiteľná pre rôznych prijímateľov s rozdielnym kultúrnym zázemím.[2]

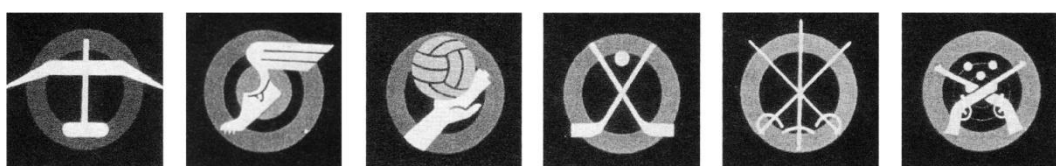


Obr. 8. International System of Typographic Picture Education

Olympijské hry

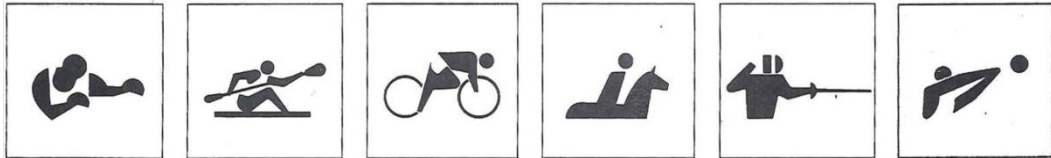
Ďalším medzníkom v tvorbe piktogramov a orientačných systémov sú Olympijské hry. Olympijské hry sú miestom, kde sa stretávajú ľudia hovoriaci odlišnými jazykmi a prichádzajúci z rôznych kultúrnych prostredí. Takéto podujatie si teda vyžaduje orientačný a navigačný systém postavený na dostatočne jasných a zrozumiteľných princípoch.

Piktogramy boli použité už v roku 1936 na olympiáde v Berlíne a to v ucelenej sade. Na zjednotenie obrazového jazyka boli použité motívy športového náradia umiestnené na kruh v pozadí.



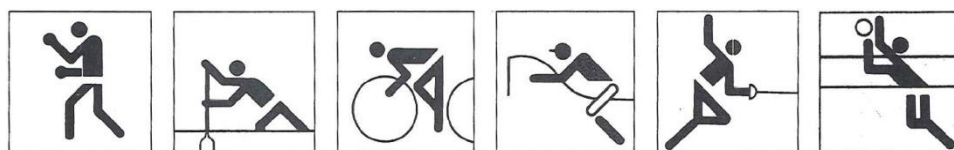
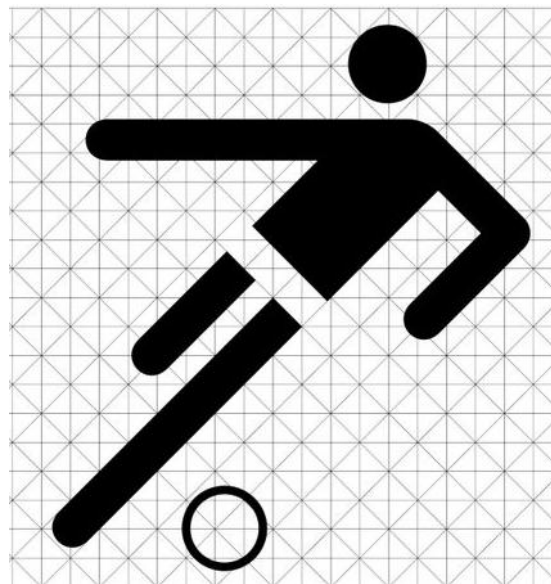
Obr. 9. Olympiáda Berlín 1936

Ale skutočne systémový prístup, ktorý uľahčil orientáciu športovcov a divákov, vidíme až na letnej olympiáde v Tokiu 1964. **Masaru Katsumie a Yoshiro Yamashita** vytvárajú ucelenú sadu 20 piktogramov pre športové disciplíny a sadu 39 všeobecných informačných piktogramov.



Obr. 10. Olympiáda Tokio 1964

Ďalší grafický dizajnér ktorý sa výrazne podieľal na informačných systémoch Olympijských hier, je nemecký **Otl Aicher** – Olympiády 1972, 1976. Jeho prístup bol konštrukčný. Pomocou mriežky z vertikál a diagonál geometricky zakresľoval piktogramy fungujúce na rovnakom grafickom princípe, čo prispelo k rýchlejšiemu rozoznaniu a chápaniu. Tento prístup sa stal základom a všeobecne prijatým štandardom pre tvorbu piktogramov.



Obr. 11. Otl Aicher

„Mriežkový prístup“ bol využitý aj pri ďalších olympiádach, napríklad v Moskve, alebo Los Angeles.



Obr. 12. Olympiáda Moskva 1980



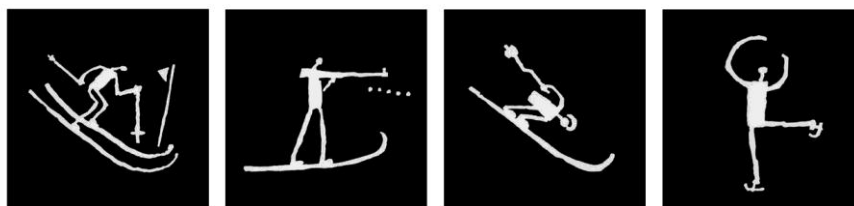
Obr. 13. Olympiáda Los Angeles 1984

Od „nemecky prísneho“ geometricky konštrukčného prístupu nastáva odklon v roku 1992. Španielsky dizajnér Josep Mari Triás, používa namiesto mriežky a prísnych geometrických tvarov štylizáciu ťahu štetcom.



Obr. 14. Olympiáda Barcelona 1992

Tento odklon od geometrickej štylizácie piktogramov sa vrchovato uplatnil pri olympijských hrách v Lillehammeri v roku 1994. Dizajnérsky tím odvodil svoju štylizáciu podľa skalnej rytiny „lyžiara“ nájdenej v skale Rodoy v Alstahaugu. Historický odkaz svojej krajiny zasadili do moderného dizajnu, čím sa im podarilo vytvoriť unikátnu vizuálnu identitu.



Obr. 15. Olympiáda Lillehammer 1994

Charles Bliss

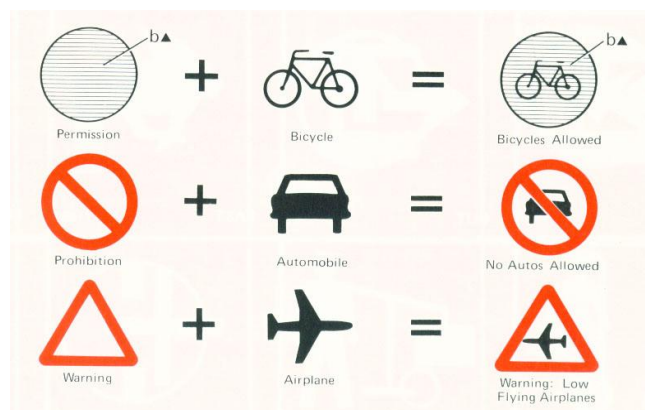
Priekopník vizuálnej komunikácie. Pre firmu IBM vytvoril sady symbolov založených na jednoduchom a zrozumiteľnom geometrickom štýle. Za spomenutie stojí jeho systém nového medzinárodného vizuálneho jazyka. Princípy zadefinoval v knihe „**Semantography**“ (1949). Navrhnutý systém sa nakoniec prakticky uplatnil a pomáha postihnutým, ktorí nie sú schopný komunikovať bežnými spôsobmi.



Obr. 16. Sada symbolov pre IBM

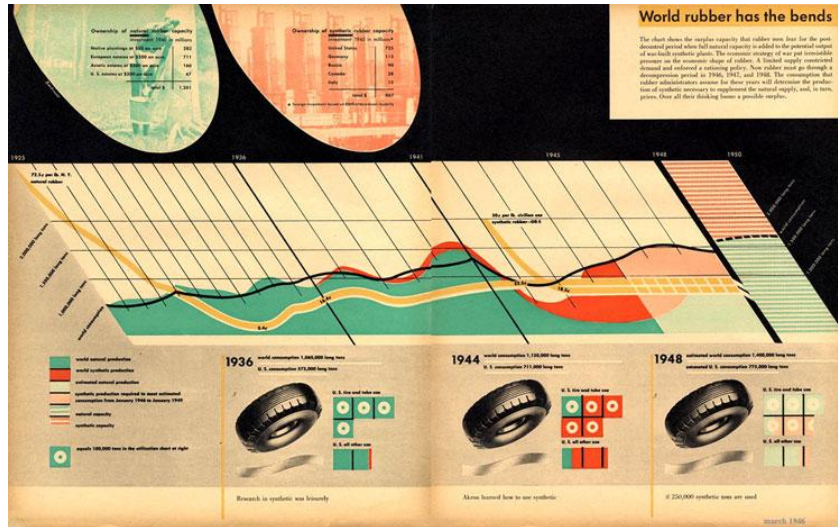
Henry Dreyfuss

Američan, priekopník priemyselného dizajnu, okrem priemyselného dizajnu sa venoval aj grafickému dizajnu a v roku 1972 vydal knihu „**Symbol Sourcebook (An Authoritative Guide to International Graphic Symbols)**“. Táto kniha sa považuje za základ modernej vizuálnej komunikácie. V knihe zadefinoval základné figúry a symboly zobrazovania rôznych činností, vecí, materiálov, ľudí, zvierat a podobne. Zároveň ustanovil zásady vizuálnej výstavby rôznych prvkov vizuálneho vnímania.



Obr. 17. H. Dreyfuss zásady vizuálnej výstavby značky

V súčasnej dobe sú veľmi populárne takzvané infografiky, ktoré sú práve pre Sutnara typické. Sutnarov grafický štýl je priamočiary a zrozumiteľný, čo je základný predpoklad pre informačný dizajn.



Obr. 19. Sutnar – infografika



Obr. 20. Sutnar – ukážky typografie určenej pre navigačné systémy

2 DUŠA, SMRŤ, UMIERANIE

Druhá časť teoretickej časti je venovaná základným filozofickým predstavám o duši a posmrtnom živote. V zmysle základného delenia podľa filozofického prístupu a z hľadiska delenia podľa hlavných svetových náboženstiev.

2.1 Predstavy o duši naprieč históriou a rôznymi kultúrami

Smrť znamená koniec nášho fyzického bytia. Väčšina náboženstiev predpokladá, že koniec nie je definitívny, ale človek (jeho vedomie) v nejakej podobe pretrváva aj po smrti. Západný filozofický koncept tradične operuje s akousi esenciálnou entitou, ktorá je nositeľkou osobnosti ľudského ja.

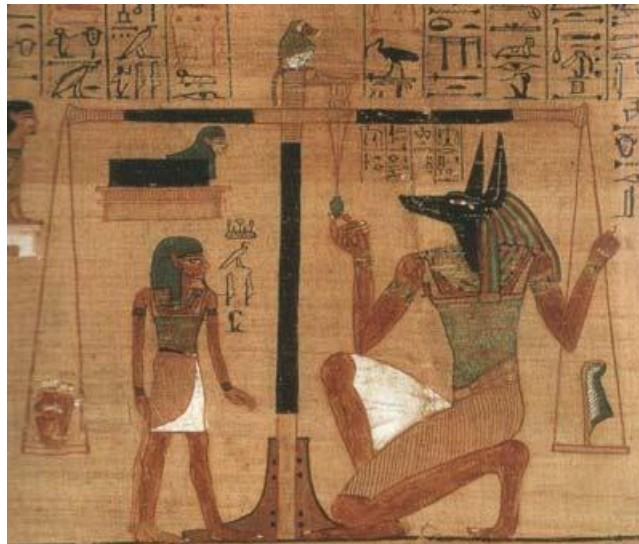
Dualistická koncepcia pochádza od Platóna. Duša žije vo svete ideí a narodením sa dostáva do tela človeka, pričom telo a duša sú chápané ako dve rôzne substancie. Teda zjednodušene: duša a telo sú dve samostatné a oddelené veci. Duša je nositeľkou identity konkrétneho človeka a pretrváva aj po smrti bez ohľadu na telo. Tento koncept ale nie je v skutočnosti typický ani prevládajúci. Treba si uvedomiť, že nie všetky kultúry formulujú jasný a jednoznačný koncept duše. Väčšina samozrejme rieši problém, čo robí človeka živým a čo je nositeľom „ja“. Ale vyslovene dualistické koncepcie sú iba dve - Platónska a džinistická.[3]

Nedualistický koncept reprezentujú napríklad homérske Grécko, Egypt, Germáni a védismus. V týchto kultúrach je telo vnímané ako kritérium skutočnosti a predstava akejkoľvek dôstojnej existencie bez neho sa javí ako absurdná. V tzv. monistickom poňatí človek nie je „zloženinou“ duše a tela, ale je celistvou jednotou. Napríklad Homér pokladá netelesné duše (psyché) po smrti za prízraky (tiene v Háde), ktoré sú už len nereálnym odleskom pôvodného človeka. Hádes je vládca iba pamäťových obrazov.[3]

Starí Germáni si oddelenie duše od tela vôbec nepripúšťali a mŕtvy aj v záhrobí pobýval so svojim telom. Predkresťanskí Germáni nepoznali žiadnu netelesnú dušu, ale zároveň nepoznali ani bezduché telo. Poznali pojem „hugr“ (mysel) ako zdroj emócií. Jednalo sa skôr o pohnutie mysle (afekt), ktorým je v danom momente človek postihnutý. V konečnom dôsledku „hugr“ dokonca nevlastnil každý človek, ale hugr bolo privilegium hrdinov, alebo bohov a šľachty.

Aj keď sa to môže zdať zvláštne, Egypt so svojimi prepracovanými posmrtnými rituálmi nepozná žiadny výraz, ktorý by sa dal jednoznačne preložiť ako duša. Termíny používané

s týmito predstavami nemajú ekvivalent v žiadnom modernom, klasickom alebo semitskom jazyku a ich preklad treba brať s rezervou.[3] Egyptské texty sa odkazujú na telo, srdce, meno, tieň, ka, ba a ach. Telo (hau) bolo dôležitou súčasťou ľudskej bytosti. Uchovanie tela a jeho mumifikácia (múmia=vznešené telo, sah) bolo podmienkou zachovania večnej existencie človeka na druhom svete. Ostatné zložky boli naňho viazané a zničenie tela by bolo ohrozením posmrtnej existencie. Srdce (ib) bolo považované za hlavný orgán tela, zdroj myslenia, emócií, sídlo svedomia a zdroj slobodného rozhodovania. Bolo tiež považované za miesto, kde sa človek „stretáva s bohom“. Človek musí byť vybavený srdcom aj v posmrtnom živote, preto bolo ponechávané v mumifikovanom tele. Zosnulý má k dispozícii amulety v podobe srdca, alebo srdcové skaraby. Pri posmrtnom súde bolo práve srdce vážené proti pierku (symbol bohyne Maat).



Obr. 21. Posudzovanie „spravodlivosti“ zosnulého v Egypte

Ak bol človek posúdený ako spravodlivý, bolo mu umožnené zrodiť sa ako blažený zosnulý (ach). Meno (ren) sa priamo podieľalo na bytí, teda nemalo len identifikačnú funkciu. Vyslovenie alebo zaznamenanie mena malo magický potenciál. Tieň (chabit) je nedeliteľnou súčasťou človeka, tak ako chrám mohol byť označený za tieň niektorého boha.



Obr. 22. Hieroglyf Ka

Ka je jeden z hlavných pojmov staroegyptského pojatia života a smrti. Prekladá sa ako duch, duša, dvojník. Základná funkcia Ka je, že je nositeľ života. Predstavuje oživujúcu silu, ktorá sa rodí s človekom a tesne po smrti sa dočasne oddeľuje. Ka sa prenáša z otca na syna, ale pri tom zostáva to isté aj v otcovi. Z toho by sa dalo usudzovať, že je to skôr vlastnosť ako duša. Existovalo aj kráľovské Ka, ktorého nositeľmi boli faraóni a takéto Ka bolo priamo od boha Hora. Faraón sa s ním buď narodil, alebo mu bolo „predané“ pri „korunovácii“. Po dokončení pohrebných rituálov sa znovu pripojí k zosnulému v novom posmrtnom živote. Ba je tiež prekladané ako duša, bolo to ale skôr nositeľom sily a moci. Najprv bolo spojované iba s božstvami a kráľmi a mohli ich mať aj viac. Neskôr bolo prisudzované aj obyčajným ľuďom ako nositeľ psychických a fyzických síl.

Kresťanstvo spolu s judaizmom a islamom verí, že duša nie je „nejakou časťou“ človeka, ale označuje celého človeka, nakoľko je oživený duchom života. Biblický prístup nepozná dichotómiu duše a tela. Presnejšie povedané, duša neprebýva v tele, ale vyjadruje sa cez telo. To, čo vnímame, nie je „telo“ v ktorom je „duša“, ale je to živá skutočnosť duše, ktorá je prístupná zmyslom a vďaka tomu je aj „telom“. Duchovná stránka sa snaží sa o zavŕšenie celého človeka – dosiahnutie absolútnej plnosti, spásy – vo vzkriesení. Človek po skončení svojho jediného života čaká na vzkriesenie v pekle, alebo nebi.

2.2 Eschatológia

Eschatológia (z gréckeho ἔσχατος eschatos, „posledný“; λόγος logos, „slovo, náuka“) je náuka o posledných veciach človeka (vrátane posmrtného života) aj ľudstva.

V nasledujúcom texte sa oboznámime s ponímaním posmrtného života a to najmä v súčasných svetových náboženstvách. Uvedené eschatologické predstavy sú zjednodušené a slúžia na základnú orientáciu v problematike. V zozname literatúry sú uvedené zdroje, ktoré sa tejto téme venujú hlbšie a sú dobrým odrazovým mostíkom pre ďalšie štúdium [3],[4].

Budhistická tradícia

Budhizmus zjednodušene môžeme deliť na karmický a nirvanický. **Nirvanický** je zameraný na vymanenie sa z kolotoča prevetľovania. Správny život vedie z pohľadu budhistickej doktríny k jeho správne ukončeniu k smrti, po ktorej už nenastane ďalšie znovuzrodenie. Takéto ukončenie života sa nazýva nirvána „vyvanutie“, alebo „konečné oslobodenie“. **Karmický** je zameraný na nové, lepšie znovuzrodenie do ďalšieho života. Život sa riadi absolútnymi a neovplyvniteľnými normami a po smrti sa podľa nich človek prevetľuje (sansára). Nirvanistický je považovaný za „akademický“ a pre bežných ľudí príliš filozofický. Karmický je bližší bežnému ponímaniu „viac populistický“, preto je aj častejšie vizuálne stvárňovaný. Preneseným zobrazením nirvánickej tradície je tzv. „mandalové“ zobrazovanie, výtvarná vizualizácia dobrých a zlých božstiev, tak jak ako sa objavujú zosnulému. Známejšia je karmická verzia popisovaná aj v tzv. „Tibetskej knihe mŕtvych“. Zobrazuje sa ako „Koleso života“ (bhavačakra). Časté je kruhové zobrazenie 6 ríš, do ktorých sa človek na základe karmy znovu narodí. V spodnej časti býva zobrazené peklo (a tzv. Jamov súd), častokrát pomocou šokujúcich alebo strašidelných výjavov. Koleso života nájdeme skoro v každom tibetskom budhistickom chráme, často má aj rozmer niekoľkých metrov. Jamov súd býva niekedy zobrazovaný samostatne. Hlavná postava je Kráľ a sudca zosnulých Jamarádža, „ Na čele má tretie oko, v pravej ruke drží meč, v ľavej zrkadlo

s odrazom karmy. Hlavu má ozdobenú ľudskými lebkami. Pred ním býva zobrazený pomocník s opičou hlavou držiaci váhy. Na váhach sa vážia čierne guľičky (zločiny) a biele guľičky ako symboly dobrých skutkov. Ďalej býva vyobrazený žalobca (s atribútmi meča a povrazu) a obhajca (s tabuľkou a perom). Vedľa nich je šesť božstiev, súdna porota (majúca zväčša zvieracie hlavy). Zo súdnej siene vedie 6 hlavných karmických ciest.

Spodné vedú k „peklám“. Budhizmus pracuje s rôznymi druhmi pekla. Napríklad v ľadovom pekle sú hriešnici ponorení v ľadovej vode, v horúcom sú v plameňoch. Pre ilustráciu existuje aj peklo stromu, kde je previnilec štvrtený a nabodávaný na ostne stromu a podobne. Zobrazenia sú popisné a násilné. Žiadny z trestov nie je večný, peklá sú len oblasti dočasného zotrvania. Všetky „cítiace“ bytosti sa podľa svojej karmy znovu zrodia, druhý svet je teda len medzifázou. Výsledkom Jamovho súdu je vždy „rozsudok“, ktorý určuje ďalšie znovuzrodenie. Budhistické poňatie pekla predstavuje skôr očistec.

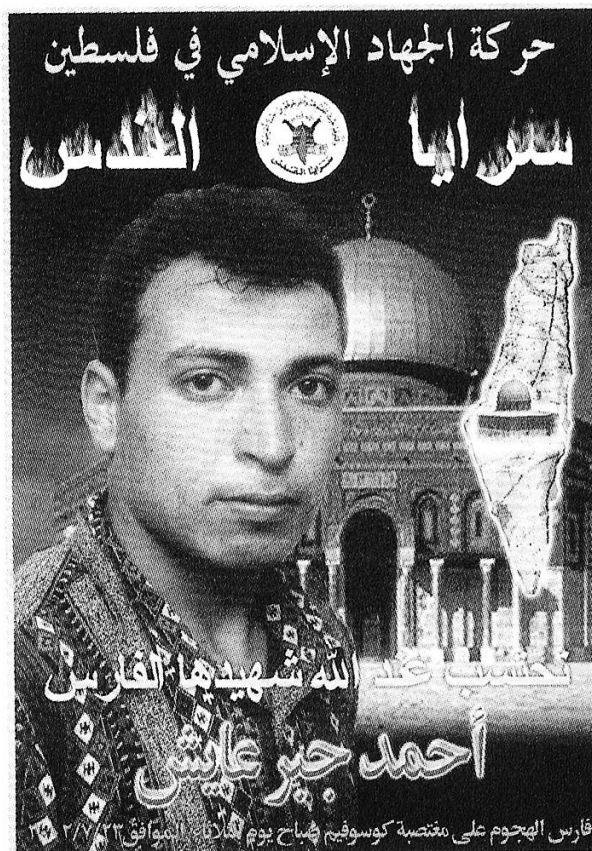


Obr. 23. Jamov súd

Islam

Islam patří do skupiny náboženstev, v kterých člověk po skončení svojho života čeká na vzkriesenie. V súvislosti s islamom spomeňme častý termín šahíd (mučeníctvo). Výsadou šahídu je bezprostredné vstúpenie do raja. Ostatní čakajú na deň zmŕtvychvstania, kedy sa rozhodne o ich osude. Šahídom je predovšetkým ten, kto zomrel, keď vyvíjal určité bohumilé úsilie, t.j. podieľal sa na niektorej forme džihádu. Výraz džihád má v skutočnosti širší význam (nie len ozbrojený boj). Je to snaženie sa dodržiavať božie príkazy a žiť podľa nich. Za mučeníkov sa považujú aj matky, ktoré zomreli pri pôrode, alebo moslimovia, ktorí zomreli pri vykonávaní svojej náboženskej povinnosti, napr. počas veľkej púte (hadždž).

Zaujímavá je mučenícka smrť vo forme samovražedného útoku v zmysle radikálnych islamistických hnutí, a to z hľadiska vizuálnej prezentácie. Popri samovražedných útokoch existuje „kult mučeníka“, ktorý má svoj vlastný vizuálny prejav. Plagáty, grafity, obrázky, fotografie, videoklipy, televízne záznamy i celovečerné filmy.



Obr. 24. Posmrtný pamätný plagát

Plagáty „mučeníkov“ predstavujú asi najkoherentnejší súbor znakov a symbolov prerastajúcej do kanonizovaného prejavu. „Žánrové fotografie“, ktoré ukazujú samovraha so zbraňou, alebo s Koránom v heroickej póze. Vedľa mena a krátkeho opisu osudu „mučeníka“ je tam spravidla aj názov organizácie, „logo“ ku ktorej dotyčná osoba patrila. Častým objektom je budova Skalného domu` (Qubbat as-sachrá) alebo mešity al-Aqsá, ktoré tvoria pozadie symbolizujúce „palestínsku vlasť“. Na plagátoch tiež nájdeme väčšinou exemplár Koránu, alebo sú tam citované verše Koránu, často spolu s radikálnymi islamistickými heslami. Podobne častým symbolom sú zbrane, rôzne samopaly, guľomety a granáty, obzvlášť sú obľúbené rakety krátkeho doletu typu zem-zem vlastnej palestínskej výroby Qasám I. a II. Vedľa „hrdinu-mučeníka“ nájdeme na plagátoch aj obraz nepriateľa v podobe izraelského tanku, vojaka, strážnej veže alebo tzv. Dávidovej hviezdy, spravidla zničené a v plameňoch. [4]

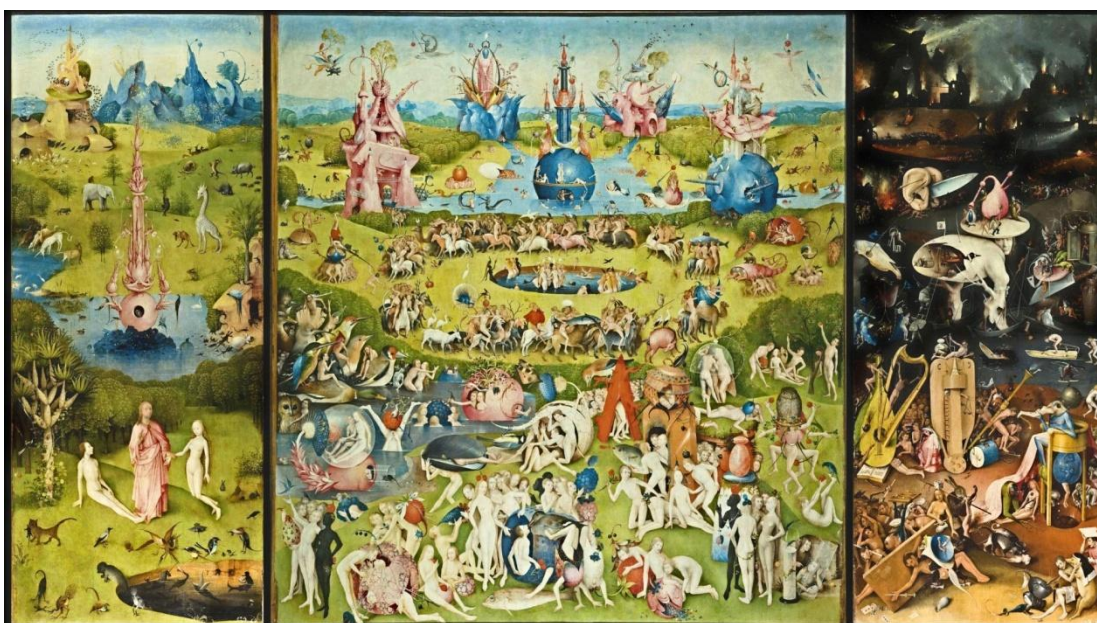
Judaizmus

Tradičný judaizmus verí, že smrťou sa ľudská existencia nekončí. Tak ako v kresťanstve je viera vo vzkriesenie jednou zo základných častí tradičnej židovskej viery (patrí medzi 13 základných princípov). Vzkriesenie nastane po príchode mesiáša v čase, ktorý sa nazýva olam ha-ba (svet, ktorý príde). Na druhej strane na rozdiel od ostatných náboženstiev sa judaizmus vo výraznej miere venuje hlavne pozemskému životu. Primárnymi zdrojmi judaizmu sú Starý zákon a Talmud. V Starom zákone nie je žiadna zmienka o posmrtnom živote. V Tóre existujú určité odkazy, že spravodliví sa znovu stretnú so svojimi blízkymi po smrti. Olam ha-ba je považovaný za vyššiu úroveň bytia. Talmud hovorí, že celý Izrael (všetci Židia, celý dom Izraela) má „podiel“ v olam ha-ba, avšak jednotlivé podiely nie sú rovnaké. Výnimočne spravodliví ľudia budú mať „podiel“ väčší ako obyčajní dobrí ľudia. Aký veľký tento „podiel“ bude, určíme svojim životom, či prevládajú skutky dobré alebo zlé. V tejto súvislosti existujú aj pojmy Gan eden (raj) a Gehinnom (peklo). Gan eden nie je však rajom v zmysle kresťanského raja kde žili Adam a Eva, ale miestom odmeny, ktoré nemá presne špecifické črty a každý si ho môže predstavovať inak. Ďalej tradícia hovorí, že každý spáchaný hriech spôsobí smrť dobrého anjela. Ten sa zmení na démona a všetci takto stворení démoni nás za to po smrti potrestajú. Existuje obdobie očisťovania, ktoré netrvá viac ako 12 mesiacov, počas ktorého sa duše očisťujú uvedomením si všetkých svojich hriechov a premárnených príležitostí konať dobro. Nie všetky duše majú po tomto období garantovaný „podiel“ v olam ha-ba.

Kresťanstvo

Kresťanstvo zdieľa svoj základ s judaizmom v Starom zákone. Na rozdiel od neho konkrétnejšie rozvíja svoje predstavy o posmrtnom živote v Novom zákone. Treba pripomenúť, že naplnením kresťanskej viery je vzkriesenie. Zakončenie pozemského života je oddelenie tela od duše. Po smrti nasleduje stretnutie s milujúcim a zároveň súdiacim bohom. Človek po skončení života (jediného) čaká na vzkriesenie v pekle, alebo v nebi. V kresťanskej eschatológii je po smrti prítomný osobný súd, stav očisťovania a posledný súd. Poslednému súdu predchádza parúzia – druhý príchod Ježiša Krista na zem, v tomto príchode vzkriesi mŕtvych. Predstavy o kresťanskom nebi a pekle sú veľmi pestré. Vzhľadom na rozsah tejto práce spomeňme iba niektoré. Z literatúry určite za zmienku stojí „Božská komédia“ (v origináli La Divina Commedia) od Dante Alighieriho ktorá sa stala určitým etalónom pre predstavu pekla.

Z výtvarnej oblasti spomenieme iba dve mená. Za samostatné spomenutie určite stojí **Hieronymus Bosch**. Vlastným menom Jeronimus Bosch van Aken (* okolo 1450 † 9. august 1516) prezývaný „diabolský maliar“. Hieronimus Bosch vo svojich dielach zobrazoval posledný súd, peklo a smrteľné hriechy cez groteskné fantastické výjavy. Najprv maľoval výjavy s niekoľkými veľkými postavami, potom prešiel k triptychom s veľkým počtom postáv a s obludnými bájnymi bytosťami, pričom krajina je zobrazovaná realisticky.



Obr. 25. H. Bosch Záhrada pozemských rozkoší

Hans Holbein ml. (* okolo 1497 † október 1543) výborný nemecký portrétista. Preslávil sa aj ako drevorytec. Vo svojich drevorytoch zobrazuje pre svoju dobu typickú tému „Tanec smrti“ (Danse macabre). K téme smrti v stredoveku vznikol samostatný a veľmi populárny knižný žáner „Umenie umierať“ (Ars moriendi). Bol to jeden z prvých stredovekých knižných útvarov okrem biblie. Motívy smrti boli vo svojej dobe tak populárne, že sa zobrazovali aj napríklad ako rytiny na rúčkach zbraní.



Obr. 26. Ukážka abecedy H. Holbeina



Obr. 27. Rukoväť dýky od H. Holbeina



Obr. 28. Ars moriendi, kniha

Ateizmus

Výraz ateizmus používali už grécki básnici v 5. storočí pred Kr. Ateizmus je presvedčenie, že Boh, alebo bohovia neexistujú. Aj keď niektorí z ateistov patria k stúpencom rôznych filozofických smerov ako humanizmus, naturalizmus alebo materializmus a pod., neexistujú žiadne inštitucionalizované rituály a ideologická línia, ktorú by všetci ateisti zdieľali. Spoločným znakom je skeptický pohľad na dôkazy o existencii bohov a príbehov o stvorení sveta, rovnako ako spochybňovanie morálnosti náboženstiev.

Ďalšie predstavy o posmrtnom živote

Okrem hlavných náboženstiev, svoje predstavy o posmrtnom živote rozvíjali aj ostatné kultúry a náboženstvá. Spomeňme aspoň starých Germánov.

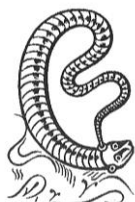
V živote starých Germánov mala vojna významné miesto. Svedčí o tom aj miesto ich posledného odpočinku – Valhalla (Valhöll), sieň slávy, sieň zabitých. Valhalla je v staronordickej mytológii miesto, kam prichádzajú po smrti padlí v boji. Mýtická Valhalla bola obrovská vysoká sieň, mala nádvorie a 540 dverí. Bojovníci po smrti žili vo Valhalle spolu s Odinom (hlavný boh nórskej mytológie) a Valkýrami – Odinové bojovníčky a služobnice. Do Valhally sa však dostala len polovica mŕtvych bojovníkov. Medzi Odinom a bohyňou Freyou, jeho manželkou, bola tajná dohoda, podľa ktorej druhá polovica mŕtvych hrdinov putovala do jej sály vo Folkvangu. Mytológia opisuje život vo Valhalle celkom detailne, napr. jedálny lístok sa skladal z mäsa a slaniny z večne ožívajúceho kanca Saehrimniho a medoviny od kozy Heidrún, ktorá stojí na najvyššom mieste Valhally – na jej streche, odkiaľ sa kŕmi listami stromu laeradu. Krásne Valkýry nalievajú mŕtvym bojovníkom medovinu do pitných rohov. Za stolom spolu s nimi sedí aj sám boh Odín, ktorý kŕmi mäsom zo stola svojich dvoch vlkov – Geriho a Frekiho. Vedľa Valhally a Folkvangu existovala ešte ponurá ríša Helina v Niflheimu, kam odchádzali ostatní a ktorá znamenala púť do podsvetia.

3 VYBRANÉ SYMBOLY SPOJENÉ SO SMRŤOU A UMIERANÍM

Tretia časť práce sa venuje symbolom spojených so smrťou a umieraním. Výber je reprezentatívny, neobsahuje a ani nemá ambíciu obsiahnuť všetky existujúce symboly spojené so smrťou a umieraním. Vyčerpávajúci zoznam by dosahoval rozsah knihy s niekoľkými stovkami strán. Svedčí to o tom, že smrť a posmrtný život je večné mystérium.

Uvádzané symboly sú čerpané z literatúry uvedenej na konci práce, ale najmä z [5],[6].

3.1 Duša, smrť a znovuzrodenie



(Obr. 29.) **Aspis** – had, alebo drak zobrazovaný s jedným uchom na zemi a druhé má zapchaté vlastným chvostom. V stredovekej stavebnej plastike a knižnom umení je často zobrazovaný ako zmija pri Kristových nohách, tiež symbol hriechu.



(Obr. 30.) **Anastáza** – obraz Kristovho zmŕtvychvstania v byzantskom umení. Kristus v predpeklí nad spútaným Satanom priťahuje k sebe Adama a Evu a ďalšie postavy zo starého zákona. Na sarkofágoch sa symbolicky zobrazoval víťazný kríž bez tela s Kristovým monogramom a spiacimi strážcami.



(Obr. 31.) **Anch** – egyptský kríž, symbolizuje znovuzrodenie pre druhý svet a zároveň aj počatie. Často býva zobrazovaný v situácii, kedy boh či bohyňa prináša zosnulému dar života.



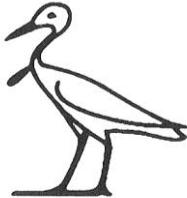
(Obr. 32.) **Ars moriendi** – umenie umierania, neskoro stredoveký literárny útvar slúžiaci k príprave na hodinu smrti. Najstaršie známe ilustrované vydanie pochádza z Holandska 1430/1440.



(Obr. 33.) **Bazilišok** – obdoba Aspisa, bájne zviera vysedené hadom, alebo žabou s čierneho vajca, zobrazované ako kohút s hadím chvostom. Symbol hriechu, alebo diabla



(Obr. 34.) **Baránok** – symbol čistoty a nevinnosti. Tiež symbol Krista a jeho vykupiteľskej smrti.



(Obr. 35.) **Bocian** – v biblii patrí k nečistým zvieratám, na druhej strane všeobecne vnímaný ako nositeľ šťastia. Pretože sa živí zvieratami žijúcimi v zemi (a tie prijímajú duše pochovaných), je niekedy považovaný za nositeľa duší. Bocian bol aj jedným z hieroglyfických symbolov egyptského „ba“.



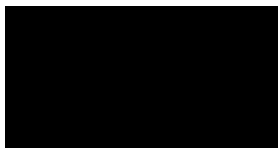
(Obr. 36.) **Bodliak** – symbol bolesti. V kresťanstve symbol utrpenia a spásy. V Číne symbol dlhého života.



(Obr. 37.) **Cesta** – prastarý symbol ľudského života, človek je pútnik. Cesta ako symbol očisty napríklad v tibetskej a egyptskej knihe mŕtvych. Častý a dôležitý motív - obraz dvoch ciest, rázcestia a Y ako pytagorijský znak. **Rázcestie, križovatka** – významné miesto stretnutia s nadprirodzenými silami (blízke symbolickým predstavám spojených s dverami). Tiež nevyhnutný prechod k novému (z tohto sveta do druhého).



(Obr. 38.) **Cikáda** – v starej Číne symbol nesmrteľnosti.



(Obr. 39.) **Čierna farba** – symbol noci, podieľa sa na symbolickom komplexe matka-plodnosť-tajomstvo-smrť.



(Obr. 40.) **Genius cucullatus** – v oblastiach osídlených Keltmi rozšírené spodobnenie dieťaťa v kapucni, symbol znovuzrodenia.



(Obr. 41.) **Jašterica** – symbol duše, ktorá hľadá svetlo poznania, častý symbol v antike.



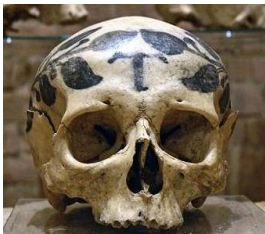
(Obr. 42.) **Kapučňa** – prikrytie hlavy kapučňou alebo vo všeobecnosti prikrytie hlavy, tváre symbolizuje smrť.



(Obr. 43.) **Kosa** – symbol ničivého času a smrti.

Kostrá – obraz smrti.

Presýpacie hodiny – symbol plynúceho času a smrti (Kronos). Pretože sa prevracajú, sú aj symbolom konca a nového začiatku – cyklov alebo epoch.



(Obr. 44.) **Lebka** – symbol dočasnosti, sídlo ducha.



(Obr. 45.) **Mliečna dráha** – v náboženských predstavách mnohých národov spojovací článok medzi našim a druhým svetom, cesta po ktorej musia po smrti putovať duše zosnulých. Niektoré prírodné národy v nej videli priamo miesto pobytu mŕtvych. Mayské podsvetie, ktorým sa putovalo ku znovuzrodeniu, sa volalo Xibalba. U niektorých národov bola blízka symbolu dúhy



(Obr. 46.) **Myš** – Stredoveká ľudová viera videla v myši buď stelesnenie čarodejníc, alebo tiež duše zomrelých. Biele myši sa tiež vykladali ako stelesnenie duší nenarodených detí.



(Obr. 47.) **Nádoba**, zvlášť hlinená – je symbolom tela, ktoré sa vykladá ako nádoba duše a prelievanie tekutiny z jednej nádoby do druhej znázorňovalo reinkarnáciu duše.



(Obr. 48.) **Nanebovstúpenie** – znázornenie postavy stúpajúce k nebu, často s rozpaženými alebo zdvihnutými rukami, symbolizuje buď dušu po smrti, alebo zasvätenie, zjednotenie s Bohom.



(Obr. 49.) **Nožnice** – symbol závislosti človeka na silách určujúcich osud a symbol náhlej smrti. V gréckej mytológii sa nimi prestrihávala niť života.



(Obr. 50.) **Orfeus** – spevák z gréckej mytológie. Orfeus, stelesnenie vernej lásky (často používané variácie tzv. Orfeovský mýtus). Orfeovu ženu smrteľne poštipal had, vybral sa za ňou do podsvetia. Pri návrate sa však za svojou ženou obzrel, čo smel urobiť až za bránami podsvetia, a tak ju nenávratne stratil.



(Obr. 51.) **Orol** – je ako symbolické zviera veľmi rozšírený, hlavne v súvislosti so slnkom a nebom. V rímskom umení dohora stúpajúci orol stelesňuje dušu vládcu, ktorá po spálení mŕtvoly stúpa k Bohu.



(Obr. 52.) **Páv** – s hadom v zobáku je symbolom svetla víťazného nad temnotou. V islame jeho chvost symbolizuje vesmír. Tiež môže byť obraz nesmrteľnosti a radosti v posmrtnom živote. V symbolickom myslení stredoveku stelesňuje smrteľný hriech pýchu.



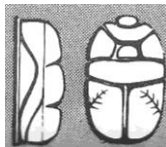
(Obr. 53.) **Pes** – v mnohých kultúrach súvisí so smrťou – stráži ríšu mŕtvych (Kerberos), je sprievodcom duší do záhrobia, alebo prostredníkom medzi svetom mŕtvych a živých (Eskimáci a niektoré sibírske etnické skupiny používali psa ako obetné zviera, sprievodcu duše človeka do zászvetia). V Egypte bol posvätným zvieratóm boha Anupa. Anup bol ochranca mŕtvych.



(Obr. 54.) **Pútnik** – symbol pozemského žitia, ktoré nie je konečné, ale len prechod k inej existencii.



(Obr. 55.) **Ropucha** – Koptovia ju kresťansky interpretovali – podobne ako žabu – ako symbol „osobného vzkriesenia“ (asi kvôli vývoju z žubrienky na dospelé zviera). V stredovekom umení sa objavuje ako symbol smrti a v súvislosti so žiadostivosťou a lakomstvom.



(Obr. 56.) **Skarabeus** – ľudovo „hovnivál“. Vytvára z hnoja guľičky, ktoré zahrabáva do zeme, a samička do nich kladie vajčička. V Egypte symbol, znovuzrodenia a večného života.



(Obr. 57.) **Smrť** – u starých Grékov to bol mladík (Thanatos, brat boha spánku). Ale už v neskorej antike sa objavuje obraz smrti – **kostra** (Pompeje). V starom Egypte predstavovala smrť bohyňa nebies Nut („veľká prijímajúca“). Jej obrazy zdobili dno alebo veko rakvy, takže mŕtvi ležali v jej objatí. V rannom stredoveku je smrť zobrazovaná zriedka, niekedy ako starec alebo škaredá žena. Ako symbol, sa smrť objavuje pri zobrazovaní protikladov slov Mors a Vita. Mors (smrť) a Vita (život) zo 4 písmen bývali často zobrazované na koncoch ramien kríža. Západná kresťanská symbolika smrti se vyvinula pomerne neskoro vo vrcholnom stredoveku a to symboly smrti ako kostra, často s presýpacími hodinami a/alebo s kosou. Od 14. storočia prevládajú symboly kostry, často v téme. Smrteľné hriechy – Acedia (lenivosť), Avaritia (lakomosť), Gula (obžerstvo), Invidia (závisť), Ira (hnev), Luxuria (žiadostivosť), Superbia (pýcha).





(Obr. 58.) **Svieca** – symbol individuálnej duše, Smrť má moc nad horiacimi sviecami, ktoré predstavujú život. Dohárajúca sviečka znamená blížiacu sa smrť. Často súčasť zátišia s tematikou prchavosti života (vanitas).



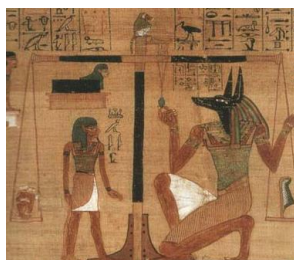
(Obr. 59.) **Tanec mŕtvych (Danse macabre)**, výtvarné diela, ktoré vznikali počas epidémií moru, ktoré zabíjali rovnako chudobných a bohatých, starých aj mladých, mužov aj ženy. Obrazy často dopĺňujú veršované nápisy. Pôvodný tanec viacerých postáv sa časom zjednodušuje na dvojicu, kde naproti živému stojí smrť v podobe kostry.



(Obr. 60.) **Tieň** – protiklad k svetlu. Tieň u prírodných národov súvisí s dušou. V niektorých indiánskych jazykoch označuje slovo tieň, obraz aj dušu. Ríša mŕtvych býva niekedy označovaná ako zem tieňov a obyvateľmi sú tiene (Grécko, Sumeri, Akkad a Asýria).



(Obr. 61.) **Vták** – často symbol duše. Vo viacerých mytológiách existujú nebeské bytosti s vtáčimi krídlami, napr. Anjeli (cherub, seraf). Naproti tomu havran a sup sú často symbolmi smrti.



(Obr. 62.) **Váhy** – symbol rovnováhy, spravodlivosti, súdu a práva. Často sa objavujú pri súde mŕtvych. V egyptskom zászvetí bohovia (Hor, Anup, Thovt) vážili srdce človeka, či sa držal maat (prvotného poriadku), na druhej strane váh bolo pštrosie pero, symbol bohyně poriadku Maat („Základňa“). V kresťanskom umení je rozšírené znázornenie archanjela Michaela, ktorý váži duše, najmä na obrazoch posledného súdu. Symbol váh pre váženie dobrých a zlých skutkov sa používal aj v budhistických zobrazeniach známych pod označením Jamov súd.



(Obr. 63.) **Vlk** – symbolické zviera, v germánskom prostredí bol vlk označením pre mŕtveho, pretože ako vlk bol mimo spoločnosti.



(Obr. 64.) **Zrno** – symbol života, hojnosti a doteraz nerozvinutých možností. Zrno, ktoré zahynie v krajine, je symbolom neustáleho striedania smrti a nového začiatku v prírode, ale aj obrazom obeti a duchovného znovuzrodenia človeka.



(Obr. 65.) **Zvon** – často symbol spojenia neba a zeme. Zvuk zvona symbolizuje (napr. v Číne) vesmírnu harmóniu. V islame i kresťanstve bol zvuk zvonu považovaný za ozvenu „hlas Boha“, ktorý vnímavú dušu prevádza za hranice pozemského bytia. Podľa veľmi rozšírenej predstavy zvuk zvonu zaháňa nešťastie.

3.2 Peklo a nebo



(Obr. 66.) **Aureola** – predovšetkým v kresťanskom umení jasná žiara, alebo zväzok paprskov, obklopujúca celú postavu a symbolizujúca božské svetlo; nemýliť si s nimi svätožiariu.



(Obr. 67.) **Deesis** – Kristus sediaci na tróne medzi Máriou a Jánom Krstiteľom ako sudca (skratka posledného súdu).



(Obr. 68.) **Chobotnica** – symbol zla, diabľovho ducha a pekla.



(Obr. 69.) **Nebeská brána** – dvere Neba, vnímané predtým často ako pologulovitá klenba nad diskom krajiny, hrá v mytologických a náboženských predstavách takmer všetkých národov úlohu ako miesto, z ktorého pôsobia bohovia a božské bytosti a kam sa vnesie duša po smrti. Rozšírené sú aj predstavy viacerých nebies alebo nebeských sfér nad sebou, ktoré zodpovedajú rôznym stupňom nebeských bytostí, alebo rôznym stupňom očisty duše.



(Obr. 70.) **Omega** – posledné písmeno gréckej abecedy. Predovšetkým v kresťanstve symbol dovŕšenia a konca sveta.



(Obr. 71.) **Os sveta** – spája v mytologických vesmíroch všetky úrovne a svety. Preto je tiež miestom, kadiaľ sa dá prechádzať z jednej existencie do druhej. Cez ňu sa pohybujú bohovia, keď chcú zostúpiť na zem, a po nej putujú mŕtvi do podsvetia, alebo do nebeských oblastí. Os sveta veľmi často prechádza Polárkou a jej obrazom býva často strom (vesmírny jaseň Yggdrasil u Germánov), niekedy je to kopec (hora Meru v budhizme), kopija (Indrova kopija vo védскеj náuke), stĺp (podoby Šivu) alebo kresťanský kríž.



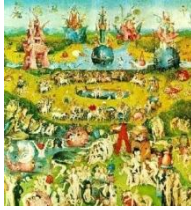
(Obr. 72.) **Peklo** – miesto trestu a odplaty, tradičný protiklad neba. Väčšinou miesto neznesiteľného žiaru – ohnivých múk, niekedy aj miesto mrazivého chladu. Často má niekoľko stupňov alebo sfér, podľa druhu vykonávaného trestu a previnenia. **Očisťtec** je dočasné peklo, pretože pobyt v ňom je dočasný. Napr. Číňania poznajú desať pekiel, cez ktoré postupne prechádzajú a v poslednom je rozhodnuté, kde sa ľudia znovu narodí podľa svojich zásluh ako ľudia alebo ako zvieratá. Každé peklo malo svojho sudcu a bolo prísne byrokraticky organizované.



(Obr. 73.) **Raj** – vo viacerých kultúrach miesto šťastného a blaženého dočasného alebo konečného stavu. V stredoveku je raj lokalizovaný na okraj známeho sveta (mappa mundi).



(Obr. 74.) **Rebrík** – v rôznych variantoch symbol spojenia neba a zeme (v tejto súvislosti blízky symbolickému významu dúhy). Podobne slúžil sibírske šamanom pri obradoch model stromu života. Symbol vzostupu a priameho stúpania alebo vývoja.



(Obr. 75.) **Záhada** – symbol pozemského i nebeského raja, symbol kozmického poriadku. Múrom obohnaná záhrada, do ktorej sa dá vstúpiť len úzkou brámkou, symbolizuje zároveň ťažkosti a prekážky, ktoré musia byť prekonané pred dosiahnutím vyššieho stupňa duševného vývoja.

Zásvetie – v rôznych kultúrach symbolický obraz života po smrti; ríša živých a ríša mŕtvych boli podľa najčastejších predstáv oddelené riekou (čln, loď), Obecne však zásvetie nadobúda rozmanité podoby, môžu to byť Ostrovy blažených, západné ostrovy (Avalon), raj a nebo, ale aj očistec, peklo, prípadne podsvetie.

4 VIZUÁLNE INFORMAČNÉ SYSTÉMY

K čomu sú dobré vizuálne informačné systémy a prečo ich vlastne používame? Odpoveď by mohla znieť: Pretože je to tak jednoduchšie. Už od pradávna si človek robil rôzne navigačné značky, pomocou ktorých si označoval smer, odbočky, alebo dôležité miesta. Používal k tomu dostupné prostriedky, napríklad v podobe kôpky kamenia, alebo sa navigoval pomocou šípok vytvorených z rôznych prírodných materiálov. Bol to spôsob, ako jednoduchým a zrozumiteľným spôsobom zanechať informáciu kam ísť.

Pod vizuálne informačné systémy patria aj navigačné systémy. S navigačnými systémami sa môžeme stretnúť v súčasnej dobe všade okolo nás. Na cestách v podobe dopravného značenia, v budovách nemocníc, škôl, múzeí, na štadiónoch, ale navigačné systémy nájdeme aj vo veľkých nákupných centrách, na letiskách, stanicách...

Ľudský mozog je veľmi dobre prispôsobený pre komunikáciu pomocou obrazu. Máme prekvapivo veľkú kapacitu obrazovej pamäte a dokážeme si zapamätať niekoľko tisíc obrázkov. Takisto vďaka veľkému počtu neurónov určených na vizuálne spracovanie, vieme takéto informácie rýchle a efektívne spracovávať. Zrak posiela do mozgu až 80% zo všetkých zmyslových podnetov. **Väčšina ľudí sa teda vie efektívne orientovať pomocou obrazu. A to je cieľ, efektívne odovzdať informáciu čo možno najširšej skupine potencionálnych prijímateľov s čo najkratšou dĺžkou času potrebnou na jej dekódovanie.** Dobre navrhnutý piktogram funguje bez znalosti jazyka. Ikony, symboly a piktogramy sú jednou z najdôležitejších foriem vizuálnej komunikácie, prekračujú obmedzenia v znalosti jazyka a kultúrne rozdiely.[8]

Vizuálne informačné systémy v súčasnosti zahŕňajú rôzne podoblasti. Môžeme sa baviť o navigačných systémoch určených pre orientáciu v konkrétnom priestore. Ale takisto sa môžeme baviť napríklad aj o schémach, ktoré majú napomôcť k lepšej orientácii v zložitej dokumentácii popisujúcej rôzne technologické postupy.[9]

V ďalšej časti sa budeme venovať **základným princípom** tvorby navigačných systémov z pohľadu grafického dizajnu. Navigačné systémy môžu dosahovať rôznu mieru komplexnosti, od jednoduchých až po veľmi rozsiahle systémy, ale princípy pre ich tvorbu sú rovnaké. Samotnému grafickému spracovaniu predchádza fáza zberu informácií, analýzy a výberu najvhodnejšej stratégie.[10]

4.1 Základné princípy pre tvorbu navigačných systémov

Pri tvorbe navigačných systémov z pohľadu grafického dizajnu má dizajnér k dispozícii základné grafické prostriedky, ktoré využíva: farbu, tvar, typografiu, formát.

4.2 Typografia

Častokrát si grafický dizajnér v navigačných systémoch nevystačí iba s obrazovými prvkami. Vtedy je nevyhnutné použiť aj text. Napríklad pri dopravnom značení, ak je potrebné uvádzať číslo cesty pri odbočovaní. Typografia sa tiež využíva napríklad pri označovaní názvov ulíc, obcí a podobne.



Obr. 76. Diaľničné dopravné značenie

Použitie písma musí byť ľahko čitateľné a rýchlo rozoznateľné. Jednoduchá typografia je vhodnejšia ako rôzne akcidenčné formy. Celkovo sa skôr odporúčajú bezpätkové druhy písma. Skúsenosť ukázala, že opticky „ťažšie (hrubšie)“ typy písma, pôsobia dôraznejšie a dokážu vystúpiť aj voči farebnému pozadiu vo „vizuálne hlučnom“ prostredí. Lepšie výsledky v čitateľnosti sa dosahujú pri použití klasickej kombinácie veľkých a malých písiem.[11] Pokiaľ je to možné, tak sa v našom prostredí uprednostňuje horizontálne umiestnenie textu písané zľava doprava. Mollerup vo svojej knihe [11] uvádza, že kvôli úspore miesta sú vhodné kondenzované druhy písiem („narrow typefaces“), ale zároveň priznáva možné problémy v čitateľnosti pri menších rozmeroch.

Ako referenčné písmo môžeme spomenúť font od Adriana Frutigera, ktorý navrhol pre navigačný systém na letisku Charles de Gaulle v Paríži.



Obr. 77. Font Frutiger navrhnutý pre letisko v Paríži

4.3 Piktogramy

Piktogramy v navigačných systémoch môžeme rozdeliť na tri základné druhy[10]:

- **identifikačné:** podávajú oznamovaciu informáciu, napríklad o mieste kde sa práve nachádzate a podobne,



Obr. 78. Identifikačné piktogramy

- **smerové:** najčastejšie rôzne tvary šípok ukazujúce smer, ale aj iné ukazovatele smeru, ako napríklad farebné vodiace čiary kopírujúce trasu v budove,



Obr. 79. Netradičné typografické určenie smeru

- **regulačné:** rôzne príkazy, zákazy.

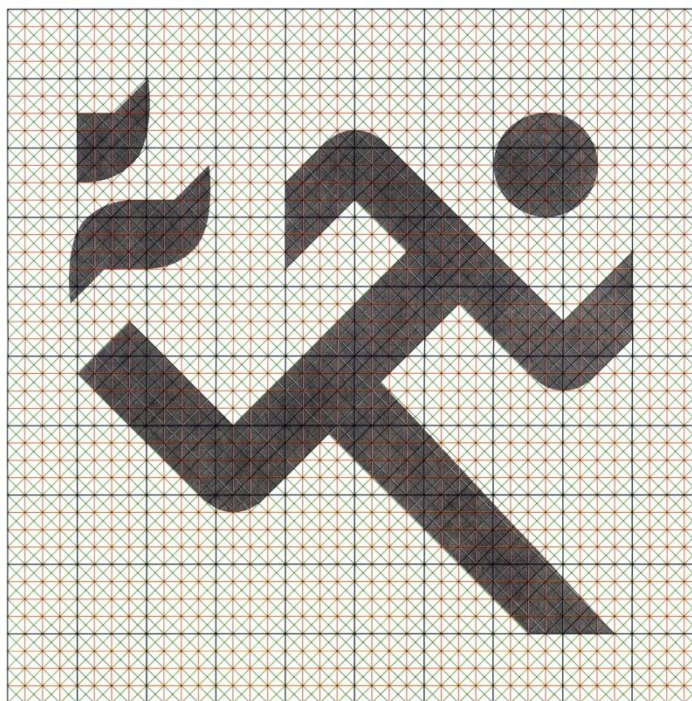


Obr. 80. Zákaz fajčenia, regulačný piktogram

Piktogramy pre použitie v navigačných systémoch sa vytvárajú v takzvaných **piktogramových radách**. Takáto rada (séria) piktogramov by mala spĺňať určité predpoklady, aby plnila svoju funkciu. Mala by byť semioticky vyrovnaná, jednotná vo výtvarnej štylizácii a vizuálne zosúladená s použitým písmom. Ak teda vytvárame sadu piktogramov dbáme na jednotnosť prejavu. Táto jednotnosť umožňuje ľahšie rozoznanie a identifikovanie ďalšieho navigačného bodu v priestore v ktorom sa orientujeme.

Prístup v tvorbe piktogramovej rady môže byť „konštrukčný“ pomocou **geometrickej mriežky (gridu)**, alebo výtvarne „voľnejší“.

Výhoda mřížkového systému je v možnosti předprípravy tvarových „prefabrikátov“ a následne jednoduchšie budovanie a udržanie jednotnej piktogramovej rady. Prefabrikáty uľahčujú prácu najmä ak sa v rade objavujú podobné a zastupiteľné motívy.



Obr. 81. Pomocná mriežka (grid)



Obr. 82. Konštrukčný prístup

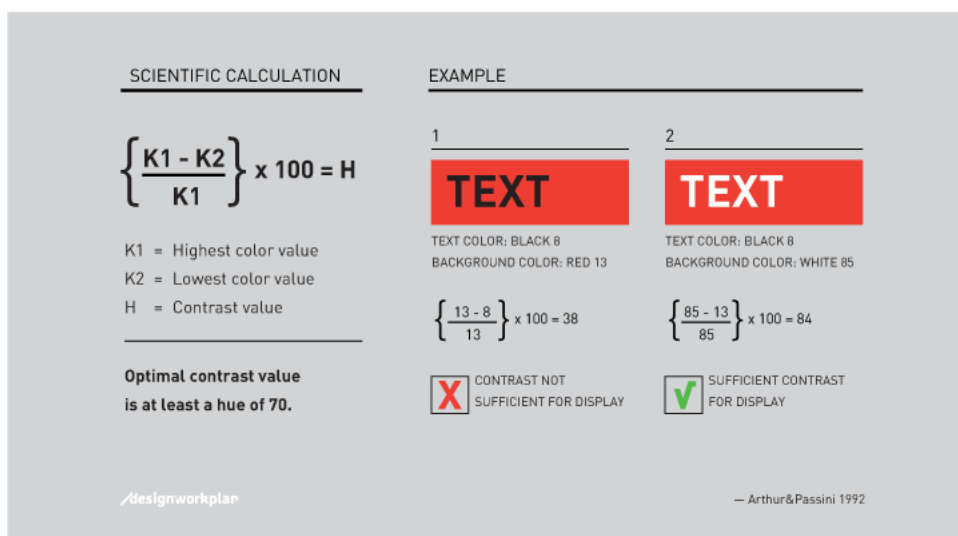
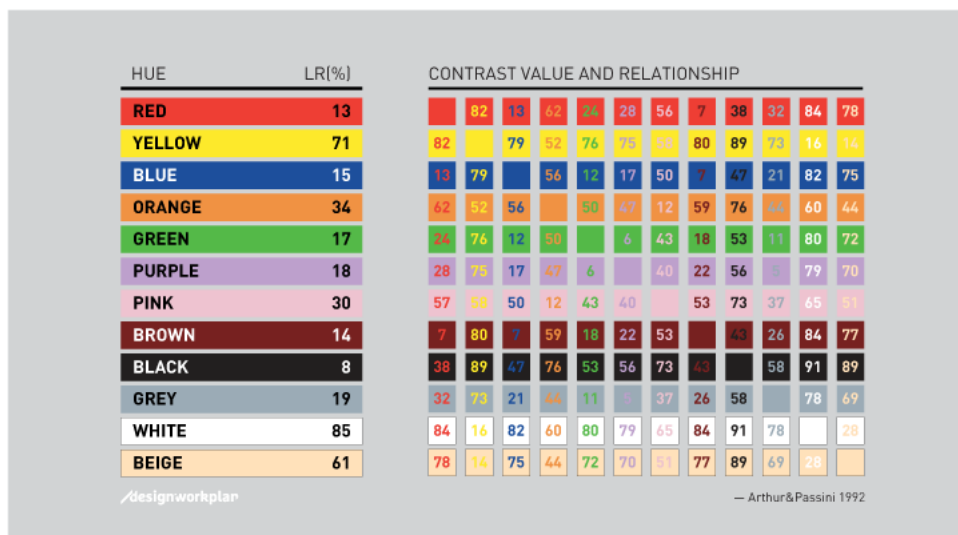
Voľnejší prístup umožňuje vizuálne jedinečnejšie riešenia.



Obr. 83. Netradičné spracovanie piktogramov pre EXPO 2002

4.4 Farba

Pri vnímaní farieb majú ľudia tendenciu rozlišovať iba v základných kategóriách: červená, modrá, žltá, čierna atď. Farby môžu taktiež vyvolávať určité kultúrne, či historické asociácie, ktoré sa odlišujú v rôznych častiach sveta. Pri navrhovaní treba brať do úvahy aj okolie v ktorom sa bude systém nachádzať. Vnímanie farieb závisí aj od osvetlenia, alebo prevládajúcich svetelných podmienok. **Z týchto dôvodov je dôležitejší kontrast použitých farieb, ako konkrétne farby.** Arthur a Passini [12] používajú pre výpočet rozdielu kontrastu medzi dvoma farbami vzorec založený na odrazivosti svetla. Ak rozdiel jas dosahuje viac ako 70%, čitateľnosť je zaručená. Ak je to menej, čitateľnosť sa nedá zaručiť a farebná kombinácia by sa nemala používať. Tento princíp sa dá použiť nielen na text, ale aj vo všeobecnosti.



Obr. 84. Výpočet kontrastu farieb

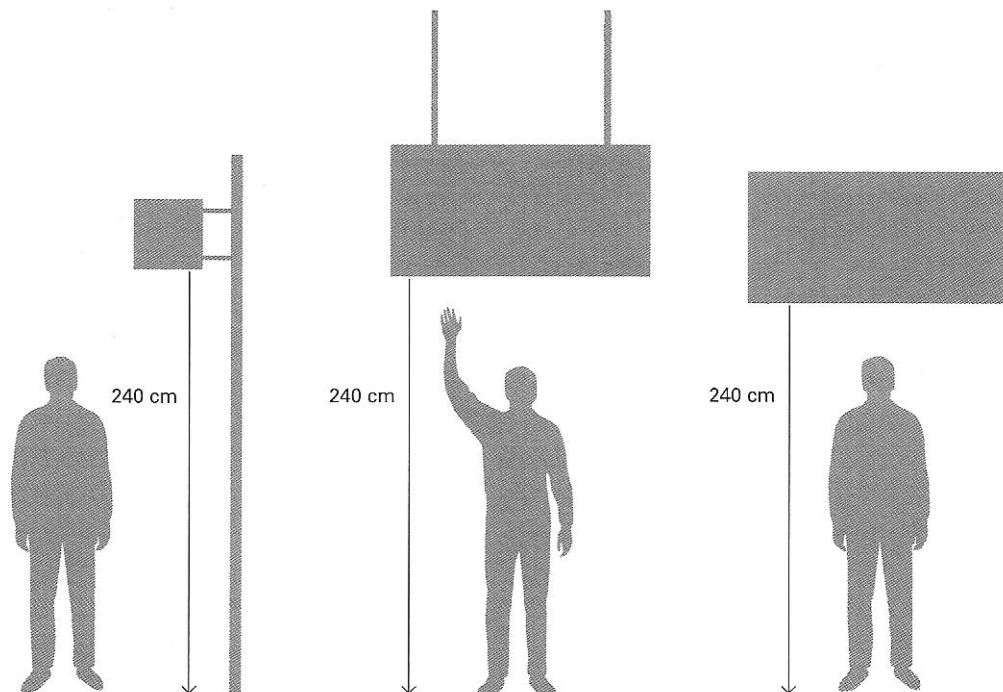
SILVER LR = 19	CONTRAST WHITE, H = 78 CONTRAST YELLOW, H = 73 CONTRAST RED, H = 32	CONTRAST BLUE, H = 21 CONTRAST GREY, H = 0 CONTRAST BLACK, H = 58
BLUE LR = 15	CONTRAST WHITE, H = 82 CONTRAST YELLOW, H = 79 CONTRAST RED, H = 13	CONTRAST BLUE, H = 0 CONTRAST GREY, H = 21 CONTRAST BLACK, H = 47
YELLOW LR = 71	CONTRAST WHITE, H = 16 CONTRAST YELLOW, H = 0 CONTRAST RED, H = 82	CONTRAST BLUE, H = 79 CONTRAST GREY, H = 73 CONTRAST BLACK, H = 89
RED LR = 13	CONTRAST WHITE, H = 84 CONTRAST YELLOW, H = 82 CONTRAST RED, H = 0	CONTRAST BLUE, H = 13 CONTRAST GREY, H = 32 CONTRAST BLACK, H = 38
WHITE LR = 85	CONTRAST WHITE, H = 0 CONTRAST YELLOW, H = 14 CONTRAST RED, H = 84	CONTRAST BLUE, H = 82 CONTRAST GREY, H = 78 CONTRAST BLACK, H = 91
BLACK LR = 8	CONTRAST WHITE, H = 91 CONTRAST YELLOW, H = 89 CONTRAST RED, H = 38	CONTRAST BLUE, H = 47 CONTRAST GREY, H = 58 CONTRAST BLACK, H = 0

Obr. 85. Příklady hodnot po výpočte kontrastu

4.5 Tvar, veľkosť, zlučovanie do skupín

Pri navrhovaní navigačného systému je nutné brať do úvahy veľkosť a tvar. Tvar tiež vy-siela určité informačné posolstvo smerom k prijímateľovi. Napríklad pri dopravnom zna-čení je kruhový tvar určený pre príkazy a zákazy, trojuholníkový tvar pre výstrahy a štvor-cový tvar pre všeobecné informácie. **Tvary a ich asociácie podobne ako pri farbách mô-žu podliehať miestnym a kultúrnym tradíciám.**

Každý prvok navigačného systému, by mal byť jasne rozoznateľný v priestore a mal by byť ľahko čitateľný. Tomuto je nutné prispôbiť veľkosť a umiestnenie. Ako východisko sa používa úroveň očí pri priemernej výške človeka (170 cm). Vyčnievajúce a zavesené prvky umiestňujeme s dostatočnou rezervou, aby sa zabránilo kolíziám. Tiež treba brať do úvahy, že v skupine ľudí v rovnakom čase na jednom mieste prichádza k blokovaniu výhľadu. Pri väčšej skupine ľudí prvok umiestnený vo výške očí uvidí iba približ-ne prvých desať. Ak chceme dosiahnuť viditeľnosť z pomerne veľkej vzdialenosti, mal by byť prvok umiestnený vo výške medzi 210 až 240 cm.



Obr. 86. Výškové umiestnenie

Ak sú prvky zlučované do skupín vertikálne je dobré ak majú rovnakú šírku, v prípade horizontálneho zlučovania, rovnakú výšku. Ak sú použité v skupine smerové piktogramy je vhodné dodržiavať logické umiestnenie. Šípky ukazujúce smer hore umiestniť na vrch skupiny, šípky smerujúce doľava umiestniť v rámci skupiny vľavo atď.



Obr. 87. Zoskupovanie

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

5 IMAGINÁRNÝ NADČASOVÝ INFORMAČNÝ SYSTÉM

V praktickej časti som sa v prvej fáze zamerlal na vymedzenie obsahu a rozsahu piktogramovej rady. To znamená, že som stál pred otázkou: Aký počet piktogramov a s akým obsahom budem pripravovať? Nakoľko sa malo jednať o piktogramovú radu pre navigačný systém, hľadal som ideový prienik existujúcich piktogramov v navigačných systémoch s témou smrti.

5.1 Výber ideového obsahu piktogramov

Takto realizovaný výber mal obsahové opodstatnenie aj v rámci navigačného systému a zároveň každý z piktogramov mal výpovednú hodnotu, na ktorej som mohol vyjadriť svoj postoj k téme smrti.



Obr. 88. Selektovanie obsahu piktogramovej rady

Pri výbere som teda rozmýšľal spôsobom: čakáreň je bežný piktogram v rámci navigačných systémov a zároveň má ideový prienik s témou umierania v zmysle, že očistec sa dá považovať za miesto čakania. Kontrolné stanovište sa dá spojiť s rozhodovaním – súdením. Ľudia majú svoj svetonázor, ktorý si nesú so sebou celý život – batožina. Hmotné statky si na druhý svet nezoberiete – odpad.



Obr. 89. Skicovanie nápadov

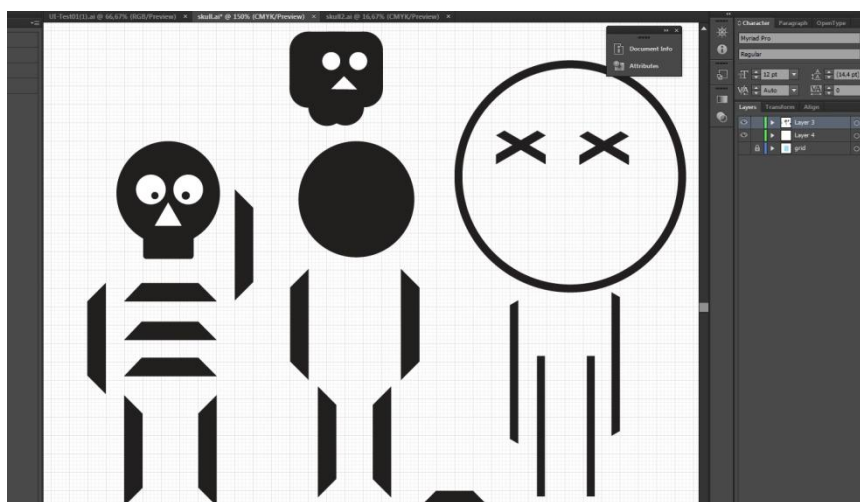
Týmto spôsobom uvažovania som nakoniec ustálil sadu piktogramov, obsahujúcich: **smerové piktogramy** (šípky), **identifikačné piktogramy** (odlety, kontrola, detský kútik, odpad, úschovňa, prvá pomoc, čakáreň, informácie), **regulačné piktogramy** (stoj, pre veriaticich, pre neveriaticich). V tomto momente bola piktogramová rada dostatočná na vytvorenie myšlienkovu ucelenej „ilustrácie“ imaginárneho priestoru pre práve zosnulých.



Obr. 90. Prvá ideová skica imaginárneho priestoru

5.2 Výber štylizácie piktogramov

Ďalším krokom bolo hľadanie vhodnej grafickej štylizácie. Pôvodne bol „v hre“ aj konštrukčný prístup v mriežkovej podobe, od ktorého som napokon upustil. Najmä z dôvodu, že mi prišiel vzhľadom na tému plochý a neosobný.



Obr. 91. Návrh v konštrukčnom podaní

Po zavrnutí konštrukčného prístupu, som zvolil voľnejšiu štylizáciu a výtvarnejšiu, osobnejší prístup. Inšpiráciu som našiel pri študovaní symbolov spojených so smrťou a umiernením.

5.2.1 Tanec mŕtvych

Stredoveký Tanec mŕtvych (Danse macabre) je spoločné označenie pre výtvarné diela, ktoré vznikali počas epidémií moru. Smrť počas morovej epidémie zabíjala chudobných aj bohatých, starých aj mladých, mužov aj ženy. Tanec mŕtvych nájdeme v podobe fresiek a reliéfov na vchodoch mnohých európskych cintorínov, ale aj v podobe drevorytov.

Tieto drevoryty vo svojej štylizácii majú svojim spôsobom nádych súčasného komixu. Keďže ku komixovej štylizácii mám blízko, voľba bola jasná. Na druhej strane som bol postavený pred otázku, akým spôsobom pretransformovať staré drevorezy do súčasnej podoby. Jednou z možností bolo vytvoriť reálne drevorez (prípadne linoryt). Tento variant bol ale mimo rámec mojich technických možností, najmä čo sa týka finálnej ilustrácie

imaginárneho prostredia pri predpokladanej veľkosti. Nakoniec som zvolil vektorovú grafiku, pri ktorej odpadajú problémy pri zväčšovaní a zmenšovaní mierky.



Obr. 92. Stredoveký Tanec mŕtvych

Ako zjednocujúci prvok piktogramov som napokon vybral štylizáciu záseku. Tým som získal vizuálny odkaz na techniku drevorytu a zároveň dodržal súčasnú jednoduchosť piktogramov.



Obr. 93. Vektorová štylizácia drevorytu



Obr. 94. Výsek detailu imaginárneho priestoru (v priebehu tvorby)

5.3 Piktogramy a imaginárny priestor

Vo finále som dospel k počtu 16 piktogramov (viď. prílohy) a tie som umiestnil v imaginárnom priestore (samostatne na priloženom CD, viď. prílohy). Imaginárny priestor som realizoval v rovnakej štylizácii ako piktogramy.

ZÁVER

Od začiatku práce som sa snažil o prienik jedného zo základných prvkov grafického dizajnu - piktogramu a základnej existenčnej otázky smrti. Táto premisa sa odzrkadľuje aj na prístupe v teoretickej časti, kde som sa snažil „vybalansovať“ rozsah informácií týkajúcich sa grafického dizajnu a rozsah informácií patriacich do oblasti filozofie. Uvedomujem si, že z pohľadu obidvoch pozícií ostalo „niekoľko“ vecí nedopovedaných. To ale neznamená, že som sa pri štúdiu literatúry a podkladov k nim nedostal. Skôr som si uvedomil šírku rozsahu problematiky v oboch prípadoch a uprednostnil pôvodnú víziu celku. Z tohto pohľadu som s prácou spokojný a beriem ju aj ako osobné „vysporiadavanie“ sa so smrťou, pri dodržaní základných princípov tvorby piktogramov a navigačných systémov.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- [1] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dejín grafického dizajnu*. 1. vyd. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu, 2006, 224 s. ISBN 80-968-6585-4.
- [2] ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.
- [3] *Pojetí duše v náboženských tradiciích světa*. Vyd. 1. Editor Radek Chlup. Praha: DharmaGaia, 2007, 340 s. Svět archaických kultur, sv. 2. ISBN 978-808-6685-823.
- [4] *Cesty na druhý svet: smrť a posmrtný život v náboženstvách sveta*. Vyd. 1. Editor Milan Kováč, Attila Kovács, Tatiana Podolinská. Bratislava: Chronos, 2005, 326 s. Ceres, 1. zv. ISBN 80-890-2715-6.
- [5] *Znaky a symboly*. Vyd. 1. Překlad Hana Navrátilová. Praha: Knižní klub, 2009, 352 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-802-4224-923.
- [6] BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.
- [7] BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997, 429 s. ISBN 80-200-0609-5.
- [8] *Ikony, symboly a piktogramy - 1000: vizuální komunikace ve všech jazycích*. Praha: Slovart, 2006, 320 s. ISBN 80-720-9824-1.
- [9] BAER, Kim a Jill VACARRA. *Information design workbook: graphic approaches, solutions, and inspiration 30 case studies*. Beverly, Mass.: Rockport, 2008, 239 s. ISBN 15-925-3410-4.
- [10] GIBSON, David a Christopher PULLMAN. *The wayfinding handbook: information design for public places*. New York: Princeton Architectural Press, 2009, 152 s. Design briefs.
- [11] MOLLERUP, Per. *Wayshowing > wayfinding: basic and interactive*. New edition. Amsterdam: Uitgeverij Bis, 2013. ISBN 978-906-3693-237.
- [12] [online]. [cit. 2014-05-08].
Dostupné z: <http://designworkplan.com/design/signage-and-color-contrast.htm>

- [13] SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar - Praha - New York - design in action*. 1. vyd. Editor Iva Janáková. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2003, 389 s. ISBN 80-720-3515-0.
- [14] DREYFUSS, Henry. *Symbol sourcebook: an authoritative guide to international graphic symbols*. New York. Van Nostrand Reinold :, 1984, 292 s. ISBN 04-422-1806-0.

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. č. 1: <http://lasmoneditas.blogspot.sk/2013/10/la-cueva.html>

Obr. č. 2: http://realhistoryww.com/world_history/ancient/Misc/Writing/The_first_ancient_writing.htm

Obr. č. 3: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cuneiform>

Obr. č. 4: <http://lettered-matter.tumblr.com/>

Obr. č. 5: <http://www.theepochtimes.com/n2/china-news/chinese-characters-introduction-951.html>

Obr. č. 6: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 7: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 8: http://isotyperevisited.org/Isotype_representing_social_facts_pictorially.pdf

Obr. č. 9: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 10: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 11: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 12: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 13: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 14: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 15: <http://infodesign212.wordpress.com/2010/04/26/zestawy-piktogramowolimpiada/>

Obr. č. 16: <http://www.omniglot.com/writing/blissymbolics.htm>

Obr. č. 17: DREYFUSS, Henry. *Symbol sourcebook: an authoritative guide to international graphic symbols*. New York. Van Nostrand Reinold :, 1984, 292 s. ISBN 04-422-1806-0.

Obr. č. 18: <http://www.realmagick.com/dot-pictograms-history/>

Obr. č. 19: SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar - Praha - New York - design in action*. 1. vyd. Editor Iva Janáková. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2003, 389 s. ISBN 80-720-3515-0.

Obr. č. 20: SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar - Praha - New York - design in action*. 1. vyd. Editor Iva Janáková. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2003, 389 s. ISBN 80-720-3515-0.

Obr. č. 21: <http://vencidomuerte.blogspot.sk/>

Obr. č. 22: *Pojetí duše v náboženských tradicích světa*. Vyd. 1. Editor Radek Chlup. Praha: DharmaGaia, 2007, 340 s. Svět archaických kultur, sv. 2. ISBN 978-808-6685-823.

Obr. č. 23: <https://www.etsy.com/listing/152316489/vintage-wheel-of-life-art-print-of>

Obr. č. 24: *Cesty na druhý svet: smrť a posmrtný život v náboženstvách sveta*. Vyd. 1. Editor Milan Kováč, Attila Kovács, Tatiana Podolinská. Bratislava: Chronos, 2005, 326 s. Ceres, 1. zv. ISBN 80-890-2715-6.

Obr. č. 25: <http://www.hieronymus-bosch.org/>

Obr. č. 26: <http://www.dodedans.com/>

Obr. č. 27: <http://www.dodedans.com/>

Obr. č. 28: <http://lespierresdusonge.over-blog.com/page-1391648.html>

Obr. č. 29: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 30: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 31: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 32: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 33: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 34: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 35: *Pojetí duše v náboženských tradicích světa*. Vyd. 1. Editor Radek Chlup. Praha: DharmaGaia, 2007, 340 s. Svět archaických kultur, sv. 2. ISBN 978-808-6685-823.

Obr. č. 36: <http://www.treasuredfinds.com/Product-Large/9490a-7-Amethyst-Celtic-Thistle-Cross-Pin.htm>

Obr. č. 37: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 38: <http://www.dynacorpcatalog.com/cgi-bin/mnlist.cgi?dynacorp277/68031>

Obr. č. 39: Čierna farba

Obr. č. 40: <http://www.oocities.org/mikerdna/newmissal38.html>

Obr. č. 41: <https://thefirelizard.wordpress.com/tag/occult-art/>

Obr. č. 42: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 43: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 44: http://www.blanensko.info/article_read.php?article=698

Obr. č. 45: <http://vilagbiztonsag.hu/keptar/displayimage.php?album=21&pid=15463>

Obr. č. 46: <http://www.canstockphoto.com/mouse-vintage-engraving-8784770.html>

Obr. č. 47: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:JinJar.JPG>

Obr. č. 48: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 49: <http://blogdorenanzito.blogspot.sk/2012/04/carater-e-destino-breve-reflexao.html>

Obr. č. 50: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 51: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 52: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 53: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 54: <https://artsy.net/post/lizluna-hank-willis-thomas-random-acts-of-creativity>

Obr. č. 55: http://www.arthursclipart.org/amphibians/amphibians/page_05.htm

Obr. č. 56: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 57: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 58: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vanitas>

Obr. č. 59: <http://emptyfortress.net/>

Obr. č. 60: BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997, 429 s. ISBN 80-200-0609-5.

Obr. č. 61: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 62: <http://vencidomuerte.blogspot.sk/>

Obr. č. 63: <http://www.mharoldpage.com/?p=149>

Obr. č. 64: <http://thegraphicsfairy.com/>

Obr. č. 65: <http://ro.wikipedia.org/wiki/Clopot>

Obr. č. 66: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 67: <http://www.historyandcivilization.com/Picture-Gallery---Medieval-Ivory-Panels---Diptychs.html>

Obr. č. 68: BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Vyd. 2. Překlad Petr Patočka. Praha: Portál, 2007, 351 s. ISBN 978-807-3672-843.

Obr. č. 69: *Znaky a symboly*. Vyd. 1. Překlad Hana Navrátilová. Praha: Knižní klub, 2009, 352 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-802-4224-923.

Obr. č. 70: *Znaky a symboly*. Vyd. 1. Překlad Hana Navrátilová. Praha: Knižní klub, 2009, 352 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-802-4224-923.

Obr. č. 71: *Znaky a symboly*. Vyd. 1. Překlad Hana Navrátilová. Praha: Knižní klub, 2009, 352 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-802-4224-923.

Obr. č. 72: <http://www.hieronymus-bosch.org/>

Obr. č. 73: <http://www.hieronymus-bosch.org/>

Obr. č. 74: *Znaky a symboly*. Vyd. 1. Překlad Hana Navrátilová. Praha: Knižní klub, 2009, 352 s. Universum (Knižní klub). ISBN 978-802-4224-923.

Obr. č. 75: <http://www.hieronymus-bosch.org/>

Obr. č. 76: <http://www.asnova.sk/test/t10-z22.gif>

Obr. č. 77: <http://www.jeffreylikesdesign.com/ink/frutiger.html>

Obr. č. 78: http://www.signandgraphics.com/july08/main_stories1.htm

Obr. č. 79: GIBSON, David a Christopher PULLMAN. *The wayfinding handbook: information design for public places*. New York: Princeton Architectural Press, 2009, 152 s. Design briefs.

Obr. č. 80: <http://www.bradycanada.ca/en-ca/23805/prod-2130860.html#.U3K9NPmSzT8>

Obr. č. 81: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 82: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 83: ABDULLAH, Rayan a Roger HÜBNER. *Pictograms, icons: a guide to information graphics*. New York: Thames, 2006, 243 s. ISBN 978-050-0286-357.

Obr. č. 84: <http://designworkplan.com/design/signage-and-color-contrast.htm>

Obr. č. 85: <http://designworkplan.com/design/signage-and-color-contrast.htm>

Obr. č. 86: MOLLERUP, Per. *Wayshowing > wayfinding: basic and interactive*. New edition. Amsterdam: Uitgeverij Bis, 2013. ISBN 978-906-3693-237.

Obr. č. 87: MOLLERUP, Per. *Wayshowing > wayfinding: basic and interactive*. New edition. Amsterdam: Uitgeverij Bis, 2013. ISBN 978-906-3693-237.

Obr. č. 88: Selektovanie obsahu piktogramovej rady (proces tvorby)

Obr. č. 89: Skicovanie nápadov (proces tvorby)

Obr. č. 90: Prvá ideová skica imaginárneho priestoru (proces tvorby)

Obr. č. 91: Návrh v konštrukčnom podaní (proces tvorby)

Obr. č. 92: <http://www.totentanz-online.de/tagungen/presse-duesseldorf.php>

Obr. č. 93: Vektorová štylizácia drevorytu (proces tvorby)

Obr. č. 94: Výsek detailu imaginárneho priestoru (proces tvorby)

ZOZNAM PRÍLOH

1. Príloha P I: Piktogram „Stoj“
2. Príloha P II: Piktogram „Vpravo“
3. Príloha P III: Piktogram „Vľavo“
4. Príloha P IV: Piktogram „Hore“
5. Príloha P V: Piktogram „Dole“
6. Príloha P VI: Piktogram „Pre veriacich“
7. Príloha P VII: Piktogram „Pre neveriacich“
8. Príloha P VIII: Piktogram „Informácie“
9. Príloha P IX: Piktogram „Čakáreň“
10. Príloha P X: Piktogram „Prvá pomoc“
11. Príloha P XI: Piktogram „Úschovňa batožín“
12. Príloha P XII: Piktogram „Odpad“
13. Príloha P XIII: Piktogram „Detský kútik“
14. Príloha P XIV: Piktogram „Kontrola pred odletom“
15. Príloha P XV: Piktogram „Odlet 1“
16. Príloha P XVI: Piktogram „Odlet 2“
17. Príloha P XVII: CD ROM s obrazovou dokumentáciou

PRÍLOHA P I: „STOJ“



PRÍLOHA P II: „VPRAVO“



PRÍLOHA P III: „VLAVO“



PRÍLOHA P IV: „HORE“



PRÍLOHA P V: „DOLE“



PRÍLOHA P VI: „PRE VERIACICH“



PRÍLOHA P VII: „PRE NEVERIACICH“



PRÍLOHA P VIII: „INFORMÁCIE“



PRÍLOHA P IX: „ČAKÁREŇ“



PRÍLOHA P X: „PRVÁ POMOC“



PRÍLOHA P XI: „ÚSCHOVŇA BATOŽÍN“



PRÍLOHA P XII: „ODPAD“



PRÍLOHA P XIII: „DETSKÝ KÚTIK“



PRÍLOHA P XIV: „KONTROLA PRED ODLETOM“



PRÍLOHA P XV: „ODLET 1“



PRÍLOHA P XVI: „ODLET 2“

