

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Ikony

Bakalářská práce

Autor: Markéta Škopová

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Grafická tvorba- multimédia

Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza

Oponent: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor: Markéta Škopová

Studium: P15P0217

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Grafická tvorba - multimédia

Název bakalářské práce: **Autorská kniha - experiment - koncept - kniha jako artefakt - současný knižní projekt**

Název bakalářské práce AJ: Author's Book - Experiment - concept - book as an artifact - the current book project

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá autorskou knihou s názvem IKONY. Tato práce se skládá z praktické části zaměřené na zjednodušení obrazu vycházejícího z fotografických předloh. Předlohy poslouží k realizaci sérií znaků/piktogramů tvořených pomocí barevného schématu inspirované světem sociálních sítí a virtuální techniky. Kniha jako forma nebo kniha jako myšlenka. Doloženo realizací vlastní autorské knihy na základě zvolené techniky a materiálu. Teoretická část popisuje zejména postup při stylizaci nebo zjednodušení obrazu a následné tvoření piktogramů/znaků. klíčová slova: stylizace, abstrakce, zjednodušování obrazu, zobrazování, piktogram, znak, ikona

Ikony, symboly a piktogramy: vizuální komunikace ve všech jazycích. V Praze: Slovart, 2006. ISBN 80-7209-824-1. KUBOVÁ, Libuše. Piktogramy: metodická příručka : [učebnice pro učitele pomocných škol a přípravných stupňů pomocných škol]. Praha: Tech-market, 1997. ISBN 80-86114-00-7. MCWADE, John. Jak na působivý grafický design: návrhy brožur, log, webů, newsletterů, vizitek či plakátů. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3118-3. LEA, Derek. Kreativní grafika: ilustrace, umělecké techniky a 3D kresby kombinující Photoshop s aplikacemi Illustrator, Poser, Painter, Cinema 4D a ZBrush. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3469-6. AIREY, David. Logo: nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0.

Garantující pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza

Oponent: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 4.12.2017

Prohlášení

„Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci, vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.“

V Hradci Králové dne

podpis.....

Poděkování

Ráda bych poděkovala svému vedoucímu mé závěrečné práce panu MgA. Petrovi Hůzovi za odborné rady, trpělivost a pomoc při zpracování.

Anotace

ŠKOPOVÁ, Markéta. *Ikony*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 53 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se zabývá autorskou knihou s názvem IKONY. Tato práce se skládá z praktické části zaměřené na zjednodušení obrazu vycházejícího z fotografických předloh. Předlohy poslouží k realizaci sérií ikon, tvořených pomocí barevného schématu a inspirované světem sociálních sítí a virtuální technologie. Kniha jako forma nebo kniha jako myšlenka. Doloženo realizací vlastní autorské knihy na základě zvolené techniky a materiálu a z části teoretické, kde se popisuje zejména postup při stylizaci nebo zjednodušení obrazu a následné tvoření ikon.

Klíčová slova: stylizace, abstrakce, zjednodušování obrazu, zobrazování, piktogram, znak, ikona

Annotation

ŠKOPOVÁ, Markéta. *Icons*. Hradec Králové: Faculty Of Education University of Hradec Králové, 2018. 53 pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor thesis deals with the book called IKONY. This work consists of a practical part aimed at simplifying the image based on photographic artwork. Templates serve to make a series of icons created by a color scheme inspired by the world of social networks and virtual techniques. Book as a form or book as an idea. Proven by making my own book based on the chosen technique and material and with the theoretical part where the procedure for the stylization or simplification of the image and the subsequent creation of icons.

Keywords: stylization, abstraction, image simplification, rendering, pictogram, character, icon

Obsah

Úvod.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 Seznámení se s tématem	10
1.1 Přiblížení stručné historie.....	12
1.1.1 Isotype.....	13
1.1.2 Bliss.....	14
1.2 Sémiotika.....	15
1.2.1 Sémiotika a její předchůdci.....	15
1.2.2 Ferdinand de Saussure a Charles Sanders Peirce.....	15
2 Grafické znaky a emotikony	17
2.1 Původ.....	17
2.1.1 Druhy a použití.....	18
3 Kniha	22
3.1 Kniha v začátcích.....	22
3.1 Autorská kniha.....	22
3.1.1 Edward Ruscha.....	23
3.1.2 Jiří Kolář.....	24
4 Typografie	26
5 Psychologie barev	28
5.1 Symbolika barev.....	28
II PRAKTICKÁ ČÁST	31
6 Volba tématu a inspirace	32
7 Příprava a postup	38
7.1 Realizace.....	39
Závěr	45
Seznam literatury	46
Zdroje	48
Seznam obrázků	50

Úvod

Žijeme v době, která se dá nazvat dobou komunikační. Musíme být schopni orientovat se ve velkém množství dat a tím se proměnila i naše komunikace. V mnoha ohledech došlo k ulehčení, protože nové technologie napomáhají překonat časové a prostorové bariéry, které byly největším problémem v komunikaci. Přichází ale nutnost najít jazyk, kterému budou rozumět všichni. Řešením jsou grafické symboly jako piktogramy, ideogramy a emotikony. Pokud se tento způsob komunikace naučíme, pak nemáme problém, jí porozumět i v jiné zemi. Toto je využíváno i v prostředí internetu, kde je globální dorozumívání nezbytné.

Tato bakalářská práce se věnuje tématu ikon, piktogramů, symbolů a emotikon, především ve vizuální komunikaci. Je zde nástin zvoleného tématu, jeho specifika, historie a použití. Pojednává se zde i o sémiotické vědě a jejích představitelích. Dále se tato práce zabývá poznáváním a oblíbeností sociálních sítí, kterými jsou Facebook, Instagram, Pinterest a další, které mi byli inspirací.

Teoretická práce se soustředí zejména na ikony v sociálních sítích (uživatelské používání, jako prostředek pro zjednodušení vizuální komunikace) nebo pro snadnější orientaci ve veřejném prostoru. V této teoretické části je také rozebrána autorská kniha, typografie, psychologie barev, důvody používání ikon, jejich obecné významy a ukázky konkrétních sociálních sítí s použitými ikonami. V praktické části jsou uváděny inspirační zdroje a je zde zobrazeno samostatné vytváření sérií obrázků pro následné uplatnění.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 Seznámení se s tématem

Ať už jsou to loga, piktogramy nebo symboly, v dnešní době nás bombardují doslova na každém kroku. Od okamžiku, kdy se vzbudíme, až do doby kdy se chystáme ulehnout ke spánku, jsou všudypřítomnou součástí našeho každodenního života. Vezměme si to od začátku- ráno, když se vzbudíme, svlékneme pižamo, použijeme sprchový gel, zubní pastu, uvaříme kávu, všechny tyto produkty mají svá loga. A kolem nás se nachází další spousta log, piktogramů, symbolů nebo ikon, které už dnes ani nevnímáme, nebo jim jen nevěnujeme takovou pozornost, protože je bereme jako běžnou součást našich dní. Například v knihách, časopisech, na potravinářských výrobcích, na oblečení nebo v televizních pořadech. Časopis Reuters říká, že za posledních třicet let lidstvo vyprodukovalo více informací než za posledních pět tisíc let. Proto se často setkáváme s více logy, která jsou si navzájem velmi podobná.

V dnešním marketingovém světě hrají loga a značky velkou roli. Protože hlavně díky značce lidé produkty kupují. *„Lidé často vybírají produkty podle toho, za co je považují, nikoli podle jejich skutečné hodnoty. Díky správné značce může firma zvýšit očekávanou hodnotu produktu, vybudovat vztahy, které překonají čas i hranice, a rozvinout vztahy v dlouholeté svazky.“¹* A když je navíc značka spojená s nějakou významnou nebo slavnou osobností či událostí je opět zájem tím pádem i prodej vyšší.

Abych mohla názorně ukázat stále se zvyšující přítomnost log, piktogramů a ikon v našem životě, rozhodla jsem se po dobu jednoho dne fotografovat můj typický stereotypní program v podobě jejich hledání.

Obr. 1 Loga v mém okolí

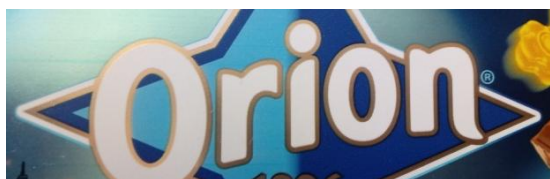


Obr. 2 Loga v mém okolí



¹ AIREY, David. Logo: nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0. str.: 20

Obr. 3-8 Log v mém okolí



Lidé vyžadují a potřebují společenskou identifikaci už tisíce let. Například farmář, který značuje svůj dobytek vypálenými cejchy nebo kameník, který do kamene vyseká také svoji značku.

Pomocí piktogramů lze také předávat různé příkazy, instrukce nebo varování. Slouží k rychlé orientaci na všech místech pro zjednodušení nebo tam kde by slovní vyjádření bylo překážkou. Jasně symboly nepotřebují překlad a mohou se používat v mnoha různých zemích. Tak srozumitelné ikony nemusí brát ohled na kulturu nebo jazyk a dovolují firmám překonávat bariéry. Mají široké uplatnění ve vizuální komunikaci a v různých oblastech lidských činností. Ikony/piktogramy stály na začátku vývoje písma. Používají se například k zachycování informací do map, používají se ve sportu, v dopravě, v automobilech, pro rychlé označení určitého místa, například toalet a další. Jsou všeobecně rozšířené a ihned evokují význam daného „obrázku“ například znak srdce značí lásku a srdce propíchnuté šípem každému vyplyne na mysl, že je daný člověk zamilovaný. To a mnohé další najdeme také v různých, dnes hojně používaných a rozšířených sociálních a komunikačních sítích jako je například Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat nebo ve smartphonech, když píšeme běžnou sms zprávu.²

² KUBOVÁ, Libuše. Piktogramy: metodická příručka : [učebnice pro učitele pomocných škol a přípravných stupňů pomocných škol]. Praha: Tech-market, 1997. ISBN 80-86114-00-7.

Když znak, ze širokého výběru ve svém zařízení použijeme, dáváme tím prostor pro výstižnější a efektivnější představu pro člověka, kterému zprávu posíláme.

Například, když zprávu typu: “Včera byl skvělý den.“ doplníme rukou s palcem nahoru a sluncem, ještě podtrhneme smysl té věty. Hlavně těmito ikonami používanými v sociálních sítích se bude tato bakalářská práce zabývat.

„Piktogramy jako jazykový program umožňující komunikaci a rozvoj řeči u dětí i dospělých s mentálním či vícenásobným postižením se používají v mnoha západních zemích.“³

Při používání piktogramů u těžce postižených dětí a dospělých je potřeba respektování individuálních zvláštností každého jedince. Uživatelé piktogramů mohou pomocí nich sdělovat svému okolí své pocity, potřeby, zážitky a stávají se aktivními v komunikačním i vzdělávacím procesu. V dnešní době dvacátého prvního století je tato forma komunikace pomocí emoji a ikon velmi oblíbená, populární a běžná. Jsou dokonce jednou z nejdůležitějších vizuálních komunikací. Rychle a efektivně vyjadřují daný pojem a překračují hranice jazyka i kultury. Jinými slovy běžná slova se mění v grafické znaky a tvoří základ jasné a výstižné komunikace. Výsledkem je nový vizuální jazyk.

1.1 Přiblížení stručné historie

Už před vznikem písma se grafické znaky používaly. Jazyk vznikl proto, že naši předci chtěli své zkušenosti, znalosti a dovednosti předávat ostatním a dále je rozvíjet. To ale nestačilo, chtěli uchovávat informace déle, proto hledali něco trvalejšího. Rozvíjelo se tedy písmo. Nejprve vznikalo z obrázků a následně se vyvinulo do dnešní podoby.

Gutenberg je považován za vynálezce knihtisku, ale jeho předchůdce byl už na dálném východě, který rozšířil knihtisk do světa v 15. století. Ve 20. století došlo v Německu k formování psychologie gestaltu, která je založená na vizuální percepci a tvarech. Další významnou roli měli aktivity rakouského sociologa, ekonoma a filozofa Oty Neuratha, který věřil, že složité jevy pochopí pomocí obrazů i analfabet. Vznikl tak Isotype což je

³ KUBOVÁ, Libuše. Piktogramy: metodická příručka : [učebnice pro učitele pomocných škol a přípravných stupňů pomocných škol]. Praha: Tech-market, 1997. ISBN 80-86114-00-7. str.: 5

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktogram> [online]. [cit. 2018-02-21].

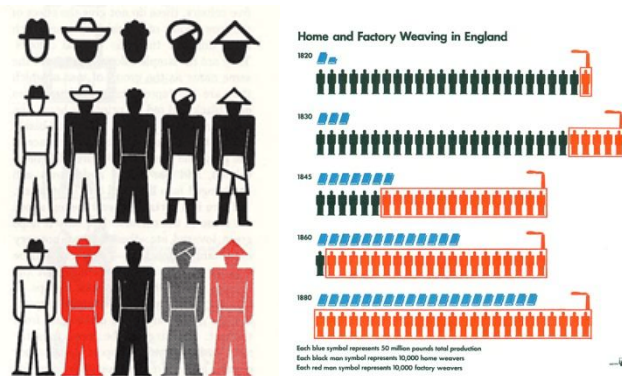
obrazový jazyk, který funguje jako mezinárodní univerzální pomocný jazyk. Dalším důležitým faktorem byl rozvoj Bauhausu. Bylo to experimentální a pedagogické centrum, které se zabývalo pročišťováním výtvarných prostředků a následné uplatnění geometrických prvků. A díky těmto aspektům se piktogramy, ideogramy a ikony vyskytují všude kolem nás. Proto je pro nás zcela srozumitelné na kolik stupňů prát džíny, která parkovací místa jsou pro osoby s hendikepem nebo na kterou toaletu jdou muži a na kterou ženy.

Technologie kolem nás se vyvinuly natolik, že napodobují naše smysly. To se dá dokázat nástupem nových médií. Například rozhlas působící hlavně na jeden smysl a tím je sluch, dále se snažíme o používání více smyslů naráz při sledování televize. Stejně to bylo i na internetu. Nejdříve docházelo k vytváření hypertextu, který pracoval pouze s textem, až po nějakém čase se přidávali další media jako obrázky, videa a jiné. Veškeré obsahy přestávají být založené na psaném projevu, ale začínají se projevovat jako galerie videí, fotografií nebo klipartů, které je možné sdílet s ostatními. Dřívější textové věci jako uživatelské rozhraní, menu nebo nástroje pro návrat na hlavní stranu začínají využívat ikony.⁴

1.1.1 Isotype

Neboli International System of Typographic Picture Education, původně známý jako Vídeňská metoda obrazové statistiky je obrazový jazyk, jejichž zakladatelem byl Otto Neurath ve 20. letech, 20. století. Snažil se o to, aby vznikl jazyk, díky kterému pochopí kdokoliv ekonomické a sociologické vzorce, především výsledky statistik. Vytvořil tak jazyk, který používá piktogramy lidí a věcí. Grafické zpracování udělal Gerd Arntz. A z této předlohy vycházejí dnešní ikony.

Obr.49-50 Isotype

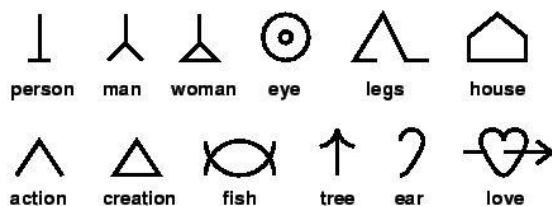


⁴ <https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktogram> [online]. [cit. 2018-02-21].

1.1.2 Bliss

Další grafický jazyk vytvořil Charles Bliss. K písmu byl ještě skeptičtější než Neurath, protože věřil, že písmo je nepřirozené a má zapříčinění rozpad společnosti. Bliss se snažil nahradit abecedu, ne celý jazyk. Také používá jako základ piktogramy, ale na rozdíl od Isotype v něm je zastoupna i gramatika. Člověk se to musí naučit, ale k pochopení je Bliss velmi snadný.⁵

Obr. 51 Bliss



⁵ <https://translate.google.cz/translate?hl=cs&sl=en&u=https://www.aiga.org/neurath-bliss-and-the-language-of-the-pictogram&prev=search> [online]. [cit. 2018-06-13].

1.2 Sémiotika

Jak to, že těmto symbolům tolik rozumíme?

Sémiotika se zabývá znakovými systémy. Tato nauka se rozvíjí už od středověku až po moderní sémiotiku, která se řadí na začátek 20. století. Hlavními představiteli této vědy jsou Peirce a Saussure. Zabývali se sémiotikou ve stejné době, každý však na jiném místě, proto jsou dvě různá specifika. Charles Peirce vysvětluje, že znak dělí na ikony, indexy a symboly podle vztahů podobnosti, konvence a souvislosti. Ferdinand de Saussure popisuje rozdělení znaku- rozlišuje je na signifiant (označující) a na signifié (označované).

Základní definice sémiotiky je však, že je to věda zabývající se znaky a symboly, jejich teorií a funkcí.

1.2.1 Sémiotika a její předchůdci

Jejich předchůdci byli již ve středověku a považují se za ně zejména filozofové z Řecka, kde to byli stoikové Sokrates, Platon i Aristoteles. Ale za nejvýznamnějšího představitele se považuje Svatý Augustin, který byl také autorem první definice znaku. Ve středověku byla sémiotika rozšířena o rozpracování teorie symbolů. V renesanci byla důležitá kvůli změnám a chápání fyziky, matematiky a chemie a pojetí světa nebo v umění, které přineslo soustředění na znakové vztahy ve výtvarných dílech. Z novověkých filozofů mohu zmínit Johna Locka, který „znovuobjevil“ a uvedl pojem semiotike. V 19. století se věda o sémiotice zkoumala na dvou různých místech a to v Americe a Evropě. V Evropě ji zkoumal Švýcar Ferdinand de Saussure a po něm jeho následník Roland Barthes. V Americe byl zakladatelem Charles Sanders Peirce. Dalším mezníkem byl Sigmund Freud, který vývojem psychoanalýzy vykládal sny jako symbolický jazyk, díky kterému může terapeut pomocí symbolů určit správnou diagnózu. V současnosti se jí zabývá italský spisovatel Umberto Eco nebo v české republice Josef Šlerka.⁶

1.2.2 Ferdinand de Saussure a Charles Sanders Peirce

Švýcarský lingvista Saussure, který formoval evropskou sémiologii (podle jeho pojmenování) na přelomu 19. a 20. století. Mezi jeho významná díla patří kniha vydaná tři roky po jeho smrti *Cours de Linguistique Générale* neboli *Kurz obecné lingvistiky*, kde

⁶ ČERNÝ, Jiří a Holeš Jan. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.

DOUBRAVOVÁ, Jarmila. *Sémiotika v teorii a praxi*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-566-0.

popisuje své rozdělení v této oblasti. Přestože se věnoval spíše jazykovým znakům, jsou jeho poznatky pro vývoj moderní sémiotiky velmi podstatné. Označil jazyk jako systém, který nelze studovat odděleně od ostatních.

Americký logik a filozof Charles Peirce se ve svém díle zabývá spíše tradičnějším pojetím sémiotiky. Jeho dílo je rozsáhlejší. Popisuje ikony, indexy a symboly. Ikona je fyzicky podobná tomu co má představovat. Index je spojován s označeným objektem kauzálně. Například kouř, který předpovídá oheň nebo stopy v písku, podle kterých můžeme označit, o jakého živočicha šlo. A symboly jsou znaky, které spojují objekt konvencí, například zvyk, dohoda nebo ustálené pravidlo. S Peircovou metodou sémiotiky se setkáváme nejčastěji.⁷

⁷ ČERNÝ, Jiří a Holeš Jan. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.

2 Grafické znaky a emotikony

2.1 Původ

Obrazy byly první způsoby, jak komunikovat, například ve starověku byly malby na stěnách. Již před dvaceti tisíci lety se objevily první malby. Postupem vznikaly jednoznačné obrázky neboli piktogramy. Pro piktogramy bylo společné, že jeden symbol označoval jedno slovo nebo dokonce jednu celou větu, myšlenku, moment nebo zážitek. Často se malovaly v jeskyních (př.: Altamira) nebo na hroby významných osob. Sloužily i k jiným účelům, často se používaly k milostným sdělením, zaklínací a magické (čarovné) formule, válečné sdělení nebo politická. Z piktogramů se postupně vyvíjelo pojmové písmo (ideogramy), které už mají hlubší významy. A tak piktogram přestal představovat jen jeden předmět, ale smysl znaku se pojal s kontextem. Za symboly se považují i uzlové značky, barevné značky, vruby do stromů i tetování. Mnoho lidí si to neuvědomuje, ale používáme je i v této době. Dnes, mají obrazové znaky místo v komunikaci, protože nahrazují text tam, kde jsou slova zbytečná, překážkou nebo překračují jazykové bariéry.

O původu emotikon je toho známo velice málo. Patrně nejstarší podoba emotikon jsou jakékoliv výskyty interpunkčních znamének, písmen a číslic psané v textu a tiskovinách. Mezi první patří například ;). Další příklad je z amerického časopisu *Puck* z roku 1881, kde byly obrázky zachycující emoce vytvořeny pomocí znaků kódu ASCII (výtvarné umění pracující s počítačovým textem jako s výtvarným médiem). V roce 1963 se o mimiku lidské tváře pokusil Harvey Ross Ball. Vytvořil grafiku, která měla motivovat a povzbuzovat zaměstnance v pojišťovně v The State Mutual Life Assurance Company of Worcester. Grafika „smiley“ (žluté kolečko s dvěma tečkami jako oči a s půlkruhem místo rtů) byla používána pro prodej nebo propagaci různého zboží označována jako „Have a Happy Day“. Toto označení bylo přidáno v 70. letech 20. století. Američan Scott Fahlman navrhl v roce 1982 používat sekvenci znaků, jako jsou: ☺ a ☹. Odlišný původ mají pouze emotikony z východu. Podrobněji se pojetí emotikon věnovaly Dresnerová a Herringová. Upozorňují na to, že i když symbolizují lidskou tvář, nemusí, vždy vyjadřovat jednu emoci nebo emoce vůbec. Jako příklad uvádějí „smajlíka“ s vystrčeným nebo vypláznutým jazykem :-P, který může symbolizovat škádlení, sarkasmus, flirtování, všechny tyto stavy se pojí s emočními stavy, avšak sami o sobě emotikonami nejsou.

Podle těchto dvou žen emotikony posilují sílu textu, a proto jsou součástí komunikace. Ikony mohou být sestaveny z libovolného počtu znaků (písmena, číslice, interpunkční znaménka nebo speciální symboly) většinou jsou to ale dva až tři. Pokud je počet vyšší než tři, slouží k bližší charakteristice lidské tváře. Zobrazují například vlasy, vousy, klobouk, vyceněné zuby nebo pot. Někdy je emotikona tvořena znakem jen jedním, pak je ale tento znak násoben, aby byl rozlišitelný od jednopísmenných slov. Občas není snadné ikony v textu najít a rozšifrovat.

Emotikon existuje velké množství a vytvářejí se stále nové a nové, proto doposud žádná varianta nebo série nemůže být základní neboli kanonická. Lze je ale rozlišovat podle kulturního prostředí. Východní emotikony, které jsou původem z Japonska a hojně používané ve východní Asii. Na rozdíl od západních se čtou horizontálně, a tak není potřeba otáčet hlavu na stranu, abychom viděli sekvenci očí, nosu a úst. Emotikona vyjadřující radostné pocity a štěstí vypadá takto: ^_^ . Většinou, zcela vypouštějí znak znázorňující nos, ale když už tam je, měli bychom očekávat, že má svůj podstatný význam.⁸

2.1.1 Druhy a použití

Piktogramy

Obrázky, které prezentují určitý objekt, místo nebo koncept. Není potřeba znalost žádného jazyka pro pochopení významu. Jsou jednoznačné a srozumitelné. V piktogramech jsou velmi důležité také barvy, které nesou určitý význam, známý všem uživatelům. Když například vidíme piktogram psa, je nám hned jasné, že se jedná o zvíře psa, který se používá například na informačních značkách. Když je piktogram běžícího člověka v zeleném obdélníku, jedná se o únikový východ. Grafika musí být natolik zřetelná, aby byla všem jasná zpráva, kterou se obrázek snaží vzkázat. Barevným provedením potom můžeme zdůraznit pocit, který se má v člověku při pohledu na piktogram vybavit. Piktogramy se používají ke značení uvnitř budov (toalety, únikový

8

https://www.researchgate.net/publication/265966834_Emotikony_a_lingvistika_Emoticons_and_Linguistics[online]. [cit. 2018-03-20].

východ) a samozřejmě i v přírodě (zákaz stanování, zákaz kouření). Mohou mít informační, příkazující nebo zakazující funkci. Piktogram je základem ideogramů.⁹

Ideogramy

Ideogramy obsahují, jak je z názvu zřejmé ideu, nápad, koncept či myšlenku. Ideogramy vznikaly z piktogramů, ale odlišují se od nich (např. piktogram – noha, ideogram – jít). Oproti piktogramům jsou ideogramy složitější na čtení i psaní. Na jejich základě vzniklo pojmové písmo. Znaky nabývaly významu až s kontextem. Znázorňují zakreslený předmět. Jsou to přímé příklady předmětů či dějů. Některé znaky mají symbolickou hodnotu, např. žezlo značí moc. Ideogramy mohou znázorňovat předmět nebo konkrétní pojmy. Nehodí se však k vyjádření abstraktních pojmů jako syn, láska nebo veliký. Jako příklad, můžeme uvést dopravní značku v červeném kruhu, zde můžeme očekávat nějaký zákaz. Očekáváme to proto, že jsme se naučili dopravní systém, kde různé barvy nebo tvary znamenají rozlišné věci. Kdybychom tento jazyk neznali, nemohli bychom dobře ideogramům rozumět.

Znaky

Vizuální znak, značka nebo znamení, která odkazuje na konvenční a tradiční význam. Například, že € je symbol pro euro, dopravní značka znamená zákaz nebo příkaz nebo tradiční symboly pro jednotlivá znamení zvěrokruhu. Had může být symbolem zla nebo lebka symbolem smrti. Hlubším významem symbolů se zabývá výše zmíněná sémiotika. Mezi nejznámější znaky patří například hexagram, což je Šalamounovo znamení (znak mystické stavby a velkého světa, oheň a voda nebo židovství). Trojúhelník – směřující nahoru (plamen, muž), dolů (žena, déšť). Triskel znázorňuje nesmrtelnost nebo koloběh. Kříž znamená smrt nebo naopak věčný život, vítězství, radost a vykoupení. Trigueta je svatá trojice a kruh sjednocení. Ichtys je tajný symbol křesťanů a znázorňuje plodnost. Pentagram symbolizuje spojení čtyř živlů s pátým elementem, symbol člověka, zrození, stárnutí a smrt.

⁹ <https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktogram> [online]. [cit. 2018-02-21].

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Symbol> [online]. 2017 [cit. 2018-04-21].

Emotikony

Tyto ikony nám slouží především k vyjádření pocitů. Vznikali postupem s vývojem komunikace v elektronické podobě. Jinak se jim také říká smajlíci podle anglického názvu „smile“, což znamená úsměv. Na sociálních sítích se hojně vyskytují především v komentářích nebo zprávách mezi uživateli.

Příklad nejčastěji používaných emotikon a jejich význam:

^_^ (° °) (^_^)/ (^O^)/ (^o^)/ (≧▽≦)/ (^o^) J (◡ ◡) ^ω^ -radost, štěstí

(>_<) (>_<)> -starosti

(^_^); (-_-) (~::~) (◡ ◡); ^^; ^_^; (#.^#)- nervozita, ostych, rozpaky

(^_-) (^_-)-★- mrkání

((+_+)) (+o+) (° °) (° -°) (° .°) (° _° >)- zmatení

('_') (/_;) (T_T) (;_); (;_); (;O); (;_); (ToT) ;n; ;; Q.Q T.T -smutek, pláč

(=_=)- únava

(-_-)-zzz ospalost, spánek

[*-*]- láska, zamilovanost

8[>_<]8 -zlost, vztek, naštvaní

Další z kritérií pro rozdělení je jejich význam. Pokud budeme uvažovat na základě emocí, dají se rozdělit na pozitivní a negativní. Potom je i třetí skupina, kde jsou zahrnuty emotikony, které nejdou striktně přiřadit do negativních nebo pozitivních a nazývá se neutrální či ostatní. Klasifikují se také do specifických složek, jako jsou konkrétní lidé, například Santa nebo upír. Dále jde o zvířata, rostliny, jídlo nebo věci všeobecně. Z vizuálního hlediska je dělíme na znaky typografické, grafické emotikony a verbální (kde se jedná o slovní zachycení například „Happy Smiley“).

Výzkum emotikon provádějí různé vědní obory. Z oborů nelingvistických se jedná zejména o psychologii zabývající se symboly zprostředkovávající emoce pisatele (př.: Baumlová, 2006), dále je to pedagogika a didaktika zaměřena na výuku cizích jazyků (př.: Azuma, 2008). Z lingvistických oborů, které se podílejí na výzkumu emotikon to jsou například kognitivní lingvistika, neurolingvistika, pragmalingvistika nebo

sociolingvistika. Dalším rozšířeným výzkumem je ganderová studie zabývající se rozdíly mezi pohlavím (př.: Wolf Alecia, 2000).

Někdo emotikony vkládá i do oficiálních dopisů a někdo ani neví, že ve svém telefonu má na ikonky speciální nabídku. Vědci tvrdí, že většina lidí je někde uprostřed těchto dvou extrémů. Někdy se ale stává, že smajlíky špatně pochopíme. Například obyčejná ikonka definovaná jako „rozšklebený obličej s culíci se očima, má více než jedenáct různých podob. V kódování všech značek (např. Apple, Samsung, HTC atd.) totiž pokaždé vypadají jinak.“¹⁰ Proto zdánlivě neškodná zpráva může vyznít každému uživateli zcela jiným způsobem. A jak je možné, že pouhý znak obličeje dokáže takto ovlivnit tón konverzace? Podle britského výzkumu je vysvětlení naprosto logické. Lidé si totiž představují za komunikací konkrétní tvář člověka, přestože nejde vidět. Emotikony nám umožňují lépe rozpoznat emocionální stav komunikujícího, který je někdy v elektronické podobě těžké rozluštit. Netýká se to ovšem pouze obličejových emoji, ale jde o kompletní sady znaků (tleskající ruce, kytky, svíčky, atd.), které většina dnešních smartphonů a dalších zařízení nabízí.

¹⁰ <http://www.forbes.cz/pouzivate-radi-smajliky-tak-pozor-aby-je-vasi-pratele-pochopili/>[online]. [cit. 2018-03-02].

3 Kniha

3.1 Kniha v začátcích

První formy knih, sestaveny z několika k sobě připevněných listů nebo destiček jsou známy již ze starověkého Říma z doby před dvěma tisíci lety. A mají za sebou dlouholetý vývoj. Jsou dochované například kodexy s dřevěnými tabulkami, voskovými destičkami nebo kodexy koptského původu. Nejprve se k výrobě používal papyrus, později pergamen. Knihy byly psány ručně, vázány v tvrdých deskách a potahované kůží. Často byly na knihy připevňovány přezky, aby kniha zůstala zavřená. Stávalo se, že i když byla kniha velmi objemná, samovolně se otevírala. K ochraně před jejich poničením sloužily velké kovové ozdobné cvočky. Takto zhotovované knihy vydržely v dobrém stavu. Knihtisk vynalezl Johann Guttenberg v roce 1450. S tím ale přišla i určitá úskalí, protože vznikala obrovský nárůst knižní produkce a tím byl vyvíjen tlak na knihaře, aby pracovali rychleji. To vedlo ke zhoršení kvality. Chtěli je vyrábět knihy vypadající kvalitně, avšak rychle a levně. Proto s této doby je dochováno méně ukázek. Knižní malby neboli iluminace, které dříve plnily pouze dekorativní, nebo reprezentativní funkci začíná posilovat svůj význam. A tak v renesanci se knihy povýšily do roviny estetické a tím byly Krásné knihy.

Ve 20. století se formovaly názory na umění a stejně tak na moderní knihu. Za vývojem stojí především secese, která velmi dbá na vnější formu a dekoraci. Postupně převládají zásady Williama Morrisa, který propojoval knižní úpravu s formální stránkou knihy, až vznikl harmonický celek. Další styly, které nějakým způsobem ovlivnily českou výrobu knih, jsou symbolismus a dekadence. Produkci ovlivnil i kubismus svým lomeným stylem, který se odpoutává od ladných křivek secese a vzhled se tak stává stylizovaný a geometrizovaný. Umělci, kteří takto tvořili, jsou například Emil Filla, Josef Čapek, Vincent Beneš a další. Avantgarda přibližuje knihu svému čtenáři a jako cíl považuje účelnost. Zde se nejvíce knižní úpravou zabýval Karel Teige.

3.1 Autorská kniha

Toto označení je u nás poměrně krátkou dobu a je to vlastně dílo nebo kniha, která je celá tvořená jedním umělcem či autorem. Daný umělec se tedy dá považovat za spisovatele, ilustrátora, grafika, vydavatele i distributora své knihy. Autorská kniha je rovnocenným

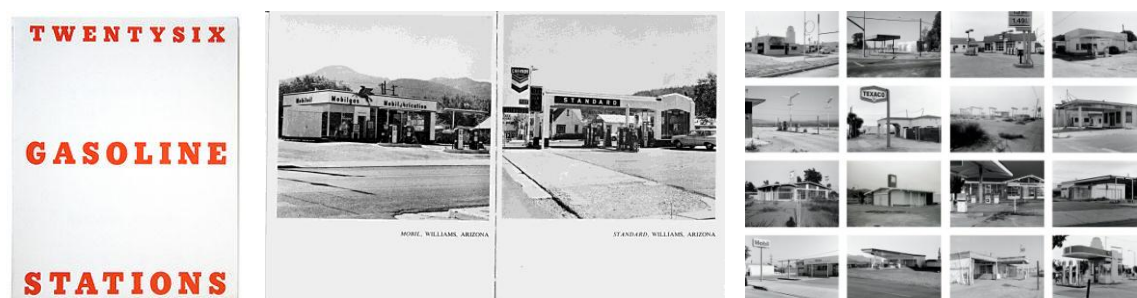
uměleckým dílem v porovnání s ostatními uměleckými obory. Může být zhotoven jen jeden nebo stovky exemplářů. Jsou zde používány i různé materiály například kámen, kov, dřevo, textil, sklo a další. Autorská kniha nabízí a umožňuje nové možnosti vnímání a hlubší spojení s knihou. Autor má možnost vložit do knihy svůj osobní styl, design a tím ji zcela odlišit od běžných stereotypů nebo konvencí. Svou intermediální povahou vychází také z období dadaismu, surrealismu, pop-artu nebo minimalistického umění. Je zde velká touha po demokratizaci umění. Představiteli mohou být na počátku šedesátých let 20. století Edward Ruscha, Lawrence Weiner, Sol LeWitt, Robert Rauschenberg a další. V roce 1962 vytvořil Edward Ruscha dílo *Twentysix Gasoline Stations* a je považován za základní model autorské knihy. Jedná se o malou knížku, která obsahuje dvacet šest černobílých fotografií benzinových pump na cestě z jednoho amerického města do druhého. Nesnaží se o exkluzivitu, ale chce být originálním uměleckým dílem. V České republice mezi předchůdce autorské knihy patří Milan Knížák, Ladislav Novák a Jiří Kolář. Přístupy k tvorbě jsou velmi rozmanité, Milan Knížák vytváří sérii betonových knih, Jiří Valoch minimalistické konceptuální knihy, Jiří Hynek Kocman tvoří své chromatografické knihy.

3.1.1 Edward Ruscha

Narodil se v roce 1937 v Nebrasce. Jeho Benzinové stanice Twentysix byly poprvé vydány v roce 1963 ve 400 výtiscích. Umělec podrobně dohlížel na návrh a tisk knihy. V rozhovoru v roce 1973 řekl: *"Vždycky jsem chtěl udělat nějakou knihu. Když jsem byl v Oklahomě, dostal jsem v noci "brainstorming", abych udělal tuto malou knihu, nazvanou Benzinová stanice Twentysix. Věděl jsem titul. Věděl jsem, že to budou fotografie šedesáti benzinových stanic."*¹¹

¹¹ [Http://www.tate.org.uk/about/projects/transforming-artist-books/summaries/edward-ruscha-twentysix-gasoline-stations-1963](http://www.tate.org.uk/about/projects/transforming-artist-books/summaries/edward-ruscha-twentysix-gasoline-stations-1963) [online]. 2017 [cit. 2018-04-21].

Obr.9



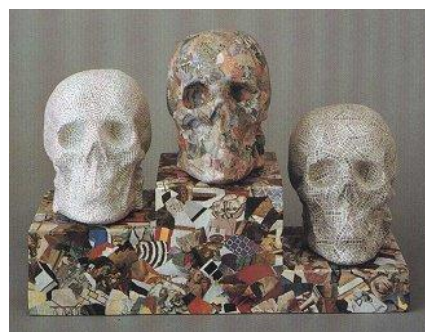
3.1.2 Jiří Kolář

Narozen 24.zář 1914 v Protivíně a zemřel 1.srpna 2002 v Praze. „Byl básník, autor experimentální a vizuální poezie, dramatik, překladatel, sběratel umění a mecenáš samizdatové literatury a mladých umělců. Je jedním z nejvýznamnějších českých výtvarníků a autorem mnoha originálních výtvarných technik.“¹²Napsal například knihy Dny v roce a Roky v dnech. „Kolář-výtvarník kombinoval časopisecké, novinové či kalendářové výstřižky; stejně jako hravým způsobem rozvrátil řeč, rozvrátil nyní i obraz, aby odhalil, co jej vytváří.“¹³

Obr. 12 Kolář- dílo



Obr.13Kolář-dílo



¹² https://cs.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Kol%C3%A1%C5%99 [online]. [cit. 2018-04-21].

¹³ <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1016622-make-it-new-pred-sto-lety-se-narodil-dvoji-umelec-jiri-kolar>. https://cs.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Kol%C3%A1%C5%99[online]. [cit. 2018-04-21].

Mezi knihy, které se mi líbí a byly mi tak inspirací patří například kniha od Kataríny Goliášové Křištofově-Spirála- jedná se o autorskou knihu s interpretacemi textu od Paula Klee. Líbí se mi její jednoduchost a lehkost. Knihou lze listovat oběma směry.

Další kniha, která mě zaujala svým originálním nápadem, byla od Kateřiny Hikadové s názvem Čajové krajiny. Zde autorka namáčela papíry do čajů, které pila a na papíře tak vznikaly mapy podobné krajinám. Je to jednoduché a přitom tak elegantní zpracování. Od té samé autorky považuji za velmi povedenou knihu, která nese název Diverzita I-III. Já mám velmi ráda Japonsko a tak mi tato kniha hned padla do oka, skládá se totiž ze složených jestřábů na způsob japonského origami. Přenesla lomy papíru do grafické podoby a tím vznikaly rozdíly připomínající biodiverzitu.

Kniha od Šimona Chloupka s názvem Prolínání II (Holbein a Ingres). Na stránkách knihy jsou střídány reprodukce portrétů, celá kniha má drátěnou spirálovou vazbu, na základě toho jsem ji zvolila i na mou autorskou knihu.

V neposlední řadě jako příklad uvádím knihu od Lenky Vomelové a její Vzpomínku na bílou. Zde se autorka věnuje především fotografii. Fotila věci, které byly původně bílé, avšak časem a opotřebením tuto vlastnost ztratily. U této knihy se mi především líbí čistota provedení a použití jedné fotografie na jednu stránku. Tento styl aplikuji i do své knihy.¹⁴

37.-41. Obr.: Fotografie s knihy



¹⁴ RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

4 Typografie

Přestože v praktické části této bakalářské práce je textu použito jen málo, i tak jsem se sem rozhodla typografii zařadit a objasnit základní principy. Je to nauka o správném používání písma, pro snazší čtení a její charakter ovlivňuje emoce, s typografií je spojená i sazba, která zpracovává text v sázecím programu což je například InDesign. Její historie sahá opravdu daleko. Při jejím vývoji rozlišujeme dvě zásadní období a těmi jsou období předhistorické, kdy vznikali předchůdci písma jako kresby, piktogramy a ideogramy. Dále pak historické období, kde vznikali kreslená, ručně psaná nebo jinak utvářená písma. Základem dnešní typografie byly hlavně dvě z nich, a to Babylonské a Egyptské.

Vývoj písma je velice rozsáhlý, a proto bylo potřeba písmo nějakým způsobem třídit. Latinková písma se nejčastěji třídí podle Mezinárodní typografické asociace (ATYPI). Tato klasifikace ale nevyhovuje všem obyvatelům, kvůli národním odlišnostem. V České republice se používá klasifikace typografa Jana Solpery. Která především bere ohled na chronologický vývoj, ale hlavně na kresebné prvky.

Základní rozdělení klasifikace ATYPI a Jana Solpery: „*ATYPI- Renesanční antikva, barokní antikva, klasická antikva, tučná antikva, egyptienka, bezserifová písma, skripty (imitující ručně psaná písma), zdobená písma, lomená písma, nelatinková písma (řecká, azbuka, arabská, hebrejská). Klasifikace Solpery- Renesanční antikva, barokní antikva, klasická antikva, tučná antikva, egyptienka, bezserifová písma, skripty (imitující ručně psaná písma), zdobená písma, lomená písma, nelatinková písma (řecká, azbuka, arabská, hebrejská).*“¹⁵

K základním pravidlům typografie patří nekombinovat v jednom dokumentu příliš mnoho fontů písem, stačí používání dvou. Pokud potřebujeme část textu odlišit, lepší je používání řezů písma (ale také ne moc časté). Pokud se rozhodujeme mezi patkovým a bezpatkovým druhem písma, platí, že při krátkém textu je vhodnější použití bezpatkového písma jako třeba Arial, a naopak při tvorbě delšího odstavce se používá patkové písmo například Times New Roman. Text při pohledu z dálky by se měl slít do jedné šedé plochy. Ke zlepšení čitelnosti a ovlivnění prostoru nám pomůže KERNING neboli prostrkávání. Při sazbě se dělá mnoho chyb. Nejčastější je zaměňování spojovníku

¹⁵ <https://www.atlantic.cz/typografie/> [online]. [cit. 2018-03-25].

a pomlčky nebo používání tečky při psaní časových údajů. Za slovem viz, fax a e-mail se nepíše tečka, protože se nejedná o zkratku. Telefonní čísla se rozdělují do trojčíslí, nižší hodnoty čísel by se měli psát slovem a data se píše s mezerami: 14. 11. 1994. Jak je výše uvedeno, hodiny se zapisují s tečkou, nikoli s dvojtečkou. Použitím apostrofu se nahrazuje písmeno a přiřazuje se bez mezery těsně ke slovu. Pravidla pro dělení slov jsou, že na konci řádku nesmí zůstat jedno písmeno, na další řádek se nesmí přenést pouze dvě písmena, slova nedělíme, pokud rozdělením vznikne vulgarismus a zásadně nedělíme číslovky, titul od jména nebo zkratku křestního jména od příjmení.

Akcidenční sazba je sazba především v akcidenčních tiskovinách (vizitky, plakáty, letáky). Při tvorbě vycházíme s textu, ten rozdělíme na hlavní sdělení a ostatní. Těžiště je optický střed stránky a zde je nejvhodnější text umístit, protože je to místo kam směřuje lidské oko jako první při pohledu na formát. Není totožný s vypočítaným matematickým středem. Pokud sazbu na papír špatně umístíme, bude pocit jako je „mimo těžiště, padá nebo ulétává“. Poměr kratší a delší strany formátu se nazývá zlatý řez a používá se pro stanovení poměru výšky a šířky sazby.¹⁶

¹⁶ Zápisky ze střední školy

5 Psychologie barev

Barvy působí na naše rozhodování a na naše emoce. Jsou tedy velmi důležité pro celkové vnímání a jeden ze stěžejních faktorů loga, symbolu, piktogramu nebo webové stránky. Určují, jak na značku uživatel pohlíží. Již mnoho vědců, zkoumalo účinky barvy na naši psychiku. Na každého však barvy působí jinak, je to velmi subjektivní. Johannes Itten dokázal, že každý člověk má svou oblíbenou barvu. Teorii, proč dáváme určité barvě přednost, zkoumal Dieter Schempp. Uvádí dva důvody, tím prvním a častějším je, že si něco kompenzujeme a druhý je, že odráží náš stav. Souvisí ale i s prostředím a kulturou, ve které žijeme.

Výběr barev má na zákazníka psychologické účinky. Žlutá evokuje hravost, červená v sobě skrývá akci, zelená je harmonická, modrá pak klidná a chladná, šedá a bílá jsou barvy neutrální. Je potřeba také věnovat pozornost barevným kombinacím, aby barvoslepí lidé neměli se čtením problém.

5.1 Symbolika barev

Barva je zrakový vjem. Jde o elektromagnetické vlny, které dopadají skrz čočku na sítnici a mění se na barvy, tak jak je vnímáme. V našem oku se nacházejí tři receptory tzv. čípkky. Jeden z nich je nejcitlivější na světlo, které vnímáme jako červené, další složka reaguje na modrou a další na zelenou. Za pomoci těchto tří složek můžeme vidět všechny barvy spektra. Tento model zobrazení se nazývá RGB (červená- red, zelená- green, modrá- blue). Jiný model, používaný pro tisk se nazývá CMYK (cyan, magenta, yellow a key color- černá).

Symbolika barev, ani v dané kultuře nebyla nikdy zcela jednoznačná. Za dlouhou dobu nabyla každá barva v člověku, bez ohledu na kulturu, různorodých významů. Není tím, co vidíme, ale tím co o ní vědomě nebo podvědomě víme.

Zlatá barva je sice kovem a ne barvou, ale v symbolice barev zejména v křesťanské a buddhistické kultuře hraje významnou roli. Je například symbolem nejvyššího božstva, představuje slunce, život, nesmrtelnost a v astrologické symbolice je připisována znamení Lva. Nejstarší použití zlata je vidět v ranně křesťanských byzantských mozaikách, dále v knižní malbě nebo u rakouského malíře Gustava Klimta.

Purpurová barva- V antice byla symbolem panovnické moci, v křesťanství hrála důležitou roli, například do ní byl oděn velekněz ze Starého zákona. Je spojována s představou spravedlnosti, je vznešená, důstojná a povzbudivá. V astrologii je barva spojována s Jupiterem.

Modrá barva- Symbolizovala božství a moc. V Číně označuje nesmrtelnost. Byla to barva připisována bohyni Afrodíté. Pro Vasilije Kandinského a zakladatele skupiny Modrý jezdec byla „*typickou barvou nebe. Barvou, která vybízí člověka k cestě do nekonečna, a která vyvolává touhu po čistotě a spirituálních hodnotách.*“¹⁷ Je to barva vody, nebe, vzduchu, je spojována s uspokojením, rovnováhou nebo souladem. Zlepšuje vnímání, uklidňuje a zlepšuje intuici. Astrologicky je přiřazována Neptunu neboli Rybám. Je nejoblíbenější barvou pro cca 45% lidí a jenom 1 až 2 % ji nemá rádo. Dávají jí přednost citliví introverti toužící po lásce a naopak ji nemají rádi lidé, kteří mají strach z vlastního nitra.

Červená barva- Pro Egypťany znamenala krev a život, ale současně byla v umění tabu. Protože západ slunce předznamenával příchod démonické noci a zmizení slunečního božstva. U lidí je symbolika této barvy podmíněná krví a ohněm. V antice je s ní spojován bůh Árés. V astrologii označuje rudou planetu Mars nebo také Berana. Zosobňuje prudkost, fyzickou sílu, dynamiku, agresivitu, sexualitu, spontánnost nebo vášně. Vyhledávají ji cílevědomí, energičtí a tvořiví lidé. Psychologicky vzato je červená „*sexy*“, zřejmě kvůli asociaci ženských červených rtů. Avšak jen 12% lidí ji má rádo.

Zelená barva- Tuto barvu si spojujeme s přírodou, růstem a každoročním obnovením přírody. Dále znamená naději, svěžest, mládí, je ale také asociací zlých bytostí nebo duchů. Z astrologického hlediska je přiřazována Venuši či Býku. Zelená byla také barvou lásky, jako příklad lze uvést obrazy malíře van Eycka (svatba Arnolfiniů) nebo Brueghela (Tanec rolníků).

Žlutá barva- V křesťanské ikonografii jsou jí připisovány především negativní vlastnosti. V souvislosti s lidským tělem jsou označením závidivosti a žárlivosti sídlícími v žlučníku. Také symbolizuje síru spojenou s peklem, smrt, povrchnost, na druhou stranu se

¹⁷ <http://ografologii.blogspot.cz/2008/12/symbolika-barev-v-umeni.html> [online]. [cit. 2018-03-20].

můžeme setkat s přiřazením k veselosti, uvolnění nebo povzbuzení. K osvobození od jejích negativních vlastností jí pomohl malíř Vincent Van Gogh. Je to nejcitlivější barva.

Černá a bílá barva- Tvoří základní rozdělení světla a tmy. Bílá ve smyslu světla má pozitivní a černá ve smyslu tmy má negativní účinek. Jako příklad je symbol Jing a Jang, který je podle taoistické filozofie základem celého kosmu. Bílá symbolizuje čistotu jak tělesnou tak i duchovní. Také je považována za barvu posvátnou, náboženskou, prostou a jednoduchou. Je to barva panenství, nevinnosti a čistoty. V astrologii odpovídá Luně a znamení Raka. Černá byla v Egyptě nejkrásnější barvou, protože představovala úrodné bahno a humus Nilu. Představovala bohatství nebo znovuzrození. Také je symbolem noci, smutku, zániku, vzdoru, protestu a smrti. Černá ve spojení s červenou, odpovídá astrologické symbolice Pluta, tzn. znamení Štíra. A tato kombinace je sexuální, vášnivá, nevědomě instinktivní, touha přežít i zabít, manipulace nebo nátlak. Toto spojení je v podstatě „základní instinkt“, nebo dva základní pudy, život a smrt.

Tyrkysová barva- vzbuzuje dojem chladu, třpytivosti, ledu, krystaličnosti a dálky.

Oranžová barva- Vstupuje do dějin Evropy relativně pozdě. Působí dojmem vitality, mládí, kreativity, vřelosti, přátelskosti, odvahy, radosti a optimismu. Je to barva roucha buddhistických mnichů a podle ezoterických tradic je oranžová vnitřní barvou vody.

II PRAKTICKÁ ČÁST

6 Volba tématu a inspirace

Tato bakalářská práce se zabývá především ikonami a emotikonami, které se běžně vyskytují v sociálních sítích a nahrazují běžnou komunikaci, protože nahrazují slova. V dnešním světě je to zcela běžné. A řekla jsem si, že bych si ráda vytvořila vlastní sérii ikon, které se budou moci využít v běžném rozhovoru mezi uživateli ve virtuální komunikaci. I já jsem uživatelem různých aplikací, kde je možnost tyto ikony použít, a to mi bylo velkou inspirací. Je to například facebook, zde je opravdu velký výběr z emoji, gifů nebo samolepek a každá z nich představuje různý výraz, náladu nebo situaci. A to uživateli umožňuje lepší vyjádření pocitů pro svůj komunikující protějšek. Instagram, kde máte možnost lépe popsat své příspěvky a tak doplnit své takzvané „hashtegy“ o motivující obrázky. Dále je tu s těch oblíbených a více známých aplikací Snapchat, Twiter, Skype, Viber a mnoho dalších. Díky inspiraci s těchto aplikací jsem začala navrhovat vlastní ikony z různých oblastí, jako jsou jednoduché piktogramy postav pro rychlé vyjádření děje, emotikony různých nálad a pocitů, zvířata nebo věci, které se objevují v mém okolí a hodně se používají v komunikacích. Snažila jsem se i o vytváření ikon, které jsem například v aplikaci chtěla použít, ale obrázek daného slova v ní nebyl. Návrhy vycházeli z předloh fotografických nebo předmětů vyskytujících se v mém bezprostředním okolí, které jsem zjednodušovala a sytližovala až do vytvoření konečné možné ikony k použití.

Další inspirací mi byl animovaný film *V hlavě*, který popisuje dvanáctiletou Riley, která se přestěhovala ze svého milovaného rodného města do jiného, kvůli otcově pracovní příležitosti a je tak ovládána svými emocemi. Je zde hezky vystižena ikona vzteku, nechuti, radosti, smutku a strachu. Tyto pocity jsou ve filmu v podobě jakýchsi postaviček, které jsou v každém člověku. Další film, který mi byl inspirací je například *Emoji ve filmu*, kde je vykreslen příběh emotikon v mobilním zařízení.

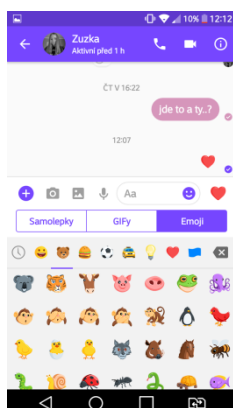
V neposlední řadě jsem se inspirovala knihami s grafickou tvorbou nebo návrhy jiných lidí sdílené na webové stránce pinterestu nebo instagramu.

Facebook

Slouží ke komunikaci mezi uživateli, ke sdílení multimediálních dat, ke tvorbě sociálních sítí nebo k udržování vztahů a zábavy. Je jednou z největších společenských sítí na světě, a proto je přeložen do osmdesáti čtyř jazyků. K Facebooku byla vytvořena samostatná aplikace Messenger, která slouží k chatování. Tento server založil mladý student



Obr.14-17 Facebook



Obr. 18 Messenger



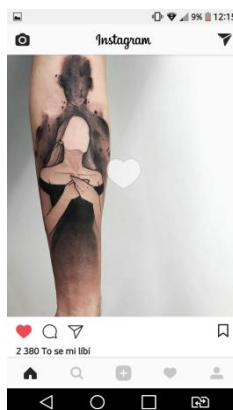
Harvardovy Univerzity Mark Zuckerberg. Původně tato stránka sloužila pouze pro studenty Havardovy Univerzity po té se postupně začala rozšiřovat. Po založení se Mark dostal do sporu s Tylerem a Cameronem Winklevoss, že jim nápad na tuto sociální síť ukradl. V roce 2014 koupila společnost Facebook svého konkurenta aplikaci WhatsApp. Chtěla koupit i Snapchat, ale ta se koupit nenechala.

Aplikace Facebook dále umožňuje sdílet své fotografie, videa, informuje o různých událostech v okolí nebo sám uživatel může informovat ostatní o jeho stavu pomocí statusu. Uživatel si sám určuje, koho v této sociální síti přidá do svého seznamu přátel a sám si nastavuje, kdo vidí jeho zveřejňovaný obsah.

Instagram

Instagram byl uveden na trh v roce 2010 a jeho zakladatelé jsou Kevin Systrom a Mike Krieger. V roce 2012 ho také odkoupil Facebook. Aplikace umožňuje sdílení fotografií čtvercového formátu. Text je zde zastoupen minimálně, jen v popiscích pomocí hashtagů, díky kterým mohou ostatní uživatelé vyhledávat příspěvky ostatních. Uživatel má možnost si zvolit, koho bude sledovat a sám být sledován ostatními uživateli. Účet může

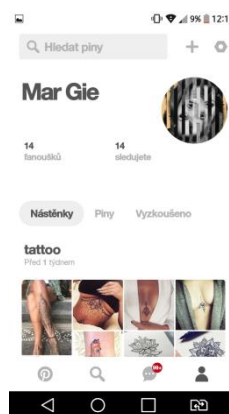
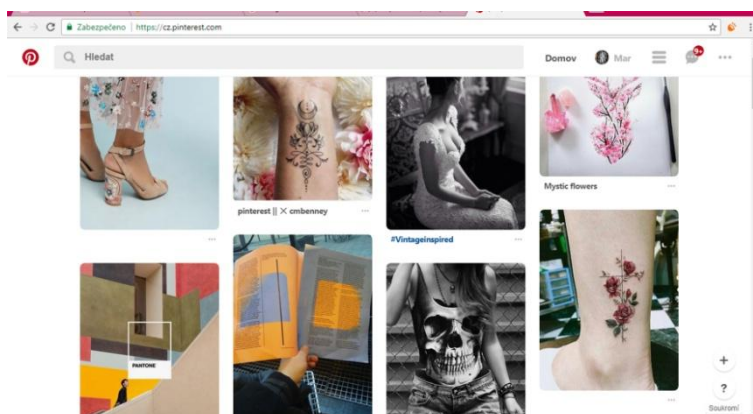
být soukromý nebo veřejný to znamená, že u soukromého musí schvalovat žádosti o jeho sledování. I zde je zastoupena řada ikon nebo emotikon.



Obr.19-21 Instagram

Pinterest

Vývoj tohoto serveru začal v roce 2009 a spuštěn byl v roce 2010. Vývojáři jsou Evan Sharp, Ben Silberman a Paul Sciarra. Název je složen ze dvou anglických slov a těmi jsou *pin* (špendlík) a *interest* (zájem). Uživatel si tedy vytváří nástěnky, které si sám pojmenovává a ukládá do nich fotografie, příspěvky uživatelů, které ho zajímají. Například pro inspiraci. Text se zde objevuje jen v poznámkách u jednotlivých příspěvků a v názvech. Obrázky může přidávat i uživatel sám. Příspěvky mohou odkazovat na zajímavé webové stránky nebo články. Na své si zde přijdou maminky, grafičtí designéři, sportovci, milovníci módy nebo sportu.



Obr. 22-24 Pinterest

Pro mě jsou tyto tři aplikace nejoblíbenější a také je nejvíce používám a hledám zde inspiraci.

Co se týče oblíbenosti, tak na prvním místě je stále Facebook s počtem uživatelů 4 800 000. S toho žen je 2,5 milionu a mužů je o 200 000 méně. Věkové rozhraní je zhruba od 13 do 65+ let.

Z hlediska vzdělání by to bylo 1,1 milionů středoškoláků a stejný počet vysokoškoláků, zbytek nemá své vzdělání vyplněno.

Na druhém místě se nachází YouTube, a to v těsném závěsu, protože k pokoření Facebooku mu chybí pouhých padesát tisíc uživatelů. Je tedy jen otázkou času, kdy se vyhoupne na první příčku. V České republice má větší potenciál na růst a rozvoj než Facebook, který pomalu stagnuje.

Třetí místo zaujímá velmi progresivní sociální síť poslední doby a tou je Instagram. V České republice má 1,5 milionů uživatelů a ve světě až 650 milionů a z toho 120 milionů přibylo za poslední půlrok. Stejně jako na Facebooku je zde převaha žen. Jejich zastoupení činí 780 000 a mužů o 130 000 méně. Instagram má suverénně nejvíce uživatelů v Praze.

Profesní síť LinkedIn je na čtvrté pozici. Má 1 300 000 uživatelů v České republice. Zde je převaha mužů. Jedná se o diskutující profesionály, kteří se baví o svých profesních zájmech.

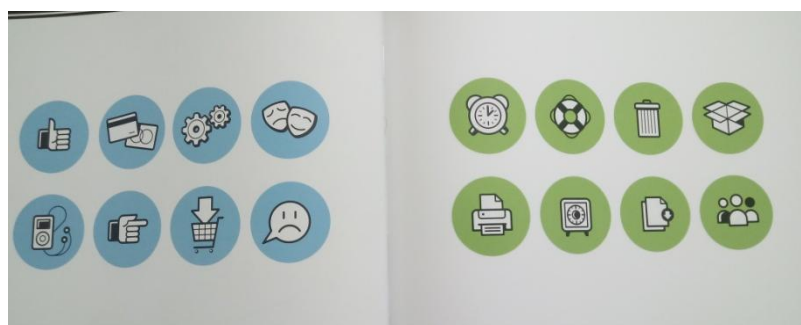
Twitter a Snapchat se dělí o pátou pozici. Twitter je sociální síť a poskytovatel mikrologů, kde má uživatel možnost posílat a číst příspěvky zaslané jinými uživateli. Snapchat spočívá v posílání fotek. Oba mají zhruba stejné množství uživatelů a to je 400 000.

Na další pozici je Pinterest a Tinder. Pinterest má cca 200 000 uživatelů a Tinder je online seznamka, která automaticky vyhledává lidi ve vašem okolí. Pracuje na principu GPS a má také kolem 200 tisíc uživatelů v české republice.

Podobné ztvárnění piktogramů a symbolů jsem našla například v knize Ikony, piktogramy, symboly 1000. Nebo na internetu.



Obr. 25-34 Podobné publikace



© Can Stock Photo - csp42341134






7 Příprava a postup

Prvním krokem k zahájení praktické části bakalářské práce, byla nastudovanost zvoleného tématu. Zběžná teorie, počátky vzniku vizuální komunikace jako náhrada písma, co tomu předcházelo nebo významné osobnosti, které napomohli ke vzniku. Dále se v teoretické části pojednává o rozdílech různých grafických znaků jako je piktogram, ideogram nebo emotikona. Původ knihy a autorské knihy, typografie nebo psychologie barev. Způsob použití ikon a seznámení se s aplikacemi, ve kterých se obrazové symboly nejvíce používají. Oblíbenost sociálních sítí a uživatelské používání ikon jsou také důležitou součástí této práce. Následovala rešerše v oblasti vizuálních komunikací a zvolení inspiračních zdrojů. Na základě inspirace a vlastní fantazie či kreativity započalo navrhování vlastních obrazů.

Vytváření vznikalo z již existujících předloh, které jsou v nabídce každého smartpohonu, na základě věcí vyskytující se kolem mě nebo věci, jež jsem já, jakožto uživatel aplikací chtěla použít, ale v nabídce nebyly k nalezení. Tak tedy postupně vnikaly série z různých okruhů, konkrétněji pěti okruhů. Po ručně zpracovaných návrzích na papíře, došla na řadu realizace jednotlivých ikon v grafických programech na počítači. Především se jedná o Adobe programy, jako jsou Illustrator, kde z kresby, pomocí křivek vzniká vektorový obraz. Dalším je Photoshop, který pomáhá se zpracováním a úpravou fotografií vhodných k vložení do autorské knihy, která je výchozí praktickou částí této bakalářské práce. V neposlední řadě do programů, které používám, patří Adobe InDesign, který se stará o celkový konečný vzhled knihy. Po vytištění jednotlivých stran dokumentu nastupuje konečný proces a tím je celkové zpracování. Jako vazbu této knihy jsem zvolila kroužkovou drátěnou.

7.1 Realizace

Ještě před započítím návrhů a skic jsem si určila okruhy, ze kterých budou ikony vycházet. Nakonec jsem zvolila pět okruhů- jednoduché postavy, jídlo, všeobecné věci, emoji (smajlíci) a zvěrokruh. Těchto pět skupin se běžně vyskytují v komunikačních chatech, téměř ve všech zmíněných sociálních sítích nebo slouží jako upozornění, výstrahy atd. Dále jsem si pro těchto pět vybraných okruhů vybrala barvy- pro rozlišení, přehlednost a jednoduchost.

	C:0 M:65 Y:100 K:0 Pro jednoduché postavy		C:60 M:0 Y:100 K:0 Pro zvěrokruh
	C:40 M:100 Y:0 K:0 Pro všeobecné věci		
	C:0 M:100 Y:100 K:0 Pro jídlo		
	C:100 M:60 Y:0 K:0 Pro emotikony		

Vše se skládalo s těchto pěti barev plus jejich odstíny. Jen u příkladů použití jsem použila i jiné barvy pro představu. Zvolení těchto barev má i svá opodstatnění oranžová barva pro jednoduché postavy je zvolená, protože tato barva vstupuje do dějin později a tak značí něco nového, moderního, a sice jednoduchého. Je barvou kreativity a pozitivního naladění. Červená barva pro jídlo. Je to barva prudkosti a dynamiky a tím jsem chtěla podtrhnout i svůj osobní pocit, že jídlo je prostě vášeň. Fialová barva značí povzbuzení, v antice byla přiřazována k moci a je to moje jedna s nejoblíbenějších barev, proto jsem ji

zvolila pro běžně používané věci. Modrá barva je připisována čistotě, klidu a je nejoblíbenější barvou pro 45 % lidí a jen 1 nebo 2 % ji nemá rádo. Zvolila jsem ji tedy pro oblíbené a používané emotikony neboli smajlíky. Poslední barvu, kterou jsem použila, je barva zelená. Tuto barvu si samu o sobě spojujeme s přírodou, znovuzrozením, mladím a láskou, nemohla jsem tedy jinak, než ji použít na ikony zvěrokruhu.

Následovalo navrhování a skicování.

Obr. 35-36 Skicování



Když jsem měla zhruba naskicované všechny podklady, pustila jsem se do vytváření ve vektoru.

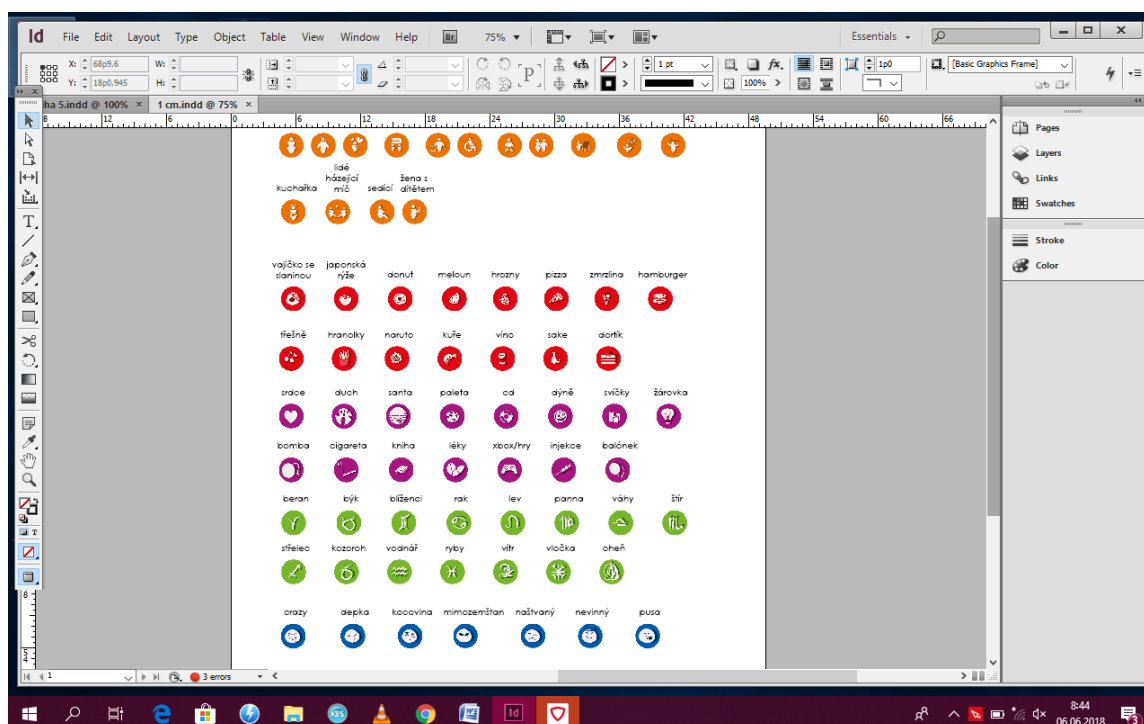


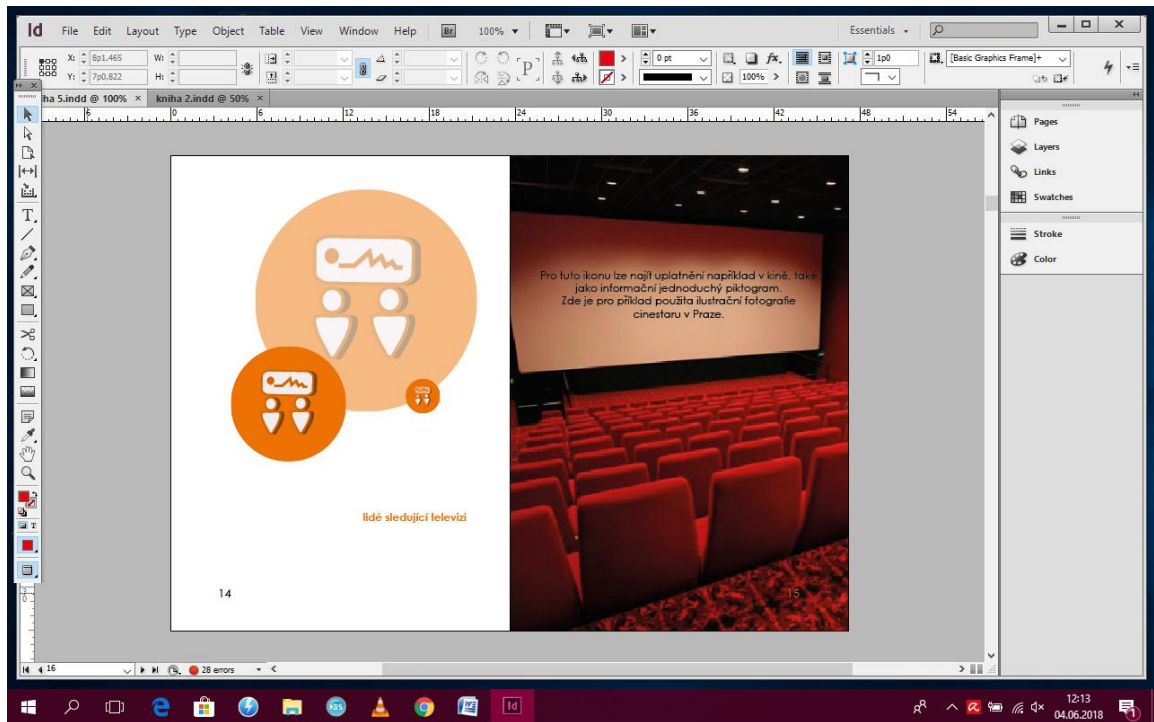
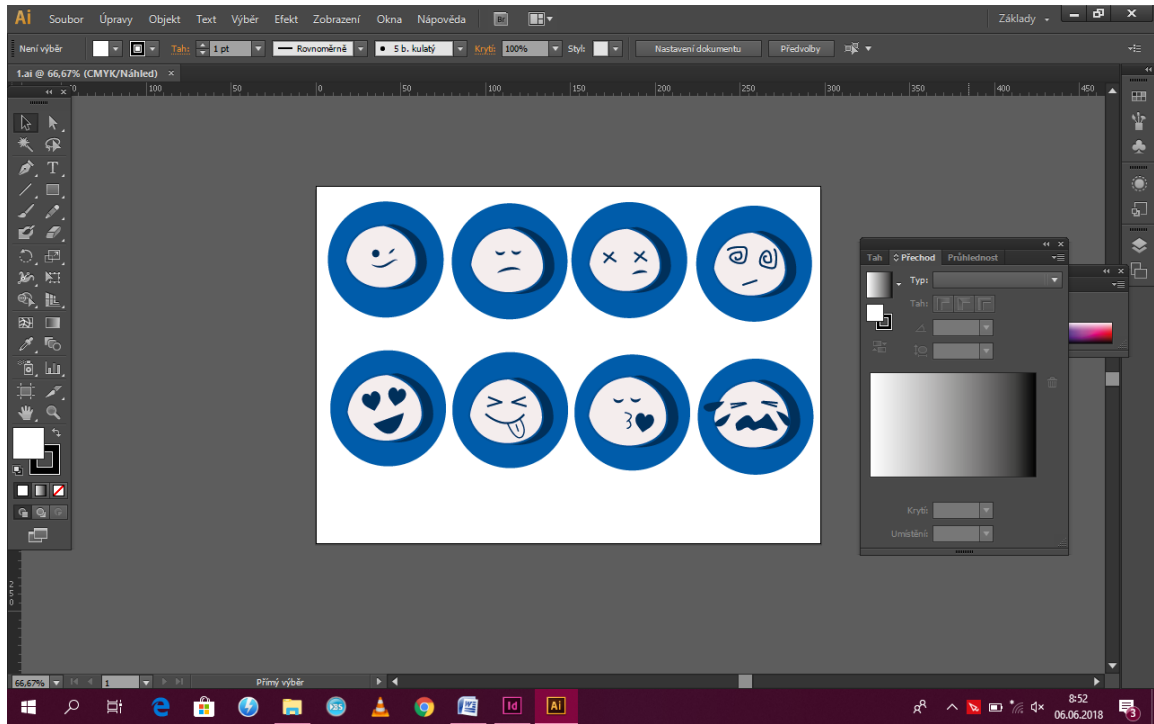
Kvůli stylizaci jsem vycházela hlavně z oblých tvarů a i celková, jednotlivá, konečná ikona je v kruhu s příslušnou barvou. Stanovila jsem si počet ikon z jednotlivých pěti okruhů a tím je číslo patnáct. Vytvořila jsem celkem tedy sedmdesát pět ikon. Když jsem dokončovala práce na vytváření ikon, začala jsem dělat návrhy na vizuální styl a praktičnost výsledné autorské knihy. V knize je zobrazeno všech sedmdesát pět navržených ikon v různých velikostech. Barevnost jednotlivých okruhů, jde za sebou podle Osvaldova barevného kruhu tzn. oranžová, červená, fialová, modrá a zelená. U každé zobrazené ikony je popis, co má daná ikona představovat. Přibližně u třech až pěti

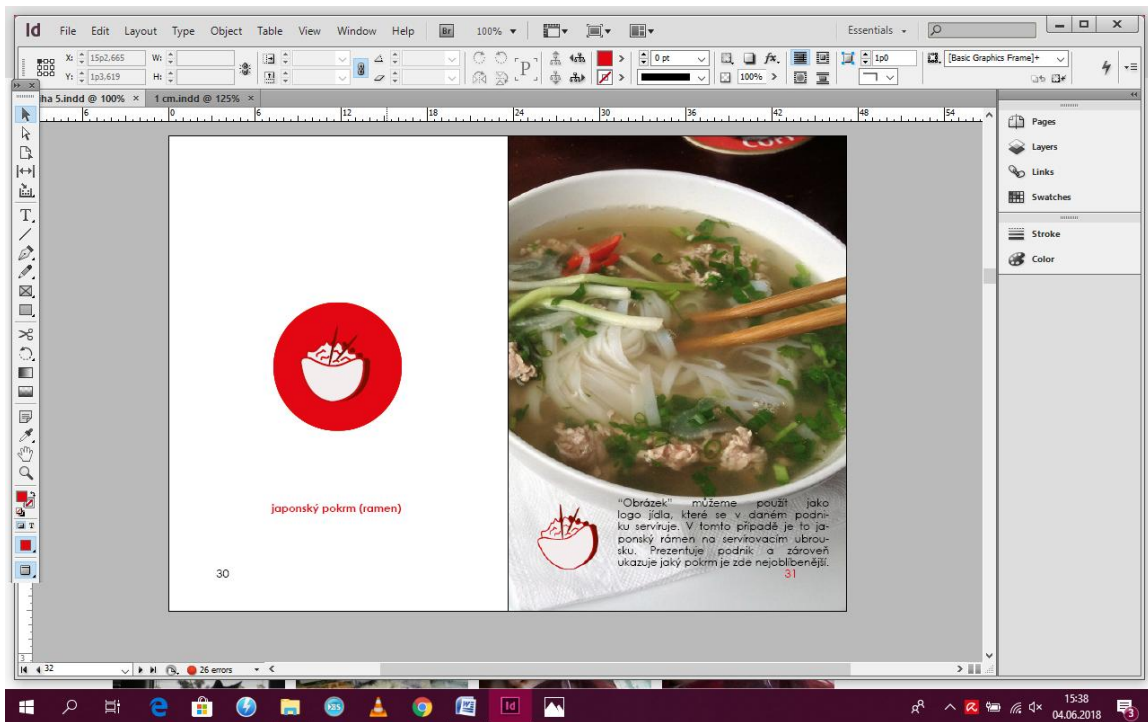
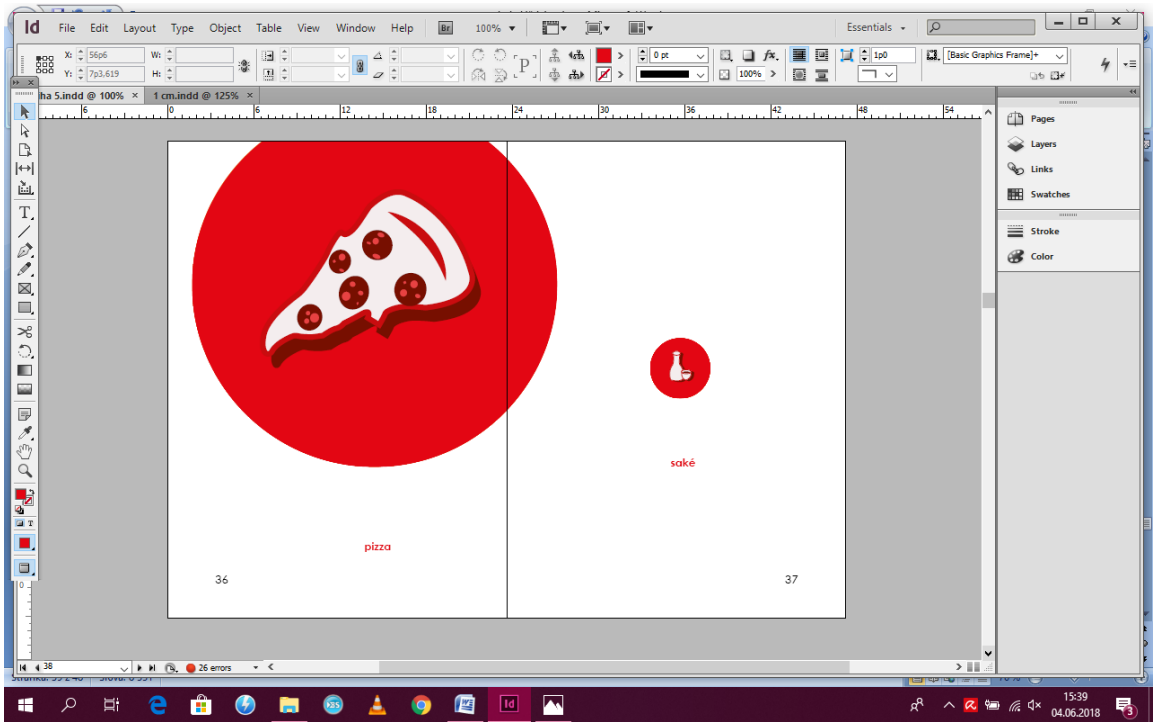
ikon z každého okruhu je uveden příklad použití. Například postavy ženy a muže mohou být použity jako informační cedule pro veřejné toalety nebo u hamburgeru či emotikon jsou příklady užívání ve smartphonech. Zobrazované možnosti použití jednotlivých ikon jsou doplněny mými fotografiemi. Na konci každé série, je krátký popis. Celkový design je vytvářen v jednoduchém, moderním stylu. Použila jsem zde pouze pět barev, které jsou použity i na okruzích, plus fotografie a upravené ikony u příkladů.

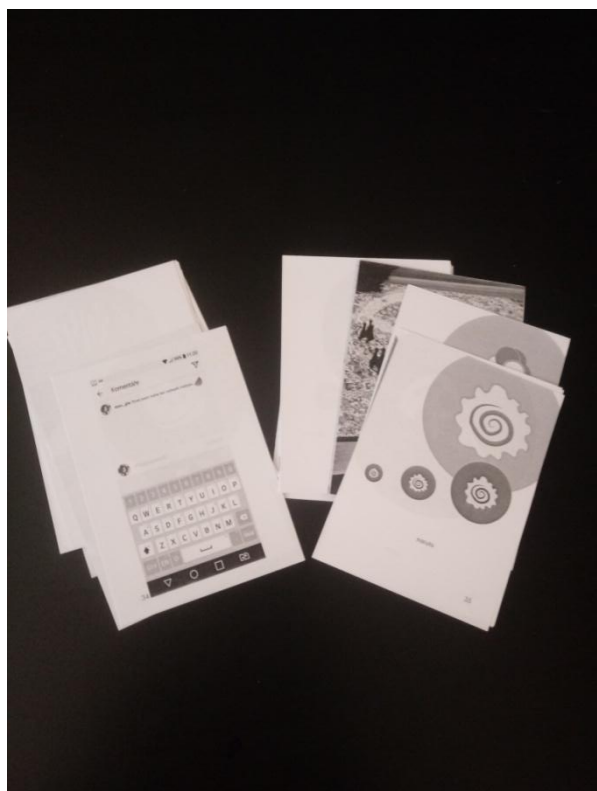
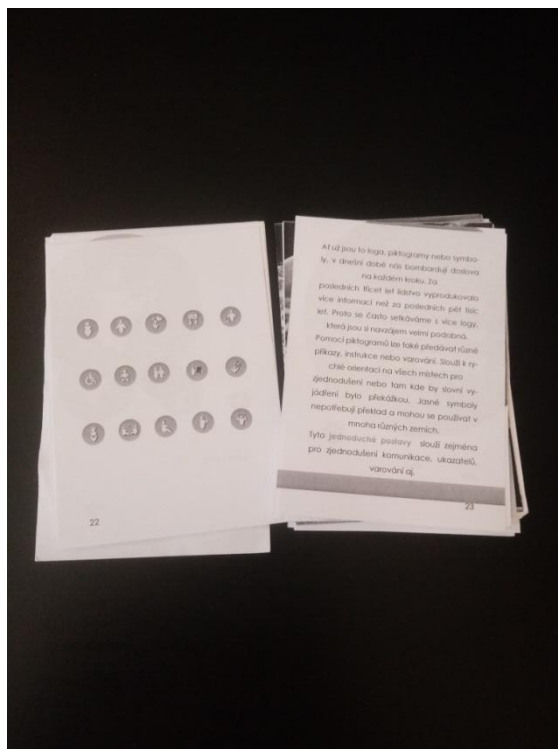
Jako font písma pro popisky jsem zvolila: Century Gothic, protože toto písmo, působí zaobleným dojmem a ladí tak s kulatými ikonami. Všechny stránky jsou vytištěny na papír o vyšší hmotnosti. S tvrdšími deskami jsem celé knize dala kovovou kroužkovou vazbu. Jako doplňkové tiskoviny jsem zvolila samolepky vybraných ikon ve třech velikostech.

42-48 Obr. Ukázky z vytváření autorské knihy.









Závěr

Myslím, že vzhledem k dnešní oblíbenosti emotikon a ikon v komunikačních, sociálních aplikacích a zařízeních je volba tématu velmi dobrá, protože v této době žiji a můžu tak sledovat její vývoj a posun. Je to aktuální a populární věc, která se bude ještě dlouho rozvíjet. Nejen, že se nacházejí v komunikačních sítích a slouží tak pro pobavení a komunikaci, ale usnadňují nám i běžné věci v podobě informačních cedulí tam kde jsou slova zbytečná a stávají se tak prostředkem dorozumívání mezi zeměmi bez znalosti cizího jazyka. Velmi mě bavilo se o toto téma zajímat, zpracovávat informace a následně navrhnout a tvořit vlastní série ikon. I když je v dnešních nabídkách s této oblasti velký výběr, snažila jsem se o inovaci a tvoření obrázků, které jsem já, jakožto uživatel nenašla. Podle mého názoru jsem vytvořila zajímavé nové ikony pro širokou škálu uplatnění nejen v sociálních sítích, ale i v informačních systémech nebo v oblasti značek, log a identity firem.

Když se ohlédnu za svou práci, jsem moc ráda, že se mi povedlo vytvořit vlastní autorskou knihu. Že jsem se mohla stát spisovatelem, ilustrátorem, grafikem i vydavatelem dohromady. Stejně tak jsem spokojená s celkovým jednoduchým designem a závěrečným zpracováním mé knihy.

Seznam literatury

Ikony, symboly a piktogramy: vizuální komunikace ve všech jazycích. V Praze: Slovart, 2006. ISBN 80-7209-824-1.

KUBOVÁ, Libuše. Piktogramy: metodická příručka : [učebnice pro učitele pomocných škol a přípravných stupňů pomocných škol]. Praha: Tech-market, 1997. ISBN 80-86114-00-7.

MCWADE, John. Jak na působivý grafický design: návrhy brožur, log, webů, newsletterů, vizitek či plakátů. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3118-3.

LEA, Derek. Kreativní grafika: ilustrace, umělecké techniky a 3D kresby kombinující Photoshop s aplikacemi Illustrator, Poser, Painter, Cinema 4D a ZBrush. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3469-6.

AIREY, David. Logo: nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0.

BECKER, Udo. Slovník symbolů. 2. vyd. Přeložil Petr PATOČKA. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-284-3.

MCLUHAN, Marshall. Člověk, média a elektronická kultura: Výbor z díla. Brno: Jota, 2000. ISBN 978-80-7217-128-6

DEVITO, Joseph A. Základy mezilidské komunikace. 6. vydání. Praha: Grada Publishing. 2008. ISBN 978-80-247-2018-0.

ČERNÝ, Jiří a Holeš Jan. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.

DOUBRAVOVÁ, Jarmila. *Sémiotika v teorii a praxi*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-566-0.

vlastní zápisky ze střední školy

RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

Zdroje

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Piktogram> [online]. [cit. 2018-02-21].

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook> [online]. [cit. 2018-03-02].

<https://cz.linkedin.com/pulse/jak-se-da%C5%99%C3%AD-jednotliv%C3%BDm-soci%C3%A1ln%C3%ADm-s%C3%ADt%C3%AD-v-%C4%8Desk%C3%A9-republice-jakub-lorenc>[online]. [cit. 2018-03-02].

<http://www.forbes.cz/pouzivate-radi-smajliky-tak-pozor-aby-je-vasi-pratele-pochopili/>[online]. [cit. 2018-03-02].

<http://ografologii.blogspot.cz/2008/12/symbolika-barev-v-umeni.html> [online]. [cit. 2018-03-20].

https://www.researchgate.net/publication/265966834_Emotikony_a_lingvistika_Emoticons_and_Linguistics[online]. [cit. 2018-03-20].

<http://blog.veruce.cz/psychologie/barvy-jejich-vyznam-a-pusobeni-na-cloveka/> [online]. [cit. 2018-03-20].

<https://www.atlantic.cz/typografie/> [online]. [cit. 2018-03-25].

http://geo3.fsv.cvut.cz/vyuka/kapr/SP/2008_2009/krizova_prosr/history.html [online]. 2009 [cit. 2018-04-21].

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Symbol> [online]. 2017 [cit. 2018-04-21].

<http://www.tate.org.uk/about/projects/transforming-artist-books/summaries/edward-ruscha-twentysix-gasoline-stations-1963> [online]. 2017 [cit. 2018-04-21].

https://cs.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Kol%C3%A1%C5%99 [online]. [cit. 2018-04-21].

<https://translate.google.cz/translate?hl=cs&sl=en&u=https://www.aiga.org/n eurath-bliss-and-the-language-of-the-pictogram&prev=search> [online]. [cit. 2018-06-13].

Seznam obrázků

1. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

2. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

3. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

4. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

5. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

6. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

7. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

8. Obrázek- loga v mém okolí

Zdroj: vlastní

9. Obrázek- Benzinové pumpy

Zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/TwentySix_Gasoline_Stations

10. Obrázek- Benzinové pumpy, ukázka z knihy

Zdroj: <https://theibtaurisblog.com/2012/03/12/a-kind-of-a-huh-the-siting-of-twentysix-gasoline-stations/>

11. Obrázek- Benzinové pumpy

Zdroj: <https://www.nytimes.com/2013/06/02/books/review/various-small-books-inspired-by-ed-ruscha-and-more.html>

12. Obrázek- Jiří Kolář

Zdroj: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1016622-make-it-new-pred-stolety-se-narodil-dvoji-umelec-jiri-kolar>

13. Obrázek- Jiří Kolář

Zdroj: <http://www.eucebnice.cz/literatura/kolar.html>

14. Obrázek- Facebook

Zdroj: vlastní

15. Obrázek- Facebook

Zdroj: vlastní

16. Obrázek- Facebook

Zdroj: vlastní

17. Obrázek- Facebook

Zdroj: vlastní

18. Obrázek- Messenger

Zdroj: vlastní

19. Obrázek- Instagram

Zdroj: vlastní

20. Obrázek- Instagram

Zdroj: vlastní

21. Obrázek- Instagram

Zdroj: vlastní

22. Obrázek- Pinterest

Zdroj: vlastní

23. Obrázek- Pinterest

Zdroj: vlastní

24. Obrázek- Pinterest

Zdroj: vlastní

25.-34. Obrázek- Podobné publikace

Zdroj: vlastní fotografie s knihy: Ikony, symboly a piktogramy: vizuální komunikace ve všech jazycích. V Praze: Slovart, 2006. ISBN 80-7209-824-1.

35. Obrázek- Skicování

Zdroj: vlastní

36. Obrázek- Skicování

Zdroj: vlastní

37. Obrázek- Fotografie s knihy (Katarína Krištofová Goliášová- spirála)

Zdroj: RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

38-39. Obrázek- Fotografie s knihy (Kateřina Hikadová- Čajové krajiny, Diverzita I-III)

Zdroj: RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

40. Obrázek- Fotografie s knihy (Šimon Chloupka- Prolínání II)

Zdroj: RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

41. Obrázek- Fotografie s knihy (Lenka Vomelová.- Vzpomínky na bílou)

Zdroj: RENOTIÈRE, Gina, ed. Fenomén Ateliér papír a kniha: autorské knihy a objekty studentů J.H. Kocmana = The phenomenon of the Paper and Book Atelier : artists' books and objects by J.H. Kocman's students. Přeložil Matthew SWENEY, přeložil Bob HÝSEK. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2016. ISBN 978-80-88103-18-9.

42-48. Obrázek- Ukázky z vytváření autorské knihy.

Zdroj: vlastní

49-50. Obrázek- Isotype

Zdroj: <https://eagereyes.org/techniques/isotype>,
http://www.designhistory.org/Symbols_pages/isotype.html

51. Obrázek- Bliss

Zdroj: <https://sl.wikipedia.org/wiki/Bliss>