

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

INTERAKTIVNÍ ANIMACE - INFORMAČNÍ PANEL
(DIDAKTICKÁ POMŮCKA)

RÁJ ČESKÝ

BcA. Michaela Bártová

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Intermediální tvorba

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

INTERAKTIVNÍ ANIMACE - INFORMAČNÍ PANEL
(DIDAKTICKÁ POMŮCKA)

RÁJ ČESKÝ

BcA. Michaela Bártová

vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016

.....
podpis autora

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce prof. Jiřímu Bartovi a konzultantovi MgA. Vojtěchu Domlátilovi za vedení při práci a věcné připomínky během celého procesu práce. Dále bych chtěla poděkovala své rodině a příteli za podporu, trpělivost a oporu.

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3 CÍL PRÁCE.....	5
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	6
5 PROCES TVORBY.....	9
5.1 Ilustrace.....	9
5.2 Animované a jiné příběhy.....	9
5.3 Pozadí a rámečky.....	11
5.4 Piktogramy a logo.....	11
5.5 Font.....	12
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	14
7 POPIS DÍLA.....	17
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	18
9 SILNÉ STRÁNKY.....	19
10 SLABÉ STRÁNKY.....	20
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	21
A) Knižní a periodická literatura.....	21
B) Internetové zdroje.....	22
12 RESUMÉ.....	23
13 SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH.....	24
13.1 Předchozí práce.....	28
13.2 Inspirační zdroje.....	31
13.3 Skici a koncepce aplikace.....	33
13.4 Finální ilustrace.....	37
13.5 Ukázky z animovaných příběhů.....	40
13.5 Font, logo a pictogramy.....	43
13.6 Finální podoba aplikace.....	45

„ Přírodu obdivuj vždy a všude!”

Max Švabinský

„...a rychle! Dokud je čas!”

Cyril Bouda

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během magisterského studia v atelieru *Animované a interaktivní tvorby* jsem se více zaměřila na ilustraci a grafický design. Vedl mě k tomu už výběr vedlejšího atelieru, který je u nás ve škole na magisterském stupni povinný. Zvolila jsem *Komiks a ilustraci pro děti* pod vedením doc. M.A. Barbary Šalamounové. Za čtyři semestry jsem vytvořila mnoho ilustrací volných, ilustrací k textu, komiksů, knihu a leporelo pro děti a časopis.

Během celého studia jsem se snažila více propojovat ilustraci a grafický design s animací.

V prvním semestru jsem pracovala na vlastním interaktivním projektu. Šlo o příběh králíka z amerického Wellingtonu, který se vydá na výlet do Las Vegas a cestou ho potká spousta překvapení, které divák resp. hráč musí vyřešit. Ač jsem nikdy ve Spojených státech nebyla, snad se mi podařilo vyjádřit americkou atmosféru, dlouhé nekonečné silnice, bistra a samotné blikající Las Vegas. Projekt je zatím v podobě scénáře a doufám, že se k němu někdy znovu vrátím.

Další semestr jsem pracovala na motion designu velkolepého jednodenního festivalu *Rok kinematografie*, který pořádal doc. ak. mal. Pavel Beneš, vedoucí atelieru Vizuální komunikace na Univerzitě Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, společně s naším atelierem a Atelierem televizní a filmové grafiky na pražské UMPRUM. Večer se odehrál v Bio OKO a nad barem se promítal skeč z historie animovaného filmu, který jsem pro tento večer vytvořila.

Ve druhém ročníku jsem strávila semestr na Universidad de Castilla-La Mancha ve španělské Cuence v rámci studijního programu Erasmus. Tamní škola nebyla konkrétně zaměřená a ateliery jako u nás tam nefungovaly. V rámci předmětů, které jsem si vybrala, jsem vytvořila dvě autorské knihy o španělské kultuře. Kniha Alfredo je příběh o býkovi, který sní o dokonalém životě, rodině a lásce. V druhé knize nazvané

Vida española jsem se snažila dát dohromady své poznatky o španělské kultuře a životě ve Španělsku. Tato kniha byla i inspirací ke krátkému stejnojmennému animovanému filmu o mé cestě do školy, kdy cestou potkávám snídajícího býka, na větvích se udí *jamón* a *chorizo*, v parku se schází *botellón*¹ apod.

Prací letního semestru byla vizuální koncepce atelieru. Zvolila jsem práci s piktogramy, které se pro hravou animaci hodí a připravila jsem několik vizuálních podkladů pro další využití. Ukázka obsahovala i animované logo a jiné animované skeče. Vizuálu se nakonec ujal student grafického designu a můj návrh dovedl do finále a dnes ho atelier užívá.

Mimo školní práce se nejvíce zabývám plakátem, vizuální identitou, úpravou tiskovin a jinými grafickými pracemi.

V létě 2014 jsem se autorsky účastnila rozsáhlého projektu *Země zdraví*, který se zábavnou formou zabývá prevencí v zubní péči. Jednalo se o tři animované počítačové hry pro děti. S kolegyní Veronikou Šiklovou jsme společně pracovaly na námětu, vytvořily storyboard, výtvarné návrhy a pak jsem všechno animovala. Edukativní projekt probíhal v základních školách od listopadu 2014 do konce února 2015.

¹ botellón, od slova botella=lahve, španělský zvyk, studenti se kolem jedenácté večer schází venku a popíjí sangriu, víno nebo litrové lahvové pivo

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Úplný název mnou vybraného tématu zní doslova: *Interaktivní animace - Informační panel (didaktická pomůcka)*. Podtitul pak *zábavná turistická aplikace z Českého ráje*. Jak jsem již uvedla, zajímám se o propojování ilustrace a grafického designu s animací. Proto jsem zvolila jako téma interaktivní tabuli. A grafický design i ilustrace jsou její nedílnou součástí. Interaktivní tabule se dá pojmut mnoha rozdílnými způsoby. Já jsem zvolila žánr *edutainment*¹.

Edutainment je termín pro spojení zábavy a výchovy či vzdělávání. Přála jsem si vytvořit něco užitečného a edukativního. Jelikož mě baví cestovat a nejen po cizině, ale i v Čechách, brzy jsem věděla, že zvolím turistickou destinaci a pokusím se ji zpracovat. Nejprve jsem přemýšlela o španělské Cuence, kterou jsem si během svého pobytu oblíbila nebo o provensálských městech Avignon, Saint-Rémy-de-Provence či Arles, protože tamní kultura mi je blízká. Studovala jsem bilingvní francouzsko-české gymnázium Jana Nerudy. Francouzština je pro mne stále krásný a libozvučný jazyk, ikdyž se už nemám čas jazyku tolik věnovat a navíc během několika výměnných zájezdů jsem si Francii a nejvíce Provence zamilovala.

Nakonec bylo ale mnohem jednodušší a praktičtější zvolit české město či oblast. Turistika po Čechách je v současné době velmi rozšířená a zvláště v poslední době zaznamenává velký rozmach, Češi znovu objevují krásu své země. Kraj si mohu lépe probádat a zároveň propagovat české památky. A když se práce povede, bude jednodušší navázat spolupráci s daným regionem a v práci pokračovat.

Dětství jsem prožila především na chalupě nedaleko Českého ráje. Proto byl tento kraj jasnou volbou.

Český ráj je chráněná krajinná oblast, dokonce byla zařazena mezi geoparky UNESCO. Nachází se asi 90 kilometrů na severovýchod

1 edutainment z anglických slov education (vzdělání) a entertainment (zábava)

od Prahy. Oblast můžeme ohraničit městy: Mladou Boleslaví, Jičínem a Turnovem.

Geopark láká nejen umělce svými přírodními (především pískovcové skály) a historickými památkami. Karel Hynek Mácha v roce 1833 podnikl pěší Krkonošskou pouť (i když podle vlastních slov “*občas nepohrdl povozem*”) a cestou se zastavil na několika místech Českého ráje: Valečov, Kost, Trosky nebo Radim u Jičína. Hrady kreslil a doma si je později koloroval. Během svých cest si sepsal *seznam hradů spatřených*, který čítá na devadesát položek. Na cestách si psal deníky. Působilo zde několik dalších umělců, ti pro mne samozřejmě byli také jakousi inspirací. Jedná se většinou o významné české ilustrátory: Mikoláš Aleš, Cyril Bouda, Adolf Kašpar nebo Miloslav Jágr. Ten se svou knihou *Chlapec s křídly*, kterou nám táta často čítával před spaním, mě oslovil nejvíce.

Přál bych si – a moc –
znovu zaletět tam,
kde jsem býval klukem.¹

A tak to mám i já, v Českém ráji jsem strávila většinu letních prázdnin. A na bezstarostná léta vzpomínám dodnes. Tak jsem se rozhodla tam pomyslně zaletět se svou diplomovou prací. I když bezstarostné to rozhodně nebylo.

1 JÁGR, Miloslav. *Kluk s křídly: pro děti od 5 let*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1980.

3. CÍL PRÁCE

Cílem diplomové práce bylo vytvořit vizuálně přitažlivý, interaktivní a hlavně zábavný průvodce po Českém ráji. Chtěla jsem zprostředkovat zajímavou formou turistům příběhy a historii daného území. A přivést je na místa málo známá nebo neprávem zcela opomíjená.

Na jaře 2015 jsem měla pouze nápad, ze kterého postupně vykryštoval dosažitelný cíl práce: zpracovat jednu část geoparku Český ráj do interaktivní knihy. Metou nebylo do knihy přenést naprosto všechny informace a příběhy o daných místech, ale vybrat body, které jsou něčím zajímavé a třeba i méně známé a zapomenuté.

Dalším cílem bylo vybrat pozoruhodné informace a vyprávění, události a někam i zasadit mé vlastní poznatky nebo vzpomínky. Jednu věc jsem měla rozmyšlenou hned na začátku. Nechtěla jsem odvést turisty (uživatele) od přírody a památek. Naopak. Mým cílem bylo (a je!), aby se turisté mohli v kraji rozhlížet a v tabletu najít informace a (snad) zábavné souvislosti. Chtěla jsem do práce zasadit interaktivní prvky, které spojí diváka, přírodu a aplikaci. Ale od toho jsem nakonec upustila. Místo toho jsem pro děti vytvořila malý deníček, který by měl být teoreticky k dispozici na pultech turistických informací v Sobotce či na Kostí. Do deníčku si mohou zapisovat své zážitky a otiskovat turistická razítka z navštívených míst.

Uživatelé by měli být turisté, kteří nenavštěvují oblast jen proto, aby si odškrtnuli další bod na svém pomyslném výletním seznamu. Neměli by to být tedy američtí turisté od Duana Hansona¹, ale lidé, které zajímá historie kraje, příroda a místní příběhy a chtějí se dozvědět něco nového.

Do budoucna bude mým cílem v díle pokračovat. Zpracovat postupně celý geopark a pokusit se práci a její případné pokračování institucím v Českém ráji nabídnout.

1 Duane Hanson (1925-1996) byl americký umělec a sochař, známý především pro své realistické lidské sochy, vytvořil sochy typických amerických turistů v galerii ověšenými fotoaparáty, kteří galerii navštívili pouze proto, aby splnili společenské očekávání

4. PROCES PŘÍPRAVY

„ Přírodu obdivuj vždy a všude!”

Max Švabinský

„...a rychle! Dokud je čas!”

Cyril Bouda

Cyril Bouda takto odpověděl svému učiteli Švabinskému. Bouda se této poučky držel. Zpracoval dvanáct kamenorytin Z Českého ráje.

Já jsem začala už jako malá, jelikož máme v Českém ráji chalupu a skicovala jsem si okolní přírodu již v dětství. Konkrétní nápad přišel až v květnu 2015. A tehdy jsem začala pomalu vstřebávat a třídit informace o Sobotce. Prozkoumávala jsem oblast, navštěvovala místní hrady a další kulturní a přírodní památky, muzea, knihovny, studovala veškeré dosažitelné podklady a literaturu. Procházela jsem se po Sobotce a projížděla Český ráj na kole.

Hledala jsem legendy a jiné příběhy z okolí. Důležité pro mne bylo vyjmout z toho množství textů a míst to, co mne přitahuje a něčím baví... a tudíž by mohlo bavit i budoucí uživatele.

Úplně původně jsem plánovala zpracovat celý geopark Český ráj. Brzy jsem ale zjistila, že není možné takto obsáhlou oblast kvalitně zpracovat v daném čase. A tak jsem si geopark rozdělila na několik částí a začala zpracovávat okolí Sobotky, které znám důvěrně.

Čerpala jsem z knihy *Sobotecko*¹, která se zabývá historií Sobotky, Dolního Bousova, Vlčího Pole a jiných vesnic v okolí. Nahlédla jsem do několika *Zpravodajů Šrámkovy Sobotky*, což je místní měsíčník, který informuje o aktuálním dění v kraji a i o zajímavostech z přírody i dějin

1 BÍLEK, Karol. *Sobotecko*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2005. Zmizelé Čechy.

regionu a často se zabývá méně známou historií přímo ze Sobotky. Důležité bylo i zmapovat dílo Fráni Šrámka, který se v Sobotce narodil a ke kraji měl vřelý vztah až do své smrti. Je zde také pohřben na místním hřbitově. Jeho jménem je pojmenován každoroční festival jazyka, řeči a literatury - *Šrámkova Sobotka*.

O celém Českém ráji existuje spousta legend. O Plakánku hned tři, o Kosti alespoň šest. Musela jsem tedy pečlivě vybírat, která z nich je pro mou práci nejvhodnější ke zpracování. Vytipovala jsem si několik míst a událostí a bádala dál. Například při hledání Psího hřbitova u Kosti jsem se musela ptát starousedlíků a ne všichni věděli, kde hřbitov hledat. Psí hřbitov je dnes už téměř zapomenutý, zarostlý a skutečně velmi těžko vyhledatelný.

V létě jsem si začala konkrétní místa skicovat, kreslit a přemýšlet. Dlouho jsem hledala vhodný princip aplikace, zkoušela různé interaktivní hry vkládat do obyčejného bedekru, až jsem zvolila jednodušší formu samotného interaktivního průvodce po známých i neznámých místech Českého ráje.

Jakousi inspirací mi byly vizuálně přitažlivé aplikace, ke kterým jsem se dopátrala po dlouhém hledání. Nejprve je to rozhodně interaktivní aplikace *Out of Somalia*¹, kterou vytvořili dva komiksoví autoři Andrea Caprez a Christoph Schuler. Jedná se o projekt organizace *Lékaři bez hranic*². Autoři navštívili v únoru 2011 somálský uprchlický tábor v Dadábu v Keni. Aplikace obsahuje autorský deník, animovaný komiks a podrobnou mapu tábora. Experimentální soubor ilustruje obtížné životní situace tamních obyvatel a zároveň práci *Lékařů bez hranic*, kteří na místě poskytují zdravotní péči.

Co se týče turistických aplikací, oslovil mne *Průvodce Aloise*

1 ke stažení zde: <http://www.lekari-bez-hranic.cz/sk/node/57536>

2 Lékaři bez hranic, Médecins sans frontières je mezinárodní nezisková organizace, která posílá své týmy zkušených lékařů, sester a jiných pracovníků do míst, kde jsou potřeba.

*Nebela*¹. Jedná se o originální průvodce po regionu. Aplikace volně rozvíjí příběh známého komiksu *Alois Nebel*. Ten je samozřejmě vizuálně přitažlivý díky rukopisu Jaromíra 99². Zajímavou interaktivní a didaktickou hrou pro děti i dospělé je *Hravouka*³. Půvabná výtvarná stránka aplikace je správně zvolena ke světu fauny a flory. Díky ilustracím se lehce učíme o daných živočiších či rostlinách.

Hravouka pochází z dílny *Circus atos*, což je malé pražské studio, které se nebojí přijít s experimentální hrou či aplikací, kdy je ale interaktivní dílo vždy výtvarně zajímavé.

1 Průvodce Aloise Nebela, Google Play [online] Dostupné z URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.gameleon.nebel&hl=cs> [cit. 23. 4. 2016].

2 Jaromír 99 (Jaromír Švejdík), narozen r. 1963 v Jeseníku, je český zpěvák, skladatel, kytarista a výtvarník

3 Hravá prvouka, Google Play [online] Dostupné z URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.circusatos.hravouka&hl=cs> [cit. 22. 4. 2016]

5. PROCES TVORBY

Princip interaktivního díla se v průběhu nepatrně měnil. Ač jsem se snažila mít na začátku vše pečlivě a správně připravené a pak se zabývat už „jen“ samotnou tvorbou, brzy jsem zjistila, že práce bude velmi objemná a nevyhnu se změnám během procesu tvorby.

Moje práce má několik částí. Hlavním prostředím aplikace je stylizovaná mapa celého geoparku, kde si uživatel vybere tu část, kterou chce navštívit. V mé práci je samozřejmě aktivní pouze Sobotecko. Po rozkliknutí se nám objeví podrobnější mapa dané části, na té už najdeme konkrétní místa. Pomocí piktogramů se divák dostane na úvodní stránku daného bodu. Nejprve je informován o místě, následuje zpracování příběhu nebo historické události.

5.1 Ilustrace

Informace jsou bohatě ilustrované. Ilustrace jsem si nejdříve naskicovala do bloků a později vytvořené finální kresby naskenovala a upravila v počítači. Zvolila jsem černobílé zpracování. Tento princip jsem porušila snad pouze u Plakánku, kde jsem nakreslila faunu a floru, se kterou se může setkat návštěvník tohoto údolí. Jedná se o barevné akvarelové ilustrace. Uživatel může podle mé aplikace snadno poznávat a určovat květiny a zvířata.

5.2. Animované a jiné příběhy

Další částí jsou příběhy. Po přečtení informací se dostanete k „zábavné“ části, kde si u konkrétního bodu můžeme pustit animovaný skeč nebo prohlédnout interaktivní ilustraci či komiks.

V knize najdeme animovanou pověst o Plakánku. U Semtínské lípy a Větrného mlýna si prohlédneme animované básně Jaroslava Seiferta¹

1 Jaroslav Seifert napsal báseň o Semtínské lípě v roce

a Fráni Šrámka¹ a u letadla také posměšnou báseň od neznámého autora². Báseň Václava Šolce³ jsem nakonec zpracovala pouze pomocí ilustrace.

V Sobotce si poslechnete rozhýbanou sloku z písně Petra Skoumala *Samí známí*⁴. Kapitola *Cedule* se zabývá proměnou původních krásných vývěsních štítů a reklamních ploch, které jsem ve městě potkala a přišly mi vizuálně zajímavé. Zároveň jsem chtěla zaznamenat dnešní podobu pro ty, kteří nebudou mít štěstí a vývěsní štíty, které budou jistě jednou odinstalovány či malby přetřeny, nestihnou.

Dlouhý komiksový pás soboteckého rodáka Fráni Šrámka vypráví život básníka, dramatika a buřiče. Držela jsem se striktně pouze jeho života, jelikož se o díle se zmiňují v informacích kapitoly a jeho tvorba proplová celým projektem. Komiksu předcházely skizzy, kresby a následné zpracování v počítači.

Interaktivní ilustrace ke skulptuře *Dům pod půlměsícem*⁵ představuje celé dílo složené ze čtyř různých cihlových soch na čtyřech různých místech v Itálii, Francii, Sobotce a Egyptě. Není tedy možné spatřit celé dílo najednou. Divák si odnáší různé vzpomínky a za každou částí díla se musí vypravit zvlášť. Smysl díla autor vidí v pouti v prostoru a čase. Já jsem se pokusila alespoň zprostředkovaně divákům představit dílo celé a třeba je i nalákat, aby se vypravili za dalšími částmi *Skulptury*. Zde pracuji s půdorysem zajímavých soch, jejich proměnou a růstem.

Sobotečtí rodáci⁶ pohřbení jinde vás zavedou do místní hospody.

1 Fráňa Šrámek je známý Sobotecký rodák. Pojmenován je po něm i letní kulturní festival Šrámkova Sobotka.

2 Posměšnou báseň o Letadlu, kterou jsem zpracovala jako animovaný skeč, jsem našla ve Zpravodaji Šrámkovy Sobotky, ročník XLVIII, č.2, březen - duben 2011, autor není znám.

3 Václav Šolc byl básník, který strávil celý svůj život v Sobotce. V Sobotce najdeme i statek po něm pojmenovaný, ve kterém se dokonce přímo narodil.

4 Petr Skoumal: *Samí známí*, album Kampak běžíš ježku, 2008

5 *Dům pod půlměsícem*, skulptura, kterou vytvořil Claudius Parmiggiani v roce 1992, završil tak své rozsáhlé dílo *La Sculptura*.

6 Na Soboteckém hřbitově najdeme památník rodákům pohřbených jinde, ten mi byl inspirací pro vytvoření interaktivní ilustrace.

V nedalekém Vesci, který je proslulý v české kinematografii jako nejmalebnější kulisa, si vzpomenete na známé filmy, které se ve vesnici natáčely. Barušky představí své skalní obydlí a psi v krátkém animovaném videu ukáží, jak vypadá psí pohřeb.

K většině příběhů byl zapotřebí námět, scénář a storyboard. Jinde mi ale stačil nápad a několik ilustrací. To je případ Soboteckých rodáků. Nejprve jsem si nastudovala a několikrát nakreslila potřebné známé tváře a prostředí fiktivní sobotecké hospody. Pak už jen naskenovala a vše upravila a vybarvila v počítači. Ale jak zábavně prozradit jejich tvář jsem řešila až později. Nakonec nápady přišly a pak už je stačilo jen rozanimovat. Důležitou součástí jsou zvuky, které podpoří i jednoduchou akci.

U pověstí a jiných příběhů jsem si nejprve vybrala dané vyprávění, zkrátila, upravila a vytvořila storyboard. Toho jsem se více či méně držela. Poté jsem kreslila pozadí a postavy. A nakonec v počítači kresby upravila a animovala. Doplnila jsem zvuky a sestříhala video.

5.3 Pozadí a rámečky

Dlouho jsem ladila konečnou vizuální podobu. Nakonec jsem se rozhodla sjednotit všechny kapitoly výběrem různých autentických pozadí. Jedná se o naskenované staré papíry nebo akvarelové plochy. Následně jsem dokumenty upravila v počítači.

Aby celý projekt působil více deníkovým stylem a ucelenějším dojmem, orámovala jsem veškeré fotografie a videa rámečky. Nejprve jsem si naskenovala staré fotografie, které mají zajímavé orámování, jednou je to vlnkovitý rámeček jindy rovný s patrným opotřebením. Autentické rámečky jsem převedla do křivek a následně vložila sken starého papíru.

5.4 Piktogramy a logo

Každé místo, které je v práci zpracováno, má vlastní piktogram. Díky nim

se lépe orientujeme v celém projektu a důležitou funkci plní piktogramy na úvodní mapě, kde si uživatel vybírá dané místo. Původně jsem volila pro každý piktogram vlastní barvu. Na mapě to ale nevypadalo nejlépe a činilo zmatek. Proto jsem nakonec vybrala čtyři barvy, které jsem částečně náhodně volila k daným bodům. Například piktogram *Domu pod půlměsícem* má typickou oranžovou, která symbolizuje cihly, ze kterých je socha postavena. Stejnou barvu jsem zvolila i pro psí hřbitov, kde už barva ale nenese symbolickou funkci.

K celé aplikaci jsem vytvořila i logo. To samozřejmě také prošlo několika změnami. Zvolila jsem ruční písmo, které proplouvá celou prací. Stylizované A a E, kterým jsem přidělila žlutou barvu, zároveň symbolizuje značku důležitého bodu na mapě, šipku nebo typickou roubenou chalupu.

5.5 Font

Vzhledem k tomu, že jsem se snažila o grafickou vyváženost celého projektu, důležitou součástí byl i font. Dlouho jsem vybírala vhodné písmo pro celou práci. Probírala jsem se fonty v počítači, ale hledala i na internetu písma k volnému užití. Nakonec jsem se rozhodla pro ruční font. Nenašla jsem žádný, který by mě plně uspokojil a byl vhodný pro mou výtvarnou stránku projektu. Z tohoto důvodu se jako nejsnazší řešení jevilo vytvoření vlastního fontu.

Jelikož ráda vkládám do svých prací autentické ruční písmo, nebylo složité napsat všechny litery tak, aby byly dostatečně čitelné a zároveň ve stejném stylu. Písmo jsem tvořila poprvé a tak jsem měla menší problém správně rozluštit vhodný rozpal mezi písmeny a náležitou velikost liter.

Tato práce přes veškerou volnost byla velmi svazující a během tvůrčího procesu se z výhod stávaly nevýhody a zase naopak. Myšlenky a nápady jsem musela často přehodnocovat a podle možností měnit formáty zpracování jednotlivých příběhů. A to mě vlastně bavilo. Střídat formy kreativity podle momentální nálady: Poznamenat si nápad

a zpracovat ho později (a třeba i několikrát)... Probírat se filmy, které byly natočeny ve Vesci... Bádat v městských knihovnách v Sobotce a Mladé Boleslavi a nebo i v terénu – hledat (a najít!) v lese u Kostí zapomenutý psí hřbitov... Animovat skeč o letadle nebo psí pohřeb, vytvořit edukativní ilustrace rostlin a zvířat z Plakánku, nakreslit šrámkovský komiks nebo soboteckou hospodu se slavnými rodáky...

System a strukturu práce jsem možná ladila dlouho a za běhu. Zpočátku jsem neměla jasno, kde bude “malý film” a kde jen kratičký skeč, kde bude stačit několik ilustrací a kde komiks. To se vyjevilo postupně a asi to nešlo jinak.

Ve výsledku ke každému místu není rozsah informací stejný. Je to samozřejmě dáno významem, historií a mírou dosažitelnosti informačních zdrojů. Snad to není nevýhodou.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Prvotním záměrem bylo vytvořit aplikaci pro tablety a smartphony. Od toho jsem nakonec upustila. Po několika schůzkách s odborníky, jsem zjistila, že není možné vytvořit aplikaci s tolika daty bez používání internetu. Internet je sice dneska téměř všude, ale pro tento účel mi nakonec přišlo vhodnější využít formát interaktivní knihy, kterou si uživatel uloží do tabletu a s ní pak chodí po kraji a občas si přečte nebo prohlédne zajímavosti k dané památce.

K úpravě ilustrací jsem využívala především grafické editory *Adobe Photoshop* a *Adobe Illustrator*. Interaktivní ilustrace a animace jsem zpracovávala v *Adobe Flash Professional* a videa stříhala v *Adobe Premiere Pro*, zvuky a komentáře upravovala v *Adobe Audition*.

Nakonec jsem se rozhodla vytvořit i vlastní font, který má pracovní název *Mikaela*, aby kniha získala více deníkový styl. Ten jsem vytvořila v programu *Glyphs*.

Celou knihu jsem sestavila v programu *Adobe InDesign*, ve kterém jsem přidala i většinu interaktivních prvků a zvuků.

Důležitou součástí je i komentář, který mi úžasně namluvil herec Jakub Slach v nahrávacím studiu v *Rock Café* v Praze.

Dlouho jsem přemýšlela, jaký formát pro projekt zvolit. Naskytlo se mi několik možností. Prvotním záměrem bylo vytvořit mobilní aplikaci pro *iPad*. Vzhledem k tomu, že se finální princip průvodce vyvíjel až do února 2016, nebylo už možné oslovit studenta, který by aplikaci vyvinul za tak krátkou dobu. Kvůli finančnímu omezení pro mou práci by nebylo efektivní zadávat projekt vývojářskému studiu. I kdybych se rozhodla k tomuto kroku, nebylo by to vhodné, jelikož svou práci beru více jako ukázkou pro potenciálního zákazníka než projekt určený rovnou k šíření.

Vzhledem k tomu, že jsem nakonec zvolila cestu vlastního 'programování', musela jsem se omezit na mé v tomto směru malé

schopnosti. Po dlouhém hledání na internetu, jsem se dostala k tomu, že projekt budu moci dát dohromady v *Adobe InDesign*.

Z programu lze vytvořit několik různých exportů. *Epub* (electronic publication format) je svobodný software vytvořený pro e-booky. Jedním z důvodů, proč jsem nezvolila tento formát, byl fakt, že u softwaru *Epub* je problémem fixní rozvržení stránky i daný font.

Dynamický dokument pdf je skvělý formát pro neprofesionály, jelikož umožňuje všem si jednoduše 'naprogramovat' vlastní interaktivní knihu. Do dokumentu lze snadno vkládat interaktivní funkce - tlačítka, filmové a zvukové klipy, různé odkazy i přechody stránek. I z toho důvodu jsem zvolila právě tento formát. Bohužel ale skýtá spoustu nedokonalých funkcí a několik problémů.

Pro otevření souboru je zapotřebí program *Adobe Acrobat pro* nebo *Adobe Reader*, který je volně ke stažení¹. Pro spuštění některých interaktivních prvků je nutné mít v přístroji nainstalovanou nejnovější verzi přehrávače *Adobe Flash*. Bohužel i přesto se může při přehrávání naskytnout nějaký problém, který nelze blíže specifikovat.

Po spuštění interaktivního folia neuslyšíme komentář, který je v mé práci na několika místech. Po kliknutí na dané tlačítko se zvukem se objeví lišta s nápisem "*Some features have been disabled to avoid potential risks. Only enable these features if you trust this document.*" V české verzi programu je to pak: "Některé funkce byly zakázány, aby se zabránilo možným rizikům. Povolte tyto funkce, pokud věříte dokumentu." Divák musí zvolit "*Options*" (Možnosti) a dále vybrat danou volbu: "*Trust this document always.*" nebo "*Trust this document once.*" Tedy věřit dokumentu vždy nebo pouze jednou. Program se nás tak snaží chránit před nebezpečnými soubory. Pokud tak neučiníme, není možné poslouchat samostatně vložené audio, které v některých částech mého průvodce můžeme najít.

Pokud se mi podaří dále na projektu pracovat, budu rozhodně

1 Prohlížeč Adobe Reader. Dostupné z URL: <https://get.adobe.com/cz/reader/>.

spolupracovat s programátorem hned v úvodu, který zvolí vhodný formát a tudíž by měly být všechny technické problémy vycytány.

7. POPIS DÍLA

Má diplomová práce je interaktivní průvodce po Sobotecku – části Českého ráje. Je určena zvědavým turistům vybaveným tabletu nebo velkými smartphony bez ohledu na věk.

Dílo počítá i s dětmi, které si po tom, co si prohlédnou a přečtou celou knihu, mohou zapisovat své poznatky a vzpomínky do deníčku. Ten si „koupí“ na některých informacích v Českém ráji a ke každému místu je ještě čeká krátká hra, křížovka nebo vědomostní kvíz. Po kraji by měla být na různých místech rozmístěna razítka, která si děti do deníčku otisknou a zůstane jim tak vzpomínka i na papíře.

Hlavní část díla je ale samotný interaktivní turistický průvodce, kde si uživatel jednoduše vyhledá místa a vydá se po připravené trase nebo navštíví alespoň některá z popsaných míst.

Průvodce zpracovává známá, méně známá a téměř neznámá místa Sobotecka.

Turista – uživatel pohodlně získá informace o místech, která právě navštívil, zábavnou formou – v animovaných nebo ilustrovaných příbězích.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Interaktivní animace je všude kolem nás. Většinou se ale jedná o herní projekty. Předpokládám, že edukativní oblast této formy animace se také postupně rozvine. Už dnes se interaktivita používá často ve školách.

Má práce je tak trochu vzdělávací, ale zároveň (snad i) zábavná. Není primárně vytvořena pro děti. A to by ji mohlo dělat výjimečnou. Setkala jsem se s interaktivitou cílenou většinou na děti. Pro dospělé bývá interaktivní část co možná nejvíce potlačena – tedy pokud se nejedná o hrátky s bizarní virtuální realitou.

Interaktivitu (i pro dospělé) jsem použila také střídmě, ale doufám, že novinkou je pojetí, kdy vedle informací obohacených ilustracemi najdeme i animované video nebo komiks. A tohle spojení se mi jeví jako jedinečné. Jednotný grafický styl by měl být standardem, ale spojení jednotně autorsky pojednaných animací, kreseb, ilustrací, komiksů a vlastní typografie už běžné nebývá. Ale možná jsem se jen s něčím podobným dosud nesečkala.

Podle rešerší se jedná o nový formát bedekru. Nenašla jsem nikde podobného průvodce. To je rozhodně přínosem nejen pro cesty uplatnění animace, ale samozřejmě především pro samotný kraj – Český ráj. Zatím nemám žádné ohlasy, neměla jsem možnost práci prezentovat (a na to se chystám v létě), ale myslím, že moje práce *Ráj český* má potenciál se uplatnit. A podle daného systému lze zmapovat i jakýkoliv jiný kraj.

9 SILNÉ STRÁNKY

Považuji za důležité, že se jedná o formát, se kterým se dá pracovat dále. Byla by škoda zahodit práci do koše a zapomenout na ni. Potenciál vidím především v novém pojetí bedekru, který může být pro spoustu uživatelů přitažlivý.

Nakonec se mi podařilo, vytvořit přes sto stránek. Ač jsem nebyla dopředu úplně vázána nutným objemem práce, kniha je nakonec obsáhlejší, než jsem si původně myslela. A šlo to samo... tedy většinou. Často jsem ke každému místu měla potřebu nakreslit další ilustraci. Myslím, že dílo je ucelené a uživatel zůstává svobodný. Může si přečíst a prohlédnout to, co ho zajímá a zároveň 'otočit' list, pokud se tím nechce zabývat. Ke každému místu jsem se pokusila vybrat to, co je důležité a přidat nějakou zajímavost, o které se třeba tolik neví. Někdy je přímo samotný bod tou zajímavostí. A tím je diplomová práce interesantní.

Existuje spousta internetových stránek o Českém ráji. Některé řeší pouze známá místa, jiné se zabývají pověstmi apod. Ale neexistuje web, kniha ani aplikace, které by řešily vše najednou a zároveň nejsou zbytečně popisné či detailní. V tom rozhodně vidím silnou stránku.

Měla jsem možnost vybrat si pro mě příjemná místa a nemusela jsem se zabývat tím, co si žádá nějaká konkrétní obchodní společnost nebo firma. To mi dalo volnou ruku.

10 SLABÉ STRÁNKY

Po dokončení práce vidím ještě spoustu nedostatků, které bych ráda napravila. Ne se všemi ilustracemi jsem naprosto spokojena a ani animovaná videa nejsou dokonalá. Kdybych měla více času, práce by mohla dopadnout o něco lépe. Myslím, že projekt je dostatečně rozsáhlý a lze slabší stránky prominout.

Přišlo mi vhodné odevzdat alespoň částečně ucelený projekt. Chtěla bych se bedekru a obecně celému Českému ráji i nadále věnovat a celý projekt zdokonalit.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. BIČIŠŤOVÁ, Olga. *Vlastivěda Sobotecka a okolí: regionální učebnice*. 1. vyd. Sobotka: Obecně prospěšná společnost pro Český ráj, c2014. ISBN 978-80-260-7390-1.
2. BÍLEK, Karol. *Sobotecko*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2005. Zmizelé Čechy. ISBN 80-7185-711-4.
3. ADLEROVÁ, Alena, LAHODA, Vojtěch (ed.). *Dějiny českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0630-3.
4. *Znamé i neznámé pověsti, písně a báje z Českého ráje--*. 2., dopl. vyd. Turnov: Presstar, 2005.
5. RAIS, Karel Václav. *Mezi lidmi*. Vyd. 5. Praha: Unie, 1918.
6. WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber limited, 2009. ISBN 0-571-23834-7.
7. KUB94EK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-9.
8. GILL, Eric. *Esej o typografii*. 1. vyd. V Praze: Rubato, 2014. Eseje (Rubato). ISBN 978-80-87705-14-8.
9. *Zpravodaj Šrámkovy Sobotky*. Sobotka: Středisko městské kultury, 1964-. ISSN 1212-7906.

b) Internetové zdroje

1. Oficiální stránky turistického regionu Český ráj [online]. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z URL: <http://www.cesky-raj.info/>
2. Karel Hynek Mácha. [online]. [cit. 12. 12. 2015]. Dostupné z URL: https://cs.wikipedia.org/wiki/Karel_Hynek_M%C3%A1cha
3. Šolcův statek. [online]. [cit. 21. 3. 2016]. Dostupné z URL: <http://www.solcuvstatek.cz/cs/home/>
4. Out of Somalia. [online]. [cit. 11. 4. 2016]. Dostupné z URL: <http://www.lekari-bez-hranic.cz/cz/clanek/andrea-caprez-christopher-schuler-out-somalia>
5. Hravouka. [online]. [cit. 11. 4. 2016]. Dostupné z URL: [online]. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z URL:
6. Circus Atos. [online]. [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z URL: <http://www.circusatos.com/cs>

12 RESUMÉ

The topic of my master's thesis is Interactive animation - information panel. The subtitle is *Fun tourist application about Bohemian Paradise*. At the end I holded it as an edutainment-interactive Český ráj (Bohemian paradise) guide. The application finally includes just a part of this geopark, because handling the entire region in a given time was impossible. Preparations for my work were long. I had to search in libraries, museums and of course presently in the region itself. I had to find interesting stories and forgotten places around the city Sobotka.

The application includes 16 interesting places. In each spot you can firstly read some informations about the monument, which are richly illustrated. Secondly there is a funny point which is waiting for you. It is a short animated story, interactive illustration or a comic strip. Some of them are based on a local legend or local historical event. The others stand on poems of local poet Fráňa Šrámek, Václav Šolc or Jaroslav Seifert.

The whole project is unified thanks to my authentic handmade font called Mikaela, interesting backgrounds which are old papers and borders around photographs and movies. For the entire project I used black and white illustrations which helps to unify it. The only exception is in the chapter Plakánek, where the informations are based on the fauna and flora in the valley. Here the reader can easily recognize flowers and animals in the nature.

The application is designet for people of my surroundings. But it also thinks of kids. The other part of my master's project is a printed diary, which you can buy in some local information shop and children can record their experiences in it. In addition on every page there is a fun part with crossword or other educative game.

The guide is prepared for computer use, but in the future I plan to finish the hole region of Bohemian Paradise and suit it for iPads, tablets or other mobile devices.

13 SEZNAM PŘÍLOH

13.5 Předchozí práce

Příloha 1

Ukázka ze storyboardu pro interaktivní aplikaci, podzim 2013

Příloha 2

Ukázka z knihy *O kulatém sýru*, jaro 2015

Příloha 3

Ukázky z knihy *Alfredo*, podzim 2014

Příloha 4

Ukázky z knihy *Vida Española*, podzim 2014

Příloha 5

Sada pohlednic *Oblíbená místa*, jaro 2015

Příloha 6

Ukázky návrhu vizuální identity atelieru *Animovaná a interaktivní tvorba*, jaro 2015

13.2 Inspirační zdroje

Příloha 7

Vánoční motiv, Zdeněk Mičoch

Příloha 8

Ukázka z knihy *Kluk s křídly*, Jágr Miloslav

Příloha 9

Cyril Bouda, *Hrad Kost, Z Českého ráje*, kamenorytiny, 1950

Příloha 10

Ukázka interaktivní aplikace *Out of Somalia*

Příloha 11

Ukázka interaktivní aplikace *Alois Nebel*

Příloha 12

Ukázka interaktivní aplikace *Hravouka*

13.3 Skizzy a koncepce aplikace

Příloha 13

Skizzy ke kapitolám *Šolcův statek*, *Fráňa Šrámek* a *Plakánek*

Příloha 14

Skizzy ke kapitolám *Větrák*, *Kost*, *Psí hřbitov* a *Barušky*

Příloha 15

Skizzy ke kapitole *Sobotecký hřbitov*

Příloha 16

Ukázky ze skicáků

13.4 Finální ilustrace

Příloha 17

Finální ilustrace ke kapitole *Šolcův statek*

Příloha 18

Finální ilustrace ke kapitole *Vesec*

Příloha 19

Finální ilustrace Karla Samšiňáka, kap. *Šolcův statek*

Příloha 20

Finální ilustrace Jana Žižky, kapitola *Kost*

Příloha 21

Finální ilustrace skalního obydlí *Barušky*

Příloha 22

Finální ilustrace *Větráku*

Příloha 23

Barevné ilustrace flory ke kapitole *Plakánek*

Příloha 24

Barevné ilustrace fauny ke kapitole *Plakánek*

13.5 Ukázky z animovaných příběhů

Příloha 25

Ukázka z animovaného skeče *Plakánek*

Příloha 26

Ukázka z interaktivní animace ke kapitole *Dům pod půlměsícem*

Příloha 27

Ukázka z animované interaktivní ilustrace *Sobotečtí rodáci*

Příloha 28

Ukázka z animované básně *Letadlo*

Příloha 29

Ukázka z animované básně *Větrák*

Příloha 30

Ukázka z animované básně *Semtinská lípa*

13.5 Font, logo a piktogramy

Příloha 31

Font *Mikaela* vytvořen přímo pro diplomovou práci

Příloha 32

Logo aplikace

Příloha 33

Piktogramy daných míst

13.6 Finální podoba aplikace

Příloha 34

Finální podoba aplikace, kapitola *Letadlo*

Příloha 35

Finální podoba aplikace, kapitola *Cedule*

Příloha 36

Finální podoba aplikace, kapitola *Humprecht*

Příloha 37

Finální podoba aplikace, kapitola *Plakánek*

Příloha 38

Finální podoba aplikace, kapitola *Sobotka*

Příloha 39

Finální podoba aplikace, kapitola *Sobotka*

Příloha 1

Ukázka ze storyboardu pro interaktivní aplikaci, podzim 2013

1



Příloha 2

Ukázka z knihy O kulatém sýru, jaro 2015²



Příloha 3

Ukázky z knihy *Alfredo*, podzim 2014¹



Příloha 4

Ukázky z knihy *Vida Española*, podzim 2014²



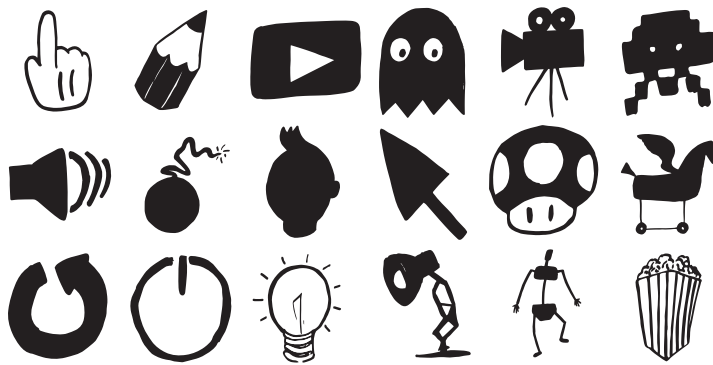
Příloha 5

Sada pohlednic *Oblíbená místa*, jaro 2015³



Příloha 6

Ukázky návrhu vizuální identity atelieru *Animovaná a interaktivní tvorba*, jaro 2015¹



ANI
māg



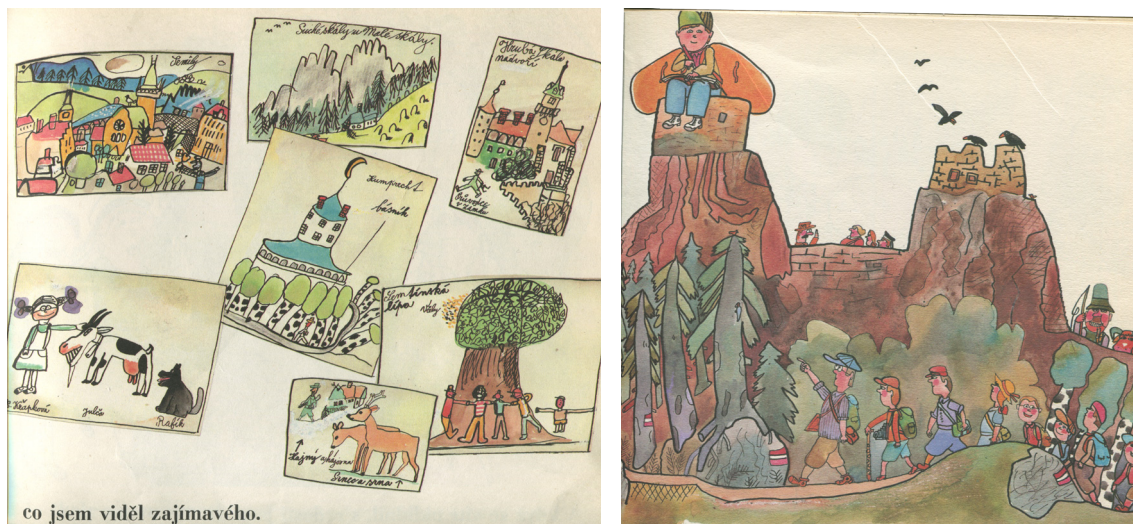
Příloha 7

Vánoční motiv, Zdeněk Mičoch¹



Příloha 8

Ukázka z knihy *Kluk s křídly*, Jágr Miloslav²



Příloha 9

Cyril Bouda, *Hrad Kost*, Z Českého ráje, kamenorytina, 1950³



- 1 sken z BIČIŠŤOVÁ, Olga. *Vlastivěda Sobotecka a okolí: regionální učebnice*.
- 2 sken z JÁGR, Miloslav, *Kluk s křídly*
- 3 dostupné z URL: http://www.auctions-art.cz/picture/aukce/as_17671.jpg

Příloha 10

Ukázka interaktivní aplikace *Out of Somalia*



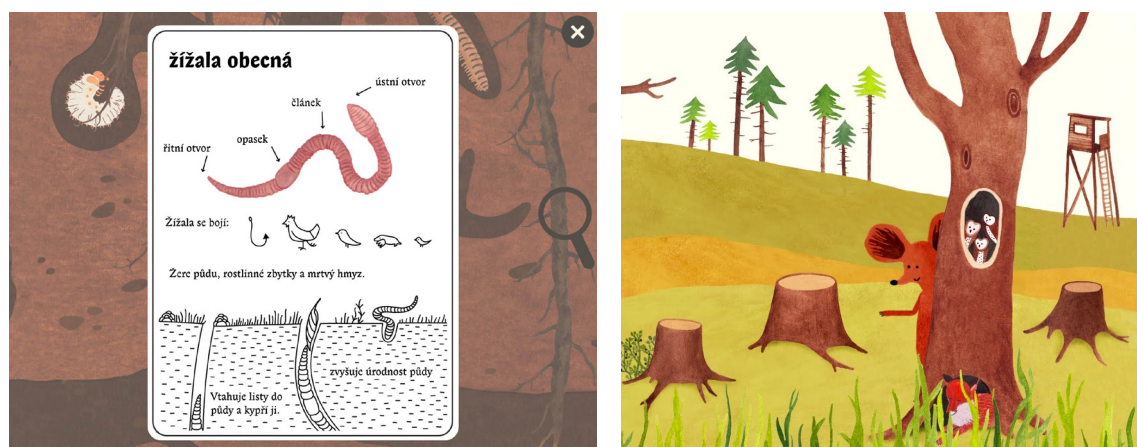
Příloha 11

Ukázka interaktivní aplikace *Alois Nebel*²



Příloha 12

Ukázka interaktivní aplikace *Hravouka*³



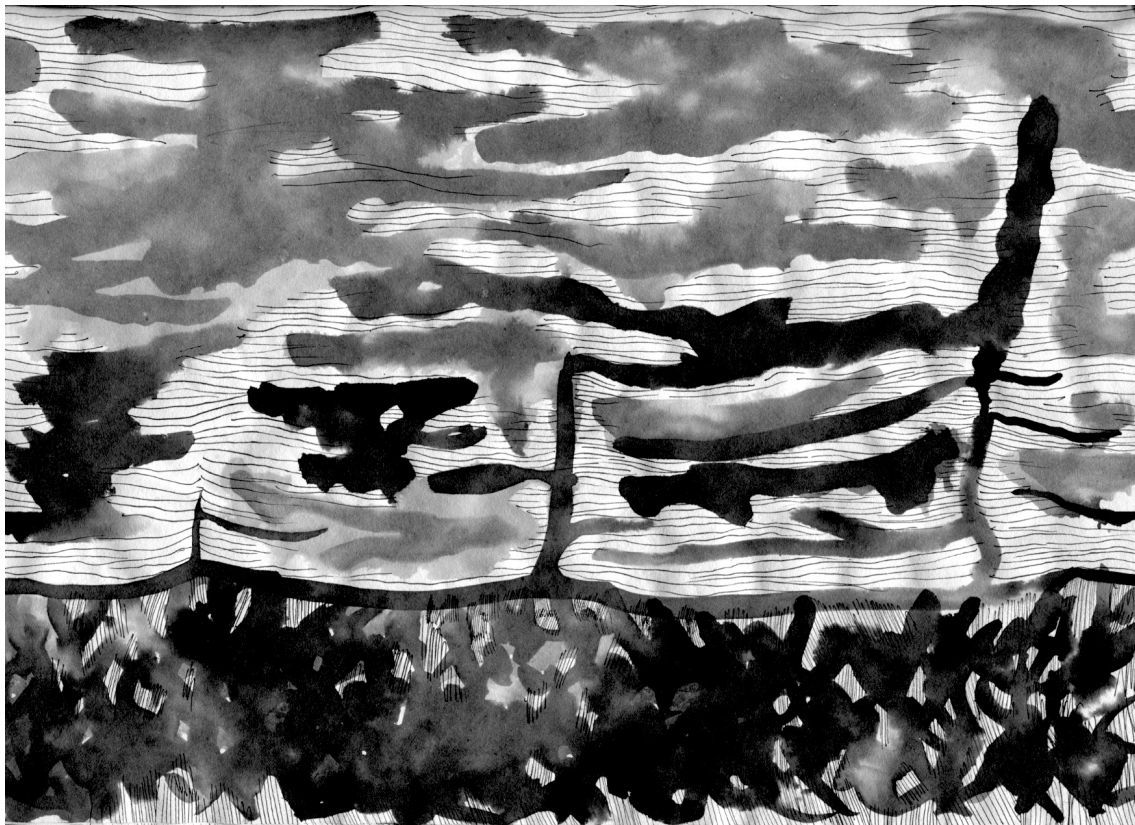
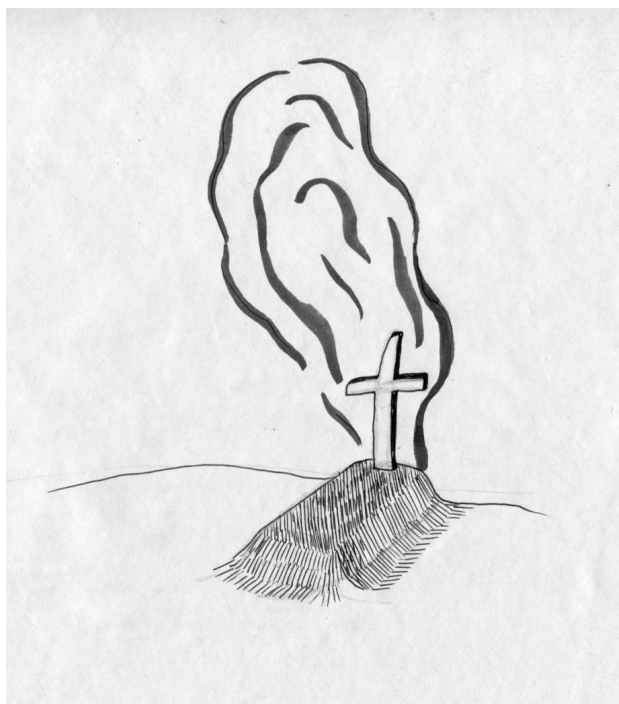
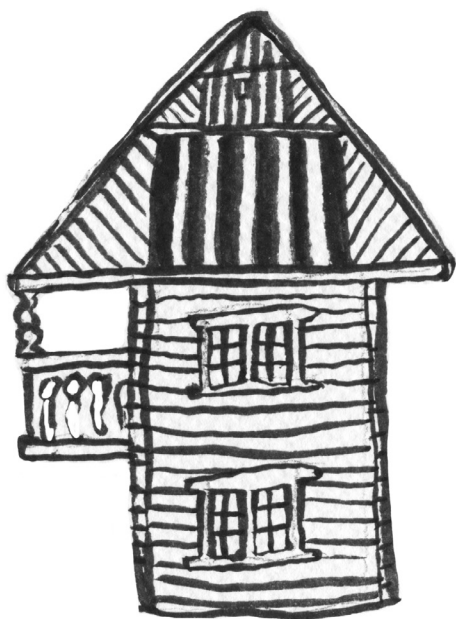
1 dostupné z URL: <http://www.lekari-bez-hranic.cz/sk/node/57536>

2 dostupné z URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.gameleon.nebel&hl=cs>

3 dostupné z URL: <http://hravouka.circusatos.com/presskit/>

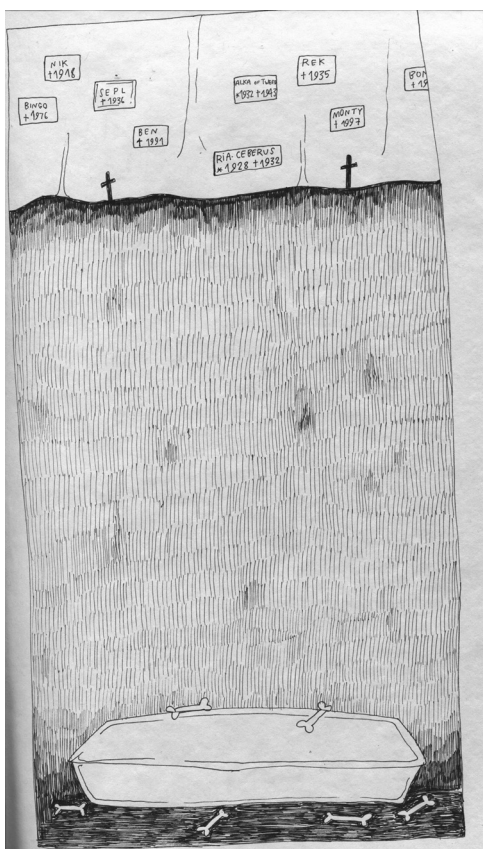
Příloha 13

Skizzy ke kapitolám *Šolcův statek*, *Fráňa Šrámek* a *Plakánek*¹



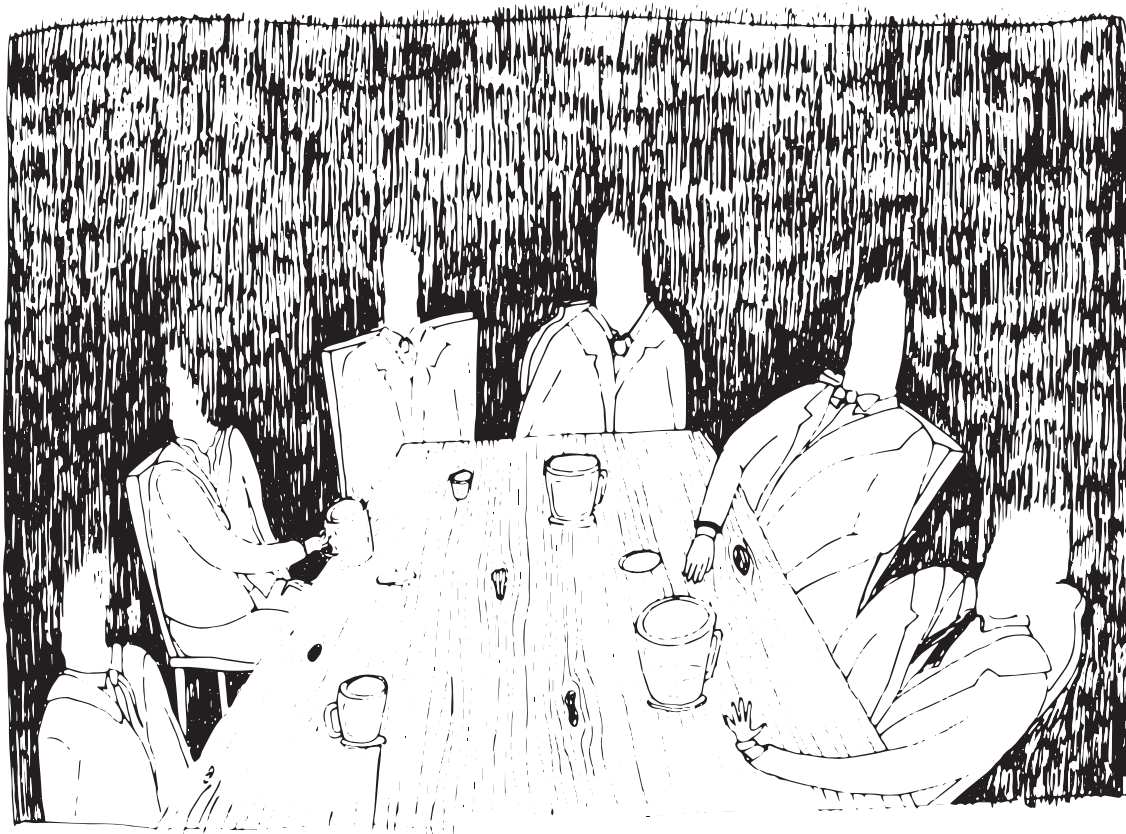
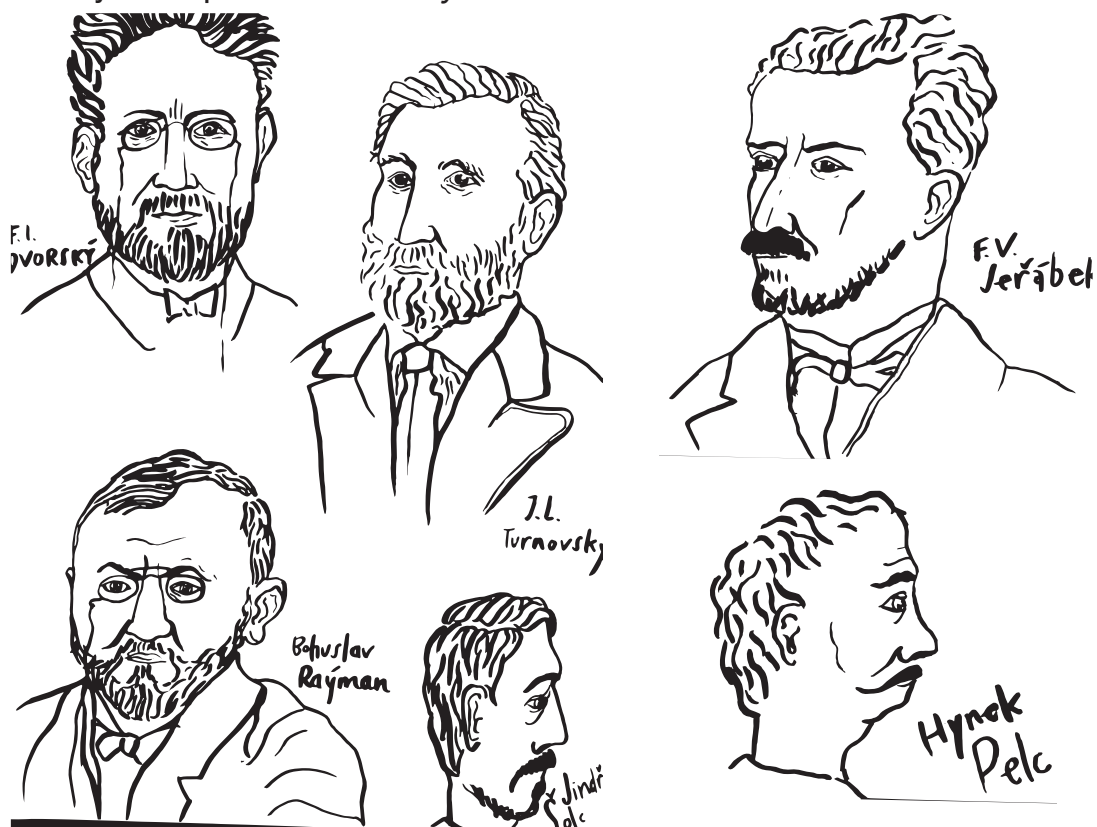
Příloha 14

Skizy ke kapitolám *Větrák, Kost, Psí hřbitov a Barušky*¹

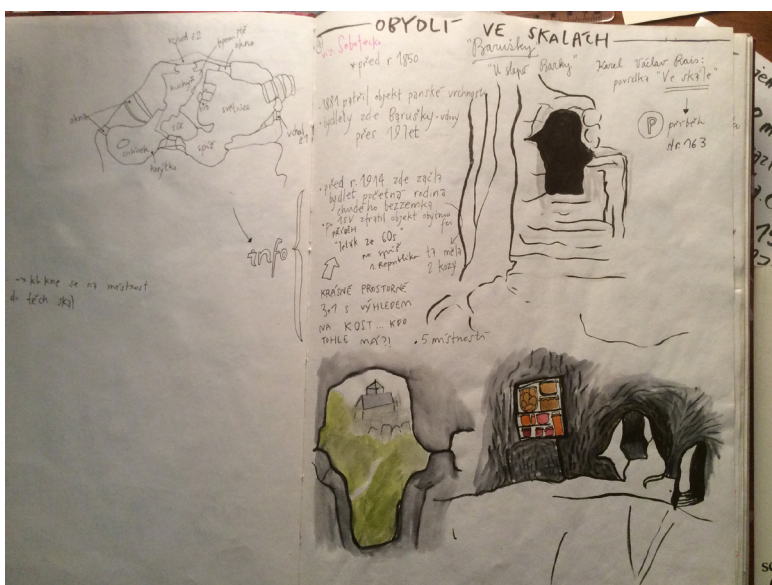
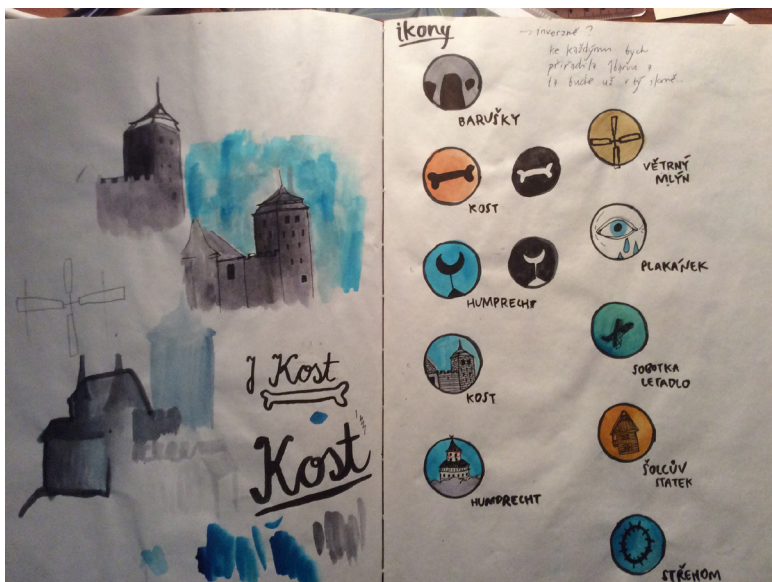
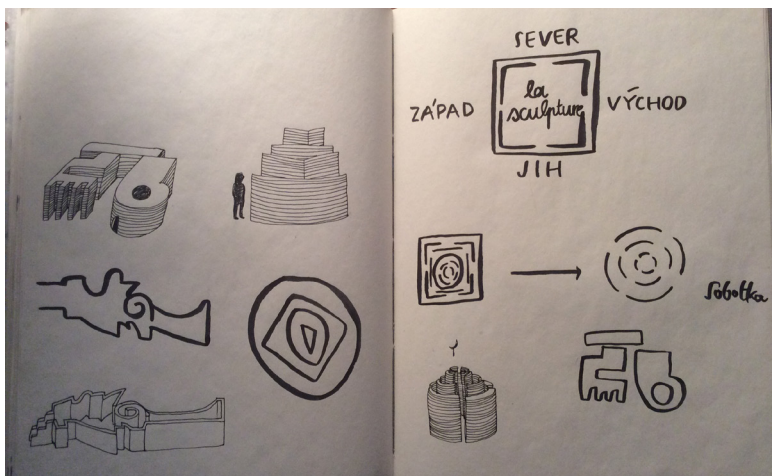


Příloha 15

Skizzy ke kapitole *Sobotecký hřbitov*



Příloha 16
Ukázky ze skicáků¹



Příloha 17

Finální ilustrace ke kapitole *Šolcův statek*¹



Příloha 18

Finální ilustrace ke kapitole *Vesec*²



Příloha 19

Finální ilustrace Karla Samšínáka,
kap. *Šolcův statek*¹



Příloha 20

Finální ilustrace Jana Žižky,
kapitola *Kost*²



Příloha 21

Finální ilustrace skalního
obydlí *Barušky*³



Příloha 22

Finální ilustrace *Větráku*⁴



Příloha 23

Barevné ilustrace flory ke kapitole *Plakánek*¹



Příloha 24

Barevné ilustrace fauny ke kapitole *Plakánek*²



Příloha 25

Ukázka z animovaného skeče *Plakánek*¹



Příloha 26

Ukázka z interaktivní animace ke kapitole *Dům pod půlměsícem*²



Příloha 27

Ukázka z animované interaktivní ilustrace *Sobotečtí rodáci*



Příloha 28

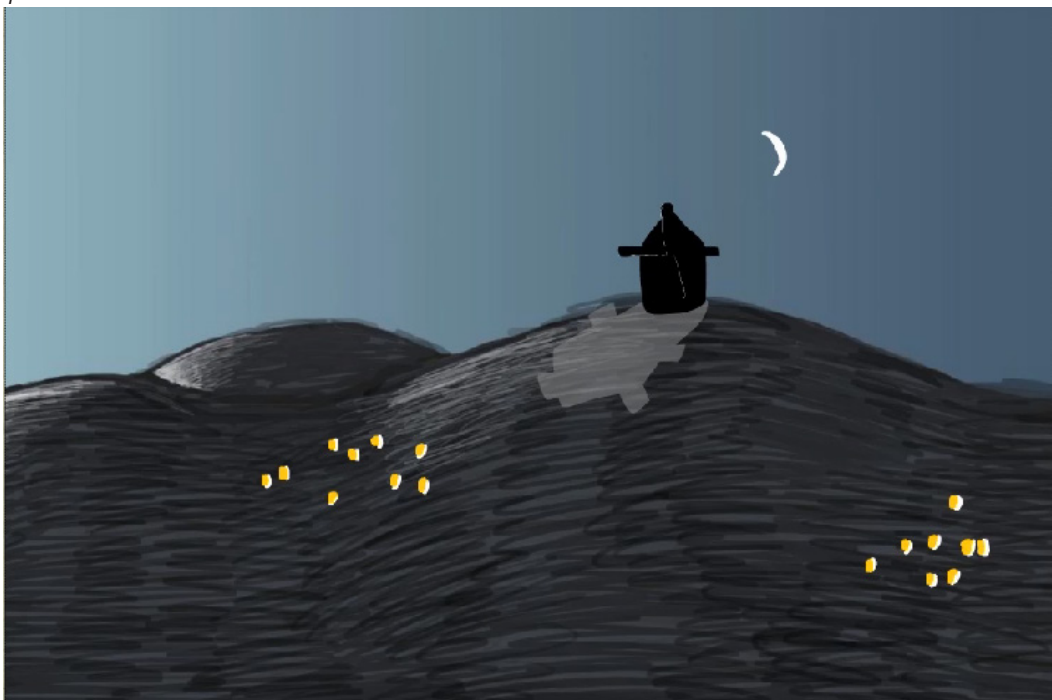
Ukázka z animované básně *Letadlo²*



Příloha 29

Ukázka z animované básně *Větrák*

1



Příloha 30

Ukázka z animované básně *Semtinská lípa*²



1, 2 Vlastní archiv

Příloha 31

Font *Mikaela* vytvořen přímo pro diplomovou práci

1

Český ráj - font MIKAELA

ABCČDĎEĚĚFGHIJKLMNŇOÓPQRŘSŠTŤUVWXYZŽ

abcčdďeěěfghijklmnnňoópqrřsštťuúúvwxyzž

0123456789

.,:!? - _ - /

Příloha 32

Logo aplikace²



Příloha 33
Piktogramy daných míst¹



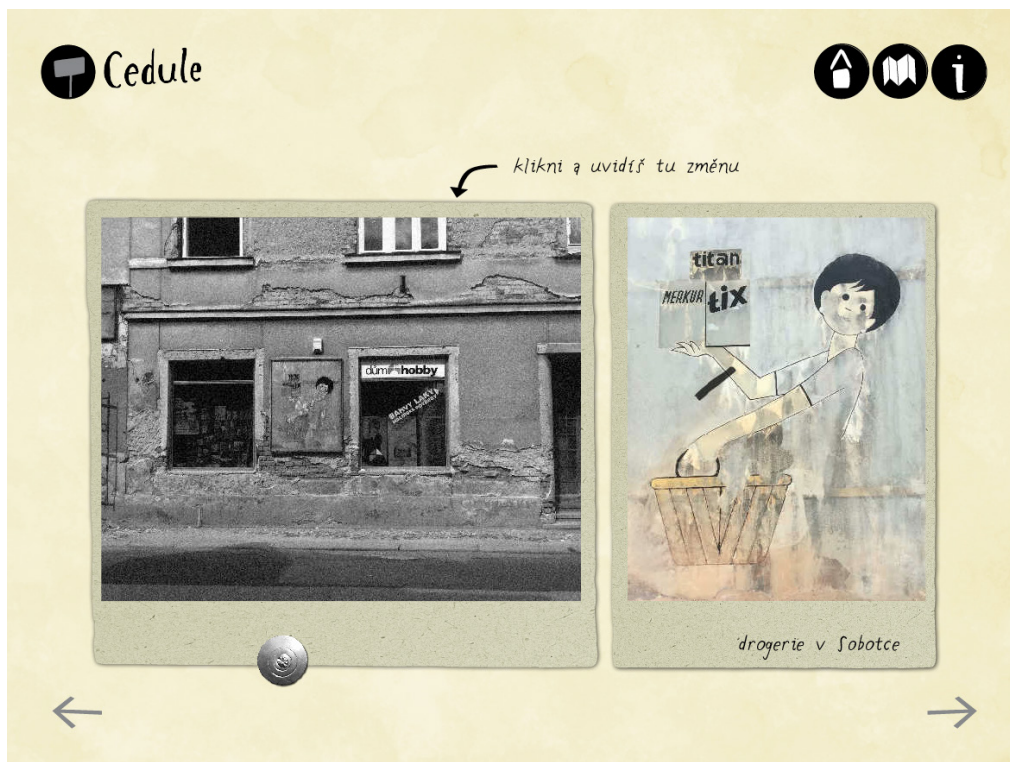
Příloha 34

Finální podoba aplikace, kapitola *Letadlo*¹



Příloha 35

Finální podoba aplikace, kapitola *Cedule*²



Příloha 36

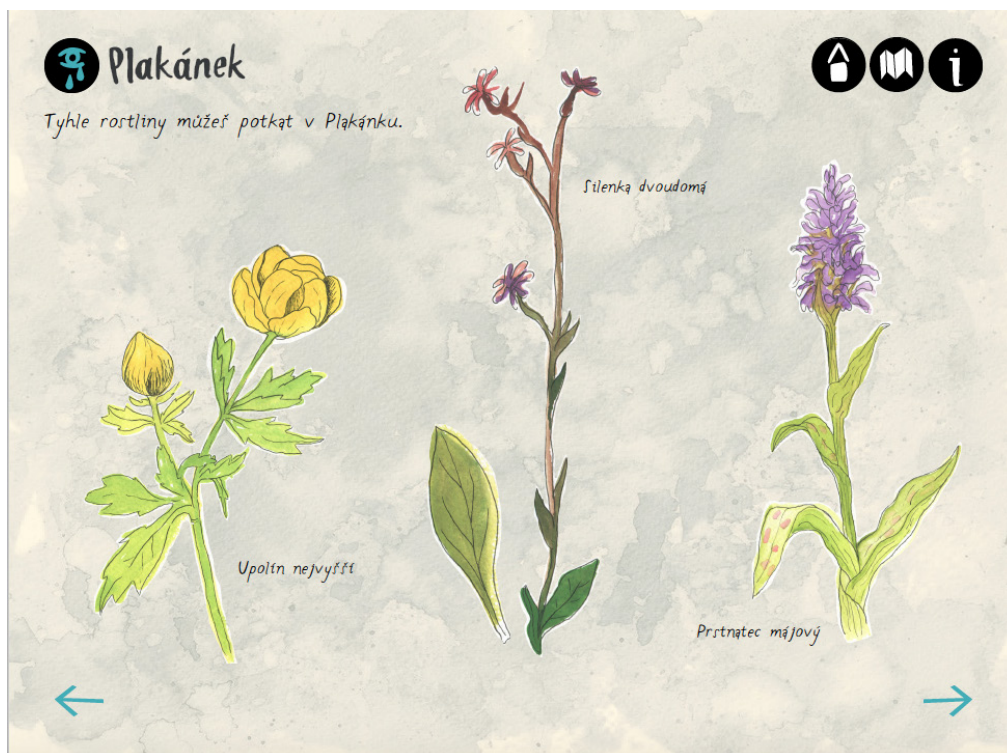
Finální podoba aplikace, kapitola *Humprecht*

1



Příloha 37

Finální podoba aplikace, kapitola *Plakánek*²



Příloha 38

Finální podoba aplikace, kapitola *Sobotka*



Příloha 39

Finální podoba aplikace, kapitola *Sobotka*²

