

DER VEXILLOLOGE UND SEIN PC

Petr Exner

In meiner Arbeit wird der Leser nichts über eine neue Flagge erfahren, er wird darin auch keine theoretische Vexillologie finden. Nachfolgend möchte ich meine Vorstellungen über die Verwendungsmöglichkeiten des Computers in der Vexillologie bekanntmachen. Heute kommt der Mensch schon im Kindesalter mit dem Computer als Spielzeug in Berührung. Schon der einfachste Computer fesselt das Kind mit der Möglichkeit, das Bild am Bildschirm zu beherrschen. Andere Computer nehmen das Kind mit den Farben und Animationsmöglichkeiten ein. Später lernt es andere Computer kennen, welche die früheren Schreibmaschinen, Tischrechner und die Registrierkasse ersetzen. Diese Computer bieten dem Benutzer im Büro und im Geschäft neue Möglichkeiten und einen ungeahnten Komfort. Was können aber die Computer dem Flaggenfreund bieten?

Vielen Vexillologen macht das Zeichnen von Flaggen Schwierigkeiten, welche kleine Details, Wappendarstellungen, arabische Inschriften oder ein sich wiederholendes Motiv aufweisen. Das Resultat der Zeichnung ist nicht ermutigend. Wenn der Vexillologe dann auf dem Bildschirm ein Computerspiel sieht, das in allen Farben schillert und den Helden sehr naturgetreu darstellt, meint er, dass der Computer mit Flaggen keine Probleme haben sollte. Die Wirklichkeit ist jedoch anders: Der Vexillologe sitzt am Computer, startet ein Zeichenprogramm und versucht, eine einfache Flagge zu zeichnen. Nach einigen Minuten ist er am Ziel und ganz zufrieden. Aber nur bis zu dem Augenblick, wo er die Zeichnung ausdrucken will. Kantige Kreise und gezackte Schräglinien dämpfen zumindest in diesem Augenblick seine helle Begeisterung. Und oft führt dies dazu, dass der Vexillologe aufgibt. Er ist zum Schluss gekommen, dass die Flaggenzeichnung besser herauskommen wird, wenn er sie von Hand anfertigt.

Man sagt, dass mit dem Computer alles zu schaffen ist, nur kostet es ein Vermögen. Mit einem modernen und teuren Laserdrucker, mit ausgefeilter und teurer Software, mit einem guten und teuren Scanner bekommt man selbstverständlich bessere Ergebnisse. Eine noch teurere Ausrüstung ermöglicht es dem Vexillologen auch, mit Farben zu arbeiten. Es stellt sich nur die Frage, ob sich das alles lohnt.

Der Vexillologe will aber nicht nur Flaggen zeichnen. Er ist auch daran interessiert, eine Kartei mit vexillologischen Daten zu führen, die es ihm ermöglicht, vexillologische Informationen in Zeitschriften, Büchern, Bekanntmachungen und Gesetzen zu finden. Auch hier bieten Computer ihre Dienste an. Da Computer ursprünglich in erster Linie für die Datenverarbeitung konzipiert wurden, ist in diesem Fall die Situation für den Vexillologen besser. Die Datenbank-Anwendungen sind in Bibliotheken und Archiven vorhanden. Das kann der Vexillologe ausnützen. Wenn er aber für sich selbst ein solches System aufbauen will, welches dann genau seinen Erfordernissen entspricht, muss er entweder selbst programmieren lernen oder einen ihm bekannten Programmierer darum bitten. Das Programm selbst

ist aber nur ein Aspekt. Der Vexillologe muss auch alle Daten, mit welchen er arbeiten will, eingeben. Und das ist die grössere Arbeit als das Programm herzustellen. Darüber hinaus ist es eine sehr ermüdende, eintönige und zeitraubende Arbeit.

Der Vexillologe möchte auch Informationen in der Form eines Artikels oder eines Buches verarbeiten. Und auch hier kann der Computer helfen. Es gibt viele Textverarbeitungsprogramme. Von der einfachsten Version bis zu solchen Programmen, die ein Buch zur Druckreife bringen können. Und das zu Hause auf dem Tisch, mit Bildern und allen typographischen Raffinessen. Hier verlangt der Computer vom Vexillologen keine anderen Kenntnisse als Maschinenschreiben und das Erlernen einfacher Verfahren, über welche die klassische Schreibmaschine nicht verfügt, wie zum Beispiel Korrekturen, Blockoperationen, Absatzdefinitionen oder die Bildverarbeitung.

Im zweiten Teil meiner Arbeit möchte ich Ihnen Beispiele zum eben Gesagten anbringen:

FLAGS: Das ist ein Shareware-Programm (d.h. es wird vom Hersteller kostenlos abgegeben). Das Programm bietet Flaggenabbildungen sowie einen kleinen Flaggentest. Die Flaggen können auf dem ganzen Bildschirm abgebildet werden [Fig. 1], wobei aber Details stark vereinfacht sind (oder ganz fehlen, wenn die Flaggen im Textmodus abgebildet sind).

AMI-PRO: AmiPro ist ein Textverarbeitungsprogramm für Windows. Man kann zu diesem Programm einen Satz von Flaggenabbildungen kaufen, und diese Bilder mit einem Text kombinieren. Die Flaggen sind farbig und grossformatig, aber die Details sind vereinfacht.

PC-GLOBE: PC-Globe ist ein Programm, bei dem der Schwerpunkt auf statistischen Angaben zu den Staaten der Welt liegt. Als Beigabe findet man dort die Flaggen der Staaten und die Nationalhymnen. Nach der entsprechenden Wahl hisst das Programm die Flagge und spielt die Hymne. Die Flaggen sind selbstverständlich farbig, aber klein und ohne Details oder zumindest mit stark vereinfachten Emblemen. Das Programm ermöglicht den Druck von 20 Flaggen auf einer Seite [Fig. 2].

PAINTBRUSH: Das Programm Paintbrush ist ein Standard-Zeichenprogramm für Windows. Es handelt sich um ein einfaches Programm, bei dem wir mit Hilfe der Maus zeichnen können. Einfache Flaggen zu zeichnen ist kein Problem. Aber je komplizierter die Flagge ist, desto grösser wird der Arbeitsaufwand. Flaggen mit einem Staatswappen sind praktisch nicht zu schaffen.

LAPALETTE: Das Programm LaPalette wird zusammen mit einem Scanner geliefert. Der Scanner ist eine Vorrichtung, mit der man Dokumente, Bilder oder Ähnliches digitalisieren und damit in den Computer laden kann. Mit Hilfe eines entsprechenden Programms kann danach eine Kopie der Vorlage auf dem Bildschirm dargestellt werden. Das Bild auf dem Bildschirm kann weiterbearbeitet werden, z.B. vergrössern, verkleinern, Proportionen verändern, die Farben wechseln oder auch die Details präzisieren.

WINTEXT: Ein unter Windows arbeitendes Textverarbeitungsprogramm, das eine Kombination von Text und Bild erlaubt und die Verwendung von verschiedenen Schrifttypen und -grössen zulässt. Mit Hilfe

der Absatzlayout-Definition und anderer Möglichkeiten entstehen druckreife Artikelvorlagen, wie z.B. diese Seite aus «VEXILOKONTAKT» Nr. 2 [Fig. 3].

VEXNER: Der Name des Programms ist eine Abkürzung, entstanden aus den Wörtern «VEXillologisches NEXiales Register». Das Programm ermöglicht das Anlegen und die Aktualisierung von Datenbanken-Registern (Texte, Flaggen, Wappen, Bibliografieangaben, Autoren, usw.). Das Programm erlaubt den Druck, z. B. des Autorenregisters, des Literaturverzeichnisses, des Flaggenregisters u. ä.. Jeder Datenbanken-Satz ist mit sogenannten Schlüsselwörtern versehen, welche der Anwender seinen Bedürfnissen entsprechend wählen kann. Das Programm ermöglicht das

Sortieren und Durchsuchen der Einträge nach Schlüsselwörtern. Die Nexialität, also die Verknüpfung der Datenbanken und der Sätze ist durch die Schlüsselwörter gegeben.

Ich habe das Programm in der Programmiersprache der Datenbank «FoxPlus» geschrieben. Das erste Ziel war das automatische Erzeugen von Inhaltsverzeichnissen für die Zeitschrift «VEXILOLOGIE». Die nächste Programmversion wird mehrsprachig sein (tschechisch, deutsch, englisch und französisch), somit kann die Programmbedienung in der jeweiligen Sprache des Anwenders erfolgen. Es wird ebenfalls möglich sein, die Bedienung um die eigene Sprache selbst zu erweitern, so z. B. um die italienische Sprache.

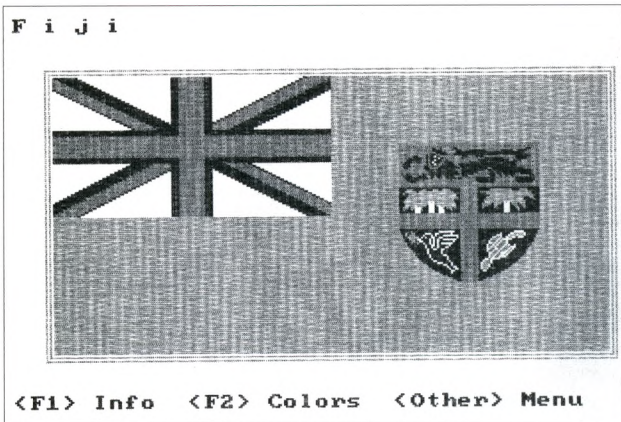


Fig. 1

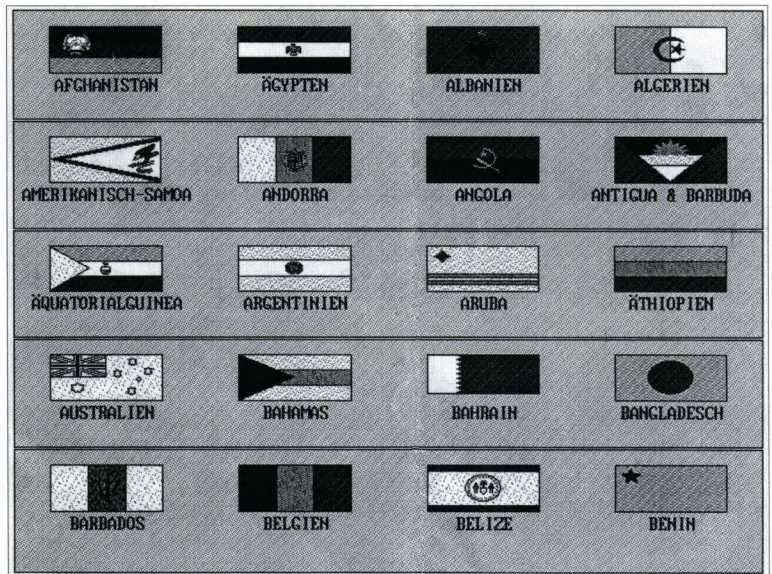


Fig. 2

VEXILOKONTAKT

2

VLAJKY ZEMÍ BÝVALÉHO SOVĚTSKÉHO SVAZU

Ing. Petr Exner

Dne 24.11.1992 byla přijata nová vlajka Tádžikistánu. Tádžikistán se tak stal posledním z bývalých svazových republik, která vyměnila vlajku navrženou podle vzoru SSSR za vlajku novou. Toto číslo VEXILOKONTAKTU přináší proto souhrnný přehled vlajek nezávislých států vzniklých na území bývalého SSSR.

Vlajka SSSR (1)
 SSSR vznikl 30. prosince 1922. V článku 71 první ústavy SSSR přijaté dne 6. července 1923 bylo stanoveno, že vlajku SSSR tvoří rudý list, v jehož středu je umístěn státní znak SSSR. Nicméně tato vlajka s kuriózním poměrem stran 1:4 nebyla nikdy zhotovena a již 12. listopadu 1923 došlo ke změně článku 71, který namísto státního znaku umísťuje do horního rohu listu zlatý srp, kladivo a rudou, zlatě lemovanou pěticípou hvězdu. Poměr stran byl změněn na 1:2.
IVANOV-FLAGI

Když dne 17.12.1991 oznámil první a poslední prezident SSSR Michail Gorbačov, že SSSR přestane 31. prosince téhož roku existovat, byl to už jen poslední krok v řadě událostí toho roku, které měly tento následek.

Dne 23.4.1991 se devět z patnácti svazových republik SSSR dohodlo o způsobu další existence SSSR. Jednání se nezúčastnilo Estonsko, Lotyšsko, Litva, Arménie, Gruzie a Moldávie. Tyto republiky více či méně deklarovaly svou snahu o naprosté odtržení od SSSR a o vlastní nezávislou budoucnost. Podle další dohody ze 4.6.1991 se měl nový státní útvar jmenovat Svaz sovětských suverénních republik.

Po srpnovém moskevském pokusu o puč, během něhož byla prakticky v Rusku znovuzavedena původní bílo-modro-červená ruská vlajka, však už bylo všechno jinak. Tímto pučem bylo prakticky znemožněno podepsání nové svazové smlouvy. Sjezd lidových poslanců pak dne 5.9.1991 rozhodl o konci SSSR. Namísto nové svazové smlouvy prezidentí slovanských republik - Ruska, Ukrajiny a Běloruska, každý už s novou vlajkou své země na stole před sebou - podepsali dne 8.12.1991 dohodu o vzniku Společenství nezávislých států. K této dohodě přistupovaly i další bývalé svazové republiky, a tak když byla podepisována dohoda o založení SNS, sešli se v Alma-Atě zástupci jedenácti republik. Bylo to především Rusko, nej-

Fig. 3