

Vliv ornamentů na současný grafický design v Íránu, Indii a Japonsku

Veronika Kučerová

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Veronika Kučerová**
Osobní číslo: **K18043**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Autorská kniha; Ornamenty a mytologie na území Asie**

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. 33/2019) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce v pevné vazbě (v jedné z nich bude vlepeno CD) a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: vliv ornamentů na současný grafický design v Iránu, Indii a Japonsku
2. Praktická část: autorská kniha; ornamenty a mytologie na území Asie

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

Seznam doporučené literatury:

BINYON, Laurence, HNÍKOVÁ, Dagmar, ed. *Umění Orientu: Persie, Indie, Tibet, Kambodža, Siam, Ceylon, Java, Bali, Čína, Japonsko*. Praha: Symposion, 1948, 352 s., [24] s. obr. příl. ARS : výtvarné monografie, sv. 3. ISBN (Váz.)
CUTLER, T. W. *A grammar of Japanese ornament and design*. Dover ed. vyd. Mineola, N.Y: Dover Publications, 2003. ISBN 978-0-486-42976-2
SHEHAB, Bahia, NAWAR Haytham. *A history of Arab graphic design..* New York: The American University in Cairo Press, 2020. ISBN 978-977-416-891-8
WIEDEMANN, Julius, ed. *Asian graphics now!*. Köln: Taschen, 2010. ISBN 978-3-8365-1899-4
WILHIDE, Elizabeth. *The Complete Pattern Directory*. New York: Black Dog, 2018. ISBN 9780316418232

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Dušan Wolf**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání bakalářské práce: **2. listopadu 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

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

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: Veronika Kučerová

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Předmětem bakalářské práce jsou ornamenty a vzory Íránu, Indie a Japonska. Teoretická práce se zabývá uměním daných států a zakotvením ornamentů v kultuře a symbolismem užívaným při jejich tvorbě. Poslední částí je zkoumání existence vzorů v současné tvorbě grafických designérů. Praktická část se zabývá tvorbou ilustrované knihy pro děti s tématem mýtických příběhů.

Klíčová slova: Írán, Indie, Japonsko, Persie, vzory, ornamenty, dětská kniha, ilustrace, grafický design, mytologie

ABSTRACT

The subject of this Bachelor thesis are patterns and ornamental designs from Iran, India and Japan. The theoretical part deals with art forms of mentioned countries and how their culture influenced ornaments and patterns while considering religious symbols. The relationship between graphic designers and use of indigenous patterns is also covered. The practical part deals with the process of making an illustrated children's book focused on mythology.

Keywords: Iran, India, Japan, Persia, pattern, ornament, children's book, illustration, graphic design, mythology

Děkuji svému vedoucímu práce, panu MgA. Dušanu Wolfovi za jeho skvělé vedení a cenné rady a postřehy, které přispěly ke zdárnému dokončení práce. Také bych chtěla poděkovat rodině a přátelům, kteří s pochopením a statečností nesli moje výkyvy nálad a vždy mě dokázali podpořit.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ÍRÁN.....	11
1.1 ÚVOD DO KULTURNÍCH REÁLÍ	11
1.2 CHARAKTERISTICKÉ UMĚLECKÉ PROJEVY	12
1.3 MYTOLOGIE	16
1.3.1 Zoroastrismus	16
1.3.2 Islám.....	17
1.4 ORNAMENTY ÍRÁNU	17
1.4.1 Geometrické	19
1.4.2 Zvířecí a rostlinné	20
1.4.3 Náboženské a rituální	22
1.4.4 Symbolismus a vnímání barev	23
2 INDIE	26
2.1 ÚVOD DO KULTURNÍCH REÁLÍ	26
2.2 CHARAKTERISTICKÉ UMĚLECKÉ PROJEVY	26
2.3 MYTOLOGIE	29
2.3.1 Védské náboženství (Hinduismus).....	29
2.3.2 Islám a Sikhismus	30
2.4 ORNAMENTY INDIE	30
2.4.1 Geometrické	31
2.4.2 Zvířecí a rostlinné	34
2.4.3 Náboženské a rituální	36
2.4.4 Symbolismus a vnímání barev	37
3 JAPONSKO	39
3.1 ÚVOD DO KULTURNÍCH REÁLÍ	39
3.2 CHARAKTERISTICKÉ UMĚLECKÉ PROJEVY	39
3.3 MYTOLOGIE	43
3.3.1 Šintoismus	43
3.3.2 Buddhismus.....	44
3.4 ORNAMENTY JAPONSKA.....	45
3.4.1 Geometrické	47
3.4.2 Zvířecí a rostlinné	50
3.4.3 Náboženské a rituální	52
3.4.4 Symbolismus a vnímání barev	53
4 SROVNÁNÍ ORNAMENTŮ ÍRÁNU, INDIE A JAPONSKA.....	55
5 SOUČASNÝ GRAFICKÝ DESIGN V ÍRÁNU, INDII A JAPONSKU.....	57

5.1	ÍRÁN.....	57
5.1.1	Homa Delvaray (designérka zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky).....	57
5.1.2	Studio Shizaru (designér zabývající se obalovým a corporate designem).....	58
5.1.3	Mehdi Saeedi (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...).....	60
5.2	INDIE.....	61
5.2.1	Akshar Pathak (designér zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky).....	61
5.2.2	Locopopo (designér zabývající se obalovým a corporate designem).....	63
5.2.3	R. K. Joshi (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...).....	65
5.3	JAPONSKO.....	66
5.3.1	Kiyoshi Awazu (designér zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky)....	66
5.3.2	Nosinger (designér zabývající se obalovým a corporate designem).....	67
5.3.3	Ryu Mieno (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...).....	69
5.4	DISKUSE.....	70
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	72
6	DĚTSKÁ KNIHA.....	73
6.1	PRVNÍ NÁPADY.....	73
6.2	TVORBA VZORŮ A BAREVNÉ PALETY.....	74
6.3	TVORBA ILUSTRACÍ.....	75
6.4	VOLBA PÍSMO A FORMÁTU.....	77
	ZÁVĚR.....	79
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	80
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	87

ÚVOD

Tato práce se zabývá designem dětské knihy s legendami z Blízkého východu a Asie za podpory průzkumu výtvarných prostředků a legend daných krajin. K prozkoumání jsem si vybrala zejména vzory a ornamentální prvky Íránu, Indie a Japonska, jakožto i jejich provázanosti s kulturním prostředím a významy symbolů i barev.

Mojí motivací byla práce se vzory, jelikož během studia vytvářím potisky na látky pro děti (a jejich maminky) pro českou firmu Šijeme Srdcem. Chtěla jsem dodat vzorům další rozměr a inspirovat se státy, které mají v tvorbě vzorů a ornamentů dlouhou historii. Zároveň mě od malička východní svět fascinuje – dalo by se říct, že ještě než jsem se naučila číst, měly na mě vliv krásné, bohatě ilustrované a pro mě nevšední ruské pohádky. Skrz knížku legend Íránu, Indie a Japonska bych chtěla dětem na nižších stupních základních škol ukázat svět východních příběhů a umění. Knížka by tak mohla být první ochutnávkou cizí kultury, stejně jako to pro mě kdysi byla Krása nesmírná s ruskými pohádkami.

Proč Írán, Indie, Japonsko? Rozhodla jsem se vybrat tři země, které dokážou reprezentovat Asii svou rozmanitostí. Írán a Indie sdílí velkou část historie i původu (v pravěku vzešly z jednoho kmene), avšak jejich náboženství (hinduismus a islám) a geografická poloha je odlišuje natolik, že si vytvořily jiný přístup ke vzorům i výtvarnu. Japonsko pak reprezentuje nejvýchodnější cíp Asie a s Indií jej spojuje buddhismus, který ve své změněné podobě zenbuddhismu zásadně ovlivnil výtvarný vývoj státu. Japonsko navíc přebírá motivy i písmo z Číny a upravuje si je pro své potřeby, čímž nám dává nahlédnout i do čínské symboliky.

Vzory jsem vybírala podle četnosti jejich výskytu a dostupnosti literatury – zaznamenat všechny by nebylo v mých silách, proto se v této práci snažím hlavně podat principy tvorby vzorů a technické limitace, kterým museli umělci čelit. S motivy na vzorech souvisí symbolismus a mytologie, proto krátce popíši i hlavní náboženské proudy a jejich myšlenky.

Poslední částí bakalářské práce je pohled na současnou grafickou tvorbu ve vybraných státech. Na vzorku tří grafiků z každého státu budu zkoumat, jestli a jak je ovlivňují jejich kulturní kořeny a do jaké míry se řídí celosvětovými trendy.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ÍRÁN

1.1 Úvod do kulturních reálií

Blízký východ a zejména Írán je opředený mnoha předsudky pramenícími z jeho militantní a izolující politiky, která se projevila převážně během dvacátého století. Íránská islámská republika je jedním ze dvou teokratických států na světě (tím druhým je Vatikán), což nám dává představu o důležitosti, jakou má pro Íránce víra. Hlavním náboženstvím je islám, ale najdeme zde také menšiny zoroastrického, křesťanského i židovského vyznání. (Procházka 2013)

Írán se nachází na území bývalé Persie – běžným představám o podnebí v blízkovýchodních státech se však vymyká. Na jeho území najdeme četná pohoří i lesnaté oblasti přiléhající k pobřeží Kaspického moře na severu země. Ve středu země vládne kontinentální klima a právě zde najdeme pouště a polopouště. (Burda 1975)

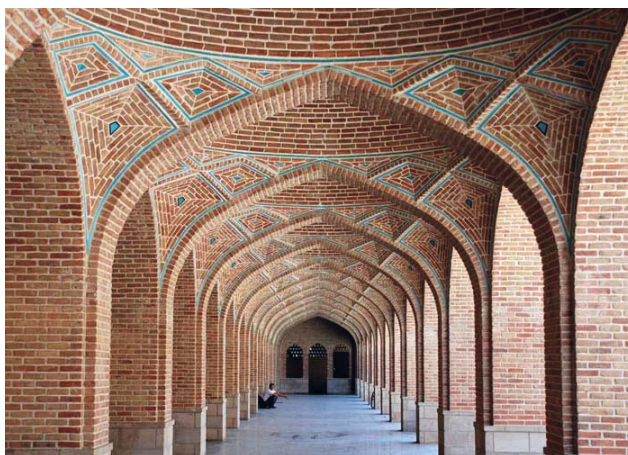
V dnešní době Írán těží nejen ze svého nerostného bohatství, zejména ložisek ropy, ale také barvitě kulturní minulosti. Vzpomeňme mocnou Perskou říši nebo jednu z významných zastávek Hedvábné stezky, město Mashad. Po revoluci v roce 1979 se dynamicky měnila náklonnost státu k západu a východu (dnes se odklání od USA a spíše navazuje kontakty s Čínou) i důraz na dodržování islámu. (Procházka 2013)

Írán nebo Persie? Ač jsou tyto pojmy používány v různých souvislostech, lze mezi ně dát rovnítko. Íránci samotní se od počátků své kultury, datované až k době rozkvětu Mezopotámie (přibližně 3000 let př.n.l.), nazývali Íránci a svoji zemi pojmenovali Írán. Skládali se tehdy z několika kmenů, které mezi sebou měly proměnlivě přátelské či nepřátelské vztahy. Spojoval je stejný indoevropský jazyk a kulturní základ, třebaže z počátku neobývali stálé území. Název Perská říše pochází z řeckého přepisu slova Fárs, což je název íránské provincie na jihu území obývané kmenem Fársů. Dnes zde nalezneme vykopávky měst Persepolis a Pasargady (což je místo posledního odpočinku zakladatele Perské říše, Kýra Velikého). Dá se předpokládat, že v době, kdy byli Řekové v kontaktu s Íránci, se jednalo o nejrozvinutější íránskou oblast. Další evropské státy pak po vzoru Řeků začaly používat název Persie, kterým se až do novověku toto území označovalo. Oficiálně se od užívání názvu Persie v zahraničí upustilo na přání Rézy Šáha v roce 1935. (Axworthy et al. 2009)

1.2 Charakteristické umělecké projevy

Architektura

Íránská architektura je specifická svým vztahem k matematice, astrologii a symbolismu. Hlavním stavebním prvkem je čtverec (v půdorysovém pohledu) ze kterého se pomocí členění na polygony s více a více vrcholy stává kruh (kupole nad čtvercovou základnou).



Obrázek 1 Lomené oblouky

Čtverec zosobňuje vše pozemské, rohy pak symbolizují čtyři elementy – kruh zosobňuje vše božské a vesmírné, kterému se lidé snaží přiblížit. Cílem všech staveb je promítnout představu Íránců o světě právě do architektury, aby si člověk neustále uvědomoval svoje spojení s vesmírem a stvořitelem (stvořitel se objevuje v islámské i předislámské éře). Z toho důvodu je také Kába v Mekce kostkovitého tvaru, i když vznikla až později. V předislámském období se jako první objevují zikkuraty a je učiněno i mnoho objevů na poli materiálů (např. vápno ošetřené vulkanickým prachem odpuzující vodu, které bylo ideální pro přímořské stavby). Dalšími významnými prvky byly zavlažovací systémy “kanáty” a první nosné sloupy. Dnes pro Írán typické náboženské stavby vznikají v islámském období – vyznačují se striktním následováním symboliky čtverce-polygonu-kruhu a složitě členěnými klenbami, bohatou výzdobou, malovanými obklady se vzory i kaligrafií přímo na zdech. Typické jsou také výrazné vchodové portály s lomenými oblouky. (Hejazi 2007)

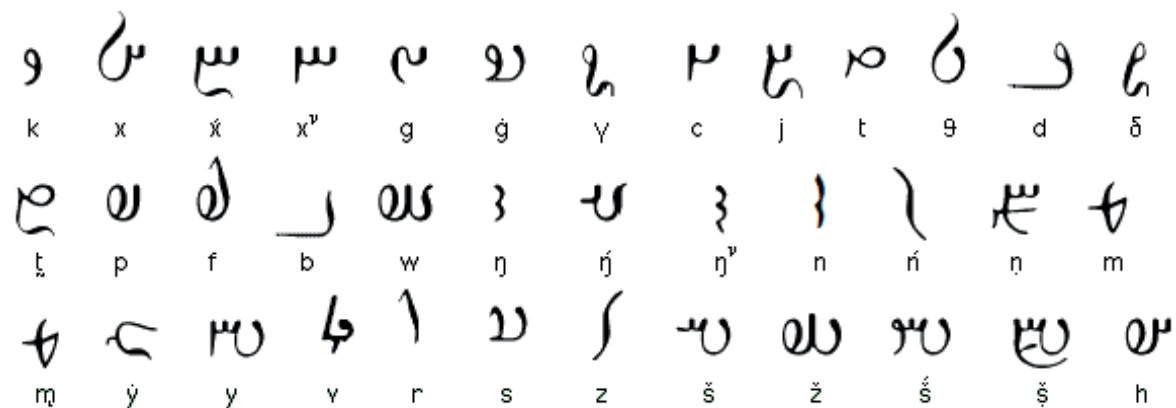
Z doby islámské bych zdůraznila dvě stavby – mešitu Jamah a dóm Taj-al-musk v Isfahánu. Obě stavby se nacházejí těsně vedle sebe, dóm byl postaven vně mešity a jeho

účel není zatím zcela objasněn (dnes se zdá nejpravděpodobnější, že sloužila panovníkovi k usebrání a přemýšlení před vchodem do samotné mešity). (SquareKufic 2014)

Základy mešity Jameh byly položeny ještě v předislámském období, což z ní dělá nejstarší mešitu v Íránu – zachován byl obdélníkový půdorys a kostkované domy, portály (označované jako ivan) směřující do čtyř světových stran, symbolizující čtyři elementy. Minarety byly přidány později. Zřejmě jako protějšek bohatě zdobeného jižního domu vznikl dóm Taj-al-musk, který je považován za nejdokonalejší dílo perské architektury. Dóm odpovídá pravidlům zlatého řezu a jeho kupole je stavěná se speciálním přihlédnutím k odolnosti vůči zemětřesením. (Hejazi 2007)

Písmo

Při pohledu na perská díla převážně z islámského období je kaligrafie a využití písma nepřehlédnutelné. Důvodem není snaha vyhnout se modlářství, ačkoliv se často mylně předpokládá, že Korán přímo zakazuje zobrazování živých tvorů – to se ve skutečnosti vztahuje pouze na sochy, u nichž člověk vytváří prostorovou bytost. Podle výkladu islámu by se v popsaném případě jednalo o snahu napodobit boha. (Grube 1873)



Obrázek 2 Avestánské písmo

Počátky charakteristického písemného projevu na perském území lze vysledovat od 2. století př. Kr. díky Avestě, zoroastrickému textu. Ten se původně předával ústně z klerika

na klerika, časem ale zoroastrický jazyk přestal být pro běžné Íránce srozumitelný. Vznikly vysvětlivky k Avestě v avestánském písmu, které vychází z tehdy hojně používaného

písmu páhlaví, jenž se stejně jako všechny následující abecedy píše zprava doleva. Abeceda páhlaví obsahuje zvuky, fonémy, nikoliv samostatná písmena – některé znaky se navíc používaly pro změnu významu slova, tím pádem neměly daný svůj stálý zvuk. Avestánské písmo už používá nám známý systém jeden zvuk-jedno písmeno. V 7. století n.l. se íránská kultura mísí s islámskou a přebírá arabské písmo, i když v něm zanechává také svoji stopu a úpravy. (Britannica 2018)

Prvním převzatým písmem bylo písmo *kúfické*, charakteristické výraznými vertikálními liniemi a hranatými tvary. *Kúfické* písmo bylo strohé, proto se později přidalo zdobenější listové a květové *kúfické* písmo, které však stále zachovávalo hranatost a vertikálnost. Listové písmo zakončuje dřívky rozštěpenými hlavami připomínajícími lístky, květové písmo ještě zvýrazňuje dekorativnost a přidává složitější rostlinné motivy, kruhová písmena jsou vyplněna rozetami. Následovníkem *kúfického* písma je jeho kurzivní varianta, písmo *naschi*. V prvotní formě vychází z listového *kúfického* písma (zachovává si listové zakončení dřívků) a odlišuje jej odklon od hranatých tvarů, získává kaligrafický ráz. Zásluhy za rozšíření písma *naschi* a vytvoření jeho ušlechtilější formy *tulut* se připisuje Ibn Muqlovi žijícímu v Bagdádu v 10. století. Zároveň s písmem udal i 12 pravidel pro kaligrafii, aby bylo písmo elegantní a čitelné. *Tulut* zdůrazňuje vertikální tahy, propojuje jednotlivá písmena a zbylý prostor vyplňuje tečkami, které mohou mít pouze estetický účel. Přímo Íránci si mohou připsat zásluhy na vzniku křehčích, ušlechtilějších písem *taliq* a *nastaliq*. (Grube 1873)



Obrázek 3 Arabské písmo

Nastaliq se používá dodnes. Peršané si zakládali na své poezii, proto má písmo až zvukomalebné kvality (může korespondovat s pomlkami, rytmem...) a plyne po stránce bez ohledu na řádky. Jedná se o zavěšené písmo, kdy se řádky nemusí nutně odvíjet v pravidelném horizontálním vzoru, jak je zvykem v západních kulturách. Není jednoduché *nastaliq* ovládnout – abeceda obsahuje 32 znaků, ale slova samotná opřádají další pravidla. Znak se mění podle toho, kde ve slově se nacházejí, hojně se také používají ligatury. Píše se uvolněnou rukou, převládají kulaté formy nad rovnými (kaligrafická pravidla přímo uvádějí, že rovné části mohou tvořit maximálně $\frac{1}{6}$ - $\frac{1}{3}$ celku). Píše se se rákosovým perem, které si každý kaligraf upravuje podle typu písma. (Yūsofī 1990)

Malby (miniatury)

O malbách z předislámského období se nedochovalo mnoho informací. Nejstarší dochované “malby” najdeme v jeskyních lorestánské provincie – přesněji se jedná o petroglyfy, rytiny do kamene, zaznamenávající život jeskynních lidí. Nástěnné malby se poté objevovaly i na zdech jakožto výzdoba paláců předislámských dynastií – s příchodem Islámu se ale k malbám začalo přistupovat s opatrností. Přestože Korán neomezuje zobrazování světa pomocí malby, v 8. století byl obrazový doprovod svatých textů považován za rušivý, a tedy nežádoucí. (Grube 1873)

Na lepší časy začalo svítat až v 13. století. Tvorba Íránců byla výrazně ovlivněna vlivy čínských a tureckých umělců, což potvrzuje zobrazování mongoloidních typů obličejů i přejímání některých mytologických témat. Rozmach miniatur, které jsou pro Persii specifické, začíná zakázkovými ilustracemi knih. Iluminace měly omezenou velikost, proto se Íránci naučili vyžít z prostoru maximum. Detailností se nedají srovnat s žádným dalším malířským počinem. Objekty jsou na sobě naskládány s rozmyslem, nepoužívají však perspektivu. Nejblíže by se daly připodobnit ke gotickým malbám v Evropě, nicméně dodržují rozdělení pozadí – popředí. V některých pozdějších stylech vidíme propojení s celkovou geometrickou filozofií islámu a obraz je členěn geometrickými prvky (rámečky, oddíly). V miniaturním malířství se prosadilo několik škol – nejstarší bagdádská, poté mogulská a haratská škola, ve vrcholném období isfahánská škola. V raném období převládají statické, křečovitě gestikulující postavy a symbolické využívání barev.

Kompozice se skládá z překrývajících se prvků popředí a pozadí, což tvoří zajímavou vrstevnatost. V pozdějším období se upouští od schematičnosti, pózy postav získávají uvolněnější ráz i výrazy v obličejí. Můžeme si všimnout, že umělci začínají cíleně využívat prázdných ploch v pozadí pro zdůraznění děje, stejně tak vedou oko po celé ploše ilustrace pomocí linií a střídání detailně prokresleného a plošně vyplněného prostoru. Závěrečným krokem při tvoření miniatury bylo často zlacení nebo stříbření detailů v obrazech. Miniatury jsou dodnes uměleckou disciplínou, už se však jedná o samostatná díla a ne součást knih. Obvyklým podkladovým materiálem je velbloudí kost. (Eugene Taylor & Abraham Krikorian 2018)

1.3 Mytologie

1.3.1 Zoroastrismus

Původ víry Peršanů můžeme nalézt už ve chvíli, kdy se na území dnešního Íránů dostávají kmeny z Indie (Íránci) okolo roku 3000 př.n.l. Tehdejší náboženství bylo polytheistické s védskými kořeny, podobné náboženství v Indii, Egyptě, Římě nebo Řecku, kdy má každý bůh na starosti určitou oblast života (plodnost, válka, vědění). Z těchto představ se vyvinulo Pre-zoroastrické náboženství, které už pracuje s myšlenkou hlavního boha, Ahura Mazdy, který za sedm dní stvořil ostatní bohy a svět. Sedmý ten stvořil oheň, který je přítomný v rituálech zoroastristů. Kněží pak za obřady a požehnání vybírali poplatky, čímž zbohatli a mohli si dovolit stavět chrámy pro božstva. (Cotterell a Storm 2015)

Zoroastrismus jako takový přichází až s prorokem Zarathuštrou, kterému se zjevil posel Ahura Mazdy, aby uvedl věci na pravou míru. V tomto pojetí je jediným bohem Ahura Mazda, jenž stvořil svět i ostatní duchy, bytosti, magická stvoření, jakož i ty, které lidé považovali za bohy (např. bohyně plodnosti, vody a války Anahitu). V zoroastrismu se tedy daní nadpřirození jedinci dále uctívají, ale už ne kvůli své božskosti, nýbrž spřízněnosti s Ahurou Mazdou. Protikladem je chaotický bůh Angra Mainyu (Ahriman), který představuje vše zlé – ačkoliv o jeho původu Avesta (kniha zoroastrismu) mlčí, považuje se za hierarchicky nižšího než Ahura Mazda. Nikdy tedy nemůže zvítězit, jelikož jeho činy jsou Ahurou Mazdou zvráceny v pozitivní výsledek (v duchu “vše zlé je k něčemu dobré”). Lidé byli obdařeni svobodnou vůlí, proto si sami musí zvolit, jestli budou následovat cestu řádu (hledání pravdy, charita, střídmost, láska) nebo chaosu (sebestřednost, lenost, nenávisť). Po smrti následuje hodnocení lidské duše, u kterého se rozhodne, zda půjde člověk do ráje nebo podsvětí.(Curtis 1993)

Jak ale vyřešit, odkud se vzal Ahriman, pokud Ahura Mazda je v zásadě dobrý? Pozdější výklady zoroastrismu považují Ahrimana za negativní energii, která vznikla jako harmonizující protiváha pozitivního zásahu Ahura Mazdy při stvoření světa (z neexistence stvořil svět). Heretická odnož zorvanismus si existenci zla vysvětluje jinak - Ahura Mazda a Ahriman jsou dvojčata pocházející z entity času zvané Zorvan. V tom případě by oba byli bohy na stejné úrovni (vzniká dualismus), což zoroastrismus striktně odmítá. (Mark 2019z)

1.3.2 Islám

Islám vzniká ve chvíli, kdy prorok Mohamed získává od anděla Gabriela Korán v první polovině 7. století. Navazuje na judaismus i křesťanství a považuje Mojžíše a Ježíše za předchozí proroky, z nichž Mohamed předává boží slovo nejpřesněji v jeho "aktualizované" podobě. (Kuncová 2008)

Mytologie islámu není příliš rozvinutá – týká se především posmrtného života a posledního soudu. Nacházíme zde anděly, ďáblů a džiny, kteří byli pravděpodobně přeneseni ze starších arabských náboženství. Důvodem existence mýtických bytostí, které doprovází Alláha, je podpoření strachu z hříchů a snahy dostat se do ráje. Mytologické postavy a stvoření nevysvětlují přírodní jevy ani nemoci, jak tomu bývá u polytheistických náboženství i předchozí pohanské víry většiny arabů. Zároveň nemohou být nadpřirozené bytosti příliš mocné a nemají vliv na úsudek Boha, jelikož věřící se smí modlit pouze k Bohu, nikoliv k andělům nebo džinům. (Kuncová 2008)

Základní pilíře islámu jsou: víra, modlitba, půst během měsíce ramadánu, charita a pouť do Mekky. Muslimové se dělí na dominantní větev sunnitů a šíitů, kterými jsou dnešní Íránci. Sunnité nevykládají Korán doslovně, nýbrž se ho snaží skloubit s dnešní civilizací – důležité jsou pro ně tradice, ne tolik pokrevní spřízněnost s Mohamedem. Naopak šíité jsou známí svým doslovným následováním Koránu. Jejich jméno pochází z doby, kdy byl čtvrtým chalífem (nástupcem Mohameda) jeho bratranec a zeť Alí ibn Abú Tálíb. Šíité považují za vůdce (imámy) muslimské obce jen a pouze osoby pokrevně spřízněné s prorokem. (Pokorná Hnilicová 2011)

1.4 Ornamenty Íránu

Vzory lze v Íránském umění vidět naprosto všude – světoznámé jsou perské koberce s rostlinnými i geometrickými vzory. Lze je takzvaně "číst", jelikož symboly na nich mají

svůj význam, například pes znamená ochranu, bezpečí; páv nesmrtelnost atd. Koberce se skládají z vnějšího rámu a vnitřního pole, díky kterému je každý kus jedinečný. I kdyby byl design vnějšího rámu téměř totožný s jiným kobercem, vnitřní medailon se bude vždy lišit. Vzory jsou tvořeny opakující se jednotkou v horizontálním nebo vertikálním smyslu, podle níž lze vystopovat původ koberce v jednotlivých kmenech, oblastech nebo konkrétních městech. (origiran 2018)

V pre-islámské éře byla hlavním materiálem vlna, jelikož velká část produkce Íránců jakožto kočovného národa pocházela z chovu ovcí a koz. Částečně to také vysvětluje oblíbenost koberců a obecně látek i jejich nákladné zpracování – kočovné kmeny látku využívaly nejen k odívání, ale také k výrobě stanů, pastí na zvířata nebo interiérových dekorací. Přenosné obydlí jim umožnilo ze dne na den přesunout celou rodinu a postupem času se podle kvality a nákladnosti vzoru dal určit společenský statut té které rodiny. Persie se nachází zhruba v polovině Hedvábné stezky mezi Čínou a Evropou, čímž ve 3. století n.l. získává velkou výhodu – osvojuje si výrobu hedvábí. Díky hedvábnickému řemeslu Persie nejen bohatne, ale vznikají i nové vzory a typy výrobků - např. závěsy a tapiserie nebo samet a následně brokát. Perské látky jsou natolik vyhlášené, že i po vpádu arabských národů a změně náboženství jsou zachována témata Íránců (zobrazování osob, zvířat, rostlin, pohanská symbolika), čemuž přispěla šíitská větev víry. Ta totiž zobrazení postav narozdíl od striktně geometrické sunnitské koncepce připouští. Zájem evropských národů o cenné látky a oděvy z Persie neupadá ani po nastolení islámu. (Christie's 2016)

Paradoxně jsme tak mohli nalézt látkovou výzdobu s islámskými motivy v křesťanských kostelích nebo jako součást rób církevních hodnostářů. Důkazem je korunovační róba sicilského krále Rogera II., která pochází z věhlasné dílny *tiraz* (podle kúfického písma na lemu dokládající původ látky a jejího výrobce).(Gillow a Barnard 2014)








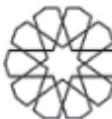
Geometrické vzory, tzv. arabesky, můžeme pozorovat zejména v architektuře, přesněji keramických a mozaikových obkladech. Ve stejném duchu pokračuje dekorování předmětů každodenní potřeby, např. truhlic nebo nádobí. Opakující se geometrické vzory odráží přesvědčení muslimů o bezvýznamnosti fyzického světa – snaží se “odhmotnit” architekturu pomocí nekonečně se rozpínajícího vzoru. Vyzdvihují vnitřní kvality a vnitřní podobnost všeho na světě nezávisle na velikosti objektu – nekonečný vzor se dá díky své flexibilitě použít kdekoliv. V kapitole o charakteristických projevech umění v Íránu píší o symbolice kruhu a čtverce. Ta se promítá i do arabesek. Základní stavební jednotkou je kruh rozdělený pomocí úseček na trojúhelníky, nejjednodušší polygony. Jejich vzájemným

spojením a protínáním získáme čtverec a pentagon, které jsou dalšími stavebními jednotkami. (Grube 1873)

Islámské umění se také zabývá numerologií a vesmírnými tělesy – pomocí složitých výpočtů a posloupností lze propojit čísla asociovaná v numerologii např. se Saturnem nebo Sluncem. V závislosti na těchto znalostech pak umělec propojoval jednotlivé polygony, aby vznikl specifický vzor. (Critchlow 1976)

1.4.1 Geometrické

Geometrické vzory v Íránu se začínají rozvíjet s příchodem islámu v 7. století n. l. a skládají se z linek protínajících se v ostrých úhlech, které tak tvoří motivy šesti a více cípých hvězd a polygonů. Tyto motivy se spojují v nekonečný vzor, který je možné rozvinout na jakémkoli podkladu, nezávisle na jeho zprohýbání nebo velikosti. Tato filozofie vzorů umocňuje islámské vnímání světa jakožto nepodstatného a iluzorního oproti posmrtnému životu a Alláhově slovu. Vytváří dojem nehmotnosti u staveb, které jsou ve skutečnosti mohutné, těžké a obrovské (např. kopule v mešitách). Vzory se propojují s kaligrafií a místy také florálními motivy, obvyklou součástí je zakomponování lomených oblouků nejen jako součásti architektury, ale také právě dekorativních vzorů. V 11. a 12. století probíhají snahy umělců o čistě geometrický design a zároveň komplexněji dělené

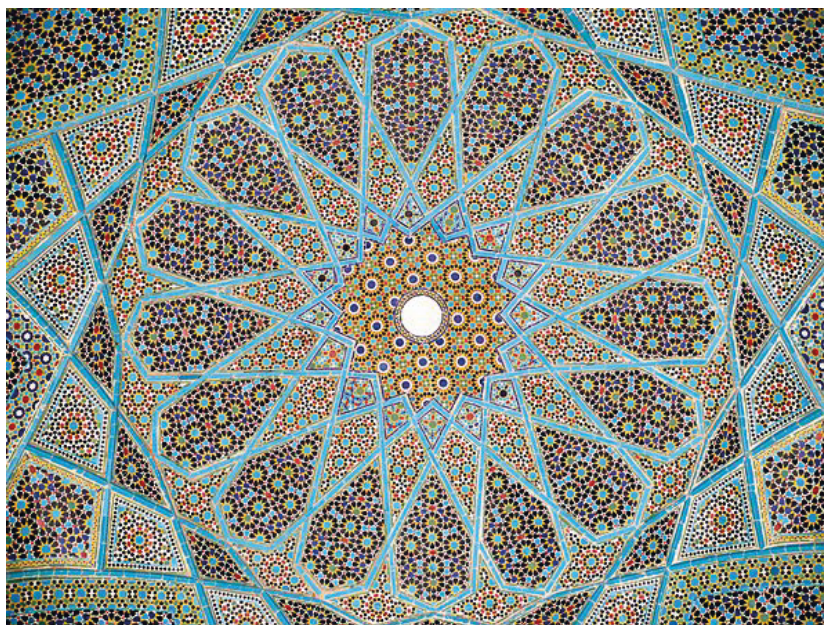
6-point Geometrical pattern	8-point Geometrical pattern	10-point Geometrical pattern
 Hexagon	 Octagon	 Decagon
 6-point Star	 8-point Star	 10-point Star
—	 8-fold Rosette	 10-fold Rosette

Obrázek 4 Druhy geometrických vzorů

vzory. Perští učenci byli fascinováni matematickými zákony, což dokazují překlady děl řeckých filozofů do perštiny. (Abdullahi a Embi 2013)

Značnou výhodu také Íráncům poskytly arabské číslice – dělit, násobit nebo umocňovat římské číslice nebo jakékoliv jiné symboly bylo kvůli absenci nuly složité a nepraktické. Ačkoliv samotné vzory lze sestavit bez použití číslic pouze díky představivosti, pravítku a kružítku, díky výpočtům však vyplují na povrch numerologické znaky vzorů naznačující spojení s astrologií. Dodnes není jisté, do jaké míry bylo spojení s vesmírnými tělesy určující, tato myšlenka však zapadá do představy muslimů o světě a stojí za zmínku. (Critchlow 1976)

S postupujícím vývojem architektury se k běžně používanému 6 a 8 vrcholovému systému přidávají i 10 vrcholový druh vzoru. Tímto vývojem prošla například věhlasná mešita Jāneh v Isfahánu. Obecně se dá říct, že s postupujícím časem se z jednodušších vzorů stávaly čím dál komplexnější geometrické sítě. Bylo obvyklé použít více typů vzoru v rámci jedné stavby. Pro Írán je specifická modrá a zlatá barva, později růžová v Kadžarské dynastii. (Abdullahi a Embi 2013)



Obrázek 5 Geometrický vzor na dlaždicích

1.4.2 Zvířecí a rostlinné

Vzory s motivem živých tvorů (včetně vládců, mýtických bytostí) byly dominantou preislámské Persie, přesto se mnoho z nich těšilo oblibě i po změně víry. Objevují se jako

součástí architektury, kde vyplňují příslušné části geometrických obrazců, ale obzvlášť dominantně se projevují na tkaných látkách. Írán byl odedávna domovem mistrů tkalců, z nichž některé dílny spadaly přímo pod vládnoucí vrstvu a věnovaly se oděvům pro šáhův dvůr. Těmto dílnám se říkalo *tiraz al-khassa* a podléhaly přísným kontrolám kvality. Po mongolské invazi ve 13. století zanikly, ale na počátku 16. století byly znovuobnoveny



Obrázek 6 Technika ikat

a učili se v nich také židé a křesťané. Hlavním městem tkalců byl Isfahán, tradičnější oděvy (např. tkaný ikat) vznikaly v Yazdu.

Materiálově se íránští tkalci neomezovali na hedvábí a vlnu – vytvářeli také samet nebo brokát (zlatem vyšívány samet). Design tvořili různými způsoby – nejběžnější bylo zakomponovat jej přímo do tkalcovského procesu. Další možností byly výšivky (zejména dominanta Isfahánu), případně technika sešívání kousků vzoru dohromady na kontrastním podkladu (geograficky oblasti Kazachstánu, hranic s Ruskem). Zajímavé jsou také techniky barvení - např. yazdský ikat se nořil do barevné lázně, přičemž některá vlákna ve svazcích byla vyvázána o úroveň výš. Tato vlákna se neobarvila, zatímco nevyvázané části látky přijaly barvu lázně. Postup se opakoval několikrát, aby tkadlec dosáhl konečného výsledku a mohl z předem obarvených vláken utkat jemný ikat. Pravděpodobně v 16. nebo 17. století n. l. byl ve zdobení látek trendem tisk z výšky. Byl poměrně rychlý (ve srovnání s výšivkou nebo barvením ikatu), avšak velice nestálý. Doplnoval se také malbou, čímž vznikl speciální druh látky *kalamkari* populární zejména v Indii. (Gillow 2013)

Perský koberec je naprosto specifický kus interiérového doplňku, který se s Íránci spojuje už od dob jejich kočovného života. Tvorbu koberců určují volná pravidla, např. obdélníkový tvar a fakt, že se skládají ze středové části a okraje (rámu). Na okraji bývají úponky květin nebo geometrické stylizace různých symbolů specifických pro Persii (hvězda, hyacint, diamant, kosatec nebo kvetoucí větvička, cypřiš). Středová část byla ve starším období pokryta stejným vzorem jako okraj koberce. Ve středu se často nacházel



Obrázek 7 Koberec s červeným rámem

symbol *herati*, v jehož čtyřech rozích můžeme objevit odlišný typ vzoru nebo symboly ryb – tím vzniká diamantový tvar středové části koberce. (Origiran 2018)

Další možností využití středové části je medailon – tady vzniká prostor pro symbolická vyjádření, příběhy a detaily specifické pro konkrétní kraj. Nejoblíbenějším motivem byli pávi (značící nesmrtelnost) a cypřiš (neboli boteh, zoroastrické znamení ohně, vesmíru), *herati* nebo královský květ. V pozdějším období se objevují složité výšivky mytologických témat (například magický strom waq-waq z persko-indické prezoroastrické tradice, který plodil ženy) i historických událostí. Oblíbeným motivem jsou také věhlasné perské zahrady s pavilony a exotickými zvířaty. (The David Collection, 2021)

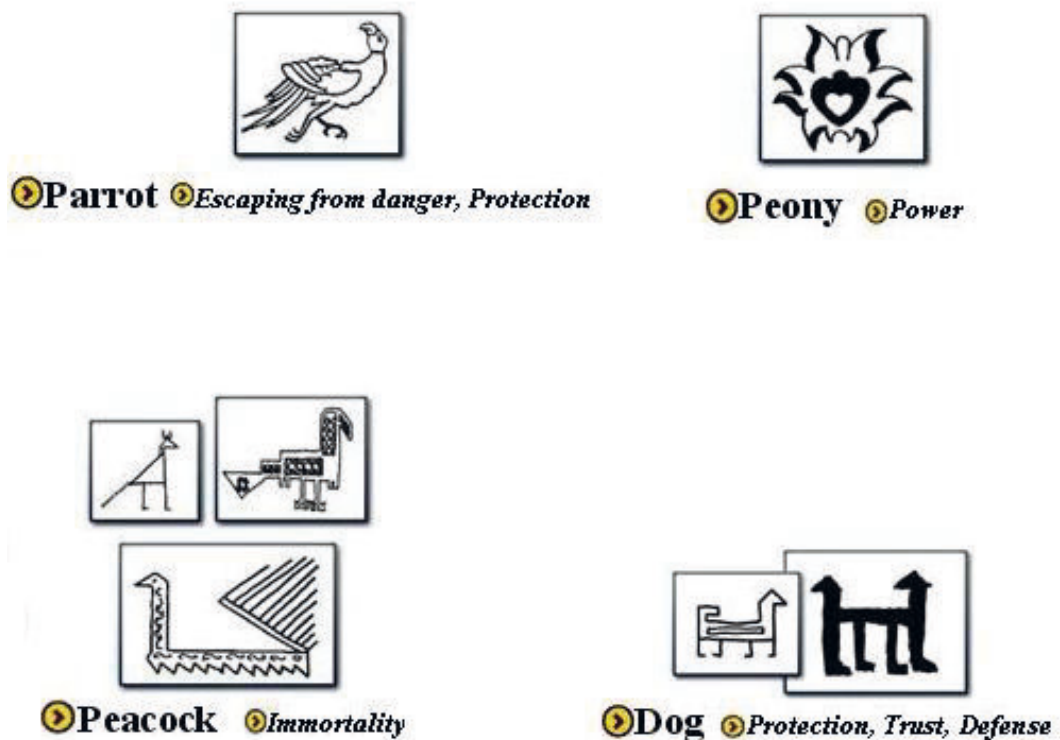
1.4.3 Náboženské a rituální

Typickým náboženským použitím vzoru byl modlitební koberec. V centru koberce (medailonu) byl zobrazen tzv. mihráb, motiv určující, kam má při modlitbě muslim položit čelo. Napodobuje vchod do Káby, který určuje směr, jakým se mají muslimové modlit.

Složitější koberce zobrazují i další části architektury (sloupy, klenby) nebo výzdobu mešity (vázy, svícny). (Shadkam, 2021)

1.4.4 Symbolismus a vnímání barev

Některé symboly jsou poměrně přímočaré a vychází z kultury Peršanů – například pes (ochrana), páv (odkaz na bájného Símurgha, předchůdce fénixe značícího nesmrtelnost) cypřiš (strom života, v zoroastrismu symbol ohně a nekonečnosti) nebo *herati* (květina doplněná rybami ze 4 stran, značící víru v Alláha). Další symboly se týkají každodenního života, ty se objevovaly zejména na kobercích a látkách určených k použití ve vesnicích, jakožto hrdý odkaz na místo, odkud majitel pochází. Bývá to např. hřeben odkazující na tradiční pastevectví a zpracování vlny. (origiran 2018)



Obrázek 8 Symboly

Zajímavé to ale začíná být u odkazů na poezii. Peršané jsou známí svou oblibou hudby, básní a obecně literatury. Například popínavé rostliny se objevují téměř na každém koberci – jedná se o pivoňky (popisované kvůli indickým vlivům nepřesně jako lotusy), hyacinty nebo blíže neidentifikované rostliny. Jméno pro pivoňku zní v perštině *zakar*, v písemné formě se shoduje se slovem pro recitaci modlitby, *zikr*. Autoři tak popínavými rostlinami s květy pivoňek naznačují nekončící modlitbu k bohu. Podobný příběh se váže ke dvojicím ryb, které jsou součástí medailonu *herati*. Jedná se totiž o konkrétní druh ryby, parmice červené, které se z perštiny překládají jako královské ryby. Pohybují se ve skupinách (školkách), které vznikají při návratu těchto ryb z moře do sladkých delt řek z důvodu tření, což symbolizuje návrat k počátku – návrat k bohu. Dalším zvířetem zobrazovaným kvůli svému významu je kachna. Vysvětlení jejího významu ale není tak jednoduché, nabízí se více variant – *bat* (kachna), je velice podobné slovu *bot*, které v mystickém a poetickém smyslu značí boha. To by ale muslimové považovali za rouhání, proto se nabízí další význam kachny. Ty byly považovány za vášnivé v lásce, a tedy koberec s kachnami by měl znázorňovat zanícenost člověka následovat božská slova. Bohužel žádné z těchto vysvětlení nebylo zachováno v písemné formě. V době vzniku těchto vzorů zřejmě symboly ryby, kachny nebo pivoňky každý chápal i bez popisu. (Cammann 1976)

Symbolismus barev se v Íránu neliší od hlavního proudu – jako první nastupuje používání černé, bílé a červené. Černá a bílá znázorňují tmu a světlo, boha a podsvětí, pravdu a lež, stejně jako je tomu na počátku ve všech primitivních kulturách. Červená znázorňuje život, ale i nebezpečí (krev). Zelenou a modrou pak Peršané řadí k tmavým barvám, žlutou a růžovou ke světlým a fialovou také spíše ke světlým. Proč se ale barvy v obrazech a poezii používaly ke zdůraznění konkrétních předmětů a osob (kromě začerněných obličejů hříšníků u posledního soudu nebo bílých rób zoroastrických kněží) se můžeme jen dohadovat. Některé teorie uvádí, že význam barev má spojitost s nebeskými tělesy. (Soucek 1992e)

Můžeme si všimnout, že na kobercích a látkách má dominantní zastoupení červená, modrá a odstíny béžové (případně černá jakožto obrysová linka). Zelená už vzácněji, obzvláště na kobercích ji uvidíme zřídka – měla vyhrazené místo na zdech a vyvýšených pozicích, aby se na ni nešlapalo. Nejenže se vyráběla pomocí drcení drahých kamenů (malachit, smaragd), zároveň se údajně jednalo o oblíbenou barvu proroka Mohameda, tím pádem se jí přiřkládalo o to větší význam. (Schwartz 2020)

Modrá je další barva stojící za zmínku – v Evropě nebyla dlouho dobu vůbec pojmenována z toho důvodu, že bylo velmi nákladné ji vyrobit. Peršané k její výrobě používali lapis lazuli (stejně jako Egypťané) nebo výtažek z borytu barvířského či indigovníku pravého. Modrou najdeme zejména na obkladech mešit, kde může znázorňovat klid, ale také vesmír v jeho temnotě a nekonečnosti. (Pakzad 2016)

2 INDIE

2.1 Úvod do kulturních reálií

Indická krajina se nachází na jihu Asie, indickém poloostrově, a ve své rozmanitosti dokáže překvapit. Přímořské oblasti jsou ovládány monzuny a subtropickým až tropickým podnebím, přičemž na severu země najdeme nejvyšší pohoří světa – Himaláje. Mezi Himalájemi a mořem se rozkládají džungle s mnohými endemickými zvířaty, která dala vzniknout legendám i pohádkám jako je např. Mauglí. Indická krajina skýtá bohaté zásoby nerostných surovin, ač se toto bohatství nezrcadlí v životě většiny jejích obyvatel. Kvalita jejich života se drasticky mění podle toho, jestli žijí ve městě či na venkově. Indická republika s hlavním městem Dillí se skládá z několika států (podobně jako Německo nebo USA), takže by bylo přesnější mluvit o Indické federaci. (Filipský 1998)

Oblast Indie je jednou z nejrychleji rostoucích ekonomik světa, což je ale v kombinaci s ne zcela vyvinutou moderní společenskou strukturou a masivním růstem populace výbušný koktejl. Kromě fascinujících tradic a náboženství v Indii zůstává kastovní systém (méně přísný než v historii, ale přece), domluvené sňatky a dětská práce. Vše nelze vyřešit mávnutím kouzelného proutku, pozitivní však je snaha o větší gramotnost dětí, což dokládá zájem o Indii jakožto atraktivního partnera např. na poli IT. Země má také svůj vlastní kosmický program. (Smolová 2011)

Kulturní a vědecké pozadí Indie se nám ukazuje i v dnešní době – například v podobě jógy a jejích benefitů, které začíná poznávat i západní svět. Za hru králů, šachy, můžeme také poděkovat Indii, kde se hraje už od 6. století n. l., stejně jako za vynález nuly. Indický národ je prastarý a z jeho moudrosti čerpáme také v Evropě, i když si to možná neuvědomujeme. (Binayak nedatováno)

2.2 Charakteristické umělecké projevy

Warli

Jedno z nejstarších uměleckých děl v Indii jsou nástěnné malby rozsáhlého kmene Warli. Specifické jsou svou barevností, kdy podklad tvoří okrová či rudá zemina (používaná ke stavbě obydlí) a samotnou malbu zářivě bílá rýžová pasta. Stylizací malby připomínají pravěké a primitivní umění, od většiny svých příbuzných se ale liší pojetím – nezobrazuje pouze magické bytosti a modlitby, ale zaznamenává každodenní život, rituály a zemědělství v té době. Zvláštní je také nepoužíváním dlouhých rovných čar –

nejčastějšími útvary jsou spirály, lístky a trojúhelníky. V kmeni Warli se malováním zdí zabývaly nejdříve ženy, dnes se ale toto starodávné umění opět vrací na výsluní a zájem o jeho tvorbu mají i muži. Připomíná nám naše vlastní snahy splynout s přírodou a být méně závislími na technologiích. Nové “warli” malby využívají jako podklad plátno nebo papír a často se také neomezují na přírodní pigmenty, čímž vzniká moderní obdoba primitivních maleb. (VILHAT 2019)



Obrázek 9 Warli

Tanjore (Thanjavur)

Počátky tanjore zasazujeme do 16. století n.l. a jedná se o dodnes živou uměleckou formu. Vznikly v jižní Indii (oblast Thanjavur) a odtud se rozšířily do celého státu – zobrazují zejména hinduistické bohy, méně často pak historické osobnosti nebo zvířata. Zobrazení hlavních postav se drží oblé stylizace doprovázené mandlovitým tvarem očí. Tanjorské malby vznikají na dřevěné desce (případně slonovině), která se nejdříve pokryje základem z arabské gumy a směsice křídových prášků. Následně se na zaschlou desku nanese skica (např. pomocí šablon), která se poté obkresluje a vyplňuje papírovým kornoutem pastou z křídového prachu. Ještě, než reliéfní malba zaschne, jsou do ní vloženy drahé kameny nebo lístkové zlato. Po zaschnutí se přikročí k malbě celkového motivu i pozadí – barvy na pozadí mají přitom význam nebo spíše zákonitosti, u kterého božstva se používají. Vishnu bývá znázorněn na modrém pozadí, Nataraja (Shiva v inkarnaci tanečníka) na bílém, bohyně obvykle na žlutém. (Creative Art 2019)

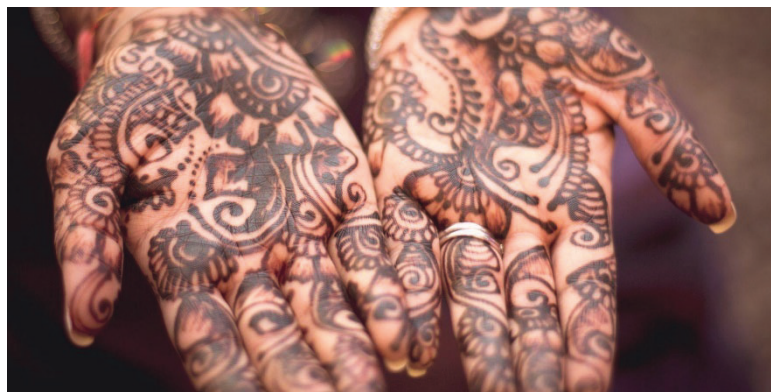


Obrázek 10 Tanjore

Hena (mehndi)

V dnešním světě známe henu jako dočasné tetování nebo přírodní přípravek k barvení vlasů. Zajímavé je, že složením se hena (v Indii známá pod jménem mehndi) od starověku prakticky nezměnila – hlavním prvkem této pasty či prášku je rozdrčená rostlina henovníku bílého. Při rozdrčení, smíchání s vodou a nanesení na pokožku má chladivé účinky, díky čemuž se stala oblíbenou právě v oblasti Pákistánu a severní Indie (ale také v Egyptě a dalších arabských zemích). Její barvicí účinky jsou až sekundárním efektem. (Shah 2020)

Hena se stala součástí rituálů (svatba, narození dítěte, přechod do dospělosti, náboženské



Obrázek 11 Hena

slavnosti...) a jednotlivé symboly mají svoje významy. Jedním z nich je pověstný lotos značící život v harmonii, páv symbolizující nesmrtelnost nebo *hamsa* pro ochranu před uříknutím. (Kremena 2017)

2.3 Mytologie

2.3.1 Védské náboženství (Hinduismus)

Hinduismus je v Indii převládající náboženství založené na vzájemné toleranci, úctě k životu a víře v reinkarnaci. Hinduista má ve svém životě tři náboženské povinnosti neboli dluhy, se kterými přichází na svět – dluh vůči bohům spočívající v přinášení obětí, dluh vůči rodičům splácený výchovou potomků a dluh vůči učitelům, kvůli kterým by se měl zabývat studiem náboženských textů.(Říhová 2015)

Průvodními knihami hinduismu jsou čtyři védy (každá se skládá z několika knih s různými tématy), které obsahují návod, jak se modlit k bohům, filozofické pasáže, mantry i rituály. Jedná se o polyteistické náboženství se třemi hlavními bohy Brahmou, Višnu a Šivou. Bohů je mnoho (nelze přesně vyčíslit, protože každá část Indie má vlastní specifické bohy a/nebo mystické postavy) a jejich důležitost je proměnlivá. Zajímavý je princip avatarů, do kterých se bohové v určených intervalech přerodí – jejich nový avatar pak většinou vykoná nějaký velký skutek. Jsou zobrazováni se specifickými atributy a barvami (např. Višnu je tradičně zobrazován s tmavomodrou kůží), které vysvětlují vlastnosti a schopnosti daného avatara.(Filipský 1998)

Dalšími božskými entitami jsou např. bůh Ganéša se sloní hlavou, řeka a bohyně Ganga nebo manželka Brahmy, Sarasvátí. Mystické bytosti v hinduismu zastupují démoni, asurové (záporné protějšky bohů) a potom čarodějky nebo nágové (lidé schopní měnit se v hady). Zvířata a rostliny nemají v legendách příliš místa, pokud se nejedná o výjimečné zástupce svých druhů, jako je např. obrovský pták Garuda. Tato zvířata pak většinou nesou na svých zádech bohy.(Filipský 1998)

Z véd pochází kromě příběhů o bozích také kastovní společenský systém, který je v Indii přítomný dodnes a neomezuje se pouze na vyznavače védského náboženství (i muslim může být součástí kasty). Rozlišujeme čtyři kasty, které podle legend vznikly na základě odlišné varny (barvy kůže) – bráhmani (kněží), kšatrijové (králové a válečníci), vaisové (obchodníci, zemědělci) a šúdrové (řemeslníci a dělníci). Poslední pátou „kastou“ jsou nedotknutelní, které Indové pokládali za nečisté a vyhýbali se kontaktu s nimi. Tyto čtyři kasty se dělí do mnoha další podkast a určují, jaké povolání má člověk vykonávat nebo koho si může vzít. Dnes je členství v kastě pouze dobrovolné.(Říhová 2015)

2.3.2 Islám a Sikhismus

Islám je druhým nejrozšířenějším náboženstvím v Indii, kam se dostal v 7. století n.l. při velké expanzi tohoto mladého náboženství z Persie a předtím z arabských zemí. Svým pojetím se indické vyznávání islámu neliší od celosvětového, proto se jím nebudu více zabývat.

Ve chvíli, kdy se setkala dvě náboženství s odlišnou filozofií jako je islám a hinduismus, vzniká jejich fúze – sikhismus. Na přelomu 15. a 16. století n.l. jej založil guru Nának, jehož učení spočívalo v kázáních svým studentům (ti poté sikhismus dále rozšířili). Od hinduismu se liší nepřijímáním kastovního systému a vírou v jediného boha, jinak s ním ale sdílí základní filozofické hodnoty. (Říhová 2015)

2.4 Ornamenty Indie

Vzory a opakující se ornamenty v indickém umění nalezneme jak v architektuře, tak v textilním průmyslu. Velký vliv na směřování těchto vzorů mělo náboženství, zejména islám – u dochovaných staveb z předislámské éry dokážeme najít čistě hinduistické či budhistické ornamenty, jedná se však spíše o vyobrazení bohů a jejich příběhů jako takových. Ukázkou preislámského zdobení architektury mohou být čtyři brány stúpy Sánčí, které zobrazují Buddhův život v podobě reliéfů. O něco mladší architekturou jsou do výšky se tyčící paláce v Khadžuráhu čerpající ve svých dekoračních námětech z hinduismu, džinismu a překvapivě i Kámasútry. Veškerou výzdobu zastává figurativní sochařská práce doplněná organickými a velmi vzácně geometrickými motivy, vzory nabývají na důležitosti až s příchodem islámu. (Thapar 2012)

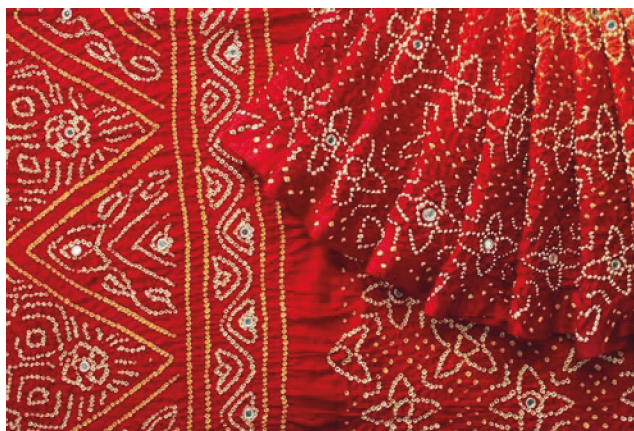
Bohaté zastoupení vzorů nalezneme v textilním průmyslu – Indie byla až do evropské průmyslové revoluce hlavním dodavatelem bavlněných látek. Textil byl zpracováván mnoha způsoby, nechyběla ani technika ikat, batikování, tisk z výšky, brokát, kašmír, výšivky nebo vzory tvořené sešíváním látek. Luxusnější kategorií látek je tzv. *zari* (*zardosi*), kdy se do už tak nákladné výšivky přidávají korálky navlékané na nitě z ušlechtilých kovů. Indičtí tkalci také vynikali v umění barvení látek přírodními pigmenty, které byly umně zafixovány pomocí složitých chemických procesů. Důsledkem tohoto ošetření barev se textil při praní nevymýval a netmavil, na rozdíl od evropských protějšků. Ne nadarmo máme dodnes Indii spojenou s křiklavou barevností, pro kterou byly výrobky

z indických pigmentů vyhledávaným a ceněným zbožím. (Crill a Victoria and Albert Museum 2015)

2.4.1 Geometrické

S geometrickým pojetím se v architektuře i textilní tvorbě setkáváme dominantně v období islámských vlivů – už dříve ale najdeme na geometrii založenou techniku *bandhani* a pákistánské prošívání látky. *Bandhani* je v podstatě indický způsob batikování, kdy barvíme jen tu část látky, která není svázaná. Charakteristické pro tuto techniku jsou bílé nebo žluté tečky na rudém, hnědém či černém pozadí. Vzácněji se látka barvila i dalšími pigmenty, např. zelenou. Podle detailnosti tečkování můžeme určit cenu látky a její použití – nižší kasty si nemohly dovést hustě tečkované *bandhani*, ale jen oděv s několika puntíky. V případě detailně tečkovaného *bandhani* můžeme kromě geometrických vzorů nalézt i motivy tančících žen, lotosů nebo slonů. Z výrazu pro indickou batiku vychází také anglický název „bandana“, který původně označoval puntíkový šátek nebo kapesník, a dodnes je součástí moderního šatníku. (Gillow a Barnard 2014)

Utkaná látka se také zdobí tečkovaným tiskem – typ potištěné látky *ajarakh* je typický svou modrou barvou, po kterou také získává svůj název. Původním barvivem pro *ajarakh* je indigo, které je vyhledávané převážně mezi muslimy z náboženských a rituálních důvodů. Přímo z této potištěné modré látky jsou vyráběny svatební oděvy pro muslimské ženichy. V případě použití stejné technologie i stejných ornamentů, avšak rudého podkladu, se jedná o hinduistickou obdobu svatebního oděvu *malir*. (Gillow a Barnard 2014)



Obrázek 12 Bandhani

Kromě tisku a batiky se při výrobě látek setkáváme i s technikou sešívání. V oblasti Tharské pouště v Pákistánu vznikly praktické sešívání pokrývky, které měly kočovné kmeny uchránit před chladnými pouštními nocemi i spáleninami od přímého poledního slunce. Vznikly dva původní typy těchto pokrývek či dek – deky sešívání z kousků zbytkových materiálů s diamantovým stehem a s jednoduchým stehem. S příchodem anglických a amerických misionářek se začínají objevovat pokrývky z předpřipravených geometrických částí spojené buď na celistvém podkladu, nebo rovnou k sobě bez podkladové látky. Tyto deky jsou nejčastěji s trojúhelníkovým nebo čtvercovým vzorem v bílých, okrových, zelených a černých tónech. (Crill a Victoria and Albert Museum 2015)



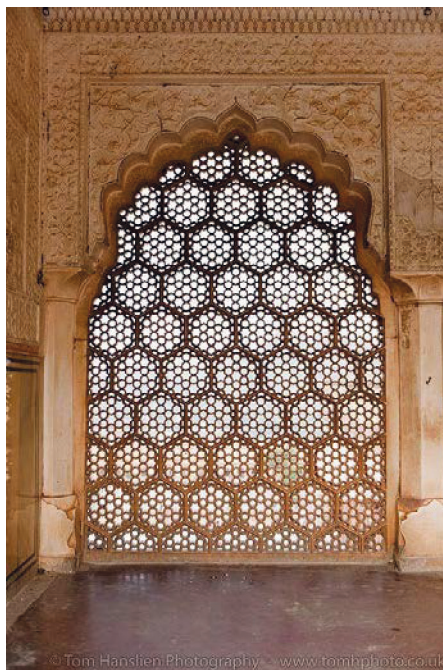
Obrázek 13 Pákistánské sešívání deky

Výšivka je dalším typem zdobení – můžeme si všimnout buď stehem vyplňované výšivky, obrysové výšivky nebo navlékání korálek a mušlí na nitě. Oděvy a dekorační přehozy tvořily část věna nevěsty, která často látky vlastnoručně dekorovala, čímž měla dokázat svou zručnost. Nejbarevnější a nejokázalejší vyšívané vesty nosily zpravidla mladé ženy a děti – obvyklým využitím bylo také zdobení zvířat, zejména v období oslav, na kterých často probíhal obchod s dobytkem. Vzory se skládají z více či méně stylizovaných rostlin a jejich částí doplněných čistou geometrií. Dobře rozeznatelným vzorem je vzor tzv.

sněhových vloček, který je tvořen prostřiháváním svrchní látky a následným obšitím okrajů tak, aby byly zdůrazněny cípy vloček. (Crill 1999)

Ornamenty v architektuře nacházíme v menším měřítku už od počátku civilizace v povodí řeky Indu – jedná se o stavby budhistské a jainistické, které buď sloužily k pochování ostatků mnichů, meditacím nebo jakožto chrám pro božstva. Rozkvět vzorové výzdoby staveb přichází s Mughalskou dynastií, která s sebou přináší perské, arabské a turecké vlivy. V Indii se setkáme s tradičně rudým podkladem ornamentů, což bylo určeno indickou hlínou, z které byl připravován materiál ke stavbě. Samotný design je poté zdůrazněn kontrastně zářivou bílou. Z jednoduchých geometrických tvarů se výzdoba chrámů, mauzoleí, tvrzí i komplexních paláců vyvinula v složité nekonečné vzory ve stylu arabesek. Ve vrcholném období je znát vliv umělců z Íránu, díky nimž se ve zdobených dlaždicích a na zdech začínají více objevovat modré, bílé, zelené a zlaté odstíny i kaligrafie. (Jamil a Gulzar 2017)

Pro Indii typickým geometrickým prvkem jsou *jali*, okna tvořená mřížkou v geometrickém designu, později také ve florálním pojetí. *Jali* sloužila jako stínidlo, regulace vzduchu i žaluzie ve smyslu zakrytí interiéru před očima kolemjdoucích – najdeme i *jali* zaplněné barevnými sklíčky, čímž se vytváří efekt podobný evropské vitráži.



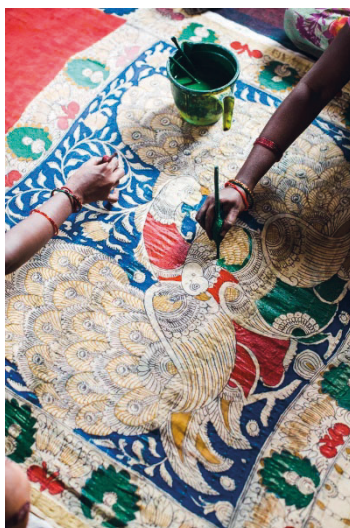
Obrázek 14 Jali

Vzory byly pečlivě vyměřeny tak, aby otvory mezi jednotlivými příčkami nebyly větší než šířka materiálu. Postup výroby spočíval ve vyrytí designu do celistvého kusu kamene, přičemž jsou zajištěny všechny výše zmíněné funkce a zároveň odolnost vůči povětrnostním podmínkám (např. monzunové deště). Techniku rytí a „děrování“ kamene ve stylu *jali* objevujeme i na špercích z období mughalské éry – kámen vystřídají drahé kameny, slonovina a kov. (Loucah 2019)

2.4.2 Zvířecí a rostlinné

Ruční tisk na již utkanou látku je stará tradice, která jako jedna z mála dodnes odolává tlaku průmyslové výroby oděvů. Zejména z ní se vyrábí slavnostní indické oblečení, např. *sáří*, z čehož vyplývá, že ručně potištěný textil obhájí svou vyšší cenu kulturní hodnotou. Kromě již zmíněných geometrických ornamentů v Indii nalezneme i látky potištěné květinovým vzorem a tečkovanou imitací *bandhani*. Různé oblasti země měly různé strategie, jak se na trhu prosadit, např. pomocí tištění větších ploch pomocí sítotisku. Také se lišily podklady látek – textil tvořený pro export z Indie měl často bílý podklad (vyvážel se do Číny a Evropy, zejména Anglie), textil pro domácí spotřebu se držel tradičních rudých a hnědých tónů. (Gillow a Barnard 2014)

Předchůdcem tisku z matic bylo malování přímo na látku, kdy umělec nejdříve naznačil černé linie a potom kombinací barvení a batikování určil konečnou podobu díla. Na počátku 17. století se malované látky (s motivy přizpůsobenými pro ne-hinduistický trh) masivně vyvážely do Evropy pod jménem *chintz*. Původní název techniky pochází z perštiny a popisuje její podstatu, práci perem – *kalamkari*. Velkou poptávkou po



Obrázek 15 *Kalamkari*

malovaných textiliích byla ale tradiční technika odsunuta do pozadí a využívalo se právě tiskových matric. *Kalamkari* se tak opět vrátilo do Indie, látky se zabývaly náboženskými a rituálními tématy. Malovaný textil často tvoří závěsy v chrámech nebo oděvy soch bohů. Můžeme si všimnout barevného kódování, které je přítomné i v indických obrazech – modrá pro bohy, zlatá pro ženy a bohyně, rudá a černá pro negativní stvoření, např. démony. (Fee 2019)

V architektuře, zejména ve výzdobě interiérů, se na zdech objevuje nespočet vinoucích se úponků rostlin a mezi nimi schovaných ptáčků – nejedná se však o malbu, ale do sebe vsazované vyřezávané kusy mramoru a drahokamů. Díky této neuvěřitelně přesné a pečlivé práci můžeme dodnes obdivovat umění *peitra dura*, které do Indie údajně přišlo z Itálie.



Obrázek 16 *Pietra dura*

Dalším typem výzdoby interiéru bylo tzv. *dado*, pod kterým si můžeme představit mimo jiné nástěnné panely po obvodu stěn vyzdobené basreliéfní rytinou nebo mozaikou. Kromě motivů indické přírody (rostliny, ptáci, tygři) a mytologických výjevů se i do výzdoby interiérů propisuje vliv perských umělců v podobě motivu *boteh* (cypřiše), pávů a květín hvězdovitého tvaru. (Jamil a Gulzar 2017)

2.4.3 Náboženské a rituální

Ornamentální výzdoba spojená s náboženstvím se v Indii vyskytuje ve třech podobách – v podobě oděvu a obětiny pro bohy v chrámech, jako plátno s namalovaným příběhem používané pro doprovod vypravěče, a nakonec pro výzdobu chrámů. (Gillow a Barnard 2014)

Odívání bohů je samostatná disciplína, kdy se bere v potaz nejen povaha konkrétního božstva, ale také vyvážení jeho vzezření. Cílem mnichů je, aby byla socha přívětivá, ale zároveň stále úctyhodná. K vyobrazením bohů se mniši chovají jako k živé bytosti – při vázání turbanu dávají pozor, aby nebodli kamennou sochu jehlicí, dvakrát denně sochy převlékají a umývají, také jim nabízí pokrmy jakožto obětiny. Vzory na oblečení nejsou vyhraněné, jedinou podmínkou je adekvátnost oděvu k povaze a příběhu konkrétního božstva. (Mohan 2015)

Plátno s malovaným příběhem se nazývá *pajubi par* a slouží k zachycení legendy o Pajubim táhnoucí se napříč čtrnácti stoletími. Tento příběh je populární zejména v oblasti Rajastánu, kde se údajně i stal. Při vyprávění je u ohniště zavěšen několikametrový pruh látky, na němž jsou v mřížce podle důležitosti motivů vyobrazeny části příběhu jako jakási osnova vyprávění. (Gillow a Barnard 2014)

Samotný vzor na látce je vyveden technikou *kalamkari*, ručním malováním pomocí štětce z dřívka opatřeným bavlněným zásobníkem na barvu. *Pajubi par* je pokryto stylizovanými postavami s mandlovýma očima ve strnulých pózách. Tvorba začíná jemně žlutou skicou, jež je doplněna rudým, modrým a žlutým vybarvením. Tyto barvy mají většinou symbolický význam – modrá patří bohům, žlutá ženám, rudá záporným postavám, není to však vždy pravidlem. Nakonec jsou tvary obtaženy sytě černou linkou. (Divakala 2017)

Chrámové závěsy nebo plachty jsou dalším druhem rituálního textilu. Často byly vztyčené kvůli oslavám nebo vděku věřícího, jehož modlitby byly vyslyšeny. Jedná se o tradičně rudo-černě zbarvený pruh látky, který vyobrazuje boha, po němž byl žádán dobrý skutek nebo požehnání. Obvykle se pro vytvoření těchto rituálních textilií používá technika *kalamkari*, můžeme ale narazit i na ručně tištěná plátna. Zavěšení těchto pláten doprovázejí obřady a oslavy, neboť modlící se člověk prokazuje svou vděčnost nejen bohu, ale také chrámu. (Gillow a Barnard 2014)

2.4.4 Symbolismus a vnímání barev

Zejména v hinduismu má symbolismus barev i motivů silnou tradici. Každý bůh je vyobrazen se svými atributy, stejně jako je tomu u svatých postav v křesťanství, od nichž můžeme odvodit jejich vlastnosti a důležité události z jejich života.

V případě výzdoby architektonické i textilní jsou motivy často jednodušší, ne konkrétně zaměřené na bohy, pokud se nejedná o rituální předmět. Oblíbeným prvkem, který se do Indie dostává z Persie na kašmírových šálách je tzv. *boteh*. Není jediným sdíleným prvkem – dalšími takovými jsou páv nebo proplétající se úponky rostlin mířící k nebi. V indickém pojetí *boteh* zobrazuje na rozdíl od perského cypřiše mango nebo jeho pecku a odkazuje na čas sklizně a hojnosti. V Evropě známe tento motiv pod názvem *paisley*, jež je odvozen od města v Irsku, kde byly po vzoru indické a perské produkce vyráběny kašmírové šály. Dalším motivem, kterého si v indické kultuře nelze nevšimnout, jsou lotosové květy. Symbolizují harmonii s vesmírem, ale také čistotu a osm elementů (voda, země, oheň, vzduch, éter, mysl, ego a rozum). Tento symbol je silně spjatý s chápáním světa v hinduismu, neboť v původním vyznění lotus (svět) vyrůstá ze slunce a sedí na něm bůh stvořitel, Bráhma. (Veenu et al. 2016)

Dalším ze symbolů je *rudraksha*, plod stromu, který vznikl ze slz Šivy. Po dlouhé meditaci za účelem míru na zemi se probudil a spatřil lidi v bolestech. Uronil slzu, ze které vyrostl posvátný strom. Z *rudrakshi* se dělají modlitební korálky, ale její motiv se také vyšívá na látkách pro podporu vyléčení spirituální i tělesné stránky člověka. V architektuře pak najdeme vytesaný symbol svastiky, který si v Evropě spojujeme hlavně s Druhou světovou válkou. V hinduistickém pojetí ale značí štěstí a poté čtyři ctnosti: upřímnost, pravdivost, čistotu a stabilitu. Také svými čtyřmi cípy naznačuje souvislost se čtyřmi knihami véd. Oblíbeným zvířecím symbolem je poté slon, spojován zejména s bohem Ganéšou a Indrou. Ganéša má moc překonávat překážky a přivolat štěstí, Indra zase ovládá déšť a může lidi požehnat plodností. Slon byl v minulosti vážen nejen pro svou sílu a užitečnost na bitevním poli, ale také pro dlouhověkost a moudrost. (Ancient Symbols 2021h)

I barvy mají v Indii skrytý význam, který se mění s časem a také podle územního rozložení států. Ve starověku byly barvy asociovány s kastami (*varna* neboli kasta znamená v hindštině také barvu). Bílá byla barvou čistoty a kněží, červená válečníků, žlutá obchodníků a indigová modrá byla barvou nejnižší kasty. Už v historii se ale objevovaly i jiné konotace s barvami – mniši kromě bílé oblékali také šafránově žlutou, která představovala jejich oddanost poslání vysvobodit se z karmického cyklu. V místech, kde se

sklízela pšenice a hořčičná semínka zase žlutá symbolizovala dobrou sklizeň, často se ze žluté látky také šily svatební oděvy jakožto symbol hojnosti a bohatství. I červená má dvojsečný význam – v závislosti na užití značí buď násilí a krev, nebo životní energii a očišťující oheň. V malbách bývá barvou démonů a záporných postav, stejně jako černá nebo tmavě indigová. (Craft Revival Trust nedatováno)

Modrá barva je však také barvou spojovanou s ochranou před úrknutím a dvěma zásadními bohy Višnu a Krišnou. Tito bohové jsou zobrazováni s modrou kůží, ale pro lidstvo jsou pozitivními figurami, které se snaží o blaho a spravedlnost na světě. Modrá se také spojuje se stvořením světa, oceánem a oblohou, z čehož se vyvozuje její nedostatek na pevnině (najít stálý modrý pigment bylo v historii nesmírně obtížné). Oranžová si v Indii drží status nejposvátnější barvy, barvy očišťujícího ohně a občas také lásky. Bílá barva je sice barvou bráhmanů neboli duchovních, má však také souvislost s truchlením. Ovdovělé ženy musí během svého smutečního období nosit čistě bílé oděvy naznačující duchovní čistotu, naopak vdané ženy by bílou neměly nosit vůbec. (Shokouhibidhendi 2014)

3 JAPONSKO

3.1 Úvod do kulturních reálií

Japonsko je ostrovní stát s hlavním městem Tokio skládající se ze čtyř hlavních ostrovů a asi 2600 malých ostrůvků. Podnebí je na většině území mírné (s výjimkou nejsevernějších a nejjižnějších oblastí, kde můžeme pozorovat až subpolární, případně subtropické podnebí), charakteristickým znakem je nad 40 činných sopek, které společně s posuny zemské kůry zavinují častá zemětřesení. Dominantou, která se objevuje v mnohých japonských dílech, je nejvyšší hora a zároveň vyhaslá sopka Fudži, jejíž vrcholek je po většinu roku zahalen oparem mlhy. (Flanderka et al. 1998)

Vládním systémem v Japonsku je konstituční monarchie, jejíž hlavou je císařská rodina. Kromě této tradice, navštěvování šintoistických svatyní a mnohých oslav ročních období v průběhu roku si japonské metropole nezdají s těmi americkými. Technologický pokrok japonské firmy často přímo vedou, zejména na poli robotiky. Společenská struktura je založená na úctě ke starším a dodržování pravidel. Jak se ale říká, pravidla se musejí porušovat, a tak vedle mužů v kvádrech v japonských ulicích narazíme i na zastupitele různých undergroundových skupin nebo tzv. *lolity* charakteristické zdobnými dívčími šaty, které se šedi a anonymitě středního proudu brání výrazným oblečením a alternativním pohledem na svět. (Benson et al. 2009)

Z japonska pochází spousta vynálezů. Dnes vnímáme hlavně automobilovou produkci aut Toyota nebo Honda, případně dříve oblíbené karaoke nebo dětskou hru tamagoči. Kromě těchto komerčních výtvarků se do Evropy dostala také fascinace bojovými uměními a japonskou filozofií zen. Japonci jsou národ nade vše si vážící přírody a harmonie v ní, což se odráží nejen v množství přírodních parků, které na ostrovech najdeme, ale také v přístupu k materiálům. (Flanderka et al. 1998)

3.2 Charakteristické umělecké projevy

Šodó

Japonská kaligrafie neboli cesta písma, je stejně jako ostatní činnosti spíše obřad než praktická dovednost. Cílem kaligrafa je pomocí tahů štětce na rýžovém papíře zachytit

svoje momentální pocity a myšlenky, přičemž během celého procesu zachovává zenové soustředění. Činí tak pomocí japonských znaků v celkem pěti formách, které se historicky vyvinuly z čínského písma, jenž bylo do Japonska přivezeno spolu s příchodem buddhismu v průběhu 6. -7. století n.l. Kaligrafie se zabývá znaky *kanji*, nikoliv fonetickou abecedou Japonců *kanou*. (Kounková 2011)

Pět forem japonského písma pak odráží vývoj od rytí do rohoviny a kamene, přes změnu nástroje z seříznutého bambusu na štětec (japonsky *fude*). Po změně nástroje se už zbylé tři formy zabývají přesností či naopak uvolněností písma – *kaišo*, *gyóšo* a *sóšo* používají stejné znaky, postupně se ale forma stále více a více rozvolňuje, až se stává spíše nečitelnou poezií a uměním než praktickým psaním. (Kirsch 2018)



Obrázek 17 Japonská kaligrafie

V současnosti se kromě samotného mistrovství *šodó* a následného vystavení děl do domácích svatyní nebo jako výzdoba do obytných prostor. Jednou z průkopnic *šodó* ve formě performance je Aoi Jamaguči, která pracuje na velkých plochách, zdech i přímo na tělech účastníků performance. Využívá obrovského štětce a jejím cílem je cestu písma propojit s hudbou, rytmikou, kterou v ní od malička cítí. (Samson 2017l)

Ukiyo-e

Ukiyo-e, neboli „plovoucí svět“ jsou obrazy tvořené tiskem z dřevorytu v průběhu období Edo (17. – 19. století n.l.), které zobrazují gejši, přírodu, válečné scény, zápasníky sumo nebo divadelní herce. Pro běžného Japonce se jednalo o svět umění a her poměrně vzdáleného od běžného života, proto jej nazývaly snovým „plovoucím světem.“ Za prapůvodního předchůdce dřevorytů se považují razítka mnichů v chrámech, jejichž otisky na předmětech se dávaly poutníkům jakožto talisman. Popularita grafických tisků *ukiyo-e*

stoupala díky možnosti jejich namnožení a tím pádem nižší ceně, než jakou měla originální malířská díla, podle kterých se dřevoryty často tvořily. Dalším faktorem pak bylo načasování, kdy si lidé po době války a strádání chtěli dopřát trochu krásy a luxusu, i když neměli finance na originální díla tradičních malířských škol. (Japan Deluxe Tours, Inc 2019)



Obrázek 18 Dřevoryt *ukiyo-e*

Tvorba díla začínala kresebnou předlohou pouze v černobílé. Dřevorytci poté vytvořili takové množství štočků, kolik bylo potřeba tisknout barev včetně jednoho pro obrysovou linku, případně text. Jelikož se *ukiyo-e* vydávaly v krátkých časových úsecích, lze z oblečení a vzorů poměrně dobře datovat, kdy grafiky vznikly, neboť byly vždy trendy a odrážely momentální vkus obyvatelstva. Obrazy nejdříve tematicky vycházely z čínských předloh, ale brzy byly přeměněny na čistě japonská díla se zaměřením na svět her a divadel, ale i přírodu, válečné scény nebo erotické náměty. Postupem času se také zvyšoval počet použitých štočků, který se dostal až na obskurní číslo 42 – těmto tiskům se říkalo brokátové. Specifický je také pohled, z jakého se obrazy malovaly – na postavy se díváme zlehka ze strany a svrchu, čemuž se říká „pohled skrz otevřenou střechu“. *Ukiyo-e* se vydávaly buď jako knihy s několika díly doplněné o text, nebo jako samostatné listy. (Jašková 2014)

Po otevření Japonska světu v době reforem Mejdži se mnoho evropských umělců inspirovalo dokonalou plošností a promyšleností vzájemných vztahů barevných ploch v obrazech. Tuto inspiraci si odnesli zpět do Evropy, kde se v té době velmi dařilo secesi a předtím také impresionismu. Kromě plošnosti a zjednodušenosti obrazů na grafické

prvky se evropští umělci také inspirovali hlavní myšlenkou *ukiyo-e* – zachytit esenci okamžiku a podstatu zobrazované osoby, ne nutně realitu.(ebiuso7 2014)

Uruši (umělecké lakování)

Umění lakování pochází z Číny, kde vzniklo před více než 3000 lety. V Japonsku svého vrcholu dosahuje v průběhu 8. – 12. století, kdy se zdokonaluje technika vrstvení laku, přidávají se rudé i jiné pigmenty a nakonec také zlatý prášek.(Walther a Sandrey 2021x)

K této technice je zapotřebí dřevěný či bambusový předmět, který se bude lakovat a poté samotný lak. Jeho získávání bylo nebezpečnou aktivitou, kdy se nejdříve musela pochyťat míza ze škumpy lakodárné, jejíž složení i výpary mají neblahé důsledky na lidský organismus. Míza se poté uložila do nádob, kde po 3-5 let probíhaly chemické procesy. Když má lak konzistenci medu a mléčně nažloutlou barvu, zabarví se vhodným pigmentem (nejčastěji černý, rudý nebo žlutý) a je připraven k použití. Lakování samotné je časově náročný proces, kdy každá vrstvička musí před nanesením další dokonale uschnout v přísně stanovených teplotách i za určené vlhkosti vzduchu. (Japan Info 2021)



Obrázek 19 Zlacení *maki-e*

Ve výsledku se pak lak může ještě zušlechtit, a to dvěma způsoby. První se nazývá *maki-e* a spočívá v posypání lakovaného předmětu práškovým zlatem nebo jiným drahým kovem. V závislosti na záměru umělce tak může vzniknout buď zlatá textura, nebo se zlato připraví do formy lístků, květů nebo jiných dekoračních tvarů. Druhým způsobem je *raden*, jež je specifický vykládáním částí designu perletí. Perleť se používá z různých typů mušlí, takže se můžeme setkat s *raden* v mléčně bílé variantě, ale také zelené či měňavé. (Anon. 2021)

Nejtradičnějším a nejjaponštějším druhem *uruši* jsou černě a rudě lakované čajové servisy. Oblíbeným výrobkem k polakování jsou také jídelní boxy (dnes ve své jednodušší podobě známé pod názvem *bentó*). Významnými lakýrnickými dílnami byly dílny ve městech Wadžime a Jamanako, kde se dodnes lakované předměty vyrábí. Výrobky z wadžimské dílny se proslavily svou odolností, pevností a neprostupnou černí. Kvalita výrobků byla podpořena doplňováním kousků látek do křehkých spojů, které se poté zalakovaly a staly se neviditelnou součástí nádobí. Dokonalá čern pak byla dosažena pomocí spodní vrstvy speciálního hliněného prášku *jinoko*. Dílna ve městě Jamanako vznikla pozvolna – nejdříve sloužila pouze pro výrobu upomínkových předmětů z místní svatyně, později ale přilákala mistry z celého Japonska, aby se na výrobě podíleli. Misky a boxy z Jamanako jsou specifické dřevěným podkladem, kterému se vtiskává zvlněný charakter ještě před lakováním. Nádobí může být také vytvořeno z dřeva s vroubkovaným povrchem. (Hagiwara 2021)

3.3 Mytologie

3.3.1 Šintoismus

Šintoismus je nerozšířenějším náboženstvím v Japonsku. Ač se o něm zmiňují jako o náboženství, jedná se spíše o filozofický směr vycházející z šamanských a animistických pohledů na svět vzniklých v době starověku. Šintoismus nemá kněží, hierarchickou strukturu, dokonce ani knihu příkázání nebo jakýkoliv kodex chování. Jediní duchovní, které šintoismus zná, se starají o svatyně slouží jako průvodci u obřadů. Je nemožné zprotivit se šintoistickému učení, protože je založeno na svobodě mysli. Základním prvkem šintoismu je víra v existenci *kami*, což je duch ve všem živém i neživém. *Kami* se

občas překládá jako bůh, ale spíše se jedná o spirituální přítomnost, duši. Někteří *kami* jsou přivětiví, jiní naopak přinášejí lidem do cesty nesnáze. (Werner 2002)

Jediný viditelný akt šintoistického vyznání je přinášení obětí do svatyní, které jsou zasvěceny nějakému božstvu, případně položení obětiny na domácí oltář. Jedná se povětšinou o jídlo, ale za obětinu se může pokládat i obětování origami, zapálení svíčky aj. Důležitým prvkem všech obřadů je čistota – před vstupem do svatyně si Japonec umyje celé tělo nebo jeho části, stejně tak před obřadem nového roku, který je přímo spjat s očišťovací rituálem, nejtradičtěji pod vodopádem. (Flanderka et al. 1998)

Víra v posmrtný život se různí, jelikož šintoismus přesný postup nijak neurčuje. Obecně se má za to, že po smrti člověka opustí jeho duše. Ta však ještě následujících 33 let dlí v okolí jeho rodiny a pokud na něj rodina stále myslí a přináší mu oběti v podobě jídla, je strážným duchem a dává na svou rodinu pozor. V opačném případě se může stát potulným duchem, který působí lidem nesnáze. Panteón bohů je určen pořadím, v jakém se narodili, nebo v jakém byli stvořeni, Božský pár Izanami a Izanagi spolu stvořili svět (před tím existovala nicota, chaos a několik nejvyšších božstev) a následně také bohy slunce, moří, měsíce atd. Božskou entitou je také císař, který je podle tradice potomkem sluneční bohyně. (Neubauerová 20120)

Kromě bohů existují v japonské mytologii takzvaní *yókai*, volně přeloženo démoni. Mezi ně patří zvláštní a děsivé obludy, které usilují o lidské životy, ale také svůdné lišky kitsune, které přivádějí poutníky na scestí a někdy se stávají jejich manželkami. Japonští démoni mají velice často podobu ženy, jejíž pravou povahu a nebezpečnost člověk pozná až ve chvíli, kdy už není úniku. (Werner 2002)

3.3.2 Buddhismus

Buddhismus se do Japonska dostal poměrně pozdě v průběhu 6. a 7. století n. l., zpopularizován byl až v průběhu 13. století. Kořeny tohoto učení nalezneme v Indii, kdy princ Sidhárta Gautama svým meditováním pod stromem dosáhl osvícení a objevili se jeho následovníci, kteří chtěli dosáhnout téhož. Do Japonska se pak toto náboženství dostalo z Číny díky princovi Šótokovi. (Flanderka et al. 1998)

Z tohoto učení pak vznikly tři náboženské větve – v Japonsku se uchytila větev Mahayana tvrdící, že i když nirvána je dosažitelná jen několika vyvolenými mnichy, i lidé propůjčující svůj čas službě ostatním jsou hodni osvícení. Mahayana je také nejtolerantnější větví buddhismu, která přijímá za své veškerá lidská přesvědčení a filozofii

za předpokladu správného jednání. Podstatným prvkem je žítí a myšlení v přítomnosti, tzv. *zen*. Zenbuddhismus se v Japonsku rozrostl zejména díky jeho využití samuraji a obecně bojovníky benefitujícími z myšlenky *mushin*, neboli prázdné a přítomné mysli. *Zen* spočíval v meditaci, sebeuvědomění a propojení mysli a srdce. Zároveň kladl důraz na vztah učitele a žáka, čímž mohli učitelé vést žáky na jejich spirituální cestě. Jednou ze zkoušek byly tzv. *koany*, neboli paradoxní hádanky, na něž neexistuje odpověď. (Hammer 2021c)

Mytologicky se buddhismus opírá zejména o tibetské představy o démonech a božstvech, které si Japonci spojují buď se svými existující šintoistickými božstvy (např. bohyně slunce Amaterasu se spojuje s inkarnací buddhistické bohyně Dainiči), nebo je přijímají za své ve formě, v jaké jim byla božstva představena. (Cartwright 2017b)

Z bájných bytostí jsou nejznámější draci, kteří jsou na rozdíl od svých evropských protějšků posly dobrých zpráv. Jsou bytostmi moudřími, štědrými, energickými, jejichž schopnosti se liší podle barvy – zelený jarní drak přináší déšť, hnědý podzimní drak pak přebývá v blátě, kterému dodává sílu pro další sezónu. Další mytologické zvíře je sněžný lev, symbol síly a důvěryhodnosti. V obrazech se často objevuje jako jízdň zvíře Buddhy a jeho řev má zdůrazňovat nadřazenost (nebo schopnost zastřešit) buddhismu nad všemi ostatními náboženstvími. (Tibet Universal Travel 2021a)

3.4 Ornamenty Japonska

Japonské vzory najedeme především na látkách, kde hrají dominantní roli. Méně často si vzorů a ornamentů můžeme všimnout v architektuře, kde se vzory vyskytují na dlaždicích nebo v pozdější době na tapetách. Jelikož je ale japonská architektura specifická svým využitím dřeva a jako podlahovou krytinu využívá slaměné rohože, je využití vzorů viditelné spíše v detailech. Dekorativnost v architektuře zastupují sochy démonů a božstev, chrliče nebo symboly rodin a klanů, tzv. *kamon*. Přístup k tvorbě vzorů je v japonské kultuře velmi specifický – nejde pouze o dekorativní prvek, ale o vystihnoutí podstaty předloh, ze kterých vychází. Nejčastěji se umělci inspirovali přírodou, ve které hledají charakteristické prvky a pomocí směsice analyticky geometrického přístupu a intuice vytvářejí stylizované až lehce abstraktní vzory. Kladou důraz na necentrální pojetí, které se projevuje určitou asymetričností a zdánlivou nedokonalostí designu. Tato tendence pravděpodobně vznikla při vymezování vztahu Číny, která se pokládala za střed světa,

a Japonska, které samo sebe vnímalo jako „vyosené“, více na okraji, v nesouladu se středním proudem. Velký vliv na filozofii vzorů měl také příchod myšlenek zenbuddhismu a konceptu *mu* (nicoty) v kombinaci s již přítomným šintoistickým pohledem na svět. To způsobilo, že vzory jsou intuitivní, přístupné různým výkladům pozorovatelů, harmonické a nemají tendenci strhávat na sebe pozornost – cílem umělce je spojit prvky civilizace a přírody, aby se staly jedním. (Liotta a Belfiore 2012)

Dalším využitím vzorů je zdobení keramiky, porcelánu či lakovaných nádob *uruši*. Můžeme sledovat vývoj izolované japonské kultury z doby 3000 př.n.l., kdy se pálená keramika buď vůbec nezdobila, nebo se používalo zdobení pomocí otisků provázků. Později se začaly využívat vzory inspirované přírodou a malba. Po příchodu technologie lakování a porcelánu z Číny a Koreje se v 17. století Japonsko stalo významným vývozcem zejména porcelánového nádobí Hasami. (Hagiwara 2021)

O něco později v průběhu 18. a 19. století vznikl vzorovaný papír *kinkarakami* jakožto imitace kůže. Sloužil pro šití peněženek, kabelek a jako tapeta do interiérů. Původním důvodem vzniku tohoto materiálu byl nedostatek kůže, jelikož v tomto období Japonsko uzavřelo své hranice před světem, s výjimkou Číny a Koreje, se kterou udržovalo obchodní vztahy. Nový materiál také přivítali budhističtí mniši, kteří se jakožto vegetariáni zdráhali používat předměty vytvořené ze zvířecí kůže. Vzory na koženém papíře jsou tvořeny pomocí vytlačování na válcích, čímž se vytvoří výrazný slepotisk, jehož vysokého reliéfu je možné dosáhnout pouze díky pevnosti japonského papíru. Nakonec jsou vystouplé části designu buď pozlaceny, nebo se ponechají nezabarvené a méně výrazné. Kromě klasických jednoduchých japonských vzorů s otevřením hranic přibývají i tapety s více evropským nádechem určené pro britský viktoriánský trh. (Wailliez 2016)

S nedostatkem materiálů a kreativním využitím všeho, co bylo dostupné, se váže i výroba oděvů na ostrově Hokkaidó. Zde si vzhledem k rozšíření rybolovu kmen Ainu vyráběl kimona z vyčiněných rybích kůží, ale i jeleních kožešin. Pro tuto oblast je charakteristický kroucený liniový vzor, jehož účelem bylo odehnání zlých duchů. Stejně prvky pak kmen Ainu používal i na rukojetích nožů, pouzdrech nebo rituálních mísách. (Murray a Soenksen 2018)

S největším rozmachem dekorování pomocí vzoru se setkáváme u oděvů, zvaných souhrnně *kimono*. Jejich potisky odráží nejen momentální trend a dostupnost pigmentů či materiálů, ale také roční období a oslavy s nimi spjaté či společenský status nositele. Tím není myšlen ani tak kontrast mezi bohatými a chudými, jako spíš proměna oblečení

v průběhu života v závislosti na věku a společenské funkci. Zvláštní pozornost byla věnována zdobenému pásu *obi*, podle nějž lze rozeznat *gejšu* ve výcviku, mladou svobodnou ženu, nebo konkubínu. (Rout a Jackson 2020)

3.4.1 Geometrické

Wagare

Vzory *wagare* jsou souborem tradičních vzorů, které se udržely napříč generacemi a dodnes si zachovaly svůj původní význam. Tvoří se různými technikami, od batikování, přes samotné vetkání do látky až k malbě rýžovou pastou skrz šablony, vždy v závislosti na charakteru daného vzoru. Z nejznámějších můžeme vybrat vzor vlnek *sejgaha*, značící mír a štěstí – podle záznamů se tento vzorek vzájemně se překrývajících půlkruhů objevil nejdříve na čínských mapách, kde zvýrazňoval oblasti moře. Dalším vzorem je hexagonální vzor želvích krunýřů *kikkó*, jež má nositeli dopřát dlouhověkost nebo hvězdčovitá stylizace konopných lístků *asanoha* symbolizující rychlý růst, zdraví a odolnost. (ZoZo 2018)



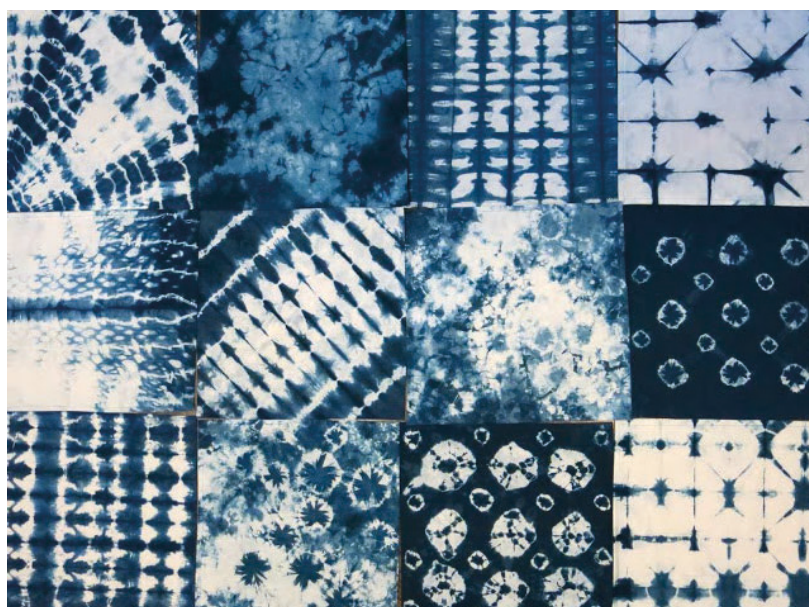
Obrázek 20 Různé druhy *wagare*

I v geometrických vzorech měli ale japonští umělci své preference – čtvercové a obdélníkové vzory připadaly většinou na předměty stejně pravoúhlé povahy, jako byly například různé klenotnice nebo krabičky, případně keramické talíře obdélníkového tvaru. Oblečení zdobené jednoduchým či zdobným zvlněným proužkem *tatewaku* pak bylo specifické pro císařskou rodinu a šlechtu v období Nara (8. století n. l.). (Hibi et al. 2001)

Dalšími zavedenými vzory pak byly vzory šípů *jabane*, žraločí kůže *same komon*, buddhistický vzor sedmi pokladů *šippo* nebo dračí šupiny *uroko*. Každý z těchto vzorů opět nesl jednoznačné poselství – vzor šípů byl spojován s nevěstami a přáním, aby jejich cesta byla jednosměrná jako let šípů a nebyly se z jakéhokoliv důvodu nuceny vrátit pod rodinnou střechu. Tečkovaná žraločí kůže byla pak specifická pro klan vojevůdců Tokugawa, podobně trojúhelníkové dračí šupiny, které byly součástí válečného oděvu samurajů. Bojovníky měl tento talisman v podobě dekoru kimona chránit před nebezpečím. Vzor sedmi pokladů je tvořen protínajícími se kruhy s hvězdou uprostřed a má reprezentovat sedm buddhistických pokladů, mezi něž kromě drahých kovů patří také lapis lazuli, achát nebo korál. (Murray a Soenksen 2018)

Šiburi

Jedním ze způsobů, jak dostat vzor na látku byly techniky batiky *šiburi*. Těch se do dnešního dne zachovalo 15 typů a spadá sem jak technika *ikat*, kdy se barva vzoru rozhoduje během tkaní látky, tak způsoby barvení aplikované až na hotovém plátně.



Obrázek 21 Různé druhy *šiburi*

Nejnáročnějším druhem *šiburi* je *kanoko*, podobné indické období *bandhani*. Principem je svazování uzlíčků látky tak, aby se při barevné lázni neobarvily. Vzorů *kanoko* se také přezdívá koloušek, srnče, protože svými tečkami připomíná ochranné zbarvení těchto mláďat. *Kanoko* je jedním ze vzorů, u kterého se setkáme s imitací nákladné techniky pomocí šablon *katagami* a vytvoření bariéry pro barvu rýžovou pastou místo provázku. (Cybulska 2016)

Dalšími technikami batiky je uvazování látky kolem dřevěných sloupků, shrnutí látky pomocí háků a následovné uvázání těchto skladů podle uměleckého záměru tvůrce, sešívá a následovné rozpárání po uschnutí barvy... Kromě zavedených postupů je také běžné různé druhy *šibori* vzájemně kombinovat a používat i mnoho jiných barev než tradiční kombinaci modrá-bílá. (Murray a Soenksen 2018)

Sašiko

Oděvy dekorované pomocí techniky *sašiko* vzešly z nutnosti dodat oděvům dostatečnou odolnost, hřejivost a také je elegantně vyspravit v případě opotřebení. Tradiční *sašiko* nalezneme na indigově modré látce (čím tmavší modř, tím dražší), která se vyšívá bílou nití v pravidelných vzorcích. Pro předlohu se užívá vzorů *wagare* (nejčastěji vzor konopného listu), nicméně různé oblasti si dekorativní stránku stehů přizpůsobují pro své potřeby. Co přináší *sašiko* do repertoáru vzorů navíc je přerušovaná linka způsobená typem



Obrázek 22 *Sašiko*

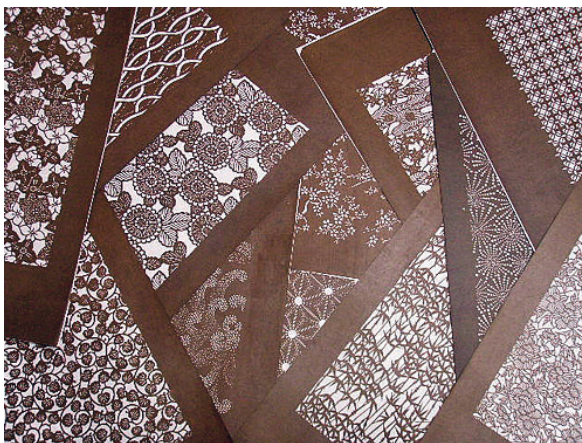
stehu, kdy jehla zajíždí do látky a v pravidelném intervalu zase vypluje na povrch. Stehy jsou přesně vypočítané. Je dán počet stehů pro konkrétní vzory, ale také úhel, pod kterým se mají linie setkat a také zda je či není přípustné, aby se viditelné linie stehu protuly.

Dalším praktickým využitím stehu *sašiko* byly hasičské oděvy, které díky prošití a několika vrstvám látek dokázaly lépe chránit před ohněm. Společensky nebyly oděvy dekorované viditelnými stehy příliš vážené, naopak se předpokládalo, že je nositel z chudší vrstvy. Bohatí obchodníci si radši koupili kimono nové, než aby jej takto viditelně stehovali. Prošívaná kimona se tak stala každodenním oděvem, jakož i zkouškou zručnosti nevěsty – každá svobodná žena měla v zásobě několik ručně vyšitých *sašiko* oděvů (tzv. *kagon*), kterými mohla prokázat své schopnosti.(Hayes 2019)

3.4.2 Zvířecí a rostlinné

Vzory s konkrétnějšími konturami byly v Japonsku taktéž inspirovány přírodou, případně městským životem (divadlo, festivaly) a později válečnými událostmi 2. světové války. Z opakujících se *wagare* vzorů zmiňme aspoň *kiku* (vzor chryzantém), *ume* (vzor švestkových květů), *nami* (vzor vlnobití) a *tsuru* (vzor jeřábů). Způsoby, jak dostat na oděvy a např. potahy polštářů *futon* jakýkoliv organický, nepravidelný vzor či ornament, byly pracné a zdoluhavé. Výšivky, které lze najít u geometrických vzorů *sašiko* se v zvířecích a rostlinných obrazech uplatňují jakožto výplň ploch, nikoliv linka. Dodávají tak další texturu a luxus pramenící z náročnosti výšivky.

Dalším efektivním způsobem zdobení byly papírové šablony *katagami*, skrz které se protlačovala rýžová pasta. Ta po zatuhnutí působila jako krycí médium a zabraňovala barvě v prosáknutí. Po odstranění pasty je odkryt design světlejší barvy. Každá oblast Japonska si adaptovala vlastní druhy vzorů, motivy ale byly vesměs podobné. Oblíbeným motivem byli jeřábi, kapři koi, tygři, bambusové výhonky, lístky sakury nebo císařské



Obrázek 23 *Katagami* šablony

chryzantémy. Rostliny bývají stylizovanější a volněji pojaté, kdežto u zvířecích motivů se setkáme až s realismem, i když podléhajícímu tradičnímu náboženskému pojetí motivů (zejména tygr je nápadně podobný těm z Číny, pravděpodobně se jedná o vliv buddhismu). *Katagami* je možné provést vícekrát na jednom kusu látky, čímž umělci dosahují mnohobarevnosti motivů. (Austin 2018)

Tsutsugaki je dalším způsobem využití rýžové pasty, tentokrát se jedná o volnou kresbu linií a ploch pomocí duté tyčinky *tsutsu* se zásobníkem na tekutinu v horní části. Princip je stejný jako u *katagami*, rozdíl je v uvolněnosti tahu a faktu, že *tsutsugaki* zakrývá linie a *katagami* celé plochy. *Tsutsugaki* najdeme nejčastěji na tmavě modrém nebo podobném tmavém kontrastním pozadí. (Brandon 1986)

Kombinací výšivky, *katagami*, zlacení, *šiburi* a vybarvování volných ploch štětcem vzniká technika *Juzen* používaná na hedvábných, později i bavlněných látkách. Tato technika vznikla v 17. století a byla pojmenována po svém objeviteli, Mijazaki Juzen Saiovi. Postup je neuvěřitelně složitý a spočívá v pakovaném zakrytí motivu pastou a následném napaření, aby mohla být aplikována další vrstva barvy, případně vytvoření ohraničujících linek pro vybarvování pomocí nerozpustné pasty. Na kimonech a látkách tvořených technikou *Juzen* obvykle spolupracuje více mistrů, každý ve své specializaci. (Murray a Soenksen 2018)

Vznikly tři styly *Juzen*, vždy odpovídající potřebám regionu a dané doby. První a původní styl *Kjó-Juzen* vznikl v Kjótu a vyznačuje se největší barevností a počtem použitých barvicích i zušlechťovacích procesů. Jako jediný ze všech tří stylů používá zlacení a stříbření, jelikož sloužil právě k zobrazení nejušlechtilejších předmětů nebo situací v japonském světě, včetně změn ročních období. Původně se tvořil výhradně pro císařský dvůr a rozeznáme jej podle stylu stínování okvětních lístků – tmavší směrem ke středu a světlejší směrem k okraji. (Garden 2019)



Obrázek 24 Zdobení kimona technikou *Juzen*

Kaga-Juzen pochází z města Kanazawa a jeho specifikem jsou drobné nedokonalosti. Drobné ptactvo, případně lístečky poletující ve větru jsou vytvořeny záměrně asymetricky nebo s nepravidelným okrajem, čímž látky získávají na originalitě. Už se nesetkáme s výrazným zdobením – jednalo se o oblečení pro jinou společenskou třídu a taky jiný umělecký záměr. Okvětní lístky jsou zbarveny opačně než u *Kjó-Juzen*. *Edo-Juzen*, nejmladší ze tří stylů, vznikl v Tokyu v době zákonů omezujících použití výrazné barevnosti na oděvech prostých lidí. Tyto látky jsou proto buď zdobné skrytě na vnitřních vrstvách, nebo se přizpůsobují docela a zůstávají u tmavých a zemitých barev, které se k tématům děje ve městě dobře hodí. Motivy všech oděvů ve stylu *Juzen* jsou neobvykle bohaté. Umělci kombinují své malířské schopnosti se smyslem pro detail a rytmus. Oblíbené vzory obsahují obrazy vějířů, bambusu, dívky hrající na hudební nástroj nebo přechod ročních období či celé krajiny. (Brandon 1986)

3.4.3 Náboženské a rituální

Je poměrně těžké určit, které japonské vzory jsou rituální a používané při oslavách a které určené ke každodennímu nošení, neboť oba světy se kvůli povaze šintoismu prolínají. Náboženství, pověrčivost, víra v symboly a jejich použití se natolik vžila, že je běžnou součástí života. Při specifických oslavách a proměnách ročních se však stále udržuje několik vzorů – vzor sakury na jaře a vzory vějířů a květin při svatebních obřadech. (Rout a Jackson 2020)



Obrázek 25 Ochranný vzor kmene Ainu

Vymykajícím se případem je kmen Ainu, který dává svým vzorům jasně náboženský a ochranný význam. Spirály a trnovité výběžky zrcadlící se podle svislé osy páteře mají od

nositele oděvu odehnat zlé duchy. Specificky se vzor umisťuje na záda a zadní strany rukávů, protože kmen věřil, že démoni mají snazší vstup do těla skrze stíny. Úplně prvotní provedení se neskládalo ze složitě zahnutých a trnovitých výběžků, ale pouze imitace provazu kolem krku a zápěstí, která měla démonům znemožnit skrz tyto projít do těla. (Hunger 2017)

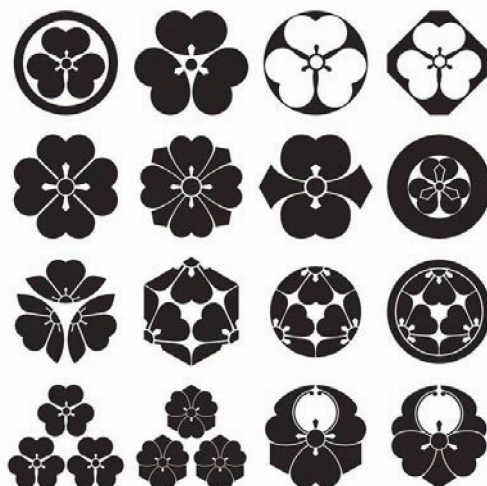
3.4.4 Symbolismus a vnímání barev

Každý z japonských vzorů má svůj význam, případně mají význam i kombinace různých vzorů. Motiv hortenzie se objevuje jako symbol císařské moci – přichází z Číny a kromě statusu šlechty také symbolizuje dlouhověkost. Se stejnou vlastností se také váže vzor jeřába a želvy, kteří se podle japonského mýtu dožívají 1000 nebo 10 000 let. Stejně tak tygří a dračí vzory mají své kořeny v buddhismu – symbolizují sílu, energičnost a moudrost.

Tři přátelé zimy jsou kombinací tří rostlin – bambusu, švestky a borovice. Můžeme je najít v podobě kruhu a všech tří rostlin ve více či méně stylizované formě naproti sobě. Tento motiv je zejména oblíbený na keramice a porcelánu. Asociují se s rychlým růstem, Novým rokem, ochranou před demony a také dlouhověkostí. (Hibi et al. 2001)

Truhlice pokladů je další kombinace vycházející tentokrát ze vzdáleného taoismu – obsahuje v sobě sedm bohů a hlavně roztodivné předměty od vějířů přes mandarinky, šperky z korálů aj. Významů je nespočet, v podstatě se jedná o kombinaci všemožných pozitivních požehnání jako je bohatství, zdraví, dlouhověkost. (Gunter 2003)

Symbolem rodiny a klanu, který je v Japonsku stále přítomný např. v chrámech nebo na kimonech samurajských rodin je tzv. *kamon*. Jedná se o silně stylizovanou podobu rostlin,



Obrázek 26 Kamon

zvírat nebo objektů každodenní potřeby v kruhu. *Kamony* mohou vzniknout buď jako originální stylizace, nebo při spojení více klanů nebo odštěpení nějaké frakce přejímají „mateřskou“ stylizaci a upraví si ji duplikováním prvků nebo jemnou úpravou jejich tvarů. Tento znak byl zpopularizován samuraji, kteří je používali k rozlišení zejména v období nesvárů mezi jednotlivými klany. Později *kamon* zlidověl jako znamení určité váženosti a vlivu, stejně jako je to v Evropě s erby. (Do You Know Japan 2021)

Co se barevného symbolismu v Japonsku týče, byl poměrně jasně hierarchicky daný. V průběhu 6. století n.l. se pravidla pro odívání se do konkrétních barev ustálilo a použití kimono nebo pokrývky barvy vyššího společenského stupně se tvrdě trestalo. Nejcenější barvou byla fialová, poté modrá, rudá, žlutá, bílá a černá. Barevné palety se také odrážely od ročních období, ze kterých si šintoisticky založení umělci brali inspiraci nejen ve svých designech ornamentů, ale taky jejich barevném provedení. Jaro spočívalo v růžovém a meruňkových odstínech, léto hýřilo svěží zelenou a blankytně modrou. V období žní nastávalo období největších oslav a blahobytu, což podporovala bohatě hnědá, rudá a oranžová kimona – zimní móda se zase nesla v duchu čistoty, jednoduchosti, šedých, bílých, ledově modrých a nenápadně žlutých odstínů. Dobrým zvykem bylo také být „o něco napřed“ před přírodními událostmi – například kimono se vzorem sakur nebylo vhodné nosit v průběhu jejich výkvětu, ale o něco předtím. Žádná umělecká práce si totiž nezadá s dílem přírody. (Jay 2018)

Kromě oficiálních významů mají barvy i vžitá významy – zajímavý je vztah černé a bílé. Černá, stejně jako bílá, je barvou smutku. Zároveň je ale barvou oficiálnosti a spolehlivosti, stejně jako západě černý smoking. Bílá se zase používá jak při truchlení, tak při svatebních obřadech – většinou záleží, s jakým *obi* je zkombinována. Vesele zbarvené *obi* naznačuje veselou událost. Červená je symbolickou barvou Japonska, jelikož se spojuje se slunečním kotoučem bohyně Amaterasu, nejdůležitějším šintoistickým božstvem. Tento rudý kotouč najdeme také na Japonské vlajce, ač je dodnes předmětem dohad, jestli se skutečně jedná o symboliku sluneční bohyně. Červená je také barvou oslav a ochrany před zlými duchy. Modrá byla spojována s pracující vrstvou, zejména s rolníky, rybáři a lovci. Paradoxně byla modrá v Japonsku běžným pigmentem na rozdíl od většiny světa. (Lisina 2020)

4 SROVNÁNÍ ORNAMENTŮ ÍRÁNU, INDIE A JAPONSKA

Geometrické vzory v Indii a Íránu mají jednoznačně stejný původ – islám a arabesky. I když vycházejí ze stejné myšlenky nekonečného vzoru odhmotňujícího fyzické předměty, rozdíly pozorují v barvách a použití křivek. Indické geometrické vzory staví na okrových, azurově modrých, rudých a růžových tónech. Perské naopak vynikají tmavě indigovou, zlatou, zelenou a místy také růžovou. Indické vzory také více využívají kombinací ostrých úhlů a křivek, kdežto íránské se drží pouze hranatého pojetí bez prostoru pro křivky. Japonské geometrické vzory jsou význačné křehkou linkou a kombinací jen 2-3 barev v rámci jednoho vzoru. Jediný ze vzorů, který by se dal pokládat za podobný s Íránem a Indií je vzor konopných lístků *asanoha*.

Zvířecí a rostlinné vzory Íránu jsou štíhlé, komplexní a tak realistické, jak to jen jejich použití dovoluje. Všechny motivy mají svůj význam. Zejména pivoňky vinoucí se po okrajích koberců jsou v kontrastu s květinovými motivy v Indii, které kromě manga *boteh* a lotosu význam nenesou. Íránci nezobrazují ve vzorech lidi, pouze zahrady a zvířata, případně předměty ukazující na původ koberce (např. hřeben jako symbolika pastevecké rodiny). Oproti tomu indické vzory využívají větší míru stylizace, což se projevuje zejména na látkách barvených batikou, která neumožňuje takovou přesnost jako tisk z matrice nebo tkaní. V architektuře se nabízí *pietra dura*, která využívá rostlinné motivy – nejsou používány symbolicky, slouží jen jako dekorace bez hlubšího smyslu. Japonské vzory jsou oproti oběma předchozím typům mimořádně ustálené a nemění se – mění se pouze jejich vzájemná kombinace a barvy. Význam nést mohou, ale také mohou být použity pouze dekoračně.

Rituální vzory jsou jedinou skupinou, kde se vzory jednotlivých států nepotkávají vůbec. Modlitební koberečky Íránců s *mihrábem* nesou stejné znaky jako ostatní perské koberce, nenajdeme příliš volnosti v zobrazení – kreativita přichází v detailech a vyvážení prvků, případně barvách. Indické rituální ornamenty jsou hlavně malované pomocí *kalamkari* a znázorňují božstva nebo příběhy. V případně svatebních oděvů se použití barev i vzorů liší podle oblastí, takže nelze vystopovat nějaké pravidlo. Japonské rituální vzory jsou buď všechny, když vnímáme jejich význam, nebo jen trnovité spirály kmene Ainu. Spirály připomínají vinoucí se pivoňky i propletené motivy *pietra dura*, podobnost je to ale čistě náhodná – všechny tři jsou vytvořeny s jinou myšlenkou.

Společné rysy vzorů nacházím v symbolice. Indie a Írán mají společných symbolů hned několik, i když si je nevykládají stejně – *boteh* v Íránu značí posvátný cypřiš, pro zoroastristy pak nesmrtelný oheň. V Indii se setkáme s interpretací tohoto motivu jako manga. Dalšími společnými symboly jsou páv a pivoňky. Japonsko se tematicky potkává s buddhistickou tradicí Indie a zobrazováním tygrů a draků. Také sdílí s Indií techniku batikování – *bandhani* je vzhledem prakticky totožné s *kanoko* imitujícím zbarvení koloušek. Ve vzorech Íránu a Japonska žádnou podobnost nevidím, také materiálově se oděvy obou národů liší – Íránci jako první pracovali s vlnou a kašmírem, Japonci s kůrou stromů rybí kůží a konopnými vlákny.

5 SOUČASNÝ GRAFICKÝ DESIGN V ÍRÁNU, INDII A JAPONSKU

5.1 Írán

5.1.1 Homa Delvaray (designérka zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky)

Homa Delvaray spadá do druhé generace grafických designérů po Islámské revoluci v Íránu (1979). Studovala pod vedením Rezi Abedini na Teheránské akademii umění



Obrázek 27 Plakát pro Kashmir Gallery

a klade si za cíl spojovat tradiční perské tvarosloví s moderním. Zaměřuje se na propagační plakáty a doprovodnou grafiku kulturních akcí (zejména výstav a festivalů), spolupracuje na designu obalů hudebních děl, ale tvořila také celkovou identitu pro Kashmir Gallery. Dnes vystavuje také mimo Írán a je součástí uměleckých porot na poli ilustrace a grafického designu. (Graphéine 2020)

Delvaray ve svých dílech schovává hádanky a skryté významy, otevřeně přitom říká, že zjednodušování pro snadnější pochopení sdělení není jediná práce designéra. Naopak, pokládá přílišné zjednodušování téměř za urážku inteligence diváka, který díky osekání designu na dřev sice rychle pochopí hlavní myšlenku, je ale ochuzen o druhý nebo i třetí plán. Za hlavní atributy designu označuje schopnost konfrontace a dialogu. (Keyghobadi 2010)

Nad díly Homy Delvaray musí člověk strávit více než tři sekundy, aby objevil myšlenky, které s v nich skrývají. Pro mě osobně je složitý, ale zároveň smysluplný design mnohem přitažlivější než dnešní snahy o globálně pochopitelný koncept plakátu. Tvorba Homy Delvaray dokáže skloubit iránské kořeny a umělecké dědictví jejího národa s výtvarnými prvky moderní doby, čímž vzniká aktuální dílo prodchnuté atmosférou národní hrdosti.



Obrázek 28 Plakát na téma iránské identity

5.1.2 Studio Shizaru (designér zabývající se obalovým a corporate designem)

Studio Shizaru sídlí v Teheránu a zabývá se brandingem a designem pro klienty z komerční sféry. Název „Shizaru“ pochází z konfuciánského citátu znázornovaného třemi opicemi zakrývajícími si oči, ústa a uši. Občas k nim přibývá i čtvrtá opice, což je právě Shizaru, se založenými tlapkami. Toto gesto se vykládá jako „nečiň žádné zlo“.

Designové studio se snaží dávat rozpoznatelnost klienta vždy na první místo a vlastní otisk až na další. (Afsarpour 2012)

Nezastihuje tak sdělení o podniku klienta, ale jen ho dotváří svým vizuálním pojetím, přičemž o autorství se člověk dozví až po podrobnějším zkoumání. Tento skromný přístup lze rozeznat i v samotných pracích, které mají tlumenou barevnost a pohrávají si s materiály a různými tiskovými metodami. Studio se neomezuje pouze na tištěnou grafiku,

ale pouští se také do designu interiérů svých klientů, takže je vytvořená identita propojena se vším všudy.



Obrázek 29 Persian Garden brožura

Prvky inspirované íránskými vzory jsou zastoupeny minimálně, můžeme si ale všimnou např. typických lomených oblouků při vstupech do mešit použitých v logu kavárny Mommé. V doprovodných grafikách stylizovaných rostlin pak zaujme přísná pravidelnost a modré pozadí pro Persii typické.



Obrázek 30 Kavárna Mommé

V případě zakázky pro perskou restauraci Boomi připravující typicky íránské pokrmy je inspirace kulturou nasnadě. Autoři uvádí, že celý design postavili okolo knihy Shahnameh, eposu o dávných perských kráľích. Za použití klasických symbolů (páv, pivoňka, kohout), vzorů na dekoru polštářů i samotného designu nábytku se snaží navodit tradiční a zároveň moderní atmosféru. Boomi znamená v jazyce fársí „domácí, národní“, což se odráží v celém interiéru, logu i grafice jídelního menu. (MZadeh 2016)



Obrázek 31 Interiér restaurace Boomi

5.1.3 Mehdi Saeedi (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...)

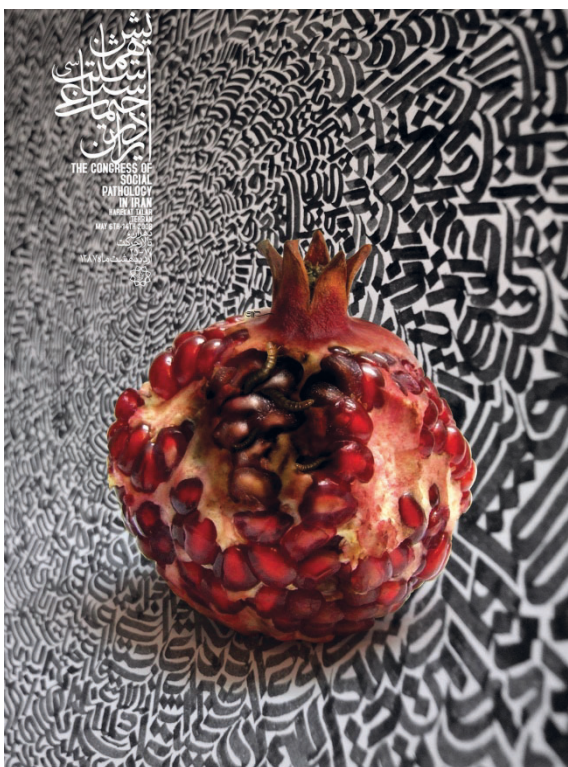
Mehdi Saeedi je renomovaný kaligraf a grafik politicky laděných plakátů, který tvoří nejen v Teheránském studiu, ale také různě ve světě. Narodil se těsně po revoluci v r. 1979



Obrázek 32 Vrána a olivová ratolest

v hlavním městě Íránu, kde vystudoval Teheránskou akademii umění. Studoval však také na Cambridge a nějakou dobu pobýval a tvořil v Evropě.

Zaměřuje se na sociálně politická témata, jako jsou národní hrdost, dětská práce a aktuální problémy nejen íránské společnosti. Tvoří tradiční kaligrafii pomocí rákosového pera, následně tvorbu upravuje digitálně. Velké procento děl tvoří kaligramy, kdy autor přetváří písmo *nastaliq* do obrazů. Plakáty jsou vysoce kontrastní, dominantní barvy jsou černá, rudá, a zlatá.



Obrázek 33 Nahnilé granátové jablko

5.2 Indie

5.2.1 Akshar Pathak (designér zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky)

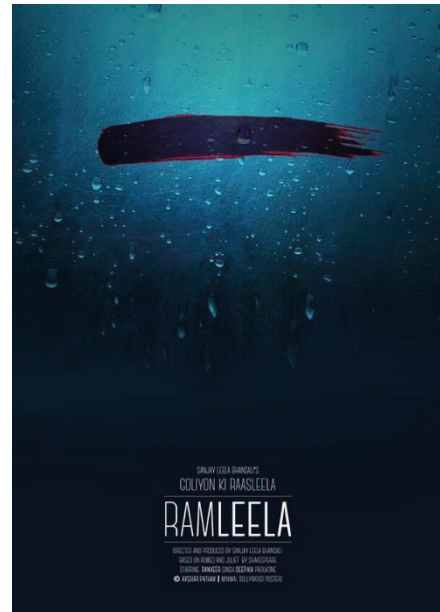
Akshar Pathak je současná mladý designér z Dillí, kde pracuje pod křídly firmy Zomato a v pracovní době se zabývá komerční a korporátní grafikou. Vliv na současnou kulturu má díky dvěma osobním projektům – Minimal Bollywood Posters a Tweetard.(Behance 2012)

Minimal Bollywood Posters

Indická kinematografická scéna je přehlídkou barev a složitých dějových linek s odpovídajícím způsobem zahlcenými propagačními materiály. Akshar Pathak ovlivněn svou láskou k filmu a grafickému designu produkuje desítky minimalisticky pojatých plakátů, které si ale stále zachovávají hlavní myšlenku filmu. (Bhatia 2014)



Obrázek 34 Ramleela originální plakát



Obrázek 35 Ramleela plakát od Akshara Pathaka

Tweetard

Tento projekt je založen na citování nestále se měnící sítě Twitter, kde každý příspěvek s omezeným počtem znaků během pár dní skončí v propadlišti dějin. Autor mezi tweety loví zajímavé a vtipné hlášky z indické a celosvětové politiky, ale i ze všedního života. S vtipem pak k citacím dodává grafiku a upozorňuje tak na některé myšlenky, jejichž život neskončí jen Twitteru, ale šíří se dál a baví další lidi. (Bhatia 2014)



Obrázek 36 Projekt Tweetard

5.2.2 Locopopo (designér zabývající se obalovým a corporate designem)

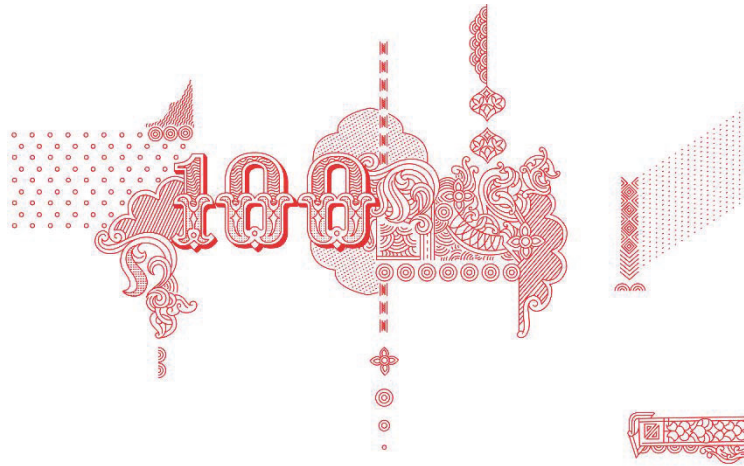
Studio Locopopo se zabývá brandingem, obalovým designem a ilustrací. Za studiem stojí vizuální designér Lokesh Karekar, který se se svým dílem umístil např. na festivalu umění Cannes Lions. Věnuje se jak čistě grafické práci s písmem a geometrickými prvky, tak lineární ilustrací inspirovanou současnými trendy i tradičním indickým uměním. Inspiraci čerpá z každodenního života v Bombaji a také z hudby. (Kundalia 2012)

Pracuje na široké paletě komerčních projektů v podobě vizuálních identit, ale také katalogů nebo návrhů produktových obalů. V ilustraci se vydává dvěma směry – buď se adaptuje na poptávku trendy jednoduchý grafik, nebo do tvorby promítá své indické kořeny a ornamentálnost.

V barevných volbách si můžeme všimnout inklinaci k indické barevnosti používání teplých barev v kontrastu s menším množstvím azurové nebo zelené.

IndusInd Bank

Zakázka pro IndusInd Bank spočívající ve vytvoření číslic inspirovaných starověkou architekturou a písmem první indické kultury v povodí řeky Indu. Ornamentálnost se dále promítá do ilustrací bankovek.



Obrázek 37 Bankovky pro IndusInd Bank

Maha Ghee

Obalový design sklenice na máslo ghí tvořil Lokesh Karekar s úmyslem zapůsobit na americký trh. Máslo se vyrábí v Indii s myšlenkou důstojného života krav na venkově, ale na pultech musí zaujmout klientelu z jiného světa. V designu se inspiroval malířstvím *kalamkari* z oblasti Madhubani, čímž podpořil etnické a tradiční vyznění značky. Grafiku doplňuje pattern velice volně připomínající indické výšivky nebo kruhový design *bandhani*.



Obrázek 38 Maha Ghee

Mango Pickle

„Nakládané mango“ je název indické restaurace v Chicagu, která se specializuje na modernizování tradičních indických receptů. Stejnou myšlenku odráží i celá vizuální identita místa.

Odráží se od tradičního indického motivu, manga, které najdeme zejména na brokátových a tištěných látkách. Tady je převedeno do lineární podoby doplněné lehce upraveným písmenem G v názvu samotné restaurace. Minimalistický design a jasné barvy v čele s výraznou oranžovou pak při tematických večerech doplňuje ornamentální grafika. Obecně je pojetí vizitek a menu minimalistické a čisté, interiér s divoce barevnými indickými kachličkami pak dokresluje atmosféru kousku Indie v srdci Chicaga a činí tak indickou kuchyni atraktivní i pro cizince.



Obrázek 39 Vizuální identita Mango Pickle

5.2.3 R. K. Joshi (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...)

R. K. Joshi (1936-2008) se zabýval především indickým písmem a kaligrafií. Zasadil se o vznik indických typů, které teď můžeme najít i v Microsoft Word. Indie, která byla dlouhá léta pod vlivem Britského království, si následky nesla i na poli jazyků. Indické písmo tak zůstávalo pouze na venkově, odkud Joshi také pocházel. Nesouhlasil

s postupným vymíráním indického písma, proto se rozhodl studovat kaligrafii a na jejím základě vystavět nová písma vhodná pro užití v počítačích.

Indie má mnoho dialektů, vzniklo proto více abeced. Joshi také strávil velkou část života výukou designu. Uspořádal celkem 16 happeningů, kde se snažil lidem představit a osvěžit krásu indického jazyka i umění, aby měli zájem o jeho zachování. Při práci na komerční grafice přinesl myšlenku vícejazyčné reklamy – každá oblast Indie tak měla svoji mutaci ve svém písmu a jazyce, ne pouze v angličtině.



Obrázek 40 Kaligrafický experiment

Kaligrafické práce se zabývají krásou písma a vztahem jednotlivých znaků. Uspořádání na papíře může být buď jednoduché, založené na běžném psaní nebo poezii, nebo na způsob kaligramů či mandal.

5.3 Japonsko

5.3.1 Kiyoshi Awazu (designér zabývající se oblastí filmu, kultury, politiky)

Kiyoshi Awazu je autorem generace narozené po 2. světové válce a reagující na stav po ní, kdy na území Japonska stále přebývaly zbytky americké armády. Proslavil se plakátem s tematikou rybářů odříznutých od svých lovišť kvůli přítomnosti amerických válečných lodí, který vytvořil ku příležitosti uvedení představení divadla Kabuki. (Los Angeles Country Museum of Art 2016)

Celou jeho tvorbu provází snaha do zenového a minimalistického japonského grafického designu přinést jeho kulturní kořeny, výrazné barvy, vzory a symboliku. Paradoxně byl inspirován právě americkým fotografem a malířem Benem Shanem, který tvořil politické



Obrázek 41 Plakát pro divadlo Kabuki s folklorními prvky

práce a upozorňoval na sociální témata. Tím se také zabýval Kyoshi Awazu. V jeho tvorbě si můžeme všimnout až surrealistického pojetí zobrazování objektů. Rád používá japonské symboly (želva, vlna), výraznou barevnost a inspiruje se taky dřevorezy *ukiyo-e*. (Los Angeles Country Museum of Art 2016)

5.3.2 Nosinger (designér zabývající se obalovým a corporate designem)

Nosinger je grafické studio specifické neexistencí svého loga (no sign = Nosinger) a považuje se za zastupitele sociálního designu. Specializují se na branding produktů, událostí i firem, které spojuje touha po změně a zlepšení světa. Design odráží filozofii zen, využívá čistě geometrické prvky v kombinaci s fotografií a odvážným vypíchnutím negativního prostoru. Studio si zakládá na konceptuálním přístupu a důkladném průzkumu, podle něž navrhuje jednoduchá a promyšlená řešení.

Tokyo Bousai

Ucelená příručka chování při přírodní katastrofě v Japonsku dlouhou dobu chyběla. Tokyo Bousai obsahuje základní návod na přípravu na přírodní jevy (tsunami, zemětřesení), na jejich bezpečné přečkání a také vysvětluje co dělat bezprostředně poté. Design je vyveden ve varovných žluto-černých barvách a kniha je zabalena v krabici z vlnité lepenky, stejně jako balíčky, které musí bez újmy přežít přepravu poštovní službou.



Obrázek 42 Příručka chování při přírodních katastrofách

Uvnitř najdeme kromě textu taky japonský komiks manga a nespočet obrázků – studio Nosigner si kladlo za cíl vytvořit příručku srozumitelnou i dětem a pochopitelnou během okamžiku. Celou knihou provází přátelský maskot v typicky roztomilém stylu, v Japonsku pod názvem *kawaii*.

Projekt inspiroval mnoho dalších a žluto-černá barevná kombinace se objevuje na obalovém designu, ale i menších brožurkách s tematikou zemětřesení. (Tachikawa 2015)

Aioebi

Město charakteristické svým lovem a produkcí vysoce kvalitních krevet se s Nosign spojilo s cílem posílit svoji značku a opět probudit zájem o domácí produkci krevet. Nosign vytvořilo obal na živé krevety, který vyplnili dřevěnou drtí. Manžeta obepínající celou krabici a vypálené logo krevet jsou jedinými grafickými prvky, které tak neodvádějí pozornost od produktu, ale zároveň podtrhují jeho luxusní vzezření. Úkolem bylo sjednotit

design balení krevet v celém městě napříč různými společnostmi – toho Nosign dosáhlo jednoduchým funkčním dřevěným obalem a faktem, že manžeta je vyměnitelná podle dané příležitosti.

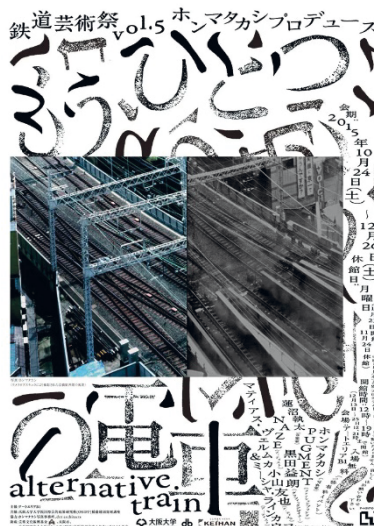
K manžetě s designem tradičním *wagare* vzorem vlnek (*nami*) vyvedených tmavě zlatými linkami patří ještě příručka připomínající menu restaurace. (Tachikawa 2017)



Obrázek 43 Obal na živé krevety

5.3.3 Ryu Mieno (designér zabývající se vzory, ilustrací, kaligrafií...)

Ryu Mieno je freelance designér pocházející z prefektury Hjógo vystudoval design na kjótské univerzitě Seika. Jeho přístup ke kaligrafii je alternativní – i když používá také



Obrázek 44 Kaligrafický plakát Alternative Train

tahy štětcem, nebojí se písmo všemožně deformovat nebo jej přímo tvořit pomocí grafických programů nebo tiskátek. Inspiraci hledá jak ve městě, tak v přírodě. Příkladem mohou být dva jeho projekty – Alternative Train a Sound Performance.(Brewer 2017)

Alternative Train je série plakátů z prostředí vlakové stanice, která autora inspirovala svou přeplněností a chaosem. Kombinuje fotografii s ručně psaným písmem, ale také tiskem z vyryté matrice. Sound Performance měla za úkol zachytit atmosféru hudebního festivalu. Pomocí propojení barev, čar a písma tak ukazuje vzájemnou přitažlivost hudby a jejích posluchačů.(Kyoto ddd gallery 2019)



Obrázek 45 Kaligrafický plakát
Sound Performance

5.4 Diskuse

V diskusi se pokusím rozvinout, jestli se vzory států zachovaly v současné tvorbě grafických designérů. V íránské tvorbě pozoruji největší propojení s minulostí – kaligrafie má stále zvuk a grafici ji rádi používají jako výrazný nosný prvek. V kulturních projektech a volné tvorbě se jak Homa Delvaray, tak Mehdi Saedi vrací ke kořenům své kultury a vybírají barevnost s ní korespondující. Oba mají tradiční vzdělání na umělecké akademii. Studio Shizaru se snaží uspokojit požadavky zákazníků a volí více minimalistický přístup –

když to však zakázka dovolí, i do minimalistického stylu se promítají íránské prvky jako lomené oblouky nebo motivy z knihy Shahnameh. Použití vzorů není časté a když už použity jsou, jedná se spíše o náznaky v pozadí nebo využití jen nějakého prvku či myšlenky.

Indická tvorba je zdaleka nejsilněji zasažena globální poptávkou. Grafici jsou přizpůsobiví a snaží se splnit požadavky zadavatele, takže je použití motivů z jejich vlastní kultury upozaděno. V tvorbě Akshara Pathaka vidíme dokonce snahu graficky očistit plakáty Bollywoodu podle vzoru plakátů západní kinematografie. Reaguje na moderní problémy a snaží se spíše komunikovat a sdílet než vybočovat. Studio Locopopo má dvě tváře – jednu komerční a trendy, druhou zaměřenou na osobní projekty a z nich vznikající série etnických plakátů nebo potištěných triček. Ve volné tvorbě vidíme více indických prvků a vzorů, v zakázkách pouze v případě vhodnosti tématu – autor indické barvy i motivy modernizuje. Ty se tak stávají atraktivními i pro neindické publikum.

Grafici v Japonsku se vydávají několika cestami. Buď tvoří zenově čistou grafiku s množstvím negativního prostoru, tradiční tlumenou barevností a rafinovaností, nebo se ponoří do popkulturního světa jasných barev, překrývání motivů a roztomilých maskotů. U japonského design člověk hned pozná, že je japonský – buď je extrémně čistý nebo extrémně šílený. Stále také používají vzory, i když se neomezují původní barevností. Po vzorech většinou sáhnou souvislosti s tradiční značkou nebo službou. Globalizace sice japonský design také zasáhla, nicméně trend není řídicím prvkem a sami japonští designéři inspirují tvůrce na celém světě. U projektů vztahujících se k japonské identitě (festivaly, vizuální styl měst nebo Olympiády) se používá tradiční barevná kombinace rudá-černá-bílá, často doplněná kaligrafií.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

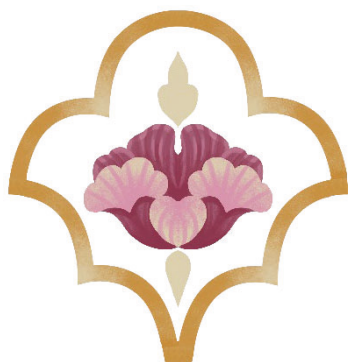
Indie se svými čtyřmi neuvěřitelně obsáhlými Védami, jejichž příběhy se navzájem proplétají a nesledují nám známý formát, kdy se hrdina narodí, udělá nějaký čin a po něm následuje buď konec příběhu, nebo příběhy založené na životě jeho dětí. V Indii toto neplatí, proto jsem vybrala legendy o nejznámějších bozích, na kterých ilustruji celkovou mytologii.

6.2 Tvorba vzorů a barevné palety

Při tvorbě vzorů jsem vycházela hlavně z poznatků z teoretické práce. V každé sekci je zastoupen aspoň jeden rostlinný či zvířecí a aspoň jeden geometrický vzor. Všechny vzory lze rozvinout do nekonečna a navazují na sebe ve všech směrech.



Obrázek 49 Íránský
zvířecí vzor



Obrázek 48 Indický vzor s
lotosem



Obrázek 47 Japonský vzor s
jeřáby

Při tvorbě jsem pochopila, že íránské arabesky a indické vzory ovlivněné arabským uměním jsou většinou vystavěny na základě cihlového posunu a zapadají do mezer designu. Základní dlaždice je hexagonová. Japonské vzory jsou volněji pojaté a často zapadají do čtvercového schématu.

U barevných palet jsem vycházela ze vzorů a také preferovaných barevných voleb každého státu. V Íránu tedy převládá půlnoční modrá v kombinaci se zlatou a růžovou, Indie je zase specifická vyloženě ohnivými rudými a oranžovými doplněnými azurovou modrou a tyrkysovou. Japonsko také holduje rudé a indigové, ale jelikož vychází z přírodních inspirací, zvolila jsem také tlumenější mentolovou zelenou a bledě růžovou pro okvětní lístky sakur.

6.3 Tvorba ilustrací



Obrázek 50 Kvašové vzory

Ilustrace doplňují vzory, které jsem nejdříve zpracovala v Illustratoru, abych pochopila, jakým způsobem na sebe navazují a opakují se. Mým původním plánem bylo zpracovat ilustrace i vzory ručně a následně naskenovat a spojit v počítači. Bohužel se ukázalo, že přísně geometrické íránské arabesky k tomuto postupu vůbec nejsou vhodné. Tradiční malba totiž není tak přesná a když jsem se snažila prvek navázat do nekonečného vzoru, výsledek působil nehezky. Musela jsem tedy tento nápad opustit a plně se věnovat digitální ilustraci, kterou jsem doplnila o textury, abych trochu navodila atmosféru příběhů z dálného i blízkého východu.



Obrázek 51 Finální vzory Írán

Ilustrace se v každé legendě opakují v pravidelném sledu – nejdříve dvojstránka, poté izolovaná ilustrace na liché straně, a nakonec pás v horní polovině dvojstránky ukončující celou legendu. Forma ilustrací je inspirována Íránskými miniaturami a také ruskou Krásou nesmírnou, které hrdiny zobrazují v lehce strnulé póze a s důrazem na dramatickosti.



Obrázek 52 Finální vzory Indie

Ilustrace volně doplňují děj, ale nejsou jen nudným překreslením psaného textu – snažím se ukázat uvolněnější a přátelštější podobu bohů a mytických událostí, aniž bych se pevně držela popisu bohů a hrdinů v jednotlivých zemích.

Děj i obrázky musely být navíc upraveny pro mladší publikum – překvapivě nejtěžší to bylo u japonských mýtů, které si opravdu neberou servítky a popisují krev i jiné tělesné tekutiny a náznaky erotiky. Ač se to ne vždycky podařilo, snažila jsem se zastoupit tyto části děje nějakým zjemněním nebo je úplně vypustit.



Obrázek 53 Finální vzory Japonsko

6.4 Volba písma a formátu

Kniha samotná je s knižním blokem v rozměru 230×310 mm poměrně objemná, desky jsou potažené plátnem a v detailech zušlechtěné zlatou folií. Plátěný potah a klasická šitá vazba V8 mi přišla vzhledem ke své odolnosti nejvhodnější, protože zvládne i dětské zacházení a svým vzhledem podporuje vizáž pohádkové dětské knížky. Tento rozměr jsem zvolila jednak proto, aby vzory i ilustrace dostatečně vynikly, ale také aby se knížka dětem a jejich rodičům dobře četla a mohla jsem si dovolit větší písmo. Jelikož je kniha určena pro nižší stupně základních škol, snažila jsem se písmem přizpůsobit potřebám školáků.



Obrázek 55 Volba obálky 1



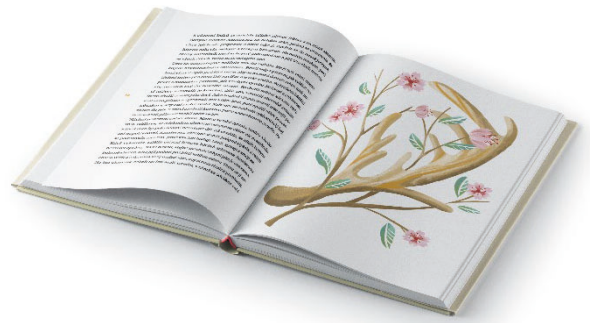
Obrázek 54 Volba obálky 2

U obálky jsem dlouho váhala, jakou cestou jít – jestli nechat aspoň obálku v elegantní kombinaci rudo-zlaté a podpořit tím pohádkový a historizující vzhled, nebo čtenáře už na první pohled naladit na ilustrace, které najde uvnitř. Nakonec jsem zvolila cestu se vzorem s prosvítajícími ilustracemi, jelikož kombinace rudých a zlatých ploch se už nikde dál v knize neopakuje a tím pádem dává větší smysl ilustrovaná varianta.

Zvolila jsem proto patkové písmo *Clarendon Text Pro* v řezu *regular*. *Clarendon Text Pro* má vysokou střední výšku a také klasický patkový vzhled, který považuji za vhodný pro publikaci cílenou na mladší čtenáře. Zároveň jsem se snažila plné strany textu vyvážit ilustrací nebo podstatně menším množstvím textu na následující straně, aby se čtenář neunavil. Nadpisové písmo *LiebeGerda* pak bylo zvoleno pro svůj charakter ručně psaného či malovaného písma, což hezky koresponduje se stylem ilustrací.



Obrázek 57 Kniha otevřená na úvodní straně



Obrázek 56 Kniha otevřená na ilustraci na liché straně

Umístění textových polí na stránkách je přizpůsobeno tak, aby měl čtenář dostatečný prostor knihu uchopit oběma rukama a nezakrývat si při tom čtený text. Zároveň jsou textová pole zkombinována s ilustrací tak, aby svou obdélníkovou pravidelností nenarušovala silně texturovaný projev navozující atmosféru dávných časů. Zakomponování textu do dvojstránkových ilustrací také napomáhá vtáhnout čtenáře do děje. Na příkladu níže ukazuji zakomponování textových polí i střídání ilustrací.



Obrázek 58 Ukázka střídání ilustrací

ZÁVĚR

V teoretické práci jsem se zabývala rozčleněním vzorů z blízkého i dálného východu a snažila se pochopit prostředky, které byly použity k jejich vytvoření. Nahlédla jsem pod pokličku myšlení tvůrců ovlivněných buď vírou, nebo přírodními podmínkami, se kterými se v Česku jen stěží setkáme.

Ač je téma tak obsáhlé, že by si zasloužilo několik knih a ne pouze bakalářskou práci, věřím, že někomu dalšímu pomůžu v uvedení do světa vzorů a ornamentů našich asijských sousedů. Zejména mě obohatilo bližší setkání s Íránem a Indií, o kterých jsem měla jen mlhavé představy a o jejich umění ještě mlhavější.

V závěru práce jsem uvedla několik medailonků grafických designérů a prozkoumala jejich tendence navracet se ke kořenům nebo naopak se nechat unášet na vlně trendů. Ukázalo se, že ani jeden stát nebyl příliš vyhraněný, ale na tak malém vzorku designérů si nedovolím dělat další závěry. To by mohla být příležitost pro dalšího nadšence, který lépe zmapuje současnou grafickou scénu Asie.

Praktická práce byla velkým soustem a jsem ráda, že se podařila dokončit. Potřebovala bych na ni ještě tak měsíc (až rok) času, abych vše doladila ke své spokojenosti. Přesto mi celý proces tvorby dal mnohé zkušenosti a výdrž dotáhnout velké projekty do konce.

Knihy Legendy z Íránu, Indie a Japonska je zhmotněním mé lásky pro vzory i cizí kultury. Díky nim se na svět můžeme dívat otevřeněji a dostat se za hranice myšlení naší domoviny.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ABDULLAHI, Yahya a Mohamed Rashid Bin EMBI, 2013. Evolution of Islamic geometric patterns. *Frontiers of Architectural Research* [online]. 2(2), 243–251 [vid. 2021-01-27]. ISSN 2095-2635. Dostupné z: doi:10.1016/j.foar.2013.03.002

AFSARPOUR, Ali, 2012. *Neshan 34: Iranian Contemporary Design/ Studio Shizaru/ Ali Afsarpour* [online] [vid. 2021-02-16]. Dostupné z: <http://www.neshanmagazine.com/Article.aspx?l=2&Id=126>

ANCIENT SYMBOLS, 2021. Hindu Symbols. *Ancient Symbols* [online]. [vid. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://www.ancient-symbols.com/hindu-symbols.html>

AUSTIN, Jim, 2018. *Katagami Paper Stencil History | Kimonoboy* [online] [vid. 2021-05-16]. Dostupné z: <https://www.kimonoboy.com/katagami.html>

AXWORTHY, Michael, Jan MAREK a Zuzana KŘÍHOVÁ, 2009. *Dějiny Íránu: říše ducha - od Zarathuštry po současnost*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-80-7106-994-2.

BEHANCE, 2012. Akshar Pathak on Behance. *Behance* [online] [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: <https://www.behance.net/aksharpathak>

BENSON, John Hart, Demetrio CARRASCO a Josef KOVAL, 2009. *Japonsko*. V Praze: Ikar. ISBN 978-80-249-1128-1.

BHATIA, Akanksha, 2014. Meet the poster boy. *The Hindu* [online]. 2014. vyd. [vid. 2021-05-14]. ISSN 0971-751X. Dostupné z: <https://www.thehindu.com/features/metroplus/meet-the-poster-boy/article6053475.ece>

BINAYAK, Poonam, 2011 Awesome Things India Gave the World. *Culture Trip* [online] [vid. 2021-02-02]. Dostupné z: <https://theculturetrip.com/asia/india/articles/11-great-inventions-we-can-thank-india-for/>

BRANDON, Reiko Mochinaga, 1986. *Country textiles of Japan: the art of tsutsugaki*. 1st ed. New York: Weatherhill. ISBN 978-0-8348-0207-0.

BREWER, Jenny, 2017. *Japanese graphic designer Ryu Mieno creates type-heavy works fizzing with energy* [online] [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/ryu-mieno-japanese-graphic-designer-posters-140217>

BRITANNICA, T. Editors of Encyclopaedia, 2018. Pahlavi alphabet | History, Description, & Facts. *Encyclopedia Britannica* [online] [vid. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Pahlavi-alphabet>

BURDA, Miroslav, 1975. *Írán*. 1. Praha: Pressfoto.

CAMMANN, Schuyler, 1976. Religious Symbolism in Persian Art. *History of Religions* [online]. 15(3), 193–208 [vid. 2021-01-28]. ISSN 0018-2710, 1545-6935. Dostupné z: doi:10.1086/462743

- CARTWRIGHT, Mark, 2017. Buddhism in Ancient Japan. *World History Encyclopedia* [online] [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/article/1080/buddhism-in-ancient-japan/>
- COTTERELL, Arthur a Rachel STORM, 2015. *The ultimate encyclopedia of mythology: an A-Z guide to the myths and legends of the ancient world*. ISBN 978-1-78019-188-1.
- CRAFT REVIVAL TRUST, nedatováno. Colour and Encoded Meaning. *HandEye* [online] [vid. 2021f-05-14]. Dostupné z: <http://handeyemagazine.com/content/colour-and-encoded-meaning>
- CREATIVE ART, 2019. *TANJORE PAINTING* [online]. 2019. CREATIVE ART.
- CRILL, Rosemary, 1999. *Indian embroidery*. London: V&A Publications. ISBN 978-1-85177-310-7.
- CRILL, Rosemary a VICTORIA AND ALBERT MUSEUM, ed., 2015. *The fabric of India*. London: V&A Publishing. ISBN 978-1-85177-853-9.
- CRITCHLOW, Keith, 1976. *Islamic patterns: an analytical and cosmological approach*. London: Thames and Hudson. ISBN 978-0-500-27071-4.
- CURTIS, Vesta Sarkhosh, 1993. *Persian myths*. 1st University of Texas Press ed. Austin: University of Texas Press. The Legendary past. ISBN 978-0-292-71158-7.
- CYBULSKA, Maria, 2016. TRADITIONAL JAPANESE SHIBORI AND CONTEMPORARY TEXTILE DESIGN. *THE ARTISTIC TRADITIONS OF NON-EUROPEAN CULTURES*. 4, 33–45.
- DIVAKALA, Malini, 2017. Kalamkari-The painted temple cloths Kalamkari-The painted temple cloths [online]. [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: https://www.academia.edu/5448860/Kalamkari_The_painted_temple_cloths_Kalamkari_The_painted_temple_cloths
- DO YOU KNOW JAPAN, 2021. *Kamon Symbols of Japan — Encyclopedia of Japan* [online] [vid. 2021-05-18]. Dostupné z: <https://doyouknowjapan.com/symbols/>
- EBIUSO7, 2014. Japanese Woodblock Prints & Their Influence on Art Nouveau. *AVCD 274Q History of Graphic Design* [online]. [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://emilybiuso.wordpress.com/2014/02/02/japanese-woodblock-prints-their-influence-on-art-nouveau/>
- FEE, Sarah, ed., 2019. *Cloth that changed the world: the art and fashion of indian chintz*. New Haven: Yale University Press. ISBN 978-0-300-24679-7.
- FILIPSKÝ, Jan, 1998. *Encyklopedie indické mytologie: postavy indických bájí a letopisů*. Praha: Libri. ISBN 978-80-85983-52-4.
- FLANDERKA, Pavel, Regina KOPEČNÁ a Alice KRAEMEROVÁ, 1998. *Japonsko: průvodce do zahraničí*. Praha: Olympia. ISBN 978-80-7033-490-4.

GARDEN, Japanese, 2019. Yuzen Dyeing Technique: Luxury Created with Brush | Журнал Ярмарки Мастеров. *Livemaster* [online] [vid. 2021-05-16]. Dostupné z: <https://www.livemaster.com/topic/3173273-yuzen-dyeing-technique-luxury-created-with-brush>

GILLOW, John a Nicholas BARNARD, 2014. *Indian textiles*. First paperback edition. London: Thames & Hudson. ISBN 978-0-500-29118-4.

GRAPHÉINE, 2020. The genius of Iranian graphic design - Graphéine. *Graphéine - Agence de communication Paris Lyon* [online] [vid. 2021-02-16]. Dostupné z: <https://www.graphéine.com/en/graphic-design-en/graphic-design-in-iran-persian-heritage-and-modernity>

GRUBE, Ernst J., 1873. *Islámské umění*. Přel. Klement BENDA. Praha: Artia. ISBN (Váz.).

GUNTER, Susan Elizabeth, 2003. *JAPANESE DESIGN MOTIFS AND THEIR SYMBOLISM AS USED ON ITAJIME-DYED JUBAN*. Georgia, USA. University of Georgia.

HAGIWARA, Ryo, 2021. *Traditional Japanese Crafts: The Complete Guide to Japanese Ceramics - BECOS - tsunaguJapan* [online]. [vid. 2021-05-16]. Dostupné z: <https://becos.tsunagujapan.com/en/japanese-ceramics-guide/>

HAGIWARA, Ryo, 2021. *Traditional Japanese Crafts: The Complete Guide to Japanese Lacquerware - BECOS - tsunaguJapan* [online]. [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://becos.tsunagujapan.com/en/japanese-lacquerware-guide/>

HAMMER, Elisabeth, 2021. Buddhism in Japan. *Asia Society* [online] [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://asiasociety.org/education/buddhism-japan>

HAYES, Carol, 2019. Sashiko Needlework Reborn: From Functional Technology to Decorative Art. *Japanese Studies* [online]. **39**(2), 263–280 [vid. 2021-05-16]. ISSN 1037-1397, 1469-9338. Dostupné z: doi:10.1080/10371397.2019.1634978

HEJAZI, M., 2007. Persian architecture: Conformity with nature in hot-dry regions. *International Journal of Design and Nature* [online]. **1**(2), 186–196 [vid. 2021-01-09]. ISSN 1744-3687, 1744-3679. Dostupné z: doi:10.2495/JDN-V1-N2-186-196

HIBI, Sadao, Motoji NIWA a Jay W. THOMAS, 2001. *Snow, wave, pine: traditional patterns in Japanese design*. First edition. Tokyo ; New York: Kodansha International Ltd. ISBN 978-4-7700-2689-7.

HUNGER, Kristie, 2017. *SERMAKA OMARE: THE AINU MOTIF OF PROTECTION. AN ANALYSIS OF TRADITIONAL AINU ARTWORK*. Denton. Texas Women's University.

CHRISTIE'S, 2016p. *Oriental rugs: the meanings behind the designs | Christie's* [online] [vid. 2021-01-26]. Dostupné z: <https://www.christies.com/features/How-To-Read-Rug-and-Carpet-Designs-7172-1.aspx>

JAMIL, Farah a Saima GULZAR, 2017. HISTORICAL DEVELOPMENT OF DADO ORNAMENTATION IN MUGHAL ARCHITECTURE. In: *STREMAH 2017* [online]. s. 97–109 [vid. 2021-03-20]. Dostupné z: doi:10.2495/STR170091

JAPAN DELUXE TOURS, INC, 2019. *Ukiyo-e | Woodblock Paintings | Japan Deluxe Tours* [online] [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://japandeluxetours.com/experiences/ukiyo-e>

JAPAN INFO, 2021y. “Urushi”: the Beautiful Art of Japanese Lacquerware. *Japan Info* [online] [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://jpninfo.com/56468>

JAIŠKOVÁ, Martina, 2014. *Figuralistika japonského dřevorezu* [online]. B.m. [vid. 2021-05-15]. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Dostupné z: <https://theses.cz/id/cffwky/>

JAY, 2018. The Secret Meaning of Japan’s Traditional Colours: Expression in Art and Society. *OrientalSouls.com* [online]. [vid. 2021-05-18]. Dostupné z: <https://orientalsouls.com/blog/japanese-art/the-secret-meaning-of-japans-traditional-colours-expression-in-art-and-society/>

KEYGHOBADI, Roshanak, 2010. Homa Delvaray: A Contemporary Iranian Graphic Designer and Her Mission. *AIGA | the professional association for design* [online] [vid. 2021-02-16]. Dostupné z: <https://www.aiga.org/homa-delvaray-a-contemporary-iranian-graphic-designer-and-her-mission>

KIRSCH, Adam, 2018. Japanese Calligraphy: The Art of Shodo. *Invaluable* [online]. [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://www.invaluable.com/blog/japanese-calligraphy/>

KOUNKOVÁ, Marta, 2011. *Výrazová kaligrafie v PC* [online]. B.m. [vid. 2021-05-15]. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Dostupné z: https://theses.cz/id/bybbw9/#panel_text

KREMENA, Ruseva, 2017. Henna tattoo designs – origin, popular motifs and their meaning. *Deavita.net | Home Ideas, Design, Hairstyles, Makeup, Lifestyle, Health and Beauty Tips* [online]. [vid. 2021-02-06]. Dostupné z: <https://deavita.net/henna-tattoo-designs-motifs-meaning.html>

KUNCOVÁ, Sabina, 2008. *ISLÁMSKÁ ESCHATOLOGIE*. Pardubice. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice.

KUNDALIA, Nidhi, 2012. Interview with Lokesh Karekar, Illustrator and Brand Designer. *Musings on Travel and Art* [online]. [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: <https://kemonachokolkata.wordpress.com/2012/02/16/interview-with-lokesh-karekar-illustrator/>

KYOTO DDD GALLERY, 2019. Graphic West 8: Ryu Mieno Solo Exhibition 2011-2019 “Quibble.”. *kyoto ddd gallery* [online] [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: <https://www.dnpfcp.jp/gallery/ddd/eng/00000750>

LIOTTA, Salvator-John a Matteo BELFIORE, 2012. *Patterns and Layering : Japanese Spatial Culture, Nature and Architecture A journey in the activities of Kengo Kuma Lab at the University of Tokyo*.

LISINA, Elena, 2020. Symbolic Colors in Japan - Culture. *JapanTravel* [online] [vid. 2021-05-18]. Dostupné z: <https://en.japantravel.com/blog/symbolic-colors-in-japan/61005>

LOS ANGELES COUNTRY MUSEUM OF ART, 2016. Awazu Kiyoshi, Graphic Design: Summoning the Outdated. *LACMA* [online] [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: <http://www.lacma.org/art/exhibition/awazu-kiyoshi-graphic-design-summoning-outdated>

LOUCAH, Anna, 2019. *Jaali: The ancient art of gem carving - The Jewellery Cut* [online] [vid. 2021-03-20]. Dostupné z: <https://jewellerycut.com/jaali-the-ancient-art-of-gem-carving/>

MARK, Joshua, 2019. Zoroastrianism. *Ancient History Encyclopedia* [online] [vid. 2021-01-09]. Dostupné z: <https://www.ancient.eu/zoroastrianism/>

MOHAN, Urmila, 2015. Dressing God: Clothing as Material of Religious Subjectivity in a Hindu Group [online]. [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: https://www.academia.edu/8460882/Dressing_God_Clothing_as_Material_of_Religious_Subjectivity_in_a_Hindu_Group

MURRAY, Thomas a Virginia SOENKSEN, 2018. *Textiles of Japan: the Thomas Murray collection*. Munich ; New York: Prestel. ISBN 978-3-7913-8520-4.

MZADEH, Mehrdad, 2016. *Studio Shizaru | Boomi Persian Kitchen* [online]. [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: https://studioshizaru.com/portfolio_page/boomi/

NEUBAUEROVÁ, Kristýna, 20120. *Japonská mytologie – vybrané mýty, legendy a božstva*. České Budějovice. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

ORIGIRAN, 2018. Persian Rug Patterns. Learn How to “read” a rug. *OrigIran* [online]. [vid. 2021-01-26]. Dostupné z: <https://origiran.com/persian-rug-patterns-learn-how-to-read-a-rug/>

PAKZAD, Zahra, 2016. Color Structure in the Persian Painting. *Review of European Studies* [online]. 9(1), 1 [vid. 2021-02-16]. ISSN 1918-7181, 1918-7173. Dostupné z: [doi:10.5539/res.v9n1p1](https://doi.org/10.5539/res.v9n1p1)

POKORNÁ HNILICOVÁ, Rita, 2011. *Diskriminace muslimských žen v dílech Mariane Satrapi*. Brno. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

PROCHÁZKA, Michal, 2013. *Komparace vybraných kultur zemí bývalé Hedvábné stezky*. B.m. Magisterská práce. Vysoká škola hotelová v Praze 8, spol. s r.o.

ROUT, Josephine a Anna JACKSON, 2020. *Japanese dress in detail*. New York: Thames & Hudson Inc. ISBN 978-0-500-48057-1.

ŘÍHOVÁ, Michaela, 2015. Indické náboženské tradice a česká religionistika a indologie 20. století (D. Zbavitel, K. Zvelebil). 36.

SAMSON, Lindsay, 2017. Meet Aoi Yamaguchi, the Japanese Master Calligrapher expanding the form's possibilities. *Design Indaba* [online] [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://www.designindaba.com/articles/creative-work/meet-aoi-yamaguchi-japanese-master-calligrapher-expanding-form%E2%80%99s>

SHADKAM, Jeff, 2021. Types Of Persian Rugs. *Catalina Rug* [online]. [vid. 2021-01-26]. Dostupné z: <https://www.catalinarug.com/rug-encyclopedia/origins-of-rugs/part-2-types-of-persian-rugs/>

SHAH, kaniz, 2020. *Silk & Stone - Origin and History of Henna* [online] [vid. 2021-02-06]. Dostupné z: <https://silknstone.com/about-henna/>

SHOKOUHIBIDHENDI, Mohammadsaleh, 2014. The Pattern of Colors in the Indian Temples and Mosques The Pattern of Colors in the Indian Temples and Mosques. *Art and civilization of the ORIENT* [online]. [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: https://www.academia.edu/36000294/The_Pattern_of_Colors_in_the_Indian_Temples_and_Mosques_The_Pattern_of_Colors_in_the_Indian_Temples_and_Mosques

SCHWARTZ, Omri, 2020. Meaning Of Persian Rug Colors | Meaning of Colors In Persian Rugs. *Nazmiyal Antique Rugs* [online] [vid. 2021-02-16]. Dostupné z: <https://nazmiyalantiquerugs.com/blog/meaning-persian-rug-colors/>

SMOLOVÁ, Kateřina, 2011. *Soubor reportáží z Indie* [online]. Brno. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/zyst3/BAKALARSKA_PRACE_KATERINA_SMOLOVA.pdf

SOUCEK, Priscilla, 1992. *COLOR – Encyclopaedia Iranica* [online] [vid. 2021-01-09]. Dostupné z: <https://www.iranicaonline.org/articles/color-pers-rang>

SQUAREKUFIC, 2014. Friday Mosque of Isfahan: interpreting the function of the North Dome according to its inscriptions. *SquareKufic* [online]. [vid. 2021-01-09]. Dostupné z: <https://squarekufic.com/2014/10/05/friday-mosque-of-isfahan-interpreting-the-function-of-the-north-dome-according-to-its-inscriptions/>

TACHIKAWA, Eisuke, 2015. *NOSIGNER - TOKYO BOUSAI* [online] [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: <https://nosigner.com/tokyo-bousai>

TACHIKAWA, Eisuke, 2017. *NOSIGNER - AIOEBI* [online] [vid. 2021-05-19]. Dostupné z: <https://nosigner.com/aioebi>

THAPAR, Bindia, 2012. *Introduction to Indian Architecture*. B.m.: Tuttle Publishing. ISBN 978-1-4629-0642-0.

THE DAVID COLLECTION, 2021. *Symbolism in Islamic Art - The David Collection* [online] [vid. 2021-01-24]. Dostupné z: <https://www.davidmus.dk/en/collections/islamic/cultural-history-themes/symbolism>

TIBET UNIVERSAL TRAVEL, 2021. Tibetan Buddhist Symbolic Animals and Mythical Creatures. *Tibet Universal Travel* [online]. [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://tibetuniversaltravel.com/tibetan-buddhist-symbolic-animals-and-mythical-creatures/>

VEENU, Charu KATARE a Renu SHARMA, 2016. Symbolic motifs in Traditional Indian Textiles and Embroideries. *International Journal of Research in Economics and Social Sciences*. 6(3), 311–321. ISSN 2249-7382.

VILHAT, ANAND, 2019. THE HISTORY AND ORIGIN OF WARLI PAINTING. *Medium* [online] [vid. 2021-02-06]. Dostupné z: <https://medium.com/@anandvilhat75/the-history-and-origin-of-warli-painting-9f6e9ae182f2>

WAILLIEZ, Wivine, 2016. Japanese leather paper or kinkarakawakami: an overview from the 17th century to the Japonist hangings by Rottmann & Co. *The Wallpaper History Review* [online]. [vid. 2021-05-16]. Dostupné z: https://www.academia.edu/28717780/Japanese_leather_paper_or_kinkarakawakami_an_overview_from_the_17th_century_to_the_Japonist_hangings_by_Rottmann_and_Co

WALTHER, Anne a Diccon SANDREY, 2021. Urushi: All You Need to Know About Japanese Lacquer. *Japan Objects* [online] [vid. 2021-05-14]. Dostupné z: <https://japanobjects.com/features/guide-to-masterpieces-of-japanese-lacquer>

WERNER, Karel, 2002. *Náboženské tradice Asie: od Indie po Japonsko s přihlédnutím k Přednímu východu*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-2978-1.

YŪSOFĪ, Ġolām-Ĥosayn, 1990. *CALLIGRAPHY – Encyclopaedia Iranica* [online] [vid. 2021-01-09]. Dostupné z: <https://iranicaonline.org/articles/calligraphy>

ZOZO, Madam, 2018. Decoding the Meaning of Wagara - Traditional Japanese Patterns. *Duende by Madam ZoZo* [online]. [vid. 2021-05-15]. Dostupné z: <https://duendebymadamzozo.com/traditional-japanese-patterns/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Lomené oblouky (Zdroj: www.theifs.org)	12
Obrázek 2 Avestánské písmo (Zdroj: www.wikiwand.com).....	13
Obrázek 3 Arabské písmo (Zdroj: Islámské umění, Ernst Grube, 1873)	14
Obrázek 4 Druhy geometrických vzorů (Zdroj: www.fractalfield.com).....	19
Obrázek 5 Geometrický vzor na dlaždicích (Zdroj: www.kids.kiddle.co).....	20
Obrázek 6 Technika ikat (Zdroj: www.claremontrug.com)	21
Obrázek 7 Koberec s červeným rámem (Zdroj: www.designindia.net)	22
Obrázek 8 Symboly (Zdroj: www.designindia.net).....	23
Obrázek 9 Warli (Zdroj: www.artisera.com).....	27
Obrázek 10 Tanjore (Zdroj: www.theprojectfreshstart.com)	28
Obrázek 11 Hena (Zdroj: www.magazin.bioooo.cz).....	28
Obrázek 12 Bandhani (Zdroj: www.peachmode.com).....	31
Obrázek 13 Pákistánské sešívané deky (Zdroj: www.opquilt.com)	32
Obrázek 14 Jali (Zdroj: www.commonswikimedia.org)	33
Obrázek 15 Kalamkari (Zdroj: www.culturallyyours.com) Chyba! Záložka není definována.	
Obrázek 16 Peitra dura (Zdroj: www.finesseiima.weebly.com)	35
Obrázek 17 Japonská kaligrafie (Zdroj: www.kgriggs187.weebly.com)	40
Obrázek 18 Dřevoryt Ukiyo-e (Zdroj: www.scma.smith.edu).....	41
Obrázek 19 Zlacení maki-e (Zdroj: www.japanobjects.com).....	42
Obrázek 20 Různé druhy <i>wagare</i> (Zdroj: www.olafolsson.com).....	47
Obrázek 21 Různé druhy šiburi (Zdroj: www.cassiestephens.blogspot.com).....	48
Obrázek 22 Sašiko (Zdroj: www.blog.fabrics-store.com).....	49
Obrázek 23 Katagami šablony (Zdroj: www.takumist.wordpress.com)	50
Obrázek 24 Zdobení kimona technikou <i>Juzen</i> (Zdroj: www.visitkanazawa.jp)	51
Obrázek 25 Ochranný vzor kmene Ainu (Zdroj: www.orientalsouls.com).....	52
Obrázek 26 Kamon (Zdroj: www.yamatopeople.blogspot.com).....	53
Obrázek 27 Plakát pro Kashmir Gallery (Zdroj: www.behance.com)	57
Obrázek 28 Plakát na téma íránské identity (Zdroj: www.behance.com)	58
Obrázek 29 Persian Garden brožura (Zdroj: www.studioshizaru.com).....	59
Obrázek 30 Kavárna Mommé (Zdroj: www.studioshizaru.com)	59
Obrázek 31 Interiér restaurace Boomi (Zdroj: www.studioshizaru.com)	60
Obrázek 32 Vrána a olivová ratolest (Zdroj: www.mahdisaeedi.com)	60

Obrázek 33 Nahnilé granátové jablko (Zdroj: www.mahdisaeedi.com)	61
Obrázek 34 Ramleela originální plakát (Zdroj: www.en.wikipedia.org)	62
Obrázek 35 Ramleela plakát od Akshara Pathaka (Zdroj: www.minimalbollywood.wordpress.com).....	62
Obrázek 36 Projekt Tweetard (Zdroj: www.behance.com).....	63
Obrázek 37 Bankovky pro IndusInd Bank (Zdroj: www.locopopo.com)	64
Obrázek 38 Maha Ghee (Zdroj: www.locopopo.com)	64
Obrázek 39 Vizualní identita Mango Pickle (Zdroj: www.locopopo.com).....	65
Obrázek 40 Kaligrafický experiment (Zdroj: www.designindia.net)	66
Obrázek 41 Plakát pro divadlo Kabuki s folklorními prvky (Zdroj: www.sabukaru.online)	67
Obrázek 42 Příručka chování při přírodních katastrofách (Zdroj: www.nosigner.com)	68
Obrázek 43 Obal na živé krevety (Zdroj: www.nosigner.com).....	69
Obrázek 44 Kaligrafický plakát Alternative Train (Zdroj: www.itsnicethat.com).....	69
Obrázek 45 Kaligrafický plakát Sound Performance (Zdroj: www.itsnicethat.com).....	70
Obrázek 46 Myšlenková mapa (Zdroj: vlastní tvorba).....	73
Obrázek 47 Japonský vzor s jeřáby (Zdroj: vlastní tvorba).....	74
Obrázek 48 Indický vzor s lotosem (Zdroj: vlastní tvorba).....	74
Obrázek 49 Íránský zvířecí vzor (Zdroj: vlastní tvorba)	74
Obrázek 50 Kvašové vzory (Zdroj: vlastní tvorba)	75
Obrázek 51 Finální vzory Írán (Zdroj: vlastní tvorba)	75
Obrázek 52 Finální vzory Indie (Zdroj: vlastní tvorba).....	76
Obrázek 53 Finální vzory Japonsko (Zdroj: vlastní tvorba).....	76
Obrázek 54 Volba obálky 2 (Zdroj: vlastní tvorba).....	77
Obrázek 55 Volba obálky 1 (Zdroj: vlastní tvorba).....	77
Obrázek 56 Kniha otevřená na ilustraci na liché straně (Zdroj: vlastní tvorba).....	78
Obrázek 57 Kniha otevřená na úvodní straně (Zdroj: vlastní tvorba)	78
Obrázek 58 Ukázka střídání ilustrací (Zdroj: vlastní tvorba)	78