

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

**UŽITÝ KOMIKS – CYKLUS NÁVRHŮ
A MOŽNÝCH POUŽITÍ**

Veronika Bílková

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 Volba specializace

1.2 Studium a vybrané práce na FDU

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

3 CÍL PRÁCE

4 PROCES TVORBY

5 PROCES PŘÍPRAVY

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

7 POPIS DÍLA

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

9 SILNÉ STRÁNKY

10 SLABÉ STRÁNKY

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

B) Internetové zdroje

12 RESUMÉ

13 SEZNAM PŘÍLOH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 Volba specializace

Mým hlavním rozhodujícím prvkem při volbě oboru na vysoké škole bylo zjištění, že přes všechna má dosavadní nadšení pro nejrůznější činnosti a zájmy, byla ilustrace jedinou formou sebevyjádření, která mi umožňovala realizaci všeho, co chci do své práce vložit. Vždy pro mě bylo nepochopitelné vzdát se něčeho, co mě baví a co mám ráda, a soustředit se jen na práce radikálně se těsnící ve svém vlastním tématu. Hledala jsem určitou volnost a zjišťovala, jak ji usměrnit a využít. Až na vysoké škole jsem ale přestala brát tento svůj přístup jako zlovyk, ale začala jsem ho pečlivě pěstovat právě v ilustraci. Ta je pro mě spojením obsáhlého spektra všech vyjadřovacích prostředků, které ráda využívám, a přestože ji chci obohatit i o jiné prvky, které ji podtrhují, stále zůstává v mé práci pevným základem.

1.2 Studium a vybrané práce na FDU

Na střední škole jsem studovala interiérový design, od kterého jsem neustále odbíhala ke kresbě a grafice, protože se mi zdál až moc teoretický. Snažila jsem se využít znalostí v tomto oboru netradičnějším způsobem, než byly návrhy obývacích pokojů a koupelen. Na vysoké škole přišly tyto možnosti ve formě projektu *Bahno, Bída, Bohémové*, který se zaměřoval na vyprávění historické události z okolí Plzně a snažil se o ní informovat veřejnost formou interaktivní výstavy.

V této době jsem se začala více zajímat o tvorbu pro děti, nebo školu hrou, a zkoušela jsem co nejefektivněji propojovat ilustraci s prostorovou tvorbou a interakcí. Právě v již zmíněném projektu

jsem mohla tento svůj zájem dobře využít. Navrhovala jsem jednu z více částí této výstavy, a sice interiér lodi, která měla fungovat jako bludiště. V něm se stejně jako v příběhu, vyskytovalo formou panelů mnoho postav ukotvených v konkrétních situacích s konkrétní podobou a funkcí, což kopírovalo scénář příběhu. Řešila jsem rozmístění těchto panelů s ilustracemi tak, aby se nenarušila ergonomická pravidla tímto atypickým prostorem, a aby zároveň splňovala kritéria pevně daná tématem – tedy konkrétním příběhem, podle kterého se výstava realizovala. Tyto ilustrované panely jsem doplnila také informačními sloupy, dále hrami a fyzickými překážkami pro děti. Tento projekt mě posunul ke snaze efektivněji kombinovat své zkušenosti, a začít uplatňovat ilustraci v prostoru, což se výrazně odráží v mé bakalářské práci.

Své znalosti hudební nauky a několikaletou praxi ve hře na klavír jsem se snažila promítnout do své poslední práce, kterou byla *Učebnice hudební nauky pro malé klavíristy*, zpracovaná na pomezí ilustrace a grafiky. Snažím se zde hravou a zábavnou formou uvést dítě do zdánlivě nudných teorií hudební nauky, které je nejen nutné pochopit, ale také si je zapamatovat. Snažím se toho docílit právě zábavnými ilustracemi, úhlednou grafikou a obsahem přeplněným hrami. Tím, že si dítě bude tyto stránky procházet s chutí, tak se lépe jednotlivé lekce naučí. S tímto přístupem jsem také formovala všechny kapitoly ve své bakalářské práci, která je také zaměřená na dětské vzdělávání s pomocí zábavy.

Další nedávnou prací, která mě ovlivnila ve volbě zpracování bakalářské práce, byla autorská desková hra *Šláftruňk*. Vymyslela jsem způsob hry, obecně postavený, podobně jako jiné deskové hry,

na systému nabídky a poptávky. Hra obsahuje ilustrovanou hrací desku, 30 karet zákazníků, 41 karet surovin, a 7 nákupních žetonů. Ve stejném semestru jsem ilustrovala dětskou knihu Matylida od Roalda Dalhla. Tato kniha a tvorba jejího autora se vyznačuje mysterióznem použitým v nejméně očekávaných námětech, které jsou často sociálně a psychologicky zaměřeny, nevyjímaje dětské knihy. Ve svých ilustracích jsem se snažila vystihnout atmosféru tohoto prostředí, a vlastnosti jednotlivých lidí. Důležitým faktorem v těchto kresbách bylo světlo a stín a propojení ostré barevnosti s tmavým pozadím. Tato tmavě okrová vždy symbolizuje špatné vlastnosti Matyldiny ředitelky nebo jejich rodičů. Pastelová barevnost naopak tuto negativní atmosféru vyvažuje, a dává jí příjemný akcent. V těchto barvách jsem používala hlavně odstíny modré a červené, přičemž na každé ilustraci byl vždy použit jen jeden z nich. Na poslední zakončující ilustraci jsou tyto odstíny propojeny, což znázorňuje šťastný konec, a vítězství pozitivních vlivů na budoucí pokračování příběhu. Ilustrace jsou nakresleny tužkou, a barevně upraveny v počítači.

Mimo jiné, mě zejména tyto práce nejvíce ovlivnily ve volbě tématu a zpracování bakalářské práce a v jejím zaměření a účelu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma mé bakalářské práce je Užitý komiks – Cyklus návrhů a možných použití. Užitý komiks se zde projevuje ve formě dětského zábavního parku, jehož cílem je přiblížit dětem fakta ohledně funkcí barev a optických klamů. Toto téma jsem zvolila s ohledem na můj předešlý zájem o podobná témata svých projektů, (podobný způsob práce jsem využila už dříve u projektu *Bahno, Bída, Bohémové*).

V poslední době jsem se zajímala o dětské knihy, učebnice a způsob výuky dětí s pomocí kvalitních výukových materiálů ve formě školy hrou. Mým cílem bylo osvětlit dětem teorii barev, jejich symboliku a funkci. V této spojitosti mi přišlo příhodné zařadit do tématu celého parku i schopnosti optických klamů, které jsou pro nejmenší diváky často nepochopené, tedy i velmi přitažlivé a zajímavé.

Vlastní zkušeností a zážitkem, který si z parku dítě odnese, také správně pochopí funkci a schopnosti těchto záhad a zjistí, že se nám občas věci zdají být jiné, než jaké doopravdy jsou. Symbolika a funkce barev celkovou nenásilnou výuku ještě podpoří a obecný dojem bude velmi podobný prostředí, ve kterém se dítě běžně pohybuje.

Zábavní park jako formu užitého komiksu jsem zvolila pro jeho flexibilitu. Tím myslím zejména počet vložených prvků, jako je délka a obsah příběhu nebo množství ilustrací a možnosti dívat se na tuto práci z více perspektiv. Jako zajímavá varianta jak toto téma uchopit mi přišlo umístění příběhu v prostoru, se kterým bude sám příběh

souznít a připojí k sobě pozornost diváka tím, že bude on sám hrát úlohu aktéra a tvůrce.

V posledních několika letech také začalo být v oblibě využívání stále většího počtu zábavních a naučných parků, které jsou přes sezónu velice oblíbené a hojně navštěvované. Mám na mysli například Stezku v korunách stromů v Lipně nad Vltavou, nebo Mamutíkův vodní park na Dolní Moravě a mnoho dalších.

Každý z těchto parků se zaměřil na určité odvětví vzdělávání, ať už jde o poznávání přírodních rostlin, stromů, nebo vodních toků. Rozhodla jsem se tyto znalosti spojit v obecnou nauku o přírodě a tímto doplnit mé hlavní téma soustředící se na vlastnosti barev a optických klamů, se kterými jsem se jako s hlavním tématem podobného projektu ještě nikde nesešla.

Užitý komiks tu funguje jako příběh vyprávěný na cedulích podél trasy v parku. Funkce komiksu je zde znázorněna ve formě jednotlivých ilustrovaných tabulí, které jedna za druhou vypráví příběh, který diváka provází celým parkem.

3 CÍL PRÁCE

Když jsem poprvé přemýšlela nad tématem bakalářské práce, věděla jsem, že chci vytvořit projekt určený pro děti, protože pro mě byly tyto práce v posledních měsících nejzajímavější. Nevěděla jsem ale, jak udělat zábavnou a zajímavou práci právě pro děti, které je dnes tak těžké něčím překvapit. Veškeré nadšení, napětí a dobrodružství nachází v televizi a na internetu nebo v počítačových hrách. Spousta dětí dnes tráví všechn svůj volný čas shrbení u počítače hltající každý dosažený level. Pokud už čteme knížku, je to mnohdy jen z tabletu, protože je to pohodlnější. Deskové a karetní hry jsou naprosto zbytečná a složitá alternativa her na dotykovém telefonu.

Cílem mé bakalářské práce je jednoduše nechat děti přijít si na to, že i bez všech dostupných technologií a médií může být zábavné vrátit se k původním venkovním hrám a dobrodružstvím s tím spojeným. Celkový příběh parku jsem také uchopila jako jistou honbu za pokladem, což je tematika u dětí velmi oblíbená a motivující.

Téma barev a optických klamů jsem zvolila naprosto jednoznačně. Děti jsou barvami přehluceny, vidět je to ve školce, ve škole, ve všech učebnicích a knihách, a na dětských hřištích. Dá se říci, že co není barevné, není dětské a naopak. Je dokázáno, že barevné motivy zaujmou děti o mnoho víc, než-li ty v neutrálních odstínech, čehož se dá dobře využít například v reklamě na sladké výrobky. Obecně se symbolika, funkce a schopnosti barev velice dobře využívají právě v reklamě a designu a odhalují nám i několik

skrytých záhad z dějin umění. Ale učí se o nich někde? Ve školách se nauka s touto tematikou uzavře barvami kontejnerů při hodině ekologie. Ráda bych, aby se symbolika a vlastnosti barev dostaly do širšího povědomí dětí a ony tak pochopily různé souvislosti barev z běžného života. Optické klamy, jak jsem již uvedla, jsou pro děti tématem velmi zábavným, protože u spousty těchto záhad neznají jejich pravý důvod. Jejich úkolem zde bude optický klam v každé kapitole přelstít a tak samy zjistí i to, jak vlastně funguje. Obecně bych si přála, aby se opět objevilo kouzlo v učení dětí hrou, a nebralo se jako činnost, do které se musí nutit.

Dalším cílem pro mě osobně bylo posunout svou komiksovou předlohu do obsáhlejšího projevu a dokázat ji propojit s prostorem. Jak už jsem zmiňovala dříve, moje dosavadní práce velmi inklinuje ke slučování různých oborů, čehož jsem i u téhle práce chtěla efektivně využít tak, aby se jednotlivé obsahy práce nevyrušovaly, ale podporovaly.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Základní a časově nejnáročnější obecnou přípravou bylo důkladné promyšlení celého konceptu bakalářské práce. Po volbě tématu užitý komiks ve formě zábavního parku jsem vymýšlela, na co bude park zaměřen, řešila jsem technické a marketingové stránky ohledně místa a rozpočtu a v jiných souvislostech další otázky, například jestli bude park umístěn v interiéru nebo v exteriéru, jestli bude otevřen sezónně nebo celoročně, nebo pro jakou věkovou kategorii bude určen.

Rozhodla jsem se pro umístění parku do exteriéru, do lesů a jiných přírodních prostor. Bydlím ve vesnici Dolní Dobrouč ležící ve východních Čechách v blízkosti Orlických hor. Je zde obsáhlá přírodní oblast v kopcovité krajině nijak nevyužitá a volající právě po umístění podobného projektu, který vypracovávám. Zdejší prostředí je v létě oblíbené pro školní, příměstské, skautské, zdravotnické a jiné dětské tábory. Zjišťovala jsem výskyt podobných zábavních parků v České republice s tematikou přírody a v tomto kraji žádný takový konkurenční projekt postaven není. Proto jsem volila toto prostředí, které je mi blízké a dokážu tedy tuto práci vědomě vsazovat do prostředí, které dobře znám. Během vypracovávání projektu jsem dbala na to, aby byl případně flexibilní v možnostech umístění do jakýchkoliv přírodních rezervací v ČR, což závisí na prvcích použitých v ilustracích a jiných podkladech v této práci. Jeho užití směřuji jednoznačně pouze do letního období, které poskytuje správný podklad pro kvalitní vyznění celého konceptu.

Při vykonávání odborné praxe v zimním semestru letošního roku jsem zvolila výuku výtvarné výchovy na základní škole, právě z důvodu odhadu a zjištění, pro jakou věkovou skupinu dětí bude moje bakalářská práce zaměřena. Podle odhadu a posouzení práce a znalostí dětí z jednotlivých tříd jsem usoudila, že hlavní část programu bude zaměřena pro děti od osmi let. Celý park je však přizpůsoben tak, aby našly své vyžití i mladší děti a rodiče, které s dětmi parkem putují. Tato práce tedy není vyhraněna pouze pro jednu věkovou skupinu, ale snažila jsem se, aby v něm opravdu našli své zálibení návštěvníci jakéhokoliv věku.

Po dořešení předpokladů technických záležitostí jsem vymýšlela půdorys parku a jednoduchý scénář, který nás bude celým parkem provázet.

Rozhodla jsem se jednotlivé barvy – tedy kapitoly, rozdělit do samostatných chatek, v jejichž každém interiéru se zabýváme jednou konkrétní barvou a jedním optickým klamem. Chatka je o velikosti 6x6 metrů a výška stropu je 2,6 metrů jako u všech místností. Střecha domečku má vždy barvu, kterou tato kapitola zrovna řeší. Interiér chatky je rozdělen do dvou částí. Tou první je vstupní část s informacemi o barvě, klamu, je zde místo na sezení pro odpočinek a také místo na náhled do průvodce, abychom se poradili, jak překonat budoucí boj s optickým klamem. Také zde samozřejmě pokračuje linie příběhu v podobě panelů. Druhá část chatky už obsahuje holý optický klam ve formě záhady, kterou je třeba vyřešit, abychom se dostali z chatky ven a danou barvu symbolicky osvobodili. Všechny chatky také obsahují jakýsi ohoz, do kterého přijdou „Východem pro zbabělce“, a který slouží zejména

pro rodiče nebo prarodiče, kteří se nechtějí vysvobozování barvy zúčastnit. Tento ohoz většinou poskytuje prosklený náhled do interiéru chatky, čímž doprovod dětí může vidět, co se v chatce odehrává, případně si tyto scény vyfotit. Interiér chatek by byl později vyplněn velkoformátovými ilustracemi. V této fázi práce však chatky řeší pouze základní půdorys a stavbu.

Tyto chatky mezi sebou mají určité rozestupy v podobě stezky – trasy (dlouhé vždy cca 100 metrů), která je lemována panely popisující nám momentální děj v tomto příběhu. Tyto panely jsou základním komiksovým prvkem, na kterém je tato práce založena. Všechny chatky jsou dohromady půdorysně uspořádány do tvaru barevného kruhu, po kterém také putujeme a každou z těchto barev jednotlivě „zachraňujeme a osvobozujeme“ ze spárů optických klamů. Na začátku parku je v přírodě kolem nás také zřetelně chudší barevnost než můžeme zpozorovat na konci po získání všech barev a získání tak jakého-si pomyslného pokladu. Tento fakt má u dítěte podtrhávat dojem vysvobozování barev a díky tomu má dobrý pocit z dobře odvedené práce.

Základem této práce bylo přiřadit optické klamy k jednotlivým barvám tak, aby souhlasily jak symbolicky tak funkčně. Začala jsem optickým klamem, který se nazývá Amesův pokoj, a který mě ze všech klamů, které jsem prostudovala, zaujal nejvíce. Tento optický klam spočívá v působení postavy v křivém prostoru, který z určitého bodu vypadá jako naprosto přesný pokoj o pravých úhlech. Jeden z rohů má však velmi sníženou podlahu a zvýšený strop, proto v něm člověk vypadá malý. V druhém rohu je to však naopak, a proto na tomto místě se z nás zase stane obr. Tento pokoj jsem

přiřadila černé a bílé barvě, jelikož jsou to barvy velmi protichůdné. Mezi jejich nejvýraznější schopnosti patří právě pohlcování a odrážení světla, což způsobuje optické zmenšování a zvětšování věcí, které jsou těmito barvami obklopeni. Veškeré přípravné práce jsem vytvářela ve 3D programu SketchUp 2015, tedy včetně interiéru chatek, nebo modelování těch optických klamů, u kterých to bylo možné. Tento pokoj jsem tedy vymodelovala a paradoxně později zařadila do stezky jako poslední.

Naopak k první chatce a zároveň i barvě, kterou je potřeba do lesa vrátit co nejdříve, byla zelená. Tuto barvu jsem strategicky umístila do parku jako první, jelikož se v lese nejvíce vyskytuje, proto je potřeba ji vrátit zpět co nejdříve. Kdyby byla například umístěna v parku jako poslední, celou dobu bychom se procházeli uschlým lesem bez zelené barvy. Zelená barva je odjakživa považována za barvu velmi neutrální a klidnou. Používáme ji například do ložnic nebo relaxačních místností, protože má uklidňující funkci. Z tohoto a jiných důvodů jsem k ní přiřadila optický klam, kterému se říká Moaré efekt. Tento rušivý optický klam funguje na principu dvou odlišných rastrů, které se překrývají, a tím vzniká pohyb, přestože se jedná o dva 2D obrázky. *(Rozfázovala jsem tedy pohyb obrázku na několik snímků, a z každého jsem vykreslila linie v přesných intervalech od sebe, takhle jsem pracovala s mřížkou, která mi pomohla tyto přesné vzdálenosti kontrolovat. Tloušťka čar v mřížce se odvíjela od rychlosti pohybu obrázku. Když jsem z každého obrázku vykreslila všechny linie tak, aby nikde nebyla mezera, při pohybu mřížky se obrázek rozpohyboval.)*

Námětem v tomto konkrétním optickém klamu byla lesní zvěř – jeleni a srny, která je velmi plachá a tichá. Tento domek tedy mimo jiné i učí děti chovat se v lese klidně a tiše, aby zvěř neplašily, což přímo navazuje na symboliku zelené barvy. (Toto upozornění hned na začátku stezky může rodičům v dalších hodinách ušetřit hodně námahy s veselými dětmi.) Stejným způsobem jsem pokračovala v přípravě i u jiných chatek, kterých je celkem sedm. Použila jsem tři základní barvy barevného spektra, jejich komplementární odstíny a také černou a bílou. V pořadí za sebou je to tedy zelená, modrá, fialová, červená, oranžová, žlutá a černobílá. Jak už jsem se zmínila, ke každé barvě jsem přiřadila jeden (výjimečně i dva) optické klamy a zapojila je do prostředí lesa, spojením nebo přirovnáním k funkci rostlin, stromů či zvířat, které se v lese vyskytují, a které je třeba alespoň trochu znát. Proto je Moiré efekt - optický klam zaměřující se na pohyb, přiřazen k lesní zvěři, jakožto nejrychlejší a nejvýraznější části lesní rodiny.

Na konci parku - výletu, jehož poslední chatku (černobílou) chci umístit doprostřed kruhového půdorysu, si kolem sebe můžeme užít výhled na nekonečné panorama barevného kruhu tvořící střechy chatek, které kolem nás v prostředí lesa dokonale svítí. Toho bych chtěla docílit posazením celého parku do kopce nebo umístěním jednoduché rozhledny, která by tento výhled dovolila.

Další velmi důležitou částí celého projektu je tzv. Průvodce, kterého dostane každé dítě hned při vstupu do parku. Tento průvodce slouží jako symbolická mapa k pokladu, která hlavnímu hrdinovi pomáhá řešit složité záhady a kličky, které musí dítě obelstít, aby se dostalo dál. Mimo jiné obsahuje Herbář, Lupu,

Mapky, nebo nákresy různých míst a věcí, což bude návštěvníkovi velmi pomáhat. Je navíc v praktickém formátu určeným pro podobná využití.

Po vymodelování všech chatek, stezky a přípravy rozmístění panelů jsem začala pracovat na scénáři, který nás parkem provází, a na neméně důležitém průvodci.

Celková délka trasy je okolo jednoho kilometru, přičemž odstupy mezi domečky jsou asi 100 metrů. Čas strávený v parku pro jednu rodinu tedy odhaduji zhruba na 2 hodiny.

Mezi těmito sedmi domečky se ještě vyskytují menší, spíše zastřešené tabule, ve kterých by byla umístěna jednoduchá atrakce pro nejmenší děti, která by ukrátila a zabavila děti během trasy mezi hlavními chatkami. Zde by se vždy nacházela jen nějaká zajímavost nebo hra.

5 PROCES TVORBY

Po základních technických podkladech nutných k vypracování pro začátek vlastní tvorby, jsem začala psát scénář, vykreslující všechny smyšlené příhody které se v lese staly, a které musí náš hrdina (návštěvník) napravit.

Příběh vypráví příšerka jménem Barvouk, který poztrácel lesu Dobroučkov všechny barvy. Není to tím, že by byl zlý, je jen trochu nešikovný a zbrklý. Svými vlastnostmi (nápadně podobnými vlastnostmi a činnostmi dětí) způsobil, že je les chudý a uschlý, a hned před první chatkou začne vysvětlovat proč. Mezi jeho oblíbené činnosti totiž patří spánek, vaření, jedení, neohrabané uklízení, malování, nebo sport a jednou za čas dokonce i učení. Když to ale s něčím až moc přeháníme, nikdy to nedělá dobrotu. Postupem času při procházení parku tedy zjišťujeme, kolik škody za těch pár let co Barvouk v lese žije, napáchal.

Po dopsání a připravení scénáře jsem začala kreslit jednotlivé panely s Barvoukem. Barevnost ilustrací jsem volila s ohledem na přibývající barevnost v parku. První ilustrace mají tedy pozadí velmi vybledlé, ale s přibývajícemi barvami je čím dál živější a zábavnější. Rozvržené pozadí za Barvoukem, kde jsou stromy, zvířata a podobně, samozřejmě není naprosto přesné s reálným okolím, do kterého bude panel vložen, ale snažila jsem se o co nejrealističtější zasazení do prostoru, aby panely s Barvoukem opticky navodily jeho skutečnou přítomnost. Po vypracování všech (tedy 26ti ilustrací), obsahujících texty v bublinách, které Barvouk vypráví, jsem je vložila do 3D souboru.

Tento 3D soubor jsem dále doplnila vložením stromů, rostlin a dalších materiálů, abych co nejlépe navodila správnou atmosféru prostředí lesa, a potom tyto náhledy vyrenderovala pro lepší představu reality.

Dalším důležitým prvkem, na kterém jsem pracovala, byly informační cedule umístěné v chatkách nebo poblíž nich. Jedny z nich byly zaměřené na informace o konkrétní barvě, její funkci, symbolice a účelu, a další z nich na konkrétní optický klam, kterým se chatka zabývá. Tyto cedule jsou určeny hlavně pro rodiče, kteří čekají v chatce nebo u ní na děti, které zatím plní další úkol. Informace, které je nejvíce zaujaly, potom můžou říct dětem, které se touto formou zase dozví něco nového. Cedule jsou ovlivněné infografikou, a texty doplňují jednoduché malé ilustrace. Jednotlivé zajímavosti obsažené v textu, jsou rozděleny do okýnek, což lehce evokuje námět komiksu. Několik odstavců je i doplněno nenápadnou poznámkou, například ve formě nějaké říkanky nebo rčení. Snažila jsem se o co nejzábavnější dojem z této cedule, aby děti lákalo, jít si něco přečíst a prohlédnout. Formát je podlouhlý, aby symbolicky viděly na text jak děti malé, tak velké. Tyto cedule by bylo možné použít i ve školách jako výukový materiál, například do třídy výtvarné výchovy.

Informační cedule o optickém klamu obsahuje pouze krátký text o jeho funkci a důvodu našeho chápání a ilustraci zkratkovitě vykreslující tento jev.

Průvodce obsahuje celkem 68 stran v sedmi kapitolách. Koncipovala jsem ho jako praktický blok malého formátu s kroužkovou vazbou, která umožňuje snadnější manipulaci během

putování parkem. Každou kapitolu si tedy může dítě otočit a zajistit gumičkou, aby nemusel každou chvíli hledat stránku, na které zrovna byl. Šitá vazba by byla jednoznačně úhlednější, ale mě šlo bezprostředně o praktičnost a snadnou manipulaci.

Formát 17 x 15 cm je vybrán pro snadné uložení bločku do batohu nebo do větší kapsy. Průvodce je, stejně jako celý park, rozdělen do sedmi kapitol. Každá kapitola je zaměřena na obsah a úkol každé chatky a radí jak chatkou projít a zachránit při tom danou barvu. Každá kapitola má několik stránek. Nejdříve je zde výjev z prostředí před chatkou, pro lepší orientaci v průvodci. Každá chatka má mimo jiné i své „číslo popisné“, což je číslo stránky, na které kapitola začíná. Kromě ilustrací prostředí lesa a interiéru domku je tu potom výjev vstupu do druhé části domečku, řešící konkrétní záhadu. Vstup do této části jsem se párkrát snažila trochu znesnadnit nějakou lehčí variantou optického klamu, který se bude později řešit. V průvodci je tedy jeho náčrt a rada nebo klíč, jak ho přelstít. V pár případech se vyskytne v průvodci i nějaká pomůcka od Barvouka, umístěná na stránce, kterou lze vytrhnout a pomůcku tak použít. Kromě těchto pomůcek nám Barvouk také zapůjčuje svůj „*Herbář Báby Kořínkové*“, který je nám v několika případech velmi užitečný. Při vstupu do druhé části domečku jsou v průvodci opět ilustrované výjevy tohoto prostředí pro lepší orientaci. Je-li to nutné, jsou zde dále poskytnuté i další návody nebo rady jak touto částí projít. Této varianty se ale snažím zdržet, aby dítě neprocházel chatkou a nehledělo celou dobu jen do průvodce. Snažím se udělat tyto záhady v takové úrovni obtížnosti, aby ji dítě bylo schopné vyřešit samo. Průvodce tak slouží pouze jako rada nebo klíč,

když je úkol na dítě příliš složitý.

Na konci chatky, po splnění úkolu a osvobození barvy, si dítě do průvodce natiskne razítko, které je umístěno na konci chatky. Tato strana se v průvodci vyskytuje vždy na konci kapitoly, a má podobu mapy, nebo alespoň jejího výřezu. Část této mapy, zejména pokud jde o rozcestí před chatkou, v průvodci vždy chybí. Tento výsek ale doplníme právě razítkem, a tak poznáme, kterou cestou se máme na rozcestí vydat. Trasy v parku jsou totiž doplněny slepými uličkami, je tedy lepší znát správnou cestu podle mapy, a neztrácet čas.

Tato malá odměna po splnění úkolu je pro dítě vždy potěšením, proto jsem ji zavedla jako pravidelnou část programu v každé kapitole.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Všechny ilustrace Barvouka, informační tabule i celý průvodce jsou vytvořené v programu Adobe Photoshop CS6. Všechny části své práce jsem řešila stejným způsobem, aby ve výsledku působil projekt celistvým dojmem, přestože se dělí na několik sekcí.

Vždy jsem si nejprve připravila skicu na papíře pro snadnější zpracování v počítači. Tam jsem potom zhotovila kresbu ilustrace černou linkou, kterou jsem později doplnila barvou. Stěžejní částí celého tohoto souboru je cyklus ilustrací ze života příšerky Barvouka, které nám vykreslují prakticky celý příběh vyprávěn po cestě parkem.

Tabule v parku, na které chci ilustrace umístit, jsou pro snadnou a čitelnou četbu velké 120x85 cm. Aby nebyla kompozice těchto ilustrací nudná, jsou orientovány nepravidelně na výšku nebo na šířku. Text v bublinách Barvouka je písmo Aracne Regular o velikosti 30. Velikost informačních tabulí je 75 x 40 cm. Průvodce je o velikosti 17 x 15 cm, a je celý vytištěn na papír o gramáži 130 g/m².

Při modelování celého parku a jeho jednotlivých chatek jsem jako hlavní materiály používala dřevo a sklo. Dřevo je nejpříjemnějším a nejteplejším materiálem, který se perfektně hodí do podobného prostředí a sklo jsem použila pro dosažení jisté vzdušnosti, které jsem chtěla v prostoru chatek dosáhnout. Jejich půdorys je totiž celkem malý a v případě neprosklených ploch by působily jejich interiéry velmi stísněně. Dřevo jsem na hlavní nosné části zvolila dubové a na menší části (např. panely, cedule apod.) by bylo

použito dřevo smrkové. Spoustu vstupů do těchto chatek je úplně otevřených, a to pro dosažení volnosti prostoru.

Osvětlení v jednotlivých chatkách je pouze přírodní, abych zamezila nadbytečným výdajům a problémům spojeným s elektřinou. Co se týče elektřiny, snažila jsem se zachovat duch parku v co nejjednodušších mechanismech. Co se týče tématu, je mnohem přirozenější a zároveň finančně méně náročné.

V případě nějakých přírodních katastrof, které jsou celkem běžné, jsem se snažila o případnou co možná nejsnazší a nejlevnější rekonstrukci parku.

V některých chatkách je však z důvodu hygieny nutný přívod vody, s čímž jsem počítala a do pomyslného rozpočtu parku ho zařadila jako jeden z nutných výdajů.

Celková práce ještě obsahuje maketu parku v měřítku 1:600 na čtvercovém podstavci. Je pouze v barvě lepenky a jednoduše nám přibližuje trasu cesty a rozmístění hlavních i vedlejších domečků. Jako materiál jsem použila lepenku, papír o vyšší gramáži a barevné papíry na střechy.

Souborem všech částí bakalářské práce je katalog se všemi ilustracemi Barvouka, informačními cedulemi, a 3D vizualizacemi, vytvořenými v programu SketchUp 2015 a později upravenými v programu Adobe Photoshop CS6.

Hmotnými výstupy této práce jsou: katalog v šité vazbě shrnující veškeré části práce, průvodce a maketa.

7 POPIS DÍLA

Tuto část bych pojala jako rozbor jednotlivých kapitol a uspořádala v každé z nich souvislosti, které vždy každé z témat propojují. Upřesním tak vztahy mezi barvou, optickým klamem, příběhem a vlastností Barvouka (tedy vazbou na scénář), průvodcem a odůvodněním celkového pořadí jednotlivých barev a klamů.

Při příchodu do parku po zakoupení vstupného obdržíme průvodce ve formě notýsku a můžeme se vydat na cestu parkem. Prostředí kolem nás se nám jeví barevně chudé a prázdné. Z průhledů zobrazující další chatky nám ale dojde, že se tato atmosféra brzy změní. Záměrem tohoto efektu byla motivace diváka spěchat k první chatce.

Úvod:

Na prvním panelu který spatříme uvidíme postavu Barvouka, který nás vítá a představuje se. Pozadí za ním na obrázku je stejně tak vybledlé jako ve skutečnosti. Hned na druhém panelu už však začíná vysvětlovat svůj problém. Vzpomíná na chvíle, kdy bylo kolem něj ještě spousta barev a radosti. Na další ilustraci, z níž je patrné, jak je nešikovný a zbrklý, nás konečně uvádí do našeho budoucího úkolu.

Zelená:

V první – zelené chatce jsem využívala schopnosti zelené barvy, která nás velmi uklidňuje a neutralizuje naše myšlenky. Není tedy divu, že Barvouka uspala. Vždy si zalezl pod kůru do nějakého stromu a tam usnul. Jak ale on sám říká, začala se po něm opičit

skupinka Kůrovců (nejrozšířenější druh brouka, který napadá zdravé stromy, které později uschnou a spadnou), v lese už tedy nezbyla ani větvička. Může proto i za to, že odešla všechna lesní zvěř, které se v uschlém lese jednoduše přestalo líbit. Chce tedy právě po nás, abychom Kůrovce vyhnali, zvěř přilákali, a tak přivedli do lesa zpátky zelenou barvu, protože ze strachu z jelenů a srnek se už Kůrovci v lese ani neukážou. Půjčí nám na přilákání zvěře své poslední zásoby jídla.

Při vstupu do chatky nám cedulka s motivem průvodce naznačí, že je nutné do něj nahlédnout pro snazší splnění úkolu.

Tuto kapitolu nalezneme na straně 5, což je stejné číslo jako č.p. Zelené chatky. Předchozí strany jsou vyplněny nákresey předchozí cesty pro lepší orientaci. V této kapitole vidíme návod, jak překonat první část úkolu, a také zde máme pomocnou stranu pro splnění druhé části. Barvouk nám totiž při vstupu do chatky dal své poslední zásoby jídla pro přilákání zvířat. Ty najdeme v průvodci právě v této kapitole na stránce, kterou lze vytrhnout a efektivně použít ve druhé úrovni úkolu.

Návštěvník má v této chatce dva úkoly. Prvním z nich je odlákat ze stromu Kůrovce. Tento úkol je ve formě optického klamu Jiskřící mřížky, která má žlutou barvu a je umístěna na tmavém pozadí. Mřížka je o velikosti 20 x 20 cm a funguje jako zámeček dveří, jimiž vstupujeme do druhé části tohoto úkolu. Body v průtnutí horizontálních a vertikálních linií začínají v tomto kontrastu jiskřit a problikávat. Kůrovci jsou zde ve formě tmavých čudlíků, které se vyskytují na několika místech průtnutí těchto čar. Toto problikávání je matoucí, proto je obtížné Kůrovce v mřížce najít

a vyvést ven. Jejich vyvedení je vytvořené jednoduchým mechanismem, jehož posunutí způsobí odemčení zámku dveří, a tak můžeme vstoupit do další, obsáhlejší části tohoto úkolu. V této části nás čeká problém přilákání zvěře zpátky do lesa, která je zde rozpoohybována optickým klamem, kterému říkáme Moaré efekt. Tato místnost je členěna do čtyř menších částí, které vždy přetíná příčka, kterou je třeba odsunout. Při jejím posunutí můžeme sledovat, jak se rozpoohybuje ilustrace jelena. Příčka je však zamčena a odemkne se až vložéním naší karty jídla do krmelce opět jednoduchým mechanismem. Tím, když příčku odsuneme, tak symbolicky zvěř přijde, a cesta do další části se nám tak otevře. Tímto způsobem odsouváme všechny příčky, až se dostaneme na konec, kde nás čeká Barvouk (jeho ilustrace), radící nám natisknout si do průvodce razítko za splněný úkol. Nalistujeme si tedy stranu s mapkou, v níž chybí prostor pro natisknutí razítka, které nám znázorní, kterou cestou se dál vydat, abychom nešli špatně.

Celá tato část chatky je z jedné strany prosklená, aby rodiče, kteří ji obcházejí balkónem, mohli vidět své děti, případně si je vyfotit, ale také si užít Moaré efekt s odstupem, jelikož je to opravdu velmi zajímavý optický klam. Razítko jsme tedy natiskli, úkol splnili a můžeme jít dál. V lese se nápadně začíná objevovat zelená barva.

Modrá:

Další chatka se podle půdorysu parku (barevného kruhu) zaměřuje na modrou barvu. Barvouk tu vypráví, jak mu jeho kamarád doporučil recept na vynikající omáčku z modrých lesních rostlin, která má barvu jako letní obloha. Sesbíral tedy všechny

modré květiny, omáčku uvařil a dosyta se jí přejedl. Potom ji zapil veškerou vodou, kterou v lese našel, kromě vody z poslední plné studánky na okraji lesa, od které před dlouhou dobou ztratil klíč v pomněnkách, které poblíž studánky rostou. Naším úkolem je tedy klíč v pomněnkách najít a studánku odemknout. Tento problém se nám uzavírá v dalším optickém iluzi, které se obecně říká Bezoldova iluze a kterou je třeba rozlousknout.

K vyřešení úkolu nám opět pomůže náš průvodce, ve kterém nám Barvounk půjčil svou lupu. Klíček totiž opravdu leží pod Pomněnkou Bahenní, problémem ale je, že je v jejím okolí spoustu podobných květin, které mají ale naprosto odlišnou barvu. Využívám zde tedy funkce Bezoldovy iluze, která způsobuje, že se nám odstíny barev květin jeví jiné, než jaké ve skutečnosti jsou, kvůli pozadí na kterém jsou umístěné. Stejný odstín modré se nám tedy bude zdát na černém podkladu tmavší a na červeném naopak světlejší, než jaký doopravdy je. K tomu nám dobře poslouží papírová lupa, která je opět na stránce, kterou z průvodce vytrhneme, jež nám zakryje pozadí za květinou a tak ji dobře porovnáme s předlohou.

Na protější straně je totiž Herbář Báby Kořínkové s ilustrovanou Pomněnkou Bahenní, se kterou zkoumané květiny můžeme porovnávat. Když správnou květinu najdeme, pod jejím krytem bude zásuvka s klíčkem, který použijeme pro vstup do další části úkolu.

(Klíčků v těchto zásuvkách bude dostatečná zásoba, aby se nemusel složitě řešit způsob jejich vrácení na původní místo.)

Veškerý tento postup ačkoli se zdá být složitý, bude dobře popsán a vysvětlen v průvodci, takže pro dítě nebude tak složité ho překonat, jak se možná může zdát. Po otevření dvířek studánky

vejdeme do druhé části úkolu, který je ve formě prostoru o kruhovém půdorysu, jaký studánky zpravidla mívají. Uprostřed tohoto prostoru bude umístěna maketa studny s reálným přívodem vody, což je do tématu této chatky zapadající, a což děti v horkých letních dnech jistě ocení také jako osvěžení. S touto vodou budou mít za úkol naplnit říční koryto, jelikož jak už jsme řekli, Barvouk v něm všechnu vodu vypil. Toto koryto bude ilustrované po obvodu všech stěn v tomto prostoru a bude na něm umístěn jednoduchý mechanismus (kanálek), jež povede vodu až na druhý konec této stěny tím, že do něj bude dítě vodu nalévat. Mechanismus pohybu vody bude založen na jednoduchých principech její funkce a jejího pohybu s pomocí své váhy, objemu a gravitace. V tomto korýtku dítě převede vodu až na druhý konec stěny a tím vodou pomyslně naplní vyschlé lesní říční koryto. Část střechy právě nad prostorem studánky je prosklená, aby mohli opět rodiče nahlédnout dovnitř, aniž by přímo procházeli domkem. Po natisknutí razítka je zde umístěna ještě jedna volnější atrakce, také využívající fyzikálních vlastností vody. Je to prostor ve tvaru bazénu, ve kterém ale není žádná voda. Tento bazén má však průhledný strop o dvou plátech skla, jež jsou vyplněny vodou. Pod touto tapetou je tedy naprosto dutý prostor, kterým se lidé procházejí, ale z vrchu vypadají jako duchové chodící na dně vodní nádržky. Barvouk zde z legrace láká děti, aby vyzkoušeli, jak dlouho vydrží pod vodou. Na tento bazén je možné dívat se z dostatečné výšky, což umožňuje pořízení zajímavé fotografie z výletu.

Tato chatka je jedna z neobsáhlejších, proto hned po dalších metrech na stezce potkáme panel s Barvoukem, sedícím unuděně

na pařezu, jak si stěžuje, že už na nás čeká celou věčnost.

Fialová:

Mezi další oblíbené činnosti Barvouka také patří uklízení. Jak už ale bylo řečeno, když se něco moc přehání, nikdy to nedělá dobrotu.

Barvouk vlastní úžasný VšežravkoLux 2000, sestrojený z mnohých rostlin tak, aby s ním šlo dobře vysát popadané jehličí, listí a další nepořádek. Jenže svou nepozorností vysál v lese i všechnu fialovou barvu, která se vyskytovala pouze na borůvkách, mateřídoušce a na houbách jménem Čirůvka fialová, které měly v lese velmi ozdobnou funkci. Fialovou tedy teď už v lese není možné vůbec zastihnout. Naším úkolem je proto vlézt do vysavače a alespoň jednu fialovou věc z něj vyndat, (houba nebo květina, kterou dítě bude muset vynést ven, bude v podobě malé destičky nebo jiného symbolického předmětu). Celý další úkol je tedy v prostoru fungujícím a navenek vypadajícím jako Barvoukův Lux. Stěna za kterou se bude úkol řešit, bude ilustrována stejně jako tento vysavač. Vchod do Luxu bude umístěn do jeho zadní části, kde se nachází pytel s vysátým nepořádkem, z něhož bude mít dítě za úkol fialovou věc vynést. To bude ale složité kvůli fyzickým překážkám, které je třeba přelézt, podlézt nebo přeskočit. Celkový úkol bude složen hned z několika optických klamů, které jsou fyzického zaměření. Tyto klamy bude dítě tedy muset překonat a na konci vyklouznout hadicí, která bude reálně fungovat jako suchý letní tobogán, který je podle mého zjištění velmi oblíbenou atrakcí v podobných parcích. Tato část ve formě klouzačky bude dětem přístupná i po splnění úkolu, aby se mohly tak trochu

„vyřádit“. Celá tato chatka je spíše fyzického provedení, což bude ozvláštňujícím prvkem v jinak celkem teoretickém pojetí všech optických klamů.

Překážky v Luxu symbolizují jeho strojní mechanické provedení, a jak už jsem zmínila, je zde použito hned několik optických klamů. Inspiruji se například klamy jako jsou: Escherova krabice jako klec, kterou musí dítě prolézt, Dvě Matice, mezi nimiž jde projít rovným mostem, přestože je to zdánlivě nemožné, Reutersvardův nesestrojitelný trojúhelník jako prolézačka, systém neexistující šachovnice jako pódium, ze kterého nelze utéct, nebo Muller – Leyerova iluze, u které nevíme, po které z tyčí vylézt dřívě, jelikož se zdají každá jinak dlouhá. Provedení těchto atrakcí bude dětem jistě připomínat školní tělocvičny, takže pro ně nebude splnění úkolu žádnou záhadou. Ráda bych zdůraznila, že jsem u fyzicky náročnějších úkolů vždy dbala na dořešení bezpečnosti a ochranných prvků, které jsou v podobných projektech opravu klíčové a velmi důležité.

Venkovní stěna je samozřejmě prosklená, jelikož se v těchto optických klamech dají udělat opravdu ohromující fotografie.

Po natištění razítka a pokračování putování můžeme potkat panel se spokojeným Barvoukem, který si to „štráduje“ s úsměvem na tváři a je rád, jak se les plní dalšími barvami.

Červená:

Jak už známe Barvouka, je celkem překvapivé, že za nedostatek červené barvy výjimečně nemůže. Není to tak, že by se červená barva z lesa kompletně vytratila, ale spousta zvířat ji jednoduše nevidí. Je obecně známé, že různá zvířata vidí i nevidí rozdílné

množství barev, a pro lesní zvěř je právě červená barva nejméně známou. V této kapitole máme za úkol v lese najít různé druhy červeného jídla a zvěři ho přinést na ochutnání (informace a ilustrace těchto rostlin najdeme, stejně jako v jiných kapitolách, v našem průvodci v sekci Herbář Báby Kořínkové).

Významnou funkcí červené barvy je schopnost podporovat chuť k jídlu, proto ji používáme například jako výmalbu stěn v kuchyních a jídelnách. Je tedy škoda, že ji zvířata jako potravu neznají. Tento úkol je ukryt v optickém klamu, kterému se říká Paobraz. Tento efekt způsobuje, že když dlouho sledujeme obraz určitých výrazných barev, při následném upření pohledu na bílou zeď se nám tento obraz převrátí do opačných invertovaných odstínů barev. Přesně tímto způsobem pak i lesní zvěř vidí své okolí opačně než my. Nevidí například stromy zelené, ale fialové a podobně. Pojala jsem tedy celou prostornou místnost pro hledání, která je vyplněná ilustracemi lesa, jako prostor do kterého vstoupíme jako např. jeleni, a tento prostor vidíme přesně jako oni, tedy invertovaně. Velkoformátové ilustrace v této místnosti by tedy byly v barvách, v jakých se jeví lesní zvěři. Celkově by tento prostor byl ještě dělen na pomyslné sekce okraje lesa, středu lesa a nejhlubšího lesa s nějakým vodním tokem. Podle tohoto rozdělení určím místo jednotlivých červených plodů, které bude mít dítě za úkol najít. Tato malá místa / části ilustrací budou umístěné na odsuvné desce, pod kterou bude černobílá varianta tohoto výřezu. V momentě, kdy se na ilustraci dlouze zadíváme, spatříme při rychlém odsunutí této desky na černobílém podkladě místo zcela jasně, kde se vyskytla červená barva. Pod tímto místem bude opět umístěn šuplík

s malými destičkami s ilustrovaným plodem. V této zásuvce bude zase uloženo velké množství těchto symbolických předmětů, stejně jako v případě klíčku pod pomněnkou v modrém domku. Až tímto způsobem sesbíráme několik plodů a rostlin červené barvy, vložíme je do zámku ve východových dveřích (varianta mechanismu nápojových automatů), což bude symbolizovat odevzdání jídla lesní zvěři. Poté si opět za splnění úkolu natiskneme razítko a po výzvě Barvouka, vychutnávajícího si nalezené červené ovoce, se můžeme posadit na odpočívadle celým vymalovaném červenou barvou a nasvačit se. Tím si také vyzkoušíme jestli v nás červená barva, kterou jsme obklopeni, opravdu povzbuzuje chuť k jídlu, jak se o ní říká. Některé ze stěn jsou opět prosklené, aby prostor nepůsobil stísněně a pro děti možná trochu strašidelně.

Oranžová:

Tato kapitola je stejně jako fialová jedna z těch odpočinkových. Protože oranžová barva nepatří mezi ty základní, ale je smíchána červenou a žlutou barvou, rozhodla jsem se tuto kapitolu věnovat výuce míchání barev.

Barvouk se rozhodl, že si namaluje obrázek, protože má doma samé bílé zdi. K práci mu ale mohly posloužit jen základní barvy, a to červená, zelená a žlutá. Rozhodl se tedy namíchat si všechny ostatní. Vytáhl svůj starý recept na míchání barev a pustil se to práce. Zalezl si do své laboratoře a požádal kamarádky veverka, aby mu pomohly s mícháním a kontrolováním barev. Jenže nejspíš smíchal barvy, které k sobě nepatřily, a všechny vybuchly. Veverky byly celé šedohnědé a on špinavý od hlavy až k patě. Teď když už v lese nejsou oranžové ani ty veverka, máme za úkol tuto barvu znovu

namíchat, aby se mohly znovu obarvit.

Domek je rozdělen na dva úkoly. První je v podobě jednoduchého automatu, který symbolizuje a napodobuje Barvoukovu laboratoř. Musíme na něm správně nastavit barevná kolečka tak, aby k sobě pasovaly barvy, které chceme smíchat v jednu. Například otočíme modrou a červenou směrem k sobě, abychom namíchali fialovou. Abychom všechno udělali správně, Barvouk nám do průvodce půjčil svůj recept, který nám případně poradí, jak barvy namíchat. Když to uděláme správně, vypadne nám kolečko namíchané barvy v podobě barvicí kapsle. Tu budeme potřebovat v dalším úkolu. Když takhle nasbíráme co nejvíc barev, můžeme pokračovat dál. Vejdeme tak do velkého prostorného ateliéru s několika stojany a papíry, z nichž některé jsou předkreslené jako omalovánky a některé prázdné. U umyvadla dostaneme k dispozici zástěry, štětce a palety, které ale musíme později vrátit. Zde máme za úkol namalovat veverku nebo cokoli jiného, abychom do lesa vrátili oranžovou barvu, a to s pomocí barevných kapslí, které jsme získali v předchozí části úkolu. Tento úkol jsem pro děti zvolila proto, že vím, jak mají rády malování a kreslení, které by nemělo v takovém projektu chybět. Když si namalujeme obrázek, což může být další suvenýr z výletu, natisneme si razítko a pokračujeme v další cestě.

Žlutá:

Žlutá je barva závisti, zlosti a zrady. Rozhodla jsem se tedy dát sem Barvoukovi nějakou špatnou vlastnost, jakou je tady chamtivost.

Barvouka velice trápí, že když si chce večer ještě v postýlce číst

nebo luštit křížovky, na nic v té tmě nevidí, přitom ale za okny poletují světlušky, které by mu klidně mohly svítit. Rozhodne se na příští noc vydat do lesa a pár světlušek si pochytat.

Když je ale donese domů, ony se na něj naštvou a svítit přestanou. Jde tedy spát jako obvykle bez luštění křížovek. Když se však ráno probudí, světlušky nikde a stolec prázdný. Usoudí, že se musely někam zakutálet, ale vůbec neví kam. My tedy máme za úkol je najít, když nám ale Barvouk slíbí, že už nebude tak chamtivý, a všechny je do lesa vrátí. Můžeme se tedy pustit do práce. Část této chatky s úkolem je koncipována jako Barvoukova ložnice, kde má postel, skříňku, psací stůl a další.

V tomto pokoji bych chtěla použít barvy s fotoluminiscenčním efektem, které svítí ve tmě. Když tedy návštěvníci zatáhnou žaluzie, uvidí trasu světlušek, kterou se ve sklenici kutálely. Tuto radu také najdeme v průvodci. Při odsunutí obrázku na zdi, ke kterému jako první vede svítící linie, uvidíme jednu zapomenutou světlušku. Ta ukazuje na jednu z cest, po které se dál máme vydat. Kam ukazuje ale nepoznáme, protože v té tmě vidíme jen její siluetu, a nejde poznat, jestli se dívá před sebe nebo dozadu. Zde využívám tzv. Dvojznačnou iluzi koně. Pomocí průvodce tento klam obelstíme a zjistíme tak, kterou z tras světlušek máme dál následovat. Ještě takhle absolvujeme několik křížovatek, až dojdeme k posednímu místu, kam vede světelná cestička. Tady najdeme sklenici plnou světlušek (opět ve formě malých destiček), které poslouží jako kíč od venkovních dveří. Tak se dostaneme ven, natiskneme další razítko a můžeme se vydat k poslední chatce.

Černobílá:

Barvouk se tentokráte rozhodl udělat opravdu dobrou věc. Už ho velmi dlouho trápilo, jak se černá s bílou neustále dohadují, která z nich je důležitější. Rozhodl se tedy uzavřít černou a bílou barvu do jednoho pokoje a počkat, jestli se samy udobří. Jenže opak je pravdou. V pokoji se naopak začaly dít divné věci. Člověk, který se postavil do jednoho rohu, se strašlivě zmenšil, a v tom protějším zase zvětšil jako obr.

V tomto domku jsem propojila vlastnosti černé a bílé barvy s optickým klamem, který se jmenuje Amesův pokoj. Zdánlivě vypadá tento pokoj z určitého bodu jako obyčejná místnost o pravých úhlech podobná krabici s dvířky. Rohy této místnosti jsou však pokřiveny tak, aby v jednom z nich vypadal člověk větší než doopravdy je, a v druhém naopak o hodně menší. Tohoto jevu je dosaženo násilně pokřivenou perspektivou a šachovnicovou podlahou, která tento jev ještě více podporuje. Kostka v šachovnici umístěná v rohu, který nás zvětšuje, je bílé barvy. Bílá barva totiž odráží světlo a předměty na ní umístěné vypadají tedy větší. V rohu místnosti, kde vypadáme jako trpaslíci, stojíme naopak na kachličce černé, což je barva světlo pohlcující a má schopnost věci kolem sebe opticky zmenšovat.

Barvouk se rozhodl do tohoto pokoje barvám schovat klíč, který rozdělil každé barvě napůl. Jenže chudák zapomněl, kam ty části dal. Ví jen, že půlku schoval pod kachličku, kde byl největší, a druhou pod tu, kde byl nejmenší. Tato záhada je velmi jednoduchá navíc s ohledem na návod v průvodci, ale jedná se o poslední chatku v parku, proto jsem chtěla, aby si děti odnesly

domů co nejvíce zábavných a radostných dojmů. Jako doplněk jsem do pokoje umístila míče, což pozorovateli ještě lépe umocní kouzlo tohoto optického klamu. Domek je ještě doplněn fyzickou prolézačkou využívající optickou iluzi zkroucené šňůry, která využívá vzájemného působení černé a bílé barvy. Správným umístěním těchto barev vedle sebe na naprosto rovnou tyč docílíme jejího optického zvlnění. Barvouk zde na jedné ilustraci přiřazuje tyto tyče k chůdám a posmívá se čápovi, že je také černobílý, ale ještě o něco vyšší. Láká tak děti k účasti na této prolézačce.

Na konci této chatky už není umístěno razítko, protože jsme splnili všechny úkoly, a ocitáme se na konci našeho putování. Poblíž domečku je ještě jedna atrakce. Vytvořila jsem tu dvě naprosto stejná bludiště bez stropu, avšak jedno vymalované černou barvou a to druhé bílou. Z bílého bludiště vyběhne dítě vždy dříve, protože je v něm jednoduše více odraženého světla, a tím se může lépe orientovat. K těmto barvám jsem dala více atrakcí, protože je to domeček poslední, a také proto že se k černé a bílé barvě vztahuje nejvíce optických klamů.

Závěr:

Po splnění tohoto posledního úkolu jsou už v lese úplně všechny barvy. Je zde panel s Barvoukem, který nám za to děkuje a odkazuje nás na vyzvednutí pokladu, kde si můžeme vybrat jakoukoli barevnou věc. (Mám na mysli stánek s bonbóny, pastelkami a jinými maličkostmi, které si dítě bude moci vybrat v ceně vstupného).

Také se tu nachází prostor pro slepení mapy pokladu, kterou je možné odnést si domů jako suvenýr z výletu. Tuto mapu můžeme

seskládat z jednotlivých částí mapek z průvodce, jejichž stránky je možné vytrhat. Slepáním této mapy se nám zřetelně objeví půdorys parku ve tvaru barevného kruhu, který si tak děti budou moci lépe zapamatovat.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Tuto práci jsem celou koncipovala jako vzdělávací prostředek pro děti založený na zábavném podkladu ve formě užitého komiksu.

Z vlastních zkušeností si troufám tvrdit, že i přes všechny možné druhy zábavy ve formě playstationů, počítačů apod., je komiks dětmi velmi oblíbený. Využít ho tedy k jejich nenucenému vzdělávání mi přijde vhodné, užitečné a neobvyklé. Užité komiks se podle mého názoru dá pojmout opravdu mnoha způsoby a propojit s mnoha obory, načež já jsem zvolila ten, který je mi blízký, což je prostorová tvorba. Od začátku práce na tomto projektu jsem chtěla vytvořit takový způsob komiksu, jehož příběh si nebude dítě pouze číst, ale bude jím moci procházet, zapojit se do něho, a mít pocit že mu pomáhá, vytváří ho, a dokončuje. Jednoduše jsem dala divákovi roli hlavního tvůrce v příběhu, který musí formou zábavy vyřešit několik problémů, aby všechno dobře dopadlo, jak to v dětských příbězích bývá. Z toho jsem měla snahu dítěti předat ponaučení, že se vždy musíme nejprve snažit pomáhat my sami, aby vše ostatní dobře dopadlo.

Celkový námět ve formě jednotlivých panelů komiksu vložených do prostoru zábavního parku také není obecně tolik viditelný, jako způsob provedení jiných podobných projektů. Ty jsou většinou založeny na atrakcích, které jsou samovolně přístupné a nepotřebují hlubší vysvětlení své funkce, čímž dítě mnohdy ani nepochopí, co měl za cíl tento prostor návštěvníka naučit. Náplň činností v těchto parcích je mnohdy založená pouze na aktivním fyzickém vyžitím, které ve své práci využívám také, ale kterým

se také neomezují pouze na jeden typ atrakcí. Jak jsem již zmínila dříve, témata zaměřená na přírodu a ekologii, na která jsou zaměřené jiné parky, jsou pro děti jistě velmi užitečnou znalostí, proto jsem jimi lehce doplnila i svůj program. Po dlouhém hledání, zjišťování a návštěvách několika podobných parků v tomto pojetí jsem však nenašla žádný s tematikou barev nebo optických klamů, což je podle mého názoru tematika dětem velmi blízká, ale nedostatečně známá. V tomto vidím také určitý přínos.

9 SILNÉ STRÁNKY

Základní částí této práce je 40 panelů ilustrujících příběh naší hlavní postavy. Tyto kresby jsem dělala s chutí a snažila jsem se vcítit do upřímnosti dítěte, toho jak vidí lidi a věci kolem sebe, a jak je v úsměvných situacích pozoruje s dobrosrdečnou škodolibostí a hravostí. To se mi doufám podařilo a ilustrace jsou pro děti stejně tak legrační a příjemné. Využila jsem svých vzpomínek na dětství, toho co mě samotnou bavilo, ať už to bylo vymýšlení her, čas strávený v přírodě, nebo četba knih. Měla jsem podobné aktivity v těchto parcích velmi ráda, proto jsem si i toto téma zvolila. Tento náhled a vzpomínky jsem se snažila do práce promítnout, přičemž si myslím, že čerpání z toho, co jsme měli rádi jako děti, musí být v naší práci pro děti znát, ať už se pro ně doba změnila nebo ne. Pevně doufám, že si zde každé dítě dokáže najít to své, co ho alespoň na okamžik okouzlí. Ilustrovaný průvodce, kterého nosí dítě neustále při sobě, ještě lépe vykresluje celý příběh a je dalším bodem jeho zájmu. Radí mu, pomáhá a je dítěti podvědomě jistou oporou. Tak má dobrý pocit, že s sebou má něco, co mu patří a co si s sebou i odnese domů. Plus vidím také v informačních cedulích, které jsou základem vzdělávacího faktoru v této práci a mohou při nedostatku nadšení rodičů dostatečně vyplnit jejich čas.

Mezi další silné stránky této práce řadím vypracování systému jejího využití ve formě jednoduchého 3D zpracování, které se snaží nám celý dojem z tohoto projektu lépe vykreslit.

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabé stránky tohoto projektu jednoznačně vidím v méně realistických 3D vizualizacích a renderech z programu SchetchUp, který mi byl jediným dostupným programem, ve kterém jsem tyto části projektu vypracovávala. Zde se projevuje můj nedostatek zkušeností s tímto a jinými 3D programy na tvorbu těchto vizualizací. Jelikož jsem také bezpodmínečně nejvíce času strávila nad kresbou panelů, stránek v průvodci a infocedulích, s odstupem času vidím nedostatky v sazbě textů a v typografii.

Dalším mínusem bych viděla vysoké finanční nároky na kompletní stavbu celého projektu a jeho součástí. Přestože mám zkušenosti s ergonomií a pravidly, kterých je nutné se držet v návrzích týkajících se interiérového designu, musím se přiznat, že jsem neprošla dostatečně obsáhlou škálou projektů spojených přímo s architekturou a s takto atypickými druhy 3D projektů. Při skutečné realizaci bych tedy potřebovala spolupracovat s mnohými odborníky, kteří jsou v těchto věcech prakticky zkušenější. Více informací a znalostí bych v budoucnu také ráda získala z kruhů ekonomiky, marketingu a autorského práva, což jsou obory nezbytně nutné k pochopení realizace takového projektu.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. SECKEL, Al. Nová kniha optických iluzí. 1. vyd. Praha: Albatros, 2005, 160 s. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-01507-2.;
2. BÖHM, František Xaver. Barva v teorii a v praxi. Praha: Jednota čsl. matematiků a fyziků, 1932, 256 s.
3. BROŽKOVÁ, Ivana. Dobrodružství barvy. 1.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983, 284 s. Pomocné knihy pro žáky (Státní pedagogické nakladatelství).
4. PLESKOTOVÁ, Petra. Svět barev. 1. vyd. Praha: Albatros, 1987, 199 s.
5. YOE, Craig. Optické triky a iluze. 1. vyd. Praha: Albatros, 2003, 143 s. Halóó, jak to je. ISBN 80-00-01175-1.
6. CHURCHILL, E. Kouzelná knížka optických iluzí. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 128 s. ISBN 80-7178-842-2.

b) Internetové zdroje

1. <http://www.optics4kids.org/home/content/illusions/>
2. <http://www.moillusions.com/>

12 RESUMÉ

As a theme of my bachelor thesis I chose Applied comic - The series of designs and their possible use. That's focus is teaching children about colors and optical illusions. I think, colors are very important and comprehensive part of children's live, and they are not familiar about it at all. So I've wanted to learn them something useful about this theme, in a form of interactive and funny execution.

This story of comic is located into large amusement park in a form of some „treasure hunt“, when this children must save all colors, because that has been lost. This park is divided into 7 main categories. Each of that, symbolise one lost color hidden in one optical illusion. I know children popularity in computer games, when we just must at all costs to reach the next level. The point is the same in here.

During this trip, children start to acquire knowledge about colors and optical illusions, because the problem which the children must solve, is hidden just in some specific optical illusion. So if it solves, obtained color back, and that's the hole concept of this park.

In a short version this story is about creature named Barvouk, what is the name compounded of the words color – BARVA, and beetle – BROUK, by the way. This little monster is very foolish, silly, and naive, and it likes activities, strikingly similar to children's favourite activities. This little monster by its own awkwardness lost all colors in the forest, just because he cleaned a lot, or he eated and than dranked a lot, or he also slepted a lot. That leard children

that nothing should not exaggerate. This Barvouk's story forms about 26 panels in the comic. This panels independently stand along the way in this park. So we just don't sit home and don't read a book, but we are reading during walking in the park, and have a movement in nature. That is compelling us to do something funny and useful. We also feel, that we are the most important actor of this problem, because we just don't read this story, but we make the story, so we have to handle it, because it's our only task in this moment. Our assistant is guide formed to the little practical notebook, where we can find useful board, or the key, which help us to crack the problem. That formed 26 pages of illustrated views, flowers, and maps.

Next part of my work is seven educational boards, which learn children and parents about colors, and seven the same boards about optical illusions.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Fotografie přípravných skic

Příloha 2

Ilustrace Barvouka

Příloha 3

Strany Průvodce

Příloha 4

Fotografie finální podoby Průvodce

Příloha 5

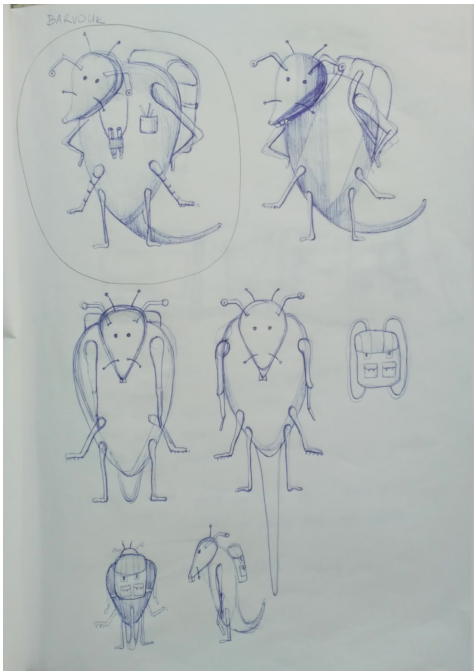
Ukázky informačních tabulí barev

Příloha 6

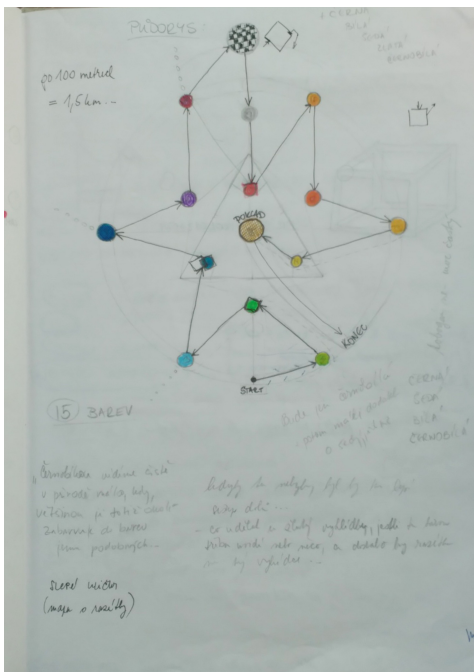
Fotografie makety celého parku

Příloha 1

Fotografie přípravných skic



Přípravné skici Barvouka

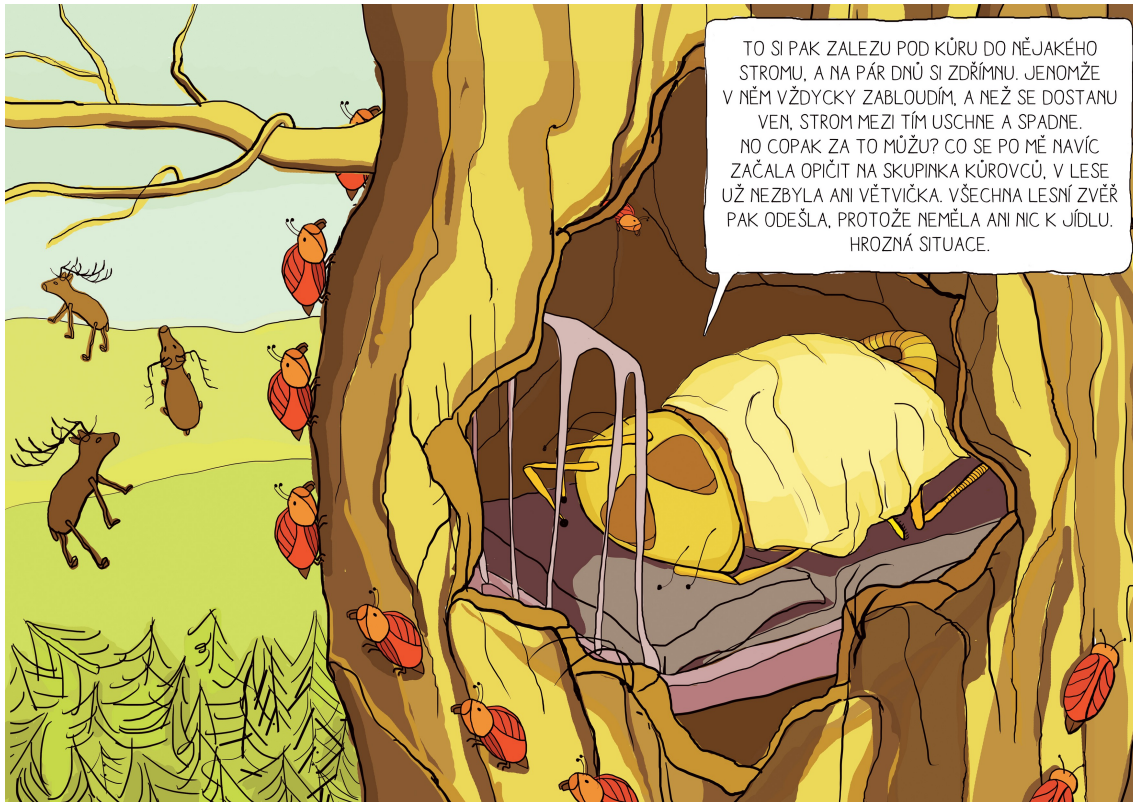


Návrh půdorysu parku

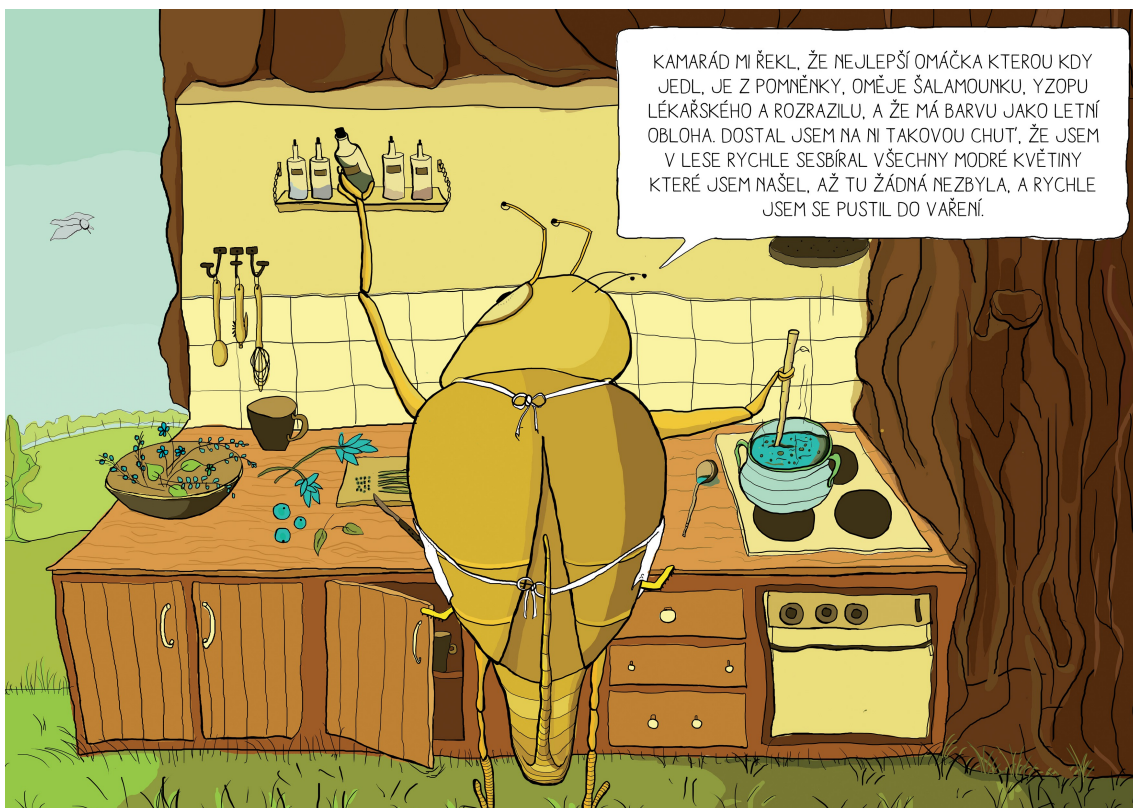
Příloha 2

Ilustrace Barvouka



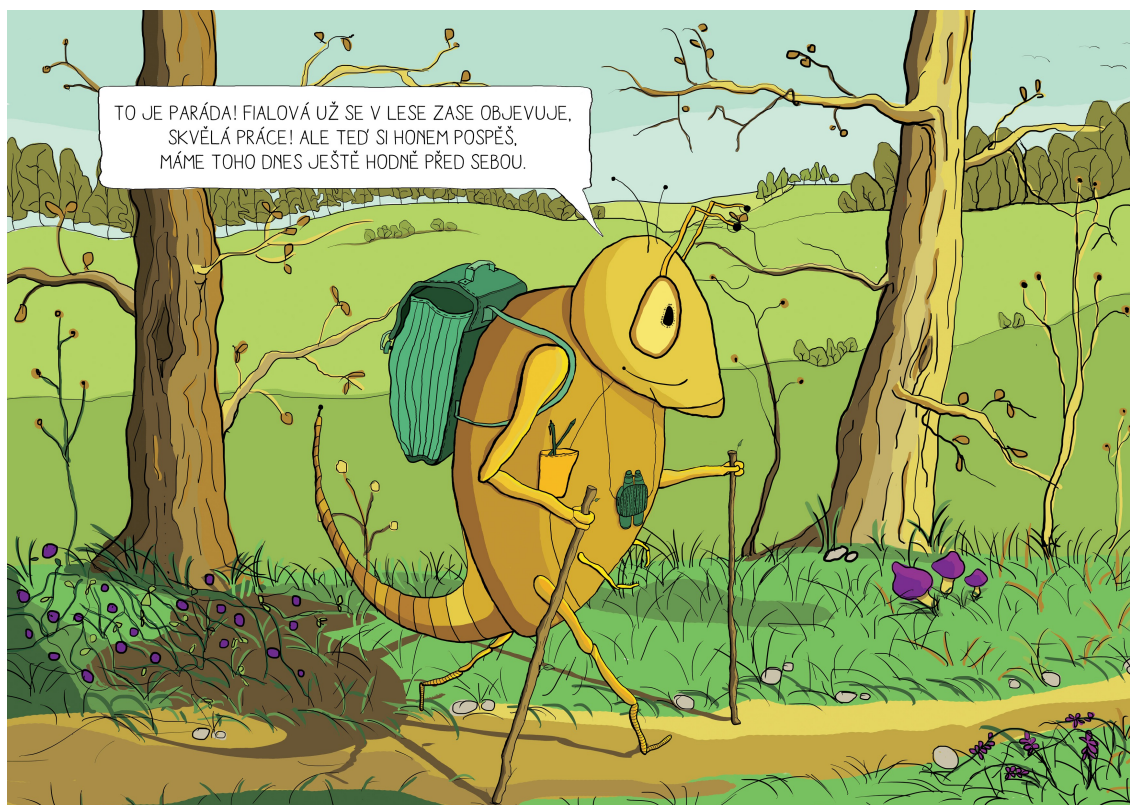


Zelená barva

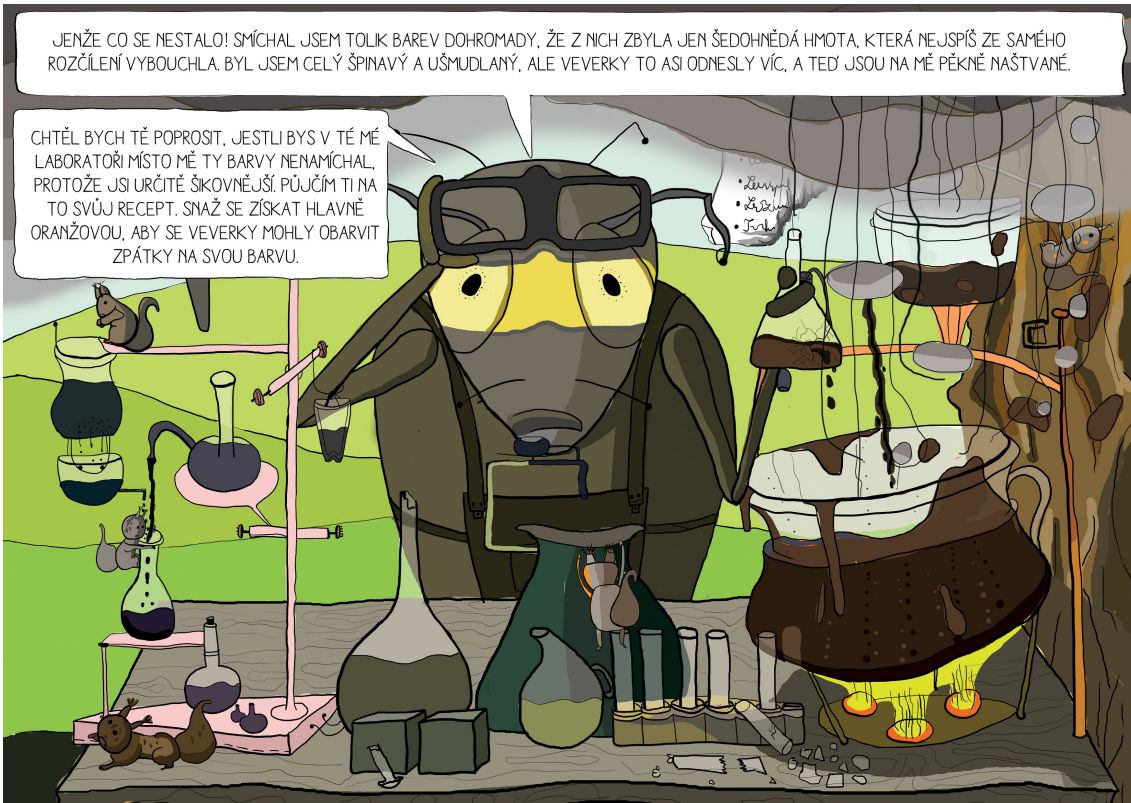




Modrá barva



Fialová barva



Oranžová barva



Žlutá barva

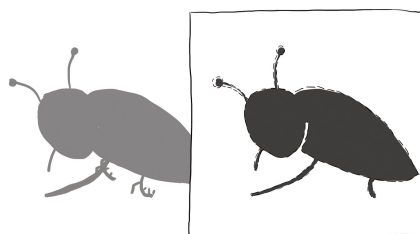
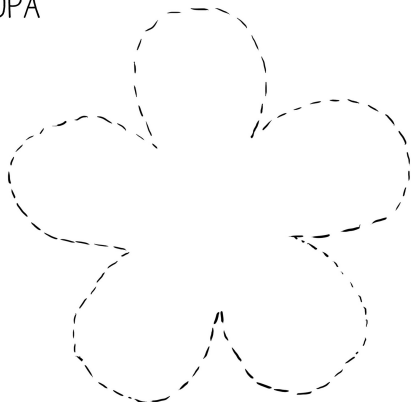
Příloha 3 Strany Průvodce



Úvodní strana kapitoly



LUPA

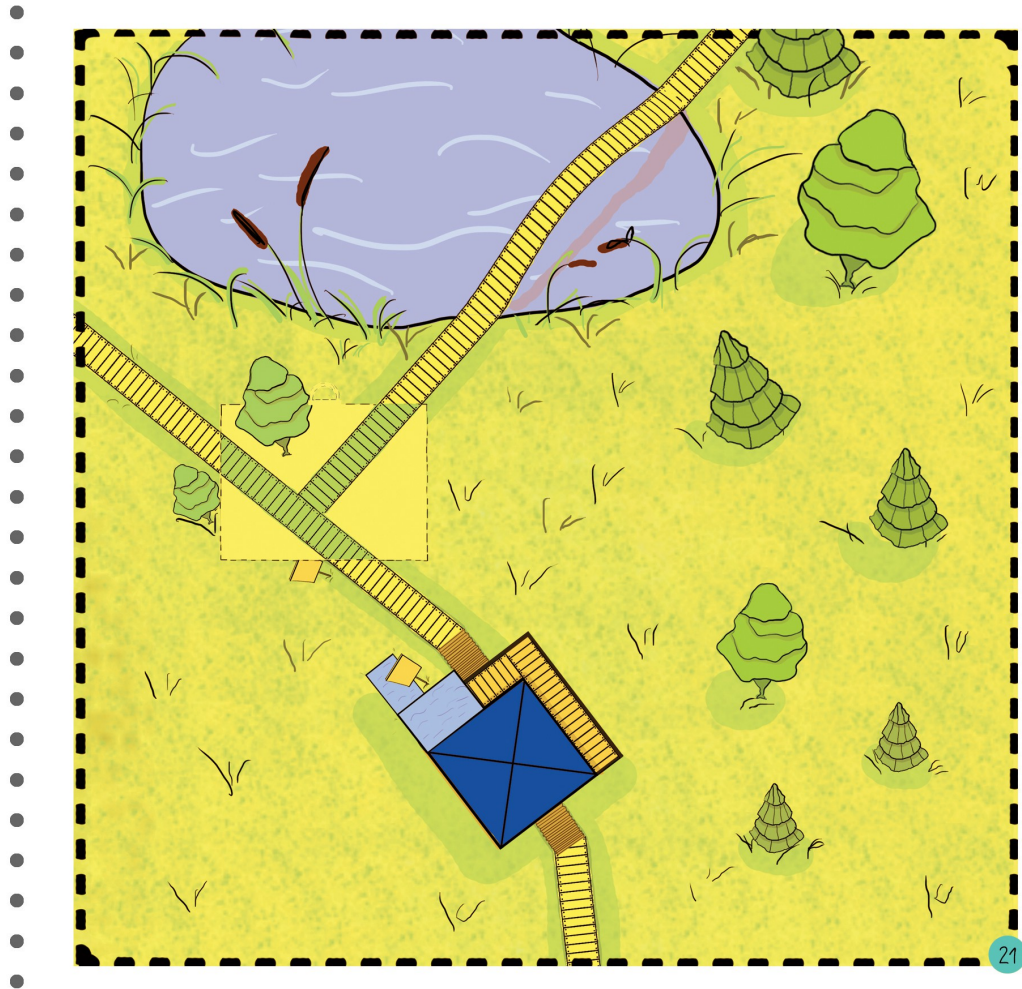


AŽ NAJDEŠ NĚJAKOU SVĚTLUŠKU, UKÁŽE TI KUDY DÁL
HLEDAT. PROTOŽE JE ALE VE STÍNU, DOBŘE JI NEVIDÍME,
A NEPOZNÁME JAKÝ SMĚR UKAZUJE. POUŽIJ LUPU JAKO
U MODRÉHO DOMEČKU.

17

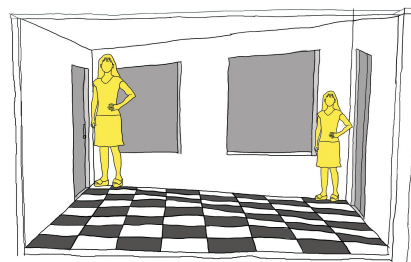
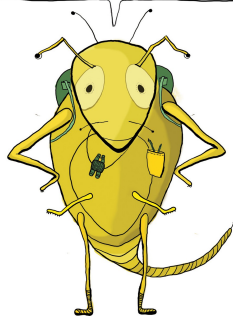
30

Strana na vytržení a její použití



Závěrečná strana kapitoly

AHOJ, JÁ JSEM BARVOUK, A TOHLE JE MŮJ PRŮVODCE, KTERÝ TI BUDE POMÁHAT PO CESTĚ PARKEM. PŮJČIL JSEM TI I NĚKOLIK POMŮCEK, DÍKY KTERÝM LÉPE ROZMYŠLÍŠ VŠECHNY ZÁHADY.



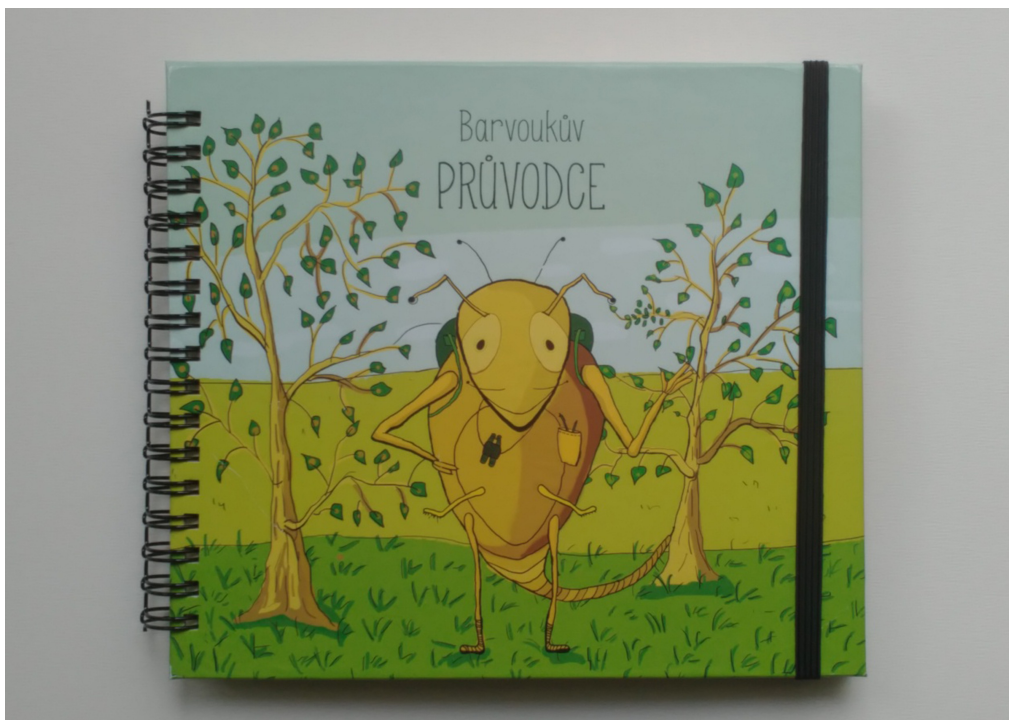
NAJDI KLÍČEK OD DVEŘÍ. JE ROZDĚLENÝ NA DVĚ PŮLKY, A SCHOVANÝ POD KACHLIČKAMI. JEDNA Z NICH JE ČERNÁ, A KDYŽ NA NÍ STOJÍŠ, JSI MALINKÝ. DRUHÁ JE BÍLÁ, A NA NÍ JSI ZAS OBROVSKÝ.

3

56

Ukázky stran a textem

Příloha 4
Fotografie finální podoby Průvodce



Tvrdé desky Průvodce, přední strana



Tvrdé desky Průvodce, zadní strana



Náhled do stran



Dvojstrana z Průvodce, kapitola zelené barvy



Dvojstrana z Průvodce, kapitola modré barvy



Dvojstrana z Průvodce, kapitola červené barvy

Příloha 5

Ukázky informačních tabulí barev

ZELENÁ BARVA

Zelená barva patří mezi základní barvy barevného spektra, kterou lze smíchat kombinací žluté a modré barvy.

Všichni náobčané, děti a kufy se shodávají v tom, že je barvou:

PŘÍRODY, KUDU, ROVNŮVÁHY, A NADĚJE.

Příroda

Lidské oko je nejpřirozeněji přizpůsobeno na zobrazení barvy, což je výsledek evoluce. Mladci a na čerstvě získaných vlnách. Právě zelená barva nejvíce ovlivňuje. Proto je zelená barvou přírody.

Lidé, kteří milují zelenou nebo ji detektivují jako svou nejoblíbenější barvu, žijí často v harmonii s přírodou, užívají na její plávaní.

Odpočinek

Zelená působí uklidňujícím dopadem a pomáhá na ni napomáhat relaxaci a nespánek nové síly.

Děky tomuto uklidňujícímu účinku je zelená nejoblíbenější barvou na volný čas a v práci.

Rovnováha

Zelená je přirozeně rovnovážná barva. Nemá ani příliš mnoho ani příliš málo. Zelená je přirozeně rovnovážná barva. Nemá ani příliš mnoho ani příliš málo. Zelená je přirozeně rovnovážná barva. Nemá ani příliš mnoho ani příliš málo.

Doplnková barva k zelené je červená. Pokud červená signalizuje aktivitu, horko a agresivitu, modrá je její protikladem. Zelená je tedy barvou rovnováhy. Pokud červená signalizuje aktivitu, horko a agresivitu, modrá je její protikladem. Zelená je tedy barvou rovnováhy. Pokud červená signalizuje aktivitu, horko a agresivitu, modrá je její protikladem. Zelená je tedy barvou rovnováhy.

Nové začátky

Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly.

A modrá barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly. Zelená barva zvládnutí změny života, bezpečí a síly.

MODRÁ BARVA

Modrá barva patří mezi tři základní barvy barevného spektra, společně s červenou a žlutou, jejím protikladem je žlutá barva, a smíesí obou je zelená, její spojovací vlastností obou barev.

Modrá barva patří mezi barvy studené, a symbolizuje:

VODU, HLOUBKŮ, CHLAD, A KLID.

Voda

V přírodě je přirozená na modrou modrou, je to barva vody, proto působí velmi jasně, průhledně, volně, vlnění a tles. Špatně tak říká modrou modrou, protože voda poskytuje červenou světlo.

Modrá stůha

Modrá stůha je nejoblíbenější barvou všech chladných lidí, je to barva modrého oceánu. Jednou z posledních držitelů modré stůhy byla americká loď Titanic, která byla potopena v roce 1912 za 2 dny, 15 hodin a 40 minut.

Hloubka a moc

Modrá nám velmi rychle hloubka a síla, protože má modrou hloubku a sílu. Modrá nám velmi rychle hloubka a síla, protože má modrou hloubku a sílu. Modrá nám velmi rychle hloubka a síla, protože má modrou hloubku a sílu.

Vážený Ultramarín

V oblasti modré barvy najdeme v minulosti nemalé množství významných lidí. Modrá je barvou chladného měsíčního světla, a také tajemných mocností, dobrých a zlých. Budky však svým modrým oděvem působí do budoucna, protože jsou vodní a horké držitelé, a modrá jsou v podobě modrého světla, které je modrou hloubkou.

Chlad

Modrá je nejoblíbenější barvou všech chladných lidí, proto jsou i také zastánci studené modrou, a také studené modrou.

Zlá modrá

Modrá je barvou chladného měsíčního světla, a také tajemných mocností, dobrých a zlých. Budky však svým modrým oděvem působí do budoucna, protože jsou vodní a horké držitelé, a modrá jsou v podobě modrého světla, které je modrou hloubkou.

Klid

Modrá je nejoblíbenější barvou všech chladných lidí, proto jsou i také zastánci studené modrou, a také studené modrou.

Pracovní nastavení

Modrá uklidňuje a poskytuje i duševní práci a soustředění. Podporuje komunikaci a silně vyvolává, a je tedy ideální barvou do dělných profesí, kanceláří a pracovišť.

Informační tabule zelené a modré barvy

ČERVENÁ BARVA

Červená barva patří mezi tři základní barvy barevného spektra, společně s modrou a žlutou.

Je z nich nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli:

OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

Horká

Červená barva je nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli: OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

Pozor!

V přírodě má mnoho pozdních rostlin a zvířat červenou barvu, například žil červenou. Mladí lidé červenou barvu, nebo žil červenou. Mladí lidé červenou barvu, nebo žil červenou. Mladí lidé červenou barvu, nebo žil červenou.

Znaky

Červená je nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli: OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

Vzteky

Červená je nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli: OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

Přátelská

Červená je nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli: OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

Lidstvo

Červená je nejvíce výrazná, energická a silná, proto je spojována s představiteli: OHNĚ, NEBEZPEČÍ, KRVE A LÁSKY.

ŽLUTÁ BARVA

Žlutá barva patří mezi tři základní barvy barevného spektra, společně s modrou a červenou.

Je z nich nejvíce hřejivá, světlá a viditelná, proto je spojována se symboly:

TEPLA, KONCENTRACE, VĚROVNOSTI, ALE I ZLOSTI.

Světlo a teplo

Žlutá, což je hřejivá barva, je postavená pro naše oči a působí velmi světlou, teplou, a snědělou. Bývá výrazem vzrušení, veselí a radosti, snad proto, že symbolizuje slunce, žár a smánek.

Koncentrace a učení

Žlutá rovněž působí velmi silně na náš smekot, mentální funkce a přetváření. Podporuje abstraktní myšlení stejně jako abstraktní a pozitivní myšlenkové procesy.

Výstražnost a varování

Žlutá je velice výrazná barva, maximum barevného záření je právě v oblasti žluté barvy, a lidé jako je na ni velmi citliví. Z toho důvodu se používá pro varování pozornosti.

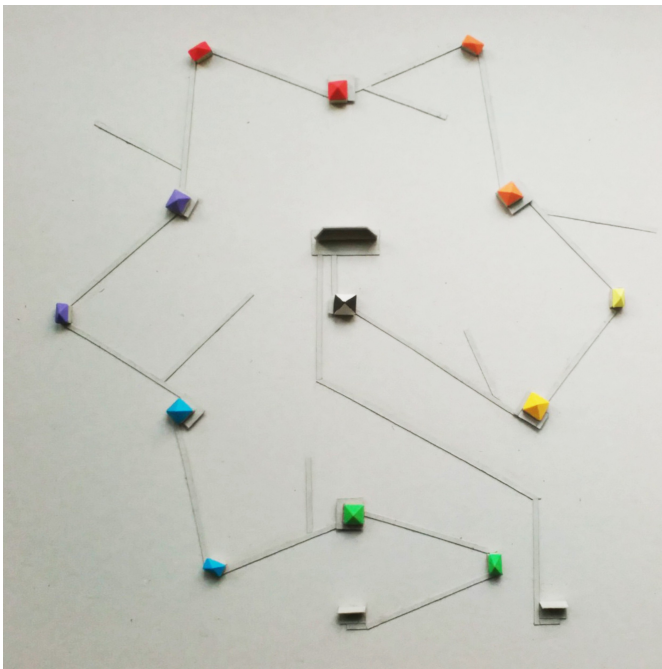
Kyselá zrada

Žlutá barva zaručuje také ovocné, kyselosti, a také je modrou hloubkou a sílu, protože má modrou hloubku a sílu. Žlutá barva zaručuje také ovocné, kyselosti, a také je modrou hloubkou a sílu, protože má modrou hloubku a sílu.

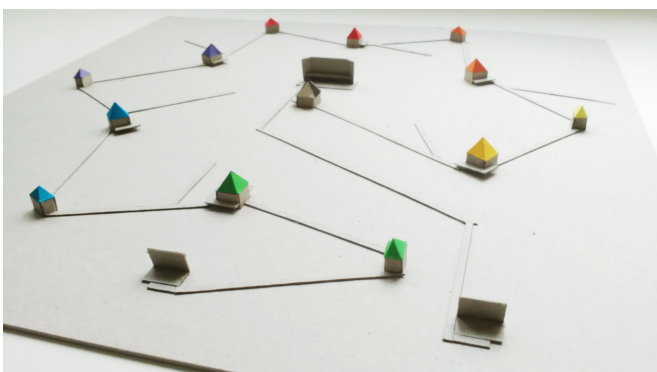
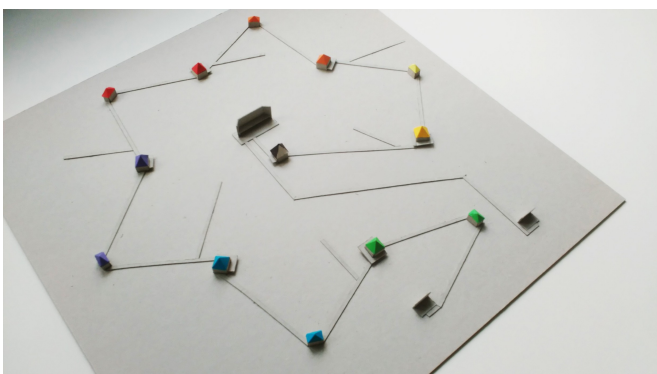
Informační tabule červené a žluté barvy

Příloha 6

Fotografie makety celého parku



Půdorys



Detaily