

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

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Vizuální řešení kulturní akce  
Mezinárodní festival animovaných filmů «Anifilm»**

**Plzeň 2020**

**Diana Patapeika**

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

**Katedra výtvarného umění**  
studijní program Výtvarná umění  
studijní obor Ilustrace a grafika  
specializace Grafický design

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Vizuální řešení kulturní akce  
Mezinárodní festival animovaných filmů «Anifilm»**

**Diana Patapeika**

**Vedoucí práce:** doc. ak. mal. Ditta Jiříčková  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeská univerzita v Plzni

**Plzeň 2020**

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

Plzeň 2020

.....  
Podpis autorky

## **OBSAH**

<b>1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY</b>	<b>5</b>
<b>2. CÍL PRÁCE</b>	<b>6</b>
<b>3. POPIS PROCESU VLASTNÍ TVORBY</b>	<b>7</b>
<b>4. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>8</b>
<b>5. RESUMÉ</b>	<b>9</b>
<b>6. SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>11</b>

## 1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Abych objasnila důvod, proč jsem si vybrala toto téma, měla bych pravděpodobně začít od počátku. Když jsem byla ještě studentkou střední odborné školy v Minsku, studovala jsem tam malbu. Nevěděla jsem ještě přesně co budu v životě dělat. Hledala jsem sama sebe. Fascinoval mne grafický design, sbírání brožurek, které se mi líbily. Vyráběla jsem své první plakáty. Byl to spíše intuitivní zájem a velká touha rozvíjet se více aplikovaným směrem než malbou. Tehdy jsem si ani nedokázala představit, že bych se odvážila přestěhovat někam z Běloruska a že se budu plně věnovat designu.

Jednou, můj vedoucí malby, velmi jemný a kreativní člověk, MgA. Yurij Pevnev, v popudu zaplnit naše mezery v dějinách umění a touhu inspirovat nás, přinesl filmy Jana Schwankmaera do naší dílny. Pravděpodobně to je to, co se pro mě stalo prvním podnětem a motivací. Do té chvíle jsem věděla jenom málo o avantgardě a o moderním umění, no moc mě to nezajímalo. Poprvé jsem se seznámila s avantgardní animací. Předtím jsem animaci nikdy nebrala vážně jako umělecký nástroj. Byla jsem překvapena stylem autora, jak vytváří takové dojemné a dramatické obrazy prostřednictvím takových jednoduchých a hrubých předmětů a koláže. Jak to funguje s pohybem a prostorem. Později jsem se seznámila s filmy Jiří Barty a mnoha dalších českých animátorů a začala jsem se zajímat o český design. Tehdy se mě první myšlenka vkradla, že se chci učit od lidí s takovým vkusem, s citem k takové estetice a s takovou uměleckou historií. Lze s jistotou říci, že animace Jana Schwankmeiera změnila můj život.

Kupodivu, od té doby animace procházela mým životem tenkou nití. Většina lidí kolem mě nějak s animací koresponduje. V Minsku jsem měla to štěstí, že jsem pomohla zorganizovat studentský animační festival. Vloni jsem měla možnost vyzkoušet si animaci konečně sama. Díky jedné ze semestrálních prací, spolu se Seznam TV jsem vytvořila plnohodnotný explainer úplně vlastníma rukama. Od té doby jsem se jako grafička a ilustrátorka zúčastnila několika animačních projektů. Navíc mám štěstí žít s animátory pod jednou střechou. To vše samozřejmě ovlivnilo můj vkus a zájmy. Animace je pravděpodobně jedním z nejmocnějších a zároveň elegantních uměleckých jazyků, který umožňuje člověku ponořit se do autorova světa, s jeho fyzikou, tvárností, emocemi a atmosférou. Obdivuji, jak ten pohyb může transformovat jakoukoli formu a vybavit individualitou a emocemi absolutně cokoli, dokonce i černý čtverec.

Posledních pár let se snažím nenechat si ujít animační festivaly, protože mě to hodně inspiruje. Jedním z největších animačních festivalů v ČR je festival Anifilm. Každý rok, od 2010, se konal v Třeboni a letos se v jeho 10. výročí plánuje v Liberci. Každý rok festival aktualizuje svůj vizuální styl. Chtěla jsem vytvořit komplexní řešení grafické podoby, zprostředkovat ducha moderní animace nejjednoduššími grafickými formami, barvami a postavami.

## 2 CÍL PRÁCE

Při řešení tohoto tématu jsem si uvědomila, že by pro mě bylo obtížné vizualizovat veškerou stylistickou a tematickou rozmanitost, která dnes existuje v animaci. Na festivalu jsou uvedeny filmy a hry pro všechny věkové skupiny ve všech možných existujících technikách. Po analýze designu z minulých let jsem dospěla k závěru, že bych se chtěla zbavit jakoukoli konkrétní postavy, protože podle mého názoru může vypadat postava příliš vtíravě. Také ve vztahu k vizuálům „Anifilmu“ z minulých let chci, aby byl můj návrh jednodušší a vyhnul se roztříštěnosti a nadměrné pestrosti.<sup>1</sup> Ve své bakalářské práci musím vizuálně vyřešit animační plášť pomocí minimalistických, zajímavých a snadno čitelných tvarů a znaků, jasných a jednoduchých barev a celistvosti celého vizuálu. Chci, aby výsledkem mé práce byl moderní, živý a nezapomenutelný projekt, který by určitě upoutal pozornost a ve kterém by bylo vidět téma festivalu.

---

příloha 1: ukázka grafiky minulých let

### 3 POPIS PROCESU VLASTNÍ TVORBY

Na začátku tvorby bylo zásadní si utvořit představu o tom, jak by měl styl vypadat. Částečně mi pomohly v tomto postupu některé inspirační zdroje jako například webové stránky českých i zahraničních festivalů, ku příkladu „FUJI festival“ od Asuky Watanaby. Svou práci jsem začala řešit od základů - hledala jsem snadno srozumitelné, jasné formy, zajímavé odstíny doplňkových barev, abych získala obraz a reprezentaci budoucího stylu. Pro vizuální styl jsem zvolila čtyři jasné barvy – oranžová PANTONE 2027 C, modrá PANTONE 2130 C, žlutá PANTONE 1235 C a zelená PANTONE 2241 C.<sup>2</sup>

Dalším důležitým úkolem bylo vytvoření loga, které muselo být podle tradic minulých let festivalu řešeno formou písma. Uvědomila jsem si, že pokud celý styl zakládám na ostrých tvarech a jasných barvách v celém stylu, logo by mělo být dostatečně ikonické. Chtěla jsem zachovat jeho hravost, zároveň nesmělo příliš poutat, no mělo oživit celý vizuál. Po vyzkoušení několika možností pro ručně psané logo jsem dospěla k závěru, že by to nemělo být příliš komplikované, ale mělo by být čitelné, takže jsem se rozhodla spoléhat na už existující písmo.<sup>3</sup> Jako základ loga jsem vybrala písmo Cako od Jérémy Schneider, které jsem mírně opravila, abych dala logu větší ostrost a čitelnost.<sup>4</sup> To, co dělá Cako jedinečným, jsou jeho velmi grafické tvary písmen a patek, což dává písmu skvělý rytmus. Font je určen pro sazbu plakátů a brandingů.

Souběžně jsem pracovala na ilustrativní grafice. Nechtěla jsem se uchýlit k figurativitě, ale potřebovala jsem výrazy a symboly. Rozhodla jsem se stavět na jednoduchých a rozpoznatelných symbolech, přičemž jako základ jsem použila systém, který je blízký čtyřem prvkům, a nahradila jsem symbol ohně symbolem člověka - diváka a autora. A všechny ty základní prvky, které denně pozoruje kolem sebe, které budou jistě zahrnuty do systému jeho práce - nebe, voda, země.<sup>5</sup> Každý z těchto prvků byl vyřešen běžnými grafickými symboly a vypracován dalšími fragmenty ilustrací. Na výstupu jsem dostala oko – divák, autor; slunce – nebe, oheň; květina – země, život; vlny – voda, energie. Bylo také doplněno dalšími ilustracemi na dané téma, které ukazují, jak můžete styl dále rozvíjet. Všechny ilustrace jsou vytvořeny pomocí 1 ostrého plochého grafického prvku a jsou doplněny volumetrickými prvky, které připomínají něco ručně vyráběného, například plastelíny. Chtěla jsem tedy smíchat 2 typy grafiky, abych ukázala variabilitu animace a přidal kontrast k mé práci.

Výsledkem je systém, který lze upravovat a rozšiřovat. Jako další písmo pro textové bloky a navíc k logu jsem si vybral písmo Work Sans od Wei Huang's jako nejčitelnější a nejproměnlivější písmo.<sup>6</sup>

V tomto systému jsem rozpracovala jmenovky, lístky, program, nálepky, brožury, bannery, náramky, tašky a trička.

Na závěr práce jsem rozhodla vytvořit 2 plakáty o rozměru 700x1000mm. Plakáty slouží pro lepší uvedení a prezentaci mé bakalářské práce. Snažila jsem, aby plakáty byli úderný a měli dobrou čitelnost.<sup>7</sup>

---

příloha 2: barevné provedení  
příloha 3: ukázka prací  
příloha 4: písmo Cako

příloha 5: ukázka ilustrací  
příloha 6: písmo Work Sans  
příloha 7: ukázka prací

## **4. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **4.1 knižní a periodická literatura**

1. FIELL, Peter, FIELL, Charlotte. Graphic design for the 21st century. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.
2. HOLLIS, Richard. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London: Laurence King Publishing, 2006. ISBN: 978-0300106763.
3. HELLER, Steven. Paul Rand. Vydání první New York: Phaidon Press Limited, 1999. ISBN 0-7148-3994-9.
4. DUSONG, Jean-Luc, SIEGWARTOVA, Fabienne. Typografie. Od olova k počítačům. Praha: Svojtka a Vašut, 1997. ISBN: 80-7180-296-4.

### **4.2 internetové zdroje**

1. ANIFILM  
Dostupné z: <http://www.anifilm.cz/cs/aktuality/>



## 5 RESUMÉ

Тема моей дипломной работы визуальный стиль культурного мероприятия «Анифильм».

На удивление, анимация проходит тонкой нитью через всю мою жизнь. Большинство людей окружающих меня так или иначе связаны с анимацией. Перед самым переездом в Чехию мне посчастливилось помогать в организации фестиваля студенческой анимации. В прошлом году у меня был замечательный опыт самостоятельно попробовать себя в анимации, благодаря одной из семестральных работ совместно с Seznam TV и создать полноценный ролик полностью своими руками. С тех пор я поучаствовала в нескольких анимационных проектах в роли графика-иллюстратора. Что уж там, мне посчастливилось жить с аниматорами под одной крышей. Стоит ли говорить что это повлияло на мои вкусы и интересы. Анимация, наверное один из самых сильных и при этом пластичных художественных языков, который позволяет человеку целиком окунуться в совершенно особенный авторский мир, со своей физикой, пластикой, эмоцией и атмосферой. Меня восхищает, насколько сильно движение может преобразовать любую форму и наделить индивидуальным характером и эмоцией абсолютно что угодно, хоть черный квадрат.

Последних пару лет я стараюсь не пропускать фестивали анимации, потому что это сильно вдохновляет меня.

Заранее берясь за эту тему, я понимала, что мне будет сложно визуализировать все то стилистическое и тематическое разнообразие, существующее на сегодняшний день в анимации. На фестивале презентуются фильмы для всех возрастных групп, во всех возможных существующих техниках. Проанализировав дизайн предыдущих лет, я пришла к выводу что мне бы хотелось избавиться от какого-либо конкретного персонажа, так как по моему мнению персонаж может выглядеть слишком навязчиво, а так же мне хотелось бы избежать сюжетных ассоциаций у зрителя. Так же по отношению к визуалам предыдущих лет я хочу сделать свой дизайн более цельным и избежать раздробленности и излишней пестроты.

В своей бакалаврской работе мне нужно визуально решить пласт анимации посредством минималистичных и легко считываемых любым человеком форм, ярких и простых цветов и цельности всего визуала. Я хочу чтобы результатом моей работы был современный, яркий и запоминающийся проект, который бы однозначно привлекал внимание и в котором бы узнавалась тематика фестиваля.

Свою работу я начала решать с основ – я искала удобные для восприятия и яркие формы, и интересные оттенки комплиментарных цветов, для того чтобы у меня появился образ и представление будущего стиля. Для своей работы я использовала комплиментарные цвета: оранжевый, голубой, желтый и зеленый.

Так же первостепенно важным было создание логотипа, который, в традициях прошлых лет фестиваля, необходимо было решить в шрифтовой форме. Я поняла, что если я буду основываться на острых формах и ярких цветах во всем стиле, то логотип должен быть достаточно лаконичным но в то же время игривым, для того чтобы не перенимать на себя слишком много внимания но быть органичным и живым во всем визуале. Перепробовав несколько вариантов рукописного логотипа, я пришла к тому что он не должен быть слишком сложным, но должен быть хорошо читаемым, поэтому я решила основываться на уже существующем шрифте. Для основы логотипа мною был выбран шрифт Сако от Jérémy Schneider, который я несколько откорректировала для придания логотипу большей остро-

ты и читаемости. Этот шрифт крайне хорош своими оригинальными засечками и ритмичностью начертания.

Паралельно я работала над иллюстративным сопровождением текста. Я не хотела прибегать к фигуративности, однако мне необходимы были броские и запоминающиеся знаки. Я решила отталкиваться от простых и всеми узнаваемых символов, взяв за основу систему близкую к четырем стихиям, заменив символ огня на символ человека- зрителя и автора. И всех тех основных элементов которые он наблюдает ежедневно вокруг себя, и что безусловно будет входить в систему его творчества – небо, вода, земля. Каждый из этих элементов был решен условными графическими символами и проработаны дополнительными фрагментами иллюстраций. На выходе я получила глаз – зритель, автор; солнце – небо, огонь; цветок – земля, жизнь; волны – вода. Так же это было дополнено свободными иллюстрациями на заданную тематику, которые показывают как можно развивать стилистику дальше. Все иллюстрации выполнены посредством 1 острого плоского графического элемента и дополнены объемными элементами, которые напоминают что-то рукодельное, как к примеру, пластилин. Таким образом мне хотелось смешать 2 вида графики для того чтобы показать вариативность анимации и добавить контраста в свою работу.

В качестве дополнительного шрифта для текстовых блоков и дополнения к логотипу мной был выбран шрифт Work Sans от Wei Huang как наиболее удобно читающийся и вариативный шрифт.

В итоге я получила систему которую можно модифицировать и расширять.

## **6 SEZNAM PŘÍLOH**

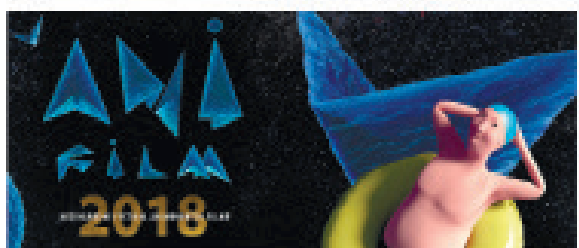
- 1. Příloha**  
Plakáty a bannery Anifilm 2019, 2018
- 2. Příloha**  
Barevné provedení
- 3. Příloha**  
Ukázka prací
- 4. Příloha**  
Písmo Cako
- 5. Příloha**  
Ukázka ilustrací
- 6. Příloha**  
Písmo Work Sans
- 7. Příloha**  
Ukázka prací. Plakat

1. Příloha

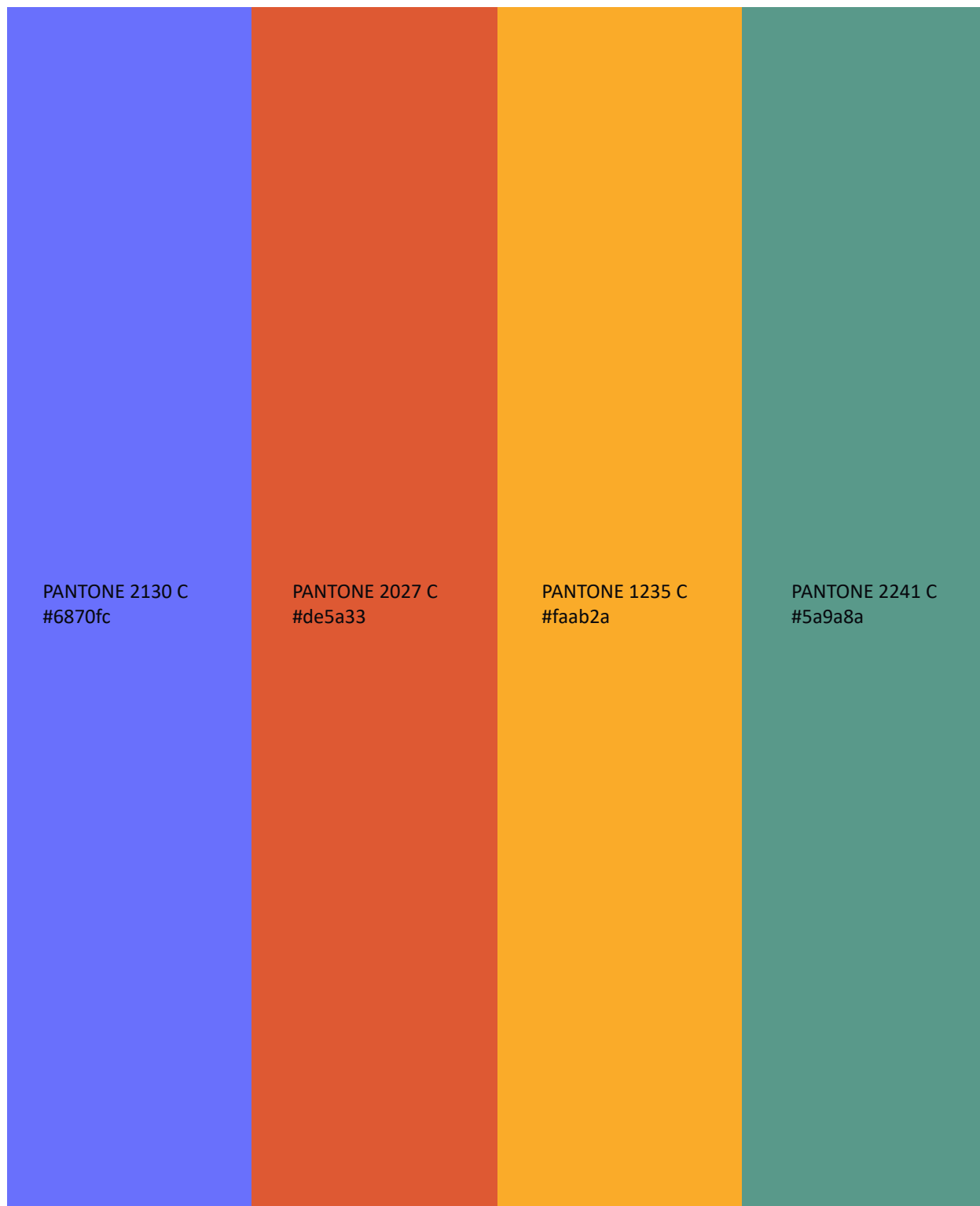
Plakáty a bannery Anifilm 2019, 2018

Zdroj: ANIFILM

Dostupné z: <http://www.anifilm.cz/cs/aktuality/>



**2. Příloha**  
Barevné provedení



3. Příloha  
Ukázka prací

**anifilm**

**anifilm**

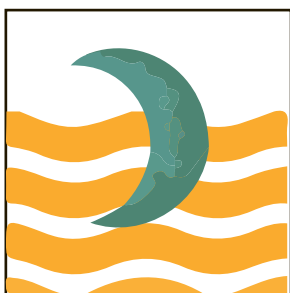
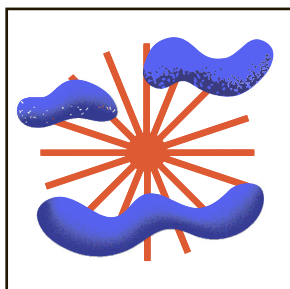
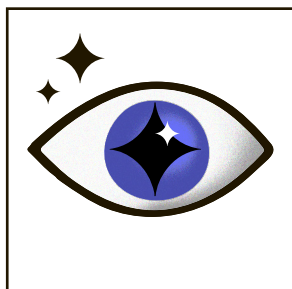
**anifilm**

**anifilm**

4. Příloha  
Písmo Cako

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ**

5. Příloha  
Ukázka ilustrací



6. Příloha  
Písmo Work Sans

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ**

7. Příloha  
Ukázka prací

