

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

**VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ -
STYL PROPAGACE KULTURNÍ, SPORTOVNÍ,
SPOLEČENSKÉ AKCE, UDÁLOSTI, VÝROČÍ, JUBILEA
FESTIVAL BĚLORUSKÉ ANIMACE**

Alina Piatrova

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Grafický design

Bakalářská práce

VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ -
STYL PROPAGACE KULTURNÍ, SPORTOVNÍ,
SPOLEČENSKÉ AKCE, UDÁLOSTI, VÝROČÍ, JUBILEA
FESTIVAL BĚLORUSKÉ ANIMACE

Alina Piatrova

Vedoucí práce: akad. mal. Ditta Jiříčková
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Alina PIATROVA**
Osobní číslo: **D13B0085P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Grafický design**
Název tématu: **Vizuální řešení - styl propagace kulturní, sportovní, společenské akce, události, výročí, jubilea**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací

Počet: plakát 2ks, tiskoviny 3ks, webové stránky

Formát: A6 - B1

Popis realizace: návrh a realizace prezentačních tiskovin, návrh vizuální podoby internetové prezentace

Výstup: plakát, katalog, leták, programová brožura, webové stránky

Postup realizace

1) listopad - Teoretická část práce: (bod 1. 3. uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce. Praktická práce sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.

2) prosinec - Předložení řady skic a variant řešení.

3) leden - Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.

4) únor - Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou.

5) březen - Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.

6) duben - Finalizace a odevzdání: (finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba:

červen - obhajoba + ve stanoveném ateliéru prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk)

Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování BP**
Rozsah pracovní zprávy: **min. 10 normostran textu**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury:

BHASKARANOVÁ, Lakshmi. *Podoby moderního designu.* Bratislava: Slovart, 2007. ISBN 80-7209-864-0.

HELLER, Jan. *Obalový design.* Bratislava: Slovart, 2009. ISBN 978-80-7391-191-1.

JANÁKOVÁ, Iva. *Ladislav Sutnar - Praha - New York - design in action.* 1. vyd. v Praze: Uměleckoprůmyslové muzeum, 2003. ISBN 80-7101-050-2.

KNIGHT, C & Glaser, J. *Create memorable graphic design using mnemonics and visual hooks.* RotoVtion, 2006. ISBN 978-2- 940361-26-7.

TIMOTHY, Samara. *Grafický design.* Bratislava: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-030-3.

Vedoucí bakalářské práce: **akad. mal. Ditta Jiříčková**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **30. září 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2015**

Doc. akad. mal. Josef Mištera
děkan



Ing. BcA. Jana Trnková
vedoucí katedry

V Plzni dne 20. října 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

Obsah

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	3
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	4
3. CÍL PRÁCE	5
5. PROCES TVORBY	8
5.1 Barva.....	8
5.2 Prvky.....	8
5.2 Písmo.....	9
5.6 Webové stránky.....	10
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	11
6.1 Webové stránky.....	11
6.2 Tiskoviny	12
7. POPIS DÍLA.....	13
7.1 Plakát.....	13
7.2 Katalog	13
7.3 Programová brožura	14
7.4 Leták.....	14
7.5 Lístky	14
7.6 Webové stránky.....	14
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	16
9. SILNÉ STRÁNKY.....	17
10. SLABÉ STRÁNKY.....	18
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	19
11.1. Knižní a periodická literature	19
11.2. Internetové zdroje	19
12. RESUMÉ	20
13. SEZNAM PŘÍLOH	21

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již dávno se zajímám o grafický design. Absolvovala jsem tento obor v Minsku a v České republice jsem pokračovala ve studiu. V průběhu studia jsem jako studentka dostávala různé úkoly – navrhování firemních značek a logotypů, jednotlivých vizuálních stylů, plakátů, webových stránek, obalů aj. Zpracovávala jsem také různé druhy tiskovin (časopisy, noviny, letáky). V minulém roce jsem využila šanci a odjela jsem na stáž do Polska. Tam jsem se poprvé zúčastnila týmového projektu jako jeho organizátorka a grafická designérka. Právě tehdy jsem pochopila, že zpracovávání vizuální stránky společenských akcí, které je určeno pro masového diváka a má za účel upoutat pozornost lidí, je velmi zajímavá součást designu.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Pro svoji bakalářskou práci jsem si zvolila téma Vizualní řešení – styl propagace kulturní, sportovní, společenské akce, události, výročí, jubilee. Festival běloruské animace.

Na začátku vysvětlím důvody, které mě vedly k tomu, abych právě toto téma zpracovala jako bakalářskou práci.

Toto téma mě zajímalo již dávno. Ještě na střední škole se mi líbila animace a proces její tvorby. Nějakou dobu jsem dokonce chtěla stát animátorem. Potom jsem ale pochopila, že se mi více líbí pozorovat výsledek, než se účastnit tvorby. Díky této zálibě jsem se seznámila se skvělými běloruskými režiséry-animátory. Nejlepší částí běloruského kinematografu je animace, která přinesla běloruským kinematografistům největší počet cen v autoritních soutěžích a festivalech. Byla jsem překvapena, když jsem se dozvěděla, nakolik běloruská animace není populární mezi Bělorusy. Tehdy jsem neměla ani prostředky, ani jiné možnosti, abych pomohla rozvoji a popularizaci běloruské animace.

Takovou šanci jsem získala až v minulém roce během studijní stáže v Polsku, když jsem měla za úkol Vizualní řešení festivalu. A vybrala jsem jako tematu Festival běloruské animace (viz Příloha 1, 2). Součástí práce byla organizace zvolené akce.

Po ukončení tohoto jednodenního festivalu o náš projekt projevila zájem minská společnost, která se zabývá realizací různých festivalů, a nabídla pomoc s větším projektem v Minsku.

3. CÍL PRÁCE

Slovem festival označujeme obvykle organizovanou sadu zvláštních společenských událostí, např. hudebních nebo filmových představení. Popularita takovýchto akcí se zvyšuje pomocí vizuálních prostředků, kompletního reklamního balíku s množstvím zajímavých řešení zaměřených na zapojení lidí do akce.

Velký dvoudenní festival potřeboval, aby se vytvořil tým mladých a aktivních specialistů z různých sfér, jako manažeři, odborníci v PR a reklamě. Spolu jsme vytvořili program a koncepci festivalu, určili jeho priority, cíle a úkoly.

Festival je vhodná příležitost pro to, aby lidé uviděli práci ostatních, aby se vyměnili názory, nadějí a plány. Jeho úkolem je prosazování v běloruském prostředí různých uměleckých směrů – malířství, muzikálního a divadelního umění, animátorského umění aj. Festival musí upoutat pozornost publika, hlavně mládeže a dětí. Do programu festivalu byly zahrnuty prohlídky autorských a studentských běloruských animací, workshopy s předními animátory, výměna zkušenostmi, různé besedy a setkání.

Mým úkolem bylo vytvoření nezapomenutelného a konkurenceschopného grafického doprovodu Festivalu Běloruské Animace BA-Fest! Musela jsem vymyslet novou úpravu festivalu, orientovanou na běloruského diváka a schopnou upoutat pozornost množství lidí. Bylo rozhodnuto, že logo prvního festivalu (viz Příloha 1) a název BA-Fest! (Belarusian Animation Festival) necháme beze změn.

Festival je určen jak pro profesionály, tak pro děti a mládež, čemuž také měl odpovídat styl akce. Nejdříve jsem musela shromáždit údaje a zanalyzovat existující grafické obrazy animačních festivalů. Na základě výzkumu jsem musela zpracovat grafický doprovod festivalu, který by uspokojil potřeby cílové skupiny.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Rozhodla jsem se, že na začátku prozkoumám známé běloruské festivaly animace. Animajjovka (rus. Анимаёвка) – je roční mezinárodní festival animačních filmů. Bohužel tato akce není populární mezi mládeží a různými kategorií diváků. Je to festival pro režiséry pracující v této sféře. Navíc jeho vizuální styl není známý neprofesionálním divákům. Přesně tohoto jsem se chtěla vyhnout.

Seznámila jsem se také s více populárními festivaly, například s mezinárodním festivalem animačních filmů v Annecy. Je to roční filmový festival, který koná v červnu ve Francii. Má zajímavou a nezapomenutelnou úpravu, což bezpochyby vytváří neopakovatelnou atmosféru festival (viz Příloha 3).

Když jsem prozkoumala úpravu jiných festivalů, dospěla jsem k závěru, že ve většině akcí roli centrálního motivu hrál animační snímek, který byl doplněn textem. Nechtěla jsem jít touto cestou, protože demonstrace animací nebyla hlavním cílem našeho festivalu. Proto jsem se rozhodla, že prozkoumám také jiné příklady vizuální úpravy různých akcí.

Udělal jsem první náčrty. Ovlivnily je práce polských plakatistů 20. století. Polský plakát není obyčejným oznámením, ale skutečným uměleckým dílem. Místo tradičních fotomontáží ze snímků se objevily skoro brutální obrazy s přesnou typografií. Bylo to aktuální a smělé umění pro tuto dobu. Ale moje náčrty byly chaotické a neodpovídaly cílům festivalu. Musela jsem vytvořit takový styl, který by mluvil sám za sebe.

Design existuje v čase, proto mým následujícím krokem bylo zkoumání moderního designu. Během studijní stáže v Polsku jsem si všimla, nakolik jsou svébytné a nezapomenutelné polské plakáty (viz Příloha 4). Zjistila jsem také jednu zajímavost – důraz se klade jenom na název, který je zároveň součástí plakátu. Pozadí je často neutrálně bílé nebo jednobarevné, a doplňující informace

jsou rozházeny na listě. Toto tvořilo živou atmosféru, a použila jsem tento princip při vytvoření dalších náčrtů.

Když jsem prozkoumala práce dnešních designérů, grafických ateliérů, design časopisů a novin a také vizuální řešení jiných festivalů (viz Příloha 5), našla jsem ještě několik zajímavých prostředků a určila jsem pro sebe převládající tendenci. Styl nesmí být vtíravý a přetížený detaily, ale pamatovatelný, vždyť se každý obraz vnímá jako celek, a ne vždy divák všímá jednotlivé prvky. A nakonec mi napadla finální verze vizuálního stylu.

BA-Fest! nekoná poprvé, proto jsem musela vymyslet styl odlišný od stylu předchozího ročníku, ale odpovídající atmosféře festivalu. Zdálo se mi, že nejlepším řešením byla velká typografie, lakonické barvy ve spojení s malými textovými bloky a trojúhelnými prvky, které vytvářejí geometrický ornament.

5. PROCES TVORBY

Grafický doprovod festivalu musí být jasný a srozumitelný, aby diváci chtěli navštívit další ročníky festivalu. První dojem je velmi důležitý, proto jsem dávala velký pozor na výběr barev.

5.1 Barva

Jako základní barvy jsem zvolila červenou (používá se v logu), žlutou, šedou, černou a bílou. Protože červená, žlutá a černá jsou docela agresivní barvy, použila jsem také neutrálně šedou a bílou. Na jednu stranu jsem chtěla obrátit pozornost na reklamu, na druhou stranu jsem nechtěla, aby tato reklama byla příliš vulgární, a proto pozadí je vždy bílé. Ostatní barvy se objevují pouze v prvcích.

Červená se žlutou jsou dominantní v tomto návrhu.

Červená barva nejvíce přitahuje pozornost. Navíc je to barva, která se používá v logotypu. Červená symbolizuje agresivitu, vášně, sílu, oheň a krev. Proto jsem ji v návrhu použila buď jako doplňující, nebo v kombinaci s neutrální barvou.

U žluté barvy jsem použila její sytý odstín, který je blízký oranžové. Je to barva štěstí, radosti a přátelství. Většina lidí ji vnímá jako symbol nadšení, přívětivosti a otevřenosti.

5.2 Prvky

Na prvním festivalu byl hlavním symbolem trojúhelník. Je to základní prvek, ze kterého se skládá logotyp. Zároveň je jedním z hlavních symbolů běloruského ornamentu.

Hlavním motivem pro letošní festival se stává nadpis ANIMATION. Je rozdělen do tří částí a je uspořádán takovým způsobem, aby byl dobře čitelný. Tento nadpis vypadal na začátku příliš staticky. Chtěla jsem, aby dojem z plakátu říkal o festivalu víc, než zobrazený text. Proto jsem písmena rozřízla na výšku a posunula je tak, aby se vytvořila iluze pohybu.

Rozhodla jsem se použít hlavní prvek (trojúhelník) z prvního festivalu proto, aby nápis nebyl příliš monumentální. Vytvořila jsem z trojúhelníků „cikcak“ a seřízla jsem některá z písmen na hraně (viz Příloha 6). Na jedné straně je výsledkem dynamika díky posunu písmen, na druhé straně ozdoba. Navíc písmena, která byla ozdobena „cikcakem“, připomínají běloruský ornament.

5.2 Písmo

Výběr písma, nositele informace pro veřejnost, je velmi odpovědný a dlouhodobý proces. Písmo musí být srozumitelné a snadno čitelné. Designér však musí počítat s tím, že divák bude informaci vnímat za různých nestandardních podmínek, např. z velké vzdálenosti, za špatné viditelnosti.

Font by měl být použitelný jak pro tiskoviny, tak pro webové stránky. Bezpatkové písmo se čte obtížněji, než písmo patkové (což je například písmo Times New Roman nebo Courier) a je čitelné i v menších velikostech. Proto jsem použila Franklin Gothic. Je to písmo bezserifové, neobsahuje nadbytečné elementy (slzy, chvosty, patky). Písmo je jednoduché, moderní, aktuální, příjemné pro čtení, ale zároveň má výrazný styl.

Nadpisy na veškerých tiskovinách jsou zpracovány verzálkami. Umožňují snadné vizuální vnímání. Pro všechny nadpisy a názvy jsem použila Franklin Gothic Heavy.

Jako hlavní formu písma jsem vybrala písmo Franklin Gothic Book, které je optimální pro účel této práce. Účinně totiž působí na tmavém nebo světlém pozadí. Pro zvýraznění čísel bylo vybráno Franklin Gothic Demi Cond.

Jelikož bude festival probíhat v Minsku, veškeré informace jsou napsány v ruštině. Pouze plakát obsahuje text v angličtině.

5.6 Webové stránky

Webové stránky doprovází dnešního člověka na internetu, v počítačích, tabletech a mobilních telefonech téměř na každém kroku. A proto bylo nutností je vytvořit pro lepší reklamu.

Po prozkoumání informací na internetu, jsem zjistila několik přístupů.

Jednostránkové weby. Čím dál více se stávají populárními. Zvýšení počtů zařízení pro komunikaci (chytré telefony, tablety) s různými velikostmi obrazovky, určují své podmínky. Především je to jednoduchost a lehkost.

"Flat design". Tento styl se poslední dobou rozrůstá a stále více používán grafiky a designéry. Líbí se mi minimalistický přístup k designu, který klade důraz na použitelnost, přehlednost a jednoduchost. Proto jsem se inspirovala prvky z tohoto stylu. Čistý layout, otevřený prostor, ostré hrany, jasné barvy, dvourozměrné ilustrace bez jakýchkoliv ozdobných prvků, jako jsou stíny, přechody atd.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Veškerá tvorba probíhala za pomoci programů Adobe Illustrator, Adobe Photoshop a Adobe InDesign.

6.1 Webové stránky

Webovým designem jsem se zabývala již dříve. Ale cílem mé práce bylo vždy jen vytvoření hezkého obrázku. Nikdy jsem se nezajímala o programování a technologickým postupem v tomto oboru.

Bylo důležité vzít v úvahu všechna možná rozlišení obrazovky, aby byl design nejen krásný, ale i pohodlný a plně funkční. Proto byla součástí tvorby mého webu spolupráce s programátorem. Díky tomu originální design prošel změnami. Bylo třeba vzít v úvahu mnoho technických zvláštností, které jsem dříve nevěděla. V důsledku toho mě práce na webových stránkách stála spoustu času a úsilí. Ale výsledek splnil všechna očekávání.

Když jsem navrhovala jednostránkový web, množství obsahu bylo nutné omezit. V první řadě jsem měla na paměti, že celý obsah se bude muset načíst najednou.

Pro jednostránkové weby je jakási norma pět až šest sekcí. Některé stránky mají dokonce pouhé dvě nebo tři sekce. Stránky s více než deseti sekcemi se vyskytují velmi, velmi zřídka. Pro svůj web jsem si vybrala pět sekcí jako optimální variantu.

6.2 Tiskoviny

Při navrhování tiskovin bylo důležité myslet na to, že budou tištěny v nakladatelství ve velkém množství. Proto jsem nejprve udělala různé návrhy na skládání tiskovin a poté jsem navštívila několik nakladatelství, abych věděla, zda je to technicky možné.

Při rozpracování katalogu bylo nutností vytvořit sazební obrazec, který byl přesným zákresem plochy sazby na čistém formátu tiskoviny. Díky sazebnímu obrazci vznikla výška, šířka sazby a vzdálenost od hřbetu. Byla to důležitá součást práce, protože sazební obrazec má vliv na vnímání stránky a její čitelnost.

7. POPIS DÍLA

7.1 Plakát

Z toho důvodu, že se festival koná v Minsku poprvé, jsem se rozhodla nedělat název festivalu dominantní (viz Příloha 8). Zdůraznila jsem nadpis Belarusian Animation Festival, po kterém následuje název festivalu BA-Fest! Všechny nadpisy jsou v černém provedení. Popisem fontu jsem se již zabývala.

Plakát obsahuje text v dolní části. Název a informace o festival jsem umístila na šířku nadpisu ANIMATION, což je hlavní motiv.

V názvu, datumu a adrese jsem použila prodloužený spojovník, který vyvolává dojem, že se tyto elementy protahují v pohybu. Tento přemrštěný pohyb je charakteristický pro animované postavy a zdůrazňuje v tomto případě specifikum festivalu.

Jestliže se jedná o vizuální identitu dané akce, je zcela jasné, že všechny propagační materiály by spolu měly korespondovat. Proto se také ostatní tiskoviny od vzhledu plakátu výrazně neliší.

7.2 Katalog

Katalog obsahuje podrobné informace o festival (viz Příloha 9). Chtěla jsem vytvořit strukturu katalogu, která by byla nezapomenutelná a dynamická. Myslím si, že vhodným řešením je použití stránek různého formátu. Zároveň tyto stránky připomínají prvek rozřiznutých písmen. Pro zesílení efektu jsem udělala viditelné okraje stránek barevné.

Katalog obsahuje informace o festivalu, popis a hlavní charakteristiky animovaných filmu, informace o workshopech a kontaktní adresu. Celkem se katalog skládá z dvaceti stránek. Ve finální verzi se počet stránek může lišit, protože informace, které jsem rozmístila do katalogu nejsou definitivní. Uspořádání stránek se však nezmění.

Dalším důležitým bodem je přehlednost. Bylo důležité, aby na sebe jednotlivé kapitoly s uvedenými informacemi navazovaly a umožnily uživateli porozumět jejich obsahu a dobře se v katalogu orientovat.

Z toho důvodu jsem střední část katalogu otočila na 90°, různé hlavičky článku jsem udělala barevné.

Velikost písma jsem vybírala takovým způsobem, aby bylo dostatečně čitelné a stránky nebyly přetíženy textem.

7.3 Programová brožura

Při tvorbě brožury jsem nechtěla použít standartní skládání formátu A4 (viz Příloha 10). Jelikož je festival dvoudenní, chtěla jsem brožuru složit takovým způsobem, aby bylo možné otevřít jenom jednu stranu podle potřeby. Při prvním otevření vidíme jenom barevné plochy s označeným datem konání festivalu.

7.4 Leták

Distribuce letáků a reklama je důležitá část téměř každého festivalu. Umístila jsem základní nadpis ANIMATION do centra formátu A4 (viz Příloha 11). Dále jsem ho rozřízla na 4 části. Podstatnou informaci jsem dala do každého z fragmentů, což dodalo návrhu motiv hry - dětské mozaiky.

7.5 Lístky

Mým úkolem bylo vytvořit také vstupní lístky pro tento festival (viz Příloha 12). Pro jejich tvorbu jsem použila jeden z prvků nadpisu ANIMATION – ON (angl. – zapnout). Tento prvek (viz Příloha 7) jsem umístila i na další reklamní nosiče.

7.6 Webové stránky

S výrobou jednostránkového layoutu jsem se měla zároveň zamyslet nad tím, jaké rozlišení používá většina návštěvníků (viz Příloha 13). Měla jsem vytvořit sekce tak, aby se do tohoto prostoru pohodlně vešly. Zamezím tím nutnosti scrollování. Toto se mi rozhodně hodilo, protože to bylo důležité pro přechody mezi sekcemi.

Jakmile návštěvník začne jednou scrollovat, často už si web doprohlídne pomocí scrollování spíše, než aby klikal na odkazy v navigaci. Při scrollování na hlavní stránce jsem použila effect parallax.

Zakladním stylem těchto webových stránek je "flat design". Ozdobné prvky jsem považovala za zbytečné, protože nemají žádný funkci a jen odvádějí pozornost uživatele. Nejdůležitější pro mě byla jednoduchost a přehlednost. Nic zbytečného.

Použila jsem základní barvy a prvky vizuálního stylu na bílém pozadí, abych vytvořila ovládání, které by bylo jednoduchým a pochopitelným.

Pro přechody mezi sekcemi jsem použila jednotné hlavičky, které se v každé sekci opakují. Jako oddělovače jsem použila rovné čáry, aby byl přechod patrný.

Využívat horní menu při scrollování jsem považovala za zbytečné. Proto jsem udělala boční menu z pravé strany, které se objeví při podržení kurzoru.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Aktuálnost tématu v mé bakalářské práci spočívá v tom, že zájem o různorodé festivaly roste a spolu s ním také potřeba kvalitního zpracování grafického doprovodu. Organizace podobných akcí lze použít pro agitaci či propagaci nových ideí, které pro společnost můžou být nějakým způsobem užitečné. Inovativnost projektu spočívá v proměně tradičních představ a přístupů při návrhování vizuálního obrazu festivalu. Vidíme zde emocionální projev znázorněný pomocí grafických prostředků, například skrze geometrii a kontrasty. Zpracování reklamně-grafického souboru je provedeno takovým způsobem, aby mohlo maximálně znázornit originální přístup srozumitelný pro návštěvníky festivalu.

9. SILNÉ STRÁNKY

Je těžké, hodnotit svoji vlastní práci. Za silnou stránku své práce považuji to, že zcela přesně a dostupně zobrazuje podstatu festivalu, jeho ambice a cíle. Kromě toho, díky výraznému designu, festival nezůstane bez povšimnutí, ale naopak přitáhne pozornost mladých lidí. Očekává se, že festival bude probíhat každoročně, proto pro mě bylo velice důležité vytvořit soubor prvků a postupů (technik), které lze jednoduše transformovat do jiného stylu bez ztráty základní koncepce. Další bezespornou výhodou této práce je její snadná použitelnost. Vytvořený vizuální styl lze aplikovat na suvenýrech, tričkách, taškách a jiných propagačních a reklamních materiálech festivalů (viz Příloha 14).

10. SLABÉ STRÁNKY

Během dlouhodobé práce na projektu, začínají být chyby a nedostatky patřičné pouze s odstupem času. Snažila jsem se vymyslet co nejvíce zajímavých přístupů, ale bohužel, na veškeré z nich už kdysi přišel někdo jiný přede mnou.

V podstatě jsem použila techniky a postupy používané vedoucími moderními designéry, ale nevynalezla jsem v současném designu nic nového. Jinak si myslím, že v běloruském prostředí chybí kvalitní vizuální informace. Věřím, že takovým způsobem zpracování přináším estetickou hodnotu do kulturního prostředí.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1. Knižní a periodická literatura

1. SAMARA, Timothy. Grafický design. Praha: Slovart, 2009.
ISBN 978-80-7391-030-3.
2. WEINMANOVÁ, L. Velká kniha webdesignu. Česká republika:
Zoner press, 2004. ISBN 80-86815-10-2.
3. 1000 grafických prvků: pro zřetelnější a jasněji čitelný design. Slovart, 2009.
ISBN 978-80-7391-306-9.
4. KOROLKOVA, Aleksandra. Živaja tipografika. Moskva: IndexMarket, 2010.
ISBN 978-5-9901107-5-5.
5. LANDA, R. Graphic Design Solutions. Boston: Wadsworth, 2011.
ISBN-13: 978-0-495-57281-7.

11.2. Internetové zdroje

1. Webdesign: inspirace (2015-03-02).
Dostupné z: <http://www.siteinspire.com/websites>
2. WIKIPEDIA.: *Karel Teige*. (2015-02-19).
Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Karel_Teige
3. Polský plakát (2015-01-10).
Dostupné z: <http://www.poster.com.pl/pl/poster-artist.htm>

12. RESUMÉ

В мою задачу входило создание запоминающегося и конкурентно способного графического сопровождения Фестиваля белорусской анимации BA-Fest! Нужно было придумать новое оформление фестиваля, ориентированное на белорусского зрителя и способное привлечь как можно больше людей. Важно было создать стиль фестиваля таким, чтобы событие привлекло внимание зрителей, чтобы оно запомнилось и захотелось посетить его еще.

Используя крупные элементы, лаконичные цвета в сочетании с небольшими текстовыми блоками и треугольными элементами, создающими геометрический орнамент, я создала яркий и запоминающийся визуальный стиль.

Новизна проекта состоит в преобразовании традиционных представлений и подходов в оформлении визуального образа анимационного фестиваля, в отражение эмоций графическим путем, через геометрию и контрасты. Рекламно-графический комплекс был выполнен таким образом, чтобы максимально раскрыть оригинальную идею понятную гостям фестиваля.

Данная работа довольно четко раскрывает суть фестиваля, его стремления и цели. К тому же благодаря яркому дизайну, фестиваль не останется незамеченным, привлечет внимание молодежи. Планируется, что фестиваль будет ежегодным, поэтому было важным создать такой набор элементов

и приемов, которые можно трансформировать в другой стиль, без потери общей концепции. Еще одним несомненным преимуществом данной работы является ее практическое применение. Созданный визуальный стиль можно использовать

для нанесения на сувенирную продукцию, майки, сумки, для создания других составляющих фестиваля.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Festival Běloruské Animace v Lodži. Logo.

Příloha 2

Festival Běloruské Animace v Lodži. Vizualní řešení. Tiskoviny.

Příloha 3

Mezinárodním festival animačních filmů v Annecy. Plakat.

Příloha 4

Současný polsky plakat. Krzysztof Iwanski.

Příloha 5

Plakáty filmových festivalů.

Příloha 6

Hlavní motiv - nadpis ANIMATION.

Příloha 7

Prvek nadpisu ANIMATION – ON (angl. – zapnout).

Příloha 8

Plakát.

Příloha 9

Katalog.

Příloha 10

Programová brožura.

Příloha 11

Leták.

Příloha 12

Lístky.

Příloha 13

Webové stránky.

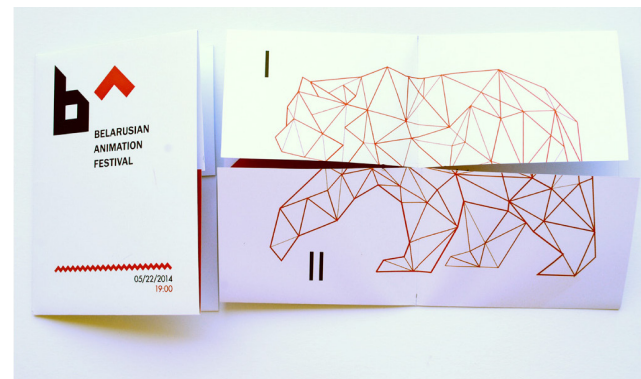
Příloha 14

Propagační a reklamní materiály.

Příloha 1.
Festival Běloruské Animace v Lodži. Logo.



Příloha 2. Festival Běloruské Animace v Lodži.
Vizuální řešení. Tiskoviny



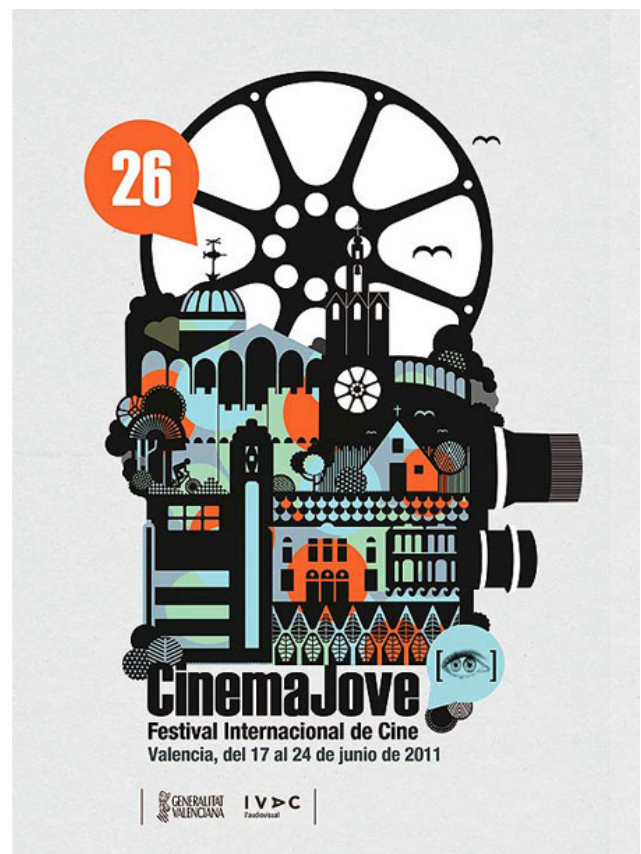
Příloha 3. Mezinárodním festival animačních filmů v Annecy. Plakat.



Příloha 4. Současný polsky plakát. Krzysztof Iwanski.



Příloha 5. Plakáty filmových festivalů.



Příloha 6. Hlavní motiv - nadpis ANIMATION.



Příloha 7. Prvek nadpisu ANIMATION – ON
(angl. – zapnout).





BELARUSIAN ANIMATION FESTIVAL

— BA-FEST!

MAY — 2 — 3
2015

Latest animated gems
Meeting with film directors
and up-and-coming talents
Presentation of the first Belarusian
3D series ROBIKI

Student animation contest
Current and future trends
Student animation contest
Workshops for children
and their parents

SILVER SCREEN — 6 Babrujskaya str., TC Galileo, Minsk

www.ba-fest.by

Пříloha 9. Katalog.



Пříloha 11. Leták.



Пříлоha 12. Lístky.



Пříloha 13. Webové stránky.



ГЛАВНАЯ ФЕСТИВАЛЬ ПРОГРАММА КОНТАКТЫ ПАРТНЕРЫ

ФЕСТИВАЛЬ БЕЛАРУСКОЙ АНИМАЦИИ — — BA-FEST!

МАЙ — 2 — 3
2015

BA-FEST!
О фестивале / Наша команда

У белорусской анимации есть работы международных престижных конкурсов, есть молодые люди, продолжающие традиции советской анимации и новые авторские стили и стилизации. Нам, есть учителя в Большой Бухви, есть студии и киноманы.

Задача людей, организующих в Белорусии анимационный фестиваль — предоставить творчеством, быть то организатор, спонсор, продюсер, актер в сфере анимации — и стоять перед собой фестиваль.

Фестиваль как повод встретиться, увидеть и показать работы друг друга, обменяться мнениями, идеями, опытом, получить поддержку — важен для развития сферы и является частью единой задачи людей, продвигающих белорусскую анимацию: сделать свою анимационную творчество. Быть то организатор, спонсор, продюсер, актер в сфере анимации — и стоять перед собой фестиваль.

ПРОГРАММА

<p>1 день</p> <p>12:00 - 14:00 Презентация кинофильма (детское)</p> <p>14:00 - 18:00 МК для детей и взрослых</p> <p>18:00 - 19:00 МК для аниматоров (теория, разминка, съемка)</p> <p>18:00 - 19:00 ОТКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ</p> <p>19:00 - 21:30 Конкурс студенческой анимации</p> <p>21:30 - 22:00 Анонс следующего дня</p>	<p>2 день</p> <p>12:00 - 14:00 Презентация кинофильма (детское)</p> <p>14:00 - 18:00 МК для детей и взрослых</p> <p>18:00 - 19:00 МК для аниматоров (теория, разминка, съемка)</p> <p>18:00 - 19:00 ОТКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ</p> <p>19:00 - 21:30 Конкурс студенческой анимации</p> <p>21:30 - 22:00 Анонс следующего дня</p>
--	--

Детская анимация

Примолочные Нестерки / 2012 / И.В. Волчек
 Рыбка по имени Наталья - 4 - 8 / 2013 / А.А. Рыжков
 Волшебный карандаш / 2011 / А.С. Зинкевич
 Волшебная лодка / 2012 / Е.В. Петухова
 Волшебная лодка / 2014 / Е.В. Петухова
 Дядя / 2011 / А.А. Зинкевич
 Быть или не быть / 2013 / И.В. Коробкина
 Жили-были волшебники Мухомор / 2013 / И.В. Петухова
 Примолочная разминка по персонажам / 2008 / А.А. Рыжков
 Лодка имени / 2012 / И.В. Коробкина
 Лодочка / 2013 / Т.В. Кудряшова

[Скачать программу + календарь PDF](#)

КОНТАКТЫ

Константины Варобей
 Администрация фестиваля
 k.vorobei@ask.by
 Тел: +37529 276 19 93

Петрова Алина
 Администрация фестиваля
 a.petrova@ask.by
 Тел: +37529 189 13 96

Место проведения
 SILVER SCREEN г. Минск ул. Бобруйская, 6, ТРЦ Галилео

ПАРТНЕРЫ

ГЛАВНАЯ ФЕСТИВАЛЬ ПРОГРАММА КОНТАКТЫ ПАРТНЕРЫ

Пříloha 14. Propagační a reklamní materiály.

