

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Návrh a grafické zpracování vizuální a tiskové kampaně
Mezinárodního festivalu animovaných filmů Anifilm

BcA. Zuzana Vondráková

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design

Diplomová práce

Návrh a grafické zpracování vizuální a tiskové kampaně
Mezinárodního festivalu animovaných filmů Anifilm

BcA. Zuzana Vondráková

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. František Steker
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2015

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

Plzeň, duben 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'J. D. K.', written in a cursive style.

podpis autora

Obsah

1	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	1
2	Téma a důvod jeho volby	2
3	Cíl práce	4
4	Proces přípravy	6
4. 1	Seznámení s vizuální stránkou festivalu	6
4. 2	Shromáždění knižních publikací, internetových zdrojů, rešerše ..	6
4. 3	Představa a podstata vizuálního stylu, výtvarný jazyk	7
4. 4	Jednotlivé prvky vizuálního stylu	8
5	Proces tvorby	9
5. 1	Kresebné návrhy a jejich redukce do digitálního rozhraní	9
5. 2	Obecná podstata a motivy vizuálního stylu	9
5. 2. 1	Hlavní motiv vizuálního stylu - ostrovní hora	9
5. 2. 2	Vedlejší motiv vizuálního stylu - vzorované trojúhelníky	10
5. 3	Logo	10
5. 4	Ideový plakát	11
5. 5	Pozvánka na slavnostní zahájení Anifilmu	11
5. 6	Programová brožura	11
5. 7	Orientační plán umístění promítacích sálů	12
5. 8	Festivalové akreditace	12
5. 9	Reklamní a prezentační materiály	12
5. 10	Festivalová cena	12
6	Technologická specifika	14
6. 1	Digitální přístroje a software použitý k práci	14
6. 2	Specifikace barevnosti	14
6. 3	Vektorové tvary, vzorované trojúhelníky	14
6. 4	Formáty grafických výstupů a příprava dat k tisku	14
6. 5	Volba vhodného materiálu k tisku	15
6. 6	Technologie tisku, tiskárna	15
7	Popis díla	16
7. 1	Logo	16
7. 2	Ideový plakát	16
7. 3	Pozvánka na slavnostní zahájení Anifilmu	16
7. 4	Programový materiál	17
7. 5	Akreditace	17
7. 6	Reklamní a prezentační materiály	17
8	Přínos práce pro daný obor	18

9	Silné stránky	19
10	Slabé stránky	20
11	Seznam použitých zdrojů.....	21
11. 1	Knižní a periodická literatura	21
11. 2	Internetové zdroje.....	22
12	Resumé	23
13	Seznam příloh	24

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Mé grafické dílo je poměrně různorodé. Ať už ho hodnotím po stránce námětové či technické, mohu prostřednictvím svého portfolia představit práce různé. V průběhu mých studií jsem si vyzkoušela různé výtvarné techniky a snažila jsem se rozpoznat, které mi jsou bližší, a které naopak vzdálenější. Velkou oblibu jsem našla ve vektorovém tvaru a lince. Velmi ráda zpracovávám značky, loga, ale i obsáhlejší vizuální styly nejrůznějších subjektů, firem či organizací. Blízká je mi i práce s digitální fotografií. Většinou mi velmi záleží na vlastním námětu a často zinscenovaném motivu fotografované scény. Tuto skutečnost jsem využila zejména při tvorbě mé bakalářské práce. Velice sympatická je mi také ilustrace, prostřednictvím které občas své grafické dílo doplňuji.

Za několik let mé tvorby jsem si vyzkoušela vytvořit např. logo města, vizuální styl tradiční české restaurace, sérii nejrůznějších plakátů, poštovních pohlednic, řadu digitálních i klasických fotografií s nejrůznějšími náměty, obaly na domácí marmelády nebo ilustrovanou obálku knihy. Několikrát bylo mým úkolem redesignovat stávající vzhled s ohledem na požadavky klienta. Samozřejmě je však pro mne zajímavější, naskytne-li se možnost představit dílo, které pochází již od první myšlenky ode mne. Zpracovat ho od zárodku až po jeho realizaci. S největším potěšením jsem vždy pracovala na vizuálním stylu a k němu se vázající případné tiskové kampani, a proto jsem se rozhodla u této obliby zůstat a věnovat jí i mou diplomovou práci.

2 Téma a důvod jeho volby

Jedním z pedagogů nabízených témat pro zpracování diplomové práce byl návrh a grafické zpracování vizuální a tiskové kampaně periodické kulturní akce. Pocházím z Třeboně. Z města, které od roku 2011 hostuje Mezinárodní festival animovaných filmů Anifilm¹ a v letech předchozích hostovalo i podobný Anifest², jehož aktivity po několika letech Anifilm převzal. Již jako studentka treboňského gymnázia jsem tyto festivaly navštěvovala nejen jako divačka, ale podílela jsem se i na přípravných pracích či výpomoci při konání festivalu jako brigádnice.

Festival mne každoročně zaujal a mé sympatie k němu se prohlubovaly. V rámci programu festivalů jsem navštívila mnoho přednášek, výstav a workshopů věnujících se aktuálním trendům a postupům animace. Dozvěděla jsem se, že už v roce 1933 se tzv. animované triky využívaly při natáčení filmu King Kong³, že i český režisér Karel Zeman využil základní animaci v jeho Cestě do pravěku⁴. Seznámila jsem se s loutkovými filmy Jiřího Trnky⁵, dozvěděla se, jakým způsobem vznikl Alois Nebel⁶ nebo jaká studia využívají k animaci plastelínu. Animované snímky jako Persepolis nebo Valčík s Bašírem byly pro mne něco zcela nového a nezapomenutelného.

Živě si vybavuji dřevěné čápy, které vyráběli žáci treboňské Základní umělecké školy. V roce 2007 byli tito asi dva metry vysokí ptáci instalováni na různých místech po Třeboni a upozorňovali na právě probíhající

1 Festival představuje aktuální trendy, postupy, technologie a animační techniky. Je určen tvůrcům a filmovým profesionálům, studentům, pedagogům, filmovým teoretikům a všem fanouškům animované tvorby včetně dětí.

2 Mezinárodní festival animovaných filmů pořádaný od roku 2002 v Třeboni a od roku 2009 v Teplicích v České republice, kde se v roce 2013 konal poslední 11. ročník.

3 King Kong je černobílý, americký dobrodružný film z roku 1933. Jde o první a legendární z filmů o monstře King Kongovi podle námětu od úspěšného autora detektivek Edgara Wallaceho.

4 Cesta do pravěku je český fantastický film z roku 1955, inspirovaný ilustracemi Zdeňka Buriana, které vytvořil s pomocí vědecké konzultace s prof. Josefem Augustou. Téměř s jistotou lze předpokládat, že literární předlohou pro film byla kniha V pravěkém světě (1927) spisovatele Arnošta Čahy, ačkoliv to v titulcích filmu není vůbec uvedeno.

5 Český výtvarník, ilustrátor, sochař, scenárista, loutkář, kostýmní výtvarník a režisér animovaných filmů, jeden ze zakladatelů českého animovaného filmu.

6 Postava výpravčího z komiksu (a následně i filmu) spisovatele a scenáristy Jaroslava Rudiše a kreslíře Jaromíra Švejdíka působícího pod pseudonymem Jaromír 99. V Ústí nad Labem vznikla podle komiksu divadelní hra a v roce 2011 natočil režisér Tomáš Luňák stejnojmenný celovečerní film.

festival Anifest. Na zábradlí mostu nad příjezdovou cestou do centra města byla napnuta bílá textilie připomínající prostěradlo, na které bylo černým sprejem nastříkáno: „Anifest 3 - 9. května 2007!“

Tak vzpomínám na jeden z ročníků festivalu, který mi jako první jakkoli utkvěl v hlavě. Jednalo se o vizuální styl, který festivalu propůjčil Pavel Koutský, jeden z nejvýznamnějších českých autorů animovaného filmu. Ten se tak stal dvorním výtvarníkem prvních pěti ročníků mezinárodního festivalu. V roce 2007 se tehdejší Anifest v Třeboni konal však již pošesté. Na žádný vizuální styl pěti předcházejících ročníků si ovšem nevzpomínám, troufám si říci, že žádný vizuál ani nebyl vytvořen.

3 Cíl práce

Je zajímavé pozorovat, jak se vizuály jednotlivých ročníků od dřevěného čápa vyvíjely. Některé mne oslovily a utkvěly mi v paměti, kolem jiných jsem pouze prošla s myšlenkou: „Jednou bych chtěla udělat něco pořádného!“ A to je mým cílem. Nyní bych si ráda řekla, že se mi to podařilo. Pokusím se vytvořit vizuální a tiskovou kampaň tohoto mezinárodního festivalu, která bude efektivně festival nejen představovat a provázet, ale osloví producenty a po dlouhá léta třeba utkví ve vzpomínkách těch, kteří nadcházející ročník festivalu navštíví.

Již několikátým rokem bylo pořadatelem⁷ festivalu vyhlášeno veřejné výběrové řízení na vytvoření vizuálu festivalu Anifilm 06. Poslední termín pro podání návrhů byl již 1. 9. 2014. Od vedení festivalu vím, že nenastanou-li se žádné závažné důvody ke zrušení, budou se již pokaždé vizuály vybírat prostřednictvím veřejného výběrového řízení. Mým cílem je tedy také vytvořit práci, kterou bych prezentovala veřejnosti, a se kterou bych se mohla účastnit tohoto výběru. Z toho důvodu bych ráda částečně spolupracovala i s realizačním týmem festivalu.

Myslím si, že je pro studenta důležité mít již před ucházením se o zaměstnání alespoň základní zkušenost s týmovou spoluprací. Podobnou spoluprací jsem již absolvovala v českobudějovické reklamní a marketingové agentuře, pro kterou jsem 2 roky pracovala jako externí grafička. Spoluprací s početným realizačním týmem kulturní akce jsem si ale z pozice výtvarníka ještě nikdy nevyzkoušela. Předmětem a cílem mé práce je i úspěšně zvládnout takovou spoluprací s dobrým výsledkem.

Z podmínek veřejného výběrového řízení vím, že výtvarník má navrhnout vizuál a představit ho prostřednictvím loga a dvou základních tiskovin - plakátu a titulní stránky programu. Ve vyhlášení řízení je uvedeno, že aplikaci vítězného vizuálu, tzn. finalizaci programové brožury, reklamních bannerů apod., si zajišťuje produkce festivalu sama. Aplikace výtvarné myšlenky na jednotlivých materiálech a zpracování obsahu těchto tiskovin není zrovna zdařilé. Jak sám organizátor uvádí: „Následné aplikace vizuálu nejsou předmětem výběrového řízení na vizuál (dtp zajišťuje festival).⁸”

Mým cílem je navrhnout i zpracování konkrétních tiskovin. Představit je pořadateli festivalu a ukázat, že i následná spolupráce

7 Občanské sdružení pro podporu animovaného filmu, www.anifilm.cz/ospaf

8 <http://www.anifilm.cz/cs/festival/aktuality/2014/prihlaste-se-vizual-anifilmu-2015.html>, 1. 9. 2014

s výtvarníkem je důležitá. Zdařilé dílo může být podle mne současným postupem značně znehodnoceno.

4 Proces přípravy

4.1 Seznámení s vizuální stránkou festivalu

S první přípravou diplomové práce jsem začala pochopitelně již v době konání posledního ročníku Anifilmu 05. V Třeboni se festival konal 6. - 10. května 2014. V této době jsem město opět navštívila a prohlédla jsem si celý vizuál včetně jeho aplikací. Zmapovala jsem všechny promítací sály, reklamní plochy, navštívila produkci festivalu, zhotovila několik dokumentárních fotografií. Nasbírala jsem tiskové a prezentační materiály. Od producentů festivalu jsem obdržela plátěnou tašku, ve které byl plakát, programová brožura a pozvánka na slavnostní zahájení festivalu.

Začátkem září roku 2014 jsem oslovila realizační tým festivalu a požádala jsem o osobní schůzku pana Tomáše Rycheckého, výkonného ředitele festivalu a člena programové rady. Zaujala mne informace od pana Rycheckého: „Ano, na několika takových diplomkách už jsem spolupracoval. Bylo jich asi pět. Ale žádná se netýkala vizuálního stylu.”

Začátkem listopadu jsme s panem Rycheckým uskutečnili osobní schůzku ohledně mé práce přímo v Třeboni. Toho dne navštívil pan Rychecký město, aby jednal o podmínkách nastávajícího ročníku. Připravila jsem si pro něj několik otázek týkajících se mé práce a festivalového vizuálu. Dozvěděla jsem se vše o vzniku a historii loga, vytvořila si ucelený přehled dosavadních vizuálů včetně informací o jejich autorech, seznámila jsem se s procesem výběru vizuálního stylu.

4.2 Shromáždění knižních publikací, internetových zdrojů, rešerše

Neodmyslitelnou součástí přípravy bylo i shromáždění řady knih a odborných publikací týkajících se nejen grafického designu obecně, vizuálního stylu, ale i animovaného filmu samotného. Z těchto knih bych v průběhu své práce ráda čerpala, popřípadě se v nich inspirovala. Mnoho informací jsem získala i z internetových stránek. Dodnes je možné navštívit stránky⁹ všech ročníků festivalu Anifilm, prohlédnout si tak jednotlivé vizuály, program, přečíst si o proběhlých výstavách a workshopech. O starším Anifestu v sekci festivalů zajímavě píše i Česká televize¹⁰.

9 www.anifilm.cz

10 <http://www.ceskatelevize.cz/festivaly/anifest-2011/o-festivalu/>, 1. 9. 2014

V rámci jisté rešerže jsem se zajímala i o vizuály jiných festivalů. Zjistila jsem, že na české scéně jsou taktéž další festivaly a přehlídky věnující se animaci. Mezi ně patří např. Přehlídka animovaného filmu Olomouc¹¹ nebo Mezinárodní festival filmů pro děti a mládež, též Zlín Film festival¹². Ze světových mne zaujal například Festival of Animated film Stuttgart, Animafest Zagreb, Anim'est International Animated Film Festival Bucharest nebo francouzský Annecy International Animation Film Festival. Zvláště příjemně jsou zpracované plakáty kanadského Ottawa International Animation Festival.

4. 3 Představa a podstata vizuálního stylu, výtvarný jazyk

Vytvořit si jistou představu o vizuálním stylu a vymyslet smyslounou podstatu výtvarné stránky nebylo jednoduché. Mnohokrát jsem si prohlížela vizuální styly dosavadních ročníků, hledala jejich myšlenku a přemýšlela nad jejich podstatou. Přestože jsem se na základě mých otázek dozvěděla, že určitá podstata a námět vizuálu jsou pro vedení festivalu velmi důležité, sama jsem ho v mnoha ročnících postrádala. Producenti mají představu o vizuálním stylu jasně prezentujícím treboňský Anifilm. Neměl by být příliš obecný, neměl by prezentovat jakýkoli festival animovaného filmu. Měl by zkrátka jasně představovat Anifilm probíhající tradičně v Třeboni.

Právě na tom jsem se snažila vytvořit podstatu vizuálu. Použít symboliku a vizuální prvky vztahující se k Třeboni, k městu uprostřed nížiny, k městu obklopenému rybníky. Turisté, kteří Třeboň v letních měsících navštíví, vypráví o místě plném kultury a života. O městě, které je takzvaně vidět. Místní obyvatelé ale vidí skutečnost jinak. Od podzimu do jara není Třeboň tak nápadným městem. Náměstí je poloprázdné, restaurační zařízení jsou zavřená a městem panuje příjemný klid. Dny konání Anifilmu jsou pro mne tradičně prvními v roce, kdy město ožívá, je vidět, slyšet a jakoby vyrůstá nad okolní lesy, rybníky a přilehlé vesnice. Celým městem panuje film, fantazie, barvy a zvuky.

Takový pocit jsem se snažila přenést na papír. Vytvořila jsem první skicu jistého ostrova tyčícího se vysoko do oblak z okolních rovin a klidných

11 Přehlídka animovaného filmu vznikla v roce 2000 jako platforma pro netradiční setkávání s animovaným filmem a jeho hraničními formami a druhy. Za dobu svého působení se PAF stal jednou z největších akcí v ČR věnující se animovanému filmu, která svým programem přesahuje regionální i český kontext.

12 Mezinárodní filmový festival určený pro děti a mládež, který se pořádá na přelomu května a června ve Zlíně. Festival je svého druhu nejstarším a největším na světě, jeho první ročník se uskutečnil již v roce 1961 jako národní přehlídka československé kinematografie pro děti.

vod. Ostrov připomíná písmeno “A” symbolizující Anifilm. Na vrcholku ostrovní hory je umístěn typický třeboňský symbol - radniční věž s několika měšťanskými domy. Věž není pouze symbolem města, ale i samotného festivalu. Je považována za jakési centrum. Každoročně je vyzdobena dlouhou vertikální plachtou s výtvarným motivem. Je vstupní bránou do nejkrásnějšího promítacího sálu, divadla Josefa Kajetána Tyla¹³, a zároveň do divadla loutkového. Kolem ostrovní hory se vznáší vodní drak, symbol filmové fantazie a volnosti tvorby.

Důležitou roli hrajou i trojúhelníky s barevnými vzory a texturami. Jemné vlnky, ostré tvary, klidné tečky. Každý představuje možnost, jaká může být animace - klidně plynoucí, rychlá, ostrá. Vždy ale dochází k jistému opakování, což vytváří plynulý děj. Tyto vzorované trojúhelníky používám nejen na samotném motivu ostrovní hory, ale chtěla bych je použít jako doplňující prvek celého vizuálu a vytvářet z nich nejrůznější jednoduché ilustrace tak, jak je tomu při nejjednodušší formě animace. Skicuji si motivy vázající se k městu a k festivalu - lodičky, ryby, letící ptáky, motýly, srdce.

4. 4 Jednotlivé prvky vizuálního stylu

Celý vizuální styl bude zastřešen motivem ostrovní hory s vodním drakem. K tomuto barevnému a složitějšímu motivu plánuji navrhnout logo, které bude vyvažovat vizuál svou jednoduchostí a dokonalým technickým zpracováním. Na základě požadavků ze strany vedení festivalu jsem se rozhodla vytvořit kolekci materiálů vizuální a tiskové kampaně. Ideový plakát bude prezentovat samotný festival Anifilm, pozvánka bude zvat na slavnostní zahájení, dále navrhnu řešení programového materiálu, orientačního plánu umístění promítacích sálů, hlavičkových papírů, festivalových akreditací a pokusím se najít vhodné reklamní a prezentační materiály jako jsou tašky, trička, skicáře aj.

¹³ Josef Kajetán Tyl (4. února 1808 Kutná Hora - 11. července 1856 Plzeň) byl český dramatik, novinář a spisovatel.

5 Proces tvorby

5.1 Kresebné návrhy a jejich redukce do digitálního rozhraní

Celý vizuální styl festivalu Anifilm jsem začala zpracovávat a vymýšlet prostřednictvím jednoduchých skic. Zvolila jsem skicář s pevnými deskami a papírem vyšší gramáže, na který mohu pracovat jak tužkou, tak fixem či perem. Ze začátku se snažím o vytvoření několika různých návrhů, které budu moci porovnat a vybrat z nich cestu, která mi bude nejpříjemnější. Vybranou skicu poté vytvářím v programu Adobe Illustrator¹⁴, dávám jí konkrétní tvar a barevnost. Tímto způsobem se snažím nalézt nejvhodnější motiv pro vytvoření ideového plakátu, ze kterého ve vizuálním stylu vycházím. Postupně začínám podobně navrhovat ostatní prvky celého stylu. Logo, vektorové vzorované trojúhelníky a z nich vznikající jednoduché symbolické tvary. Vždy se snažím vybrat nejzdařilejší grafické návrhy, které konzultuji s vedoucím mé práce a zdůvodňuji, proč a jakým způsobem jsem se k návrhu dopracovala.

5.2 Obecná podstata a motivy vizuálního stylu

5.2.1 Hlavní motiv vizuálního stylu - ostrovní hora

Jak jsem se již zmínila dříve, mám jasnou představu o podstatě vizuálu, na jejíž základě se snažím vytvořit hlavní výtvarný motiv. Jedná se o ostrovní horu připomínající svým tvarem písmeno "A." Na vrcholku hory bude umístěna třeboňská radniční věž, symbol města i festivalu samotného. Věž bude doplněna několika měšťanskými domy typickými pro Třeboň. Kolem ostrovní hory se bude vznášet festivalový vodní drak, který je symbolem animace a filmové fantazie.

Tento motiv vytvářím v Adobe Illustrator prostřednictvím pera a vektorových tvarů. Volím specifickou barevnost, která by měla celý vizuální styl provázet. Využívám rovnováhy a zároveň kontrastu komplementárních barev. Ostrovní hora bude vytvořena v tónech zelené, modré a azurové. Vodní drak v sytých teplých tónech od žluté přes oranžovou až po pastelově červenou. Motiv by se měl stát jakýmsi stěžním vizuálním prvkem, který bude provázet jednotlivé tiskové materiály.

¹⁴ Adobe Illustrator je komerční vektorový grafický editor od společnosti Adobe Systems. Vyvíjen je od roku 1986, kdy byl prvně vyvinut pro Macintosh. Současná verze je CC. Program se může používat k vytváření log.

5. 2. 2 Vedlejší motiv vizuálního stylu - vzorované trojúhelníky

Jako vedlejší doplňující prvek vizuálního stylu navrhuji trojúhelníky s barevnými vzory a texturami. Každý vzor je inspirován nějakým prvkem třeboňské přírody či principu animace. Jemné vlnky představují rybniční hladinu, pruhy symbolizují upravené zemědělské půdy, jemná zrnitá textura připomíná lesní porosty z ptačí perspektivy. Jiné představují principy animace - opakující se, plynoucí, rychlá, ostrá. Vzorované trojúhelníky používám na samotném motivu ostrovní hory, ale využívám je i jako doplňující prvek celého vizuálu. Podobně jako při tvorbě animace skládám jednotlivé trojúhelníky, edituji jejich tvar a tím vznikají nové jednoduché symboly provázející vizuální styl. Vytvářím motivy symbolizující Třeboňsko a probíhající festival. Vzniká lodička - plachetnice, letící ptáci, ryby, motýli nebo srdce.

5. 3 Logo

Jistou zvláštností ve vizuálním stylu festivalu je každoročně se měnící logo. S každým rokem přichází nejen nový vizuál, nový výtvarný motiv, ale spolu s ním i zcela nová značka, která bývá velmi často doplňována o číslici představující ročník Anifilmu. Tím pádem zde logo postrádá svůj přirozený a všem důvěrně známý smysl, tedy být značkou často se opakující. Nefunguje zde jako prvotní vizuální identická specifikace po dlouhá léta, ale vždy jen po určitý rok. Zamyslela jsem se nad tím, zda je to tak správně.

Pan Rychecký¹⁵ říká: „Festival je natolik známý, že nepotřebuje stálou značku. Všichni ví, že s novým rokem přijde nový vizuál i nové logo. Lidé se na to těší a výtvarník rád navrhuje vlastní značku.“ Myslím si, že logo, které by bylo společnou značkou pro několik ročníků, nemusí být zákonitě nevýhodou. V mezidobí konání festivalů, zhruba od měsíce června po listopad, se momentálně přeci jen využívá jisté logo, které se v této době každoročně pravidelně objevuje. Jedná se o logo studia Anifilm s.r.o.¹⁶, jednoho z organizátorů festivalu. Mít tedy jedinou stálou značku prezentující festival po více let a vyhnout se tím nutnosti provizorního užívání loga studia vidím

15 výkonný ředitel festivalu a člen programové rady

16 www.studioanifilm.cz: Anifilm je nezávislá filmová společnost založená v roce 1997. Zabývá se výrobou a vývojem audiovizuálních děl, převážně animovaných filmů a seriálů, rovněž však filmů kombinujících hraný a animovaný film. Ve studiu Anifilm se vyrábí vlastní tvorba společnosti a na zakázku animované filmy, seriály a reklamy převážně pro Českou televizi.

jako značnou výhodu. Je samozřejmé, že vytvořit výtvarný vizuál, který bude navíc korespondovat s logem festivalu, je složitější. Přesto se ale pokusím vytvořit takové logo, které bude krásné svou jednoduchou a dokonalou formou, kterou bude možné doplňovat o nejrůznější výtvarné jazyky.

Navrhla jsem několik značek festivalu. Vybrané z nich jsem ztvárnila ve vektorovém prostředí a konzultovala je s vedoucím mé práce. Po jisté době jsem mezi nimi našla značku, která je pro mne nejsilnější a nejvíce splňuje požadavky na logo, o kterém výše píšu.

5. 4 Ideový plakát

Dále navrhuji ideový plakát festivalu, který má sloužit k prvotnímu zaujetí diváka na veřejném prostranství. Takový plakát je určen pro reklamní plochy ve městě či prostorných interiérech divadel, kin a veřejných prostranství, ale i pro digitální prezentaci např. na webových stránkách.

Plakát neponese žádnou hlubokou zatěžující informaci. Měl by být jasný a silný. Na plakátu se objeví hlavní vizuální motiv ostrovní hory s vodním drakem, který bude doplněn o typografii.

5. 5 Pozvánka na slavnostní zahájení Anifilmu

Každoročně je významným hostům festivalu osobně zasílána pozvánka na slavnostní zahájení. Navrhuji pozvánky reprezentačního formátu DL, které je možné pohodlně rozesílat v obálce. Pozvánka bude osobně zvat na slavnostní zahájení a informovat hosty o jeho místu a čase konání.

5. 6 Programová brožura

Důležitou součástí tiskové kampaně je tiskovina, kterou si návštěvník může odnést domů, kdykoli se do ní může podívat a může si ji prohlédnout v pohodlí svého domova. Měla by to být tedy tiskovina příjemná do ruky, snadná pro manipulaci, žádného velkého formátu ani složité formy. Tento materiál by měl nést všechny základní informace, které potřebuje návštěvník festivalu znát, nemá-li v tu chvíli chuť podléhat digitálnímu světu.

Vytvářím si maketu malé brožury, která bude obsahovat základní program festivalu, orientační plán umístění promítacích sálů ve městě

a v neposlední řadě bude vizuálně prezentovat a znovu připomínat výtvarné provedení kampaně festivalu.

5. 7 Orientační plán umístění promítacích sálů

V době konání festivalu město poskytuje 8 promítacích míst. Jedná se o vnitřní projekci v kině Světozor, hotelu Zlatá Hvězda, divadle J. K. Tyla, kulturní hale Roháč, pivovaru Regent a o tři venkovní projekce na Masarykově náměstí, zámeckém parku a na ostrově rybníka Svět.

Pro každé místo jsem vytvořila vektorovou ilustraci, kterou umísťuji do stylizovaného plánu třeboňského centra. Bíle vyznačuji ulice, šedivě zastavěné plochy a budovy, zeleně travní a stromové porosty a modře vodní plochy a řeky.

5. 8 Festivalové akreditace

Pro festival navrhuji 4 typy akreditací, které opravňují k vstupu na projekce a pomáhají rychle a jasně rozeznávat lidi pohybující se na Anifilmu. Každá akreditace ponese jednu ze stylizovaných ilustrací a textové označení. Z důvodu mezinárodního charakteru festivalu volím 4 anglická slova: press (tisk, novinář), staff (pořadatel), guest (host) a artist (umělec).

5. 9 Reklamní a prezentační materiály

Pro účely reklamy a prezentace festivalu jsem se rozhodla navrhnout několik materiálů, které budou poskytovány návštěvníkům festivalu. Mezi ně patří trička, plátěné tašky, placky na tričko, sada poštovních pohlednic, ručně vyráběné bloky určené nejen umělcům pro skicování nebo malý dárek pro ženy - festivalové náušnice.

5. 10 Festivalová cena

Každoročně porota festivalu slavnostně uděluje několik cen v mnoha soutěžních kategoriích. Charakter festivalové ceny bývá poněkud odlišný od tradičně udělovaných cen, kterými bývají prestižní sošky

jako Zlatý lev¹⁷, Zlatá palma¹⁸, Zlatý medvěd¹⁹ nebo v České republice dobře známý Křišťálový glóbus²⁰. Ocenění jsem se pokusila pojmout zcela inovačně a jako cenu jsem navrhla pokrývku hlavy - festivalový klobouk, kterým je autor vítězného filmu korunován. Tento klobouk symbolizující ostrovní horu s festivalovým drakem je možné pojmout i jako samostatně stojící objekt.

V tomto případě se věnuji pouze samotnému procesu návržení ceny bez jeho fyzické realizace. Skicuji nejrůznější návrhy, pro nejlepší zpracovávám jednoduchou grafickou vizualizaci. V rámci pokročilejší představy festivalové ceny vytvářím maketu ocenění ve velikosti 1:1. Používám extrudovaný polystyren k vytvoření základního tvaru klobouku, tapety na pokrytí jeho povrchu a velké množství látek, ze kterých šiji festivalového draka doplňujícího ostrovní horu.

17 Hlavní cena předávaná na Filmovém festivalu v Benátkách. Ocenění bylo představeno v roce 1949 a patří k nejprestižnějším evropským filmovým cenám.

18 Nejvyšší ocenění udílené na Filmovém festivalu v Cannes. Bylo zavedeno organizační komisí v roce 1955.

19 Filmová cena, která je každoročně udělována na MFF Berlinale v německém Berlíně.

20 Hlavní cena pro nejlepší film na MFF v Karlových Varech udělována od roku 1948.

6 Technologická specifiká

6.1 Digitální přístroje a software použitý k práci

Vedle knižních a internetových zdrojů, papíru a tužky k mé tvorbě využívám množství přístrojů a počítačového software²¹. Pracuji na počítači MacBook Pro, ke zhotovení fotografií používám fotoaparát Nikon D60. Pro přesnější a pohodlnější tvorbu vektorové grafiky pracuji s tabletem Bamboo Wacom. Grafické návrhy a fotografie zpracovávám v programech Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign.

6.2 Specifikace barevnosti

Barevnost vizuálního stylu si stanovuji na samém začátku mé tvorby. Po důkladné zkoušce nejrůznějších kombinací přesně definuji barvy v modrozelených a žlutočervených odstínech. Vytvářím 5 trojic barev. Barvy každé trojice jsou od sebe nerozlučné a každá barevná kombinace tvoří několik vzorovaných trojúhelníků.

6.3 Vektorové tvary, vzorované trojúhelníky

Základním prvkem mého výtvarného jazyka je vektor. Na tabletu prostřednictvím nástroje pera vytvářím vektorové tvary, celé vzory, rastry a textury. Pomocí masky propůjčuji každému trojúhelníku jiný vzor se specifickou barevností. Tyto samostatné masky tvarově upravuji a komponuji z nich několik dalších tvarů a konkrétních symbolů.

6.4 Formáty grafických výstupů a příprava dat k tisku

U každého tiskového materiálu pečlivě volím jeho formát. Ideový plakát navrhují ve formátu B1 (707 x 1000 mm), programová brožura je formátu A6 (105 x 148 mm), pozvánku na slavnostní zahájení festivalu vytvářím ve známém formátu DL (210 x 99 mm). Festivalové akreditace mají formát 65 x 95 mm, poštovní pohlednice A6.

21 Programové vybavení, sada všech počítačových programů.

Všechny tiskové materiály připravuji pro jejich finalizaci k tisku. Kontroluji, zda jsou všechny barvy definovány v barevném profilu CMYK, typografii převádím do křivek, vytvářím spadávku²². U menších tiskovin volím spad 3 mm, u plakátu formátu B1 je spad 5 mm. Přidávám ořezové značky a dokumenty ukládám do souboru tiskového PDF, které ponese všechny důležité specifikace k tisku.

6.5 Volba vhodného materiálu k tisku

Před samotným tiskem konzultuji vhodný tiskový materiál s tiskárnou. U většiny materiálů se jedná o papír matná křída. Pro ideový plakát volím vhodný plakátový papír, pro pozvánku papír 250 g/m². Pro desky programového materiálu volím pevný papír 250 g/m², pro strany vnitřní 130 g/m², aby tisk neprosvítal. Poštovní pohlednice nechávám tisknout na pohlednicový karton 290 g/m², festivalové akreditace též.

6.6 Technologie tisku, tiskárna

Z důvodu malého nákladu tisku (řádově kolem 5 ks od každé tiskoviny) volím digitální tisk. V případě digitálního tisku²³ není nutno vytvářet tiskovou formu²⁴, a proto není časově ani finančně náročný, jako je tomu např. u tisku ofsetového²⁵.

Protože se v době tvorby mé grafické práce zdržuji v místě mého bydliště, v Českých Budějovicích, zvolila jsem pro tisk a následnou finalizaci mé práce služby místní tiskárny TypoDesign²⁶.

22 Též tisk na spad, přesah dokumentu určeného pro tisk, který zamezí tomu, aby se u okraje objevil úzký proužek nepotíštěné plochy. Spadávku je nutné použít pro všechny tiskoviny, kde má být barva až do kraje.

23 Tiskové způsoby, které umožňují bez dalšího mezikroku vytvořit tiskoviny již od jednoho kusu přímo z počítače. Digitální tisk v současné době nahrazuje tisk ofsetový pro publikace v malých nákladech, hranice pro efektivitu se neustále zvyšuje. V současné době je mezi 1 a 3 tisíci pro černobílý tisk a 200 - 800 ks pro tisk barevný.

24 Též tisková deska, pro ofsetový tisk musí být schopna vytvářet jak hydrofilní netisknoucí, tak hydrofobní tisknoucí prvky. Používají se kovové tiskové desky, a to z jednoho kovu, hlavně z hliníkové slitiny.

25 Technika tisku z plochy, neboť jeho tisknoucí a netisknoucí místa na rozdíl od ostatních principů tisku jsou v jedné výškové úrovni. Zároveň klasický ofset zachovává základní princip kamenotisku a to je vzájemná odpudivost mastných tiskových barev a vody.

26 www.typodesign.cz, českobudějovická tiskárna s tradicí od roku 1989

7 Popis díla

Celý vizuál je zastřešen hlavním motivem ostrovní hory s vodním drakem. K tomuto barevnému a složitějšímu motivu navrhuji logo, které vyvažuje ilustrovaný motiv svou jednoduchostí a dokonalým technickým zpracováním. Dále zpracovávám ideový plakát, pozvánku na zahájení Anifilmu, programový materiál, hlavičkový papír, festivalové akreditace, reklamní a prezentační materiály a návrh festivalového ocenění.

7.1 Logo

Snažím se vytvořit takové logo, které bude dobře propojitelné s každoročně inovovaným vizuálním stylem festivalu. Značka je tvořena čistou typografií, slovem ANIFILM, doplněnou nahoře a dole o mírně se vlnící linku. Linka je symbolem Třeboně, města mezi rybníky, ale i dynamic-kou animací a plynoucím filmem. Značku jsem oprostila od dosud používané číslovky označující ročník festivalu. Nepovažuji tuto skutečnost přímo v logu za nutnou. Barvy loga opět odráží stanovenou barevnost celého vizuálního stylu.

7.2 Ideový plakát

Vytvořila jsem jasný a silný plakát, jehož úkolem je informovat o nastávajícím či probíhajícím festivalu. Hlavní motiv celého vizuálního stylu, ostrovní hora s drakem, je uložen na zelenomodrém, místy až azurovém podkladu připomínající nížinu tvořenou rybníky a lesy, prostoupenou častými mlhami. Plakát doplňuji pouze o logo festivalu, datum a místo konání. Pro výstup volím vhodný, dostatečně velký formát B1.

7.3 Pozvánka na slavnostní zahájení Anifilmu

Součástí vizuálního stylu je pozvánka na zahájení festivalu. Tiskovina je reprezentačního formátu DL, je ji tedy možné pohodlně rozesílat v obálce. Podobně jako ostatní tiskoviny nese hlavní vizuální motiv doplněný o logo a typografický informační blok.

7. 4 Programový materiál

Zejména pro návštěvníky festivalu jsem vytvořila malou programovou brožuru, která několika větami představuje festival, informuje o tematických skupinách všech projekcí, obsahuje program festivalu a součástí je orientační plán umístění promítacích sálů. Materiál opět vizuálně prezentuje a znovu připomíná výtvarné provedení celé kampaně. Programová brožura má 20 stran, formát odpovídá velikosti A6. Program každého dne je znázorněn na dvoustraně pomocí barevných bloků s textovým označením prostoupených přehlednou časovou osou.

7. 5 Akreditace

Pro pořadatele festivalu, umělce, hosty a novináře jsem vytvořila festivalové akreditace, které umožňují vstup na projekce a fungují jako identifikační karty všech, kteří se na festivalu pohybují. Identifikační karty nesoucí textové označení jsou doplněny o jednoduché ilustrace. Akreditace jsou formátu 65 x 95 mm a jsou vybaveny černou šňůrkou umožňující zavěšení identifikační karty na krk.

Karta zavěšená na šňůrce je vydávána v průhledném plastovém obalu, který ji ochraňuje a formuje k ostatním tiskovinám, které jsou při obdržení akreditace součástí.

7. 6 Reklamní a prezentační materiály

Materiály sloužící reklamě a prezentaci festivalu budou poskytovány návštěvníkům festivalu. Při zakoupení festivalové akreditace obdrží host jako dárek například okolkovanou poštovní pohlednici nebo malý skicář. Pro další účely navrhuji festivalová trička, plátěné tašky, placky na trička nebo náušnice pro dámy. Všechny reklamní materiály nesou prvky vizuálního stylu, logo nebo stylizované ilustrace (srdce, letící ptáci, loďka, labuť aj.) Trička a tašky doplňují o text Anifilm 07, aby nadále sloužily jako památka na tento ročník festivalu.

8 Přínos práce pro daný obor

Jak jsem se již zmínila v úvodních kapitolách mé práce, snažila jsem se představit vizuální styl, který bude prezentován moderním, zábavným a smyslným designem, který bude mít své odůvodnění. Při osobním rozhovoru s ředitelem festivalu jsem se přiznala, že jsem některé vizuály nepochopila. Nedokázala jsem vysvětlit, proč byla stěžením motivem víla oblečená v červených šatech nebo skupinka stylizovaného hmyzu. Cituji slova producentů festivalu: „To je přeci jedno, lidé se dívají a stejně nepřemýšlí.” Myslím si, že nevyvolat v lidech alespoň nějakou reakci je ale veliká škoda. Velice mne zaujala slova Aleše Najbrta²⁷: „Názory lidí nevnímám jako kritiku, vnímám ji jako reakci na určitý stav. Je důležité lidi přinutit, aby nad vizuálem přemýšleli. Některé to naštve, jiné to potěší. Chceme, aby to lidi provokovalo²⁸.” Podobně i mým cílem bylo vytvořit vizuál, nad kterým se lidé zamyslí a někteří ho pochopí. Pevně věřím, že se mi podařilo cíl splnit a tuto skutečnost vidím jako jistý přínos práce do oboru grafického designu.

27 Český typograf, grafický designér a zpěvák narozený 3. května 1962 v Praze.

28 https://www.youtube.com/watch?v=1aXyY_mTICM, 23. 3. 2015

9 Silné stránky

Cíl mé práce, tedy vytvořit styl, který upoutá návštěvníky a utkví v jejich paměti, je pro mne obtížně zhodnotitelný. Je snad přirozené, že se mi mé grafické dílo vázající se k festivalu líbí. Dokážu si představit své rodné město, které je prostoupeno mými plakáty a kavárny, ve kterých sedí lidé s mými festivalovými akreditacemi. Tak, jak tomu ovšem ve výtvarném umění bývá, i u grafického díla jeho opravdovou hodnotu odečítáme až po uplynutí určité doby. Myslím si, že tato doba není zdaleka tak dlouhá jako např. u klasické malby, ale přesto hodnocení vyžaduje určitý časový odstup. V úvodních kapitolách vyprávím o mých osobních vzpomínkách na vizuální styly Anifilmu. Až po nějakém tom uplynulém roce a porovnání jednotlivých motivů vzpomínám, který ročník mne zaujal a v mé paměti utkvěl.

Není lehké hodnotit, zda jsem cíl, který jsem si položila, splnila. Přesto jsem ale spokojena se skutečností, že se nejedná o bezsmyslounou volbu festivalového maskota či třeboňského kapra. Osobně jsem splnila to, co jsem sama sobě zadala, tedy vymyslet příběh a pomocí mé práce ho vyprávět. Právě to považuji za silnou stránku mé práce. Byla bych velmi potěšena, kdybych s mou prací uspěla ve veřejném výběrovém řízení a s mým příběhem by byla seznámena i široká veřejnost.

10 Slabé stránky

Za slabší stránku mé práce považuji jistě technické zpracování makety festivalového ocenění, tedy klobouku ve tvaru ostrovní hory s drakem. Ideální pro vytvoření takto složitého tvaru by bylo zhotovení například z materiálu ABS²⁹ pomocí 3D tisku³⁰, které pro mne ovšem nebylo dostupné. Z toho důvodu jsem se rozhodla vytvořit maketu pomocí skládání ručně vyřezávaných těles. Jedná se o tělesa nepravidelného tvaru z mnoha různých mnohoúhelníků. Tyto objekty jsem vyřezávala z extrudovaného polystyrenu a následně je lepila na kuželovou základnu. Viditelné plochy povrchu těles jsem polepila papírovými a vliesovými³¹ tapetami.

Nebylo pro mne jednoduché vyřezávat přesné tvary tak, aby na sebe dokonale sedly, pokryly celý povrch základny a nevznikl mezi nimi žádný volný prostor. Podobně ani s vymodelováním látkového draka jsem nebyla zcela spokojena. Fotodokumentaci této makety ocenění přikládám v příloze této práce.

29 Akrylonitrilbutadienstyren (zkratka ABS) je amorfni termoplastický průmyslový kopolymer, který je odolný vůči mechanickému poškození.

30 Proces, při kterém se prostřednictvím specifického zařízení vytvářejí trojrozměrné objekty z vhodného materiálu. Tisk po vrstvách je řízen ovládací elektronikou na základě programové předlohy.

31 Nejnovější druh tapet, velmi oblíbené, snadno se lepí, odolné. Lepidlo se nanáší pouze na zeď. Vliesové tapety se dají snadno opravit.

11 Seznam použitých zdrojů

11.1 Knižní a periodická literatura

AMBROSE, G., HARRIS, P. Layout Velky průvodce grafickou úpravou. Brno: Computer Press, a.s., 2009. ISBN 9788025121658.

BOEKRAAD, Hugues. My work is not my work: Pierre Bernard Design for the public domain. Baden: Lars Müller Publishers, 2008. ISBN 9783037780879.

DABNER, David. Grafický design v praxi: zásady, postupy, projekty. Praha: Slovart, 2004. ISBN 8072095978.

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4

FIELL, CH., FIELL, P. Contemporary Graphic Design. Köln: Taschen, 2007. ISBN 9783836521369.

HELLER, Jan. 1000 Obalový design. Slovart, 2009. ISBN 9788073911911.

HOLLIS, Richard. Swiss graphic design: the origins and growth of an international style, 19201965. London: Laurence King, 2006. ISBN 9781856694759.

KOLESÁR, Zdeno. Kapitoly z dějin designu. Praha: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2004. ISBN 8086863034.

WIEDEMANN, Julius. Illustration now! 2. Köln: Taschen, 2010. ISBN: 978-3-8365-21-38-3.

WIEDEMANN, Julius. Illustration now! 3. Köln: Taschen, 2009. ISBN: 978-3-8365-1487-3.

WHITE, Alex. Elements of Graphic Design. Allworth Press, 2002. ISBN: 1581152507.

11. 2 Internetové zdroje

<http://www.anifest.cz/>, 13. 12. 2014

<http://www.anifilm.cz/>, 13. 12. 2014

<http://www.anifilmstudio.cz/>, 22. 2. 2015

<http://www.ceskatelevize.cz/festivals/anifest-2011/o-festivalu/>, 13. 12. 2014

<http://www.csfd.cz/tvurce/12048-pavel-koutsky/>, 13. 12. 2014

<http://cs.wikipedia.org/wiki/AniFest>, 14. 6. 2014

http://cs.wikipedia.org/wiki/Ben%C3%A1tsk%C3%BD_filmov%C3%BD_festival, 20. 3. 2015

http://cs.wikipedia.org/wiki/Berl%C3%ADnsk%C3%BD_mezin%C3%A1rodn%C3%AD_filmov%C3%BD_festival, 20. 3. 2015

http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%BD_festival_v_Cannes, 20. 3. 2015

http://cs.wikipedia.org/wiki/Mezin%C3%A1rodn%C3%AD_filmov%C3%BD_festival_Karlovy_Vary, 20. 3. 2015

http://cs.wikipedia.org/wiki/Pavel_Koutsky, 20. 3. 2015

https://www.youtube.com/watch?v=1aXyY_mTICM, 23. 3. 2014

12 **Resumé**

The object of my study at the University is Illustration and Graphic, specialization Graphic Design. My final work is about corporate identity of festival of Animated Films. Anifilm is an International Festival held in Třeboň. It was founded in 2010. Festival features the most interesting films from the entire spectrum of animation, with awards in the categories of student work, design for television and made to order, and Best Film. Třeboň is my hometown, a historical town in South Bohemian Region of Czech Republic.

In Corporate Communication, a corporate identity is a medium of a corporation which is designed to accord with and facilitate the attainment of business objectives. Many companies (such as McDonald's, IKEA, T-mobile), but also cultural events (such as Festival of Animated film Stuttgart, Animafest Zagreb, Anim'est International Animated Film Festival Bucharest or Annecy International Animation Film Festival) have their own identity that runs through all of their products, printed materials and merchandise. I'll try to create similarly functional corporate design of Animated films festival.

I decided for this theme, because I come from Třeboň. I visit every year the festival as a visitor or as a brigadier. I saw a lot of different visual styles from different authors and artists. Some visual campaigns attracted me, other campaigns I have never understood, I didn't like those. I told myself: "One day I would like to create something perfect!" And that is the task of my thesis.

Anifest's corporate identity contains logo, conceptual poster, invitation to the opening ceremony of the festival, program brochure with map of screenings, letterhead and festival accreditations. I also create design of advertising and promotional items like are postcards, sketchbooks, T-shirts, cotton bags, earrings and some other.

The main visual content of my corporate identity is illustration of green mountain. On top of this mountain is a tower of the town hall and several houses. This symbolizes the place where the festival is held. Around the green mountain is hovering colored festival dragon. The dragon is a symbol of fantasy and animation. Complementary elements of the visual style are simple illustrations. They symbolize the city Třeboň and Anifilm. It's a ship, flying birds, fish, swan or heart.

I would be pleased if my visual style win the tender of Anifilm. I hope that my thesis will benefit the field of graphic design.

13 Seznam příloh

Příloha 1

Logo bývalého festivalu Anifest

Příloha 2

Plakáty předcházejících ročníků Anifilmu (2010 - 2015)

Příloha 3

Proces tvorby, návrhy loga

Příloha 4

Logo festivalu

Příloha 5

Vzorované trojúhelníky

Příloha 6

Doprovodné ilustrace - symboly

Příloha 7

Proces tvorby - hlavní motiv

Příloha 8

Návrhy ideového plakátu

Příloha 9

Ideový plakát

Příloha 10

Návrhy pozvánky na zahájení festivalu

Příloha 11

Pozvánka na zahájení festivalu

Příloha 12

Programová brožura

Příloha 13

Orientační plán promítacích sálů

Příloha 14

Festivalové akreditace

Příloha 15

Návrhy hlavičkového papíru

Příloha 16

Hlavičkový papír

Příloha 17

Poštovní pohlednice

Příloha 18

Plátěné tašky

Příloha 19

Trička

Příloha 20

Placky na tričko

Příloha 21

Návrh festivalové ceny

Příloha 22

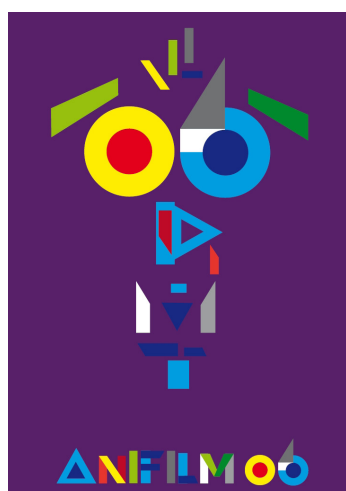
Maketa festivalové ceny

Příloha 23

DVD



Příloha 1 / Logo a plakát bývalého festivalu Anifest (2006)



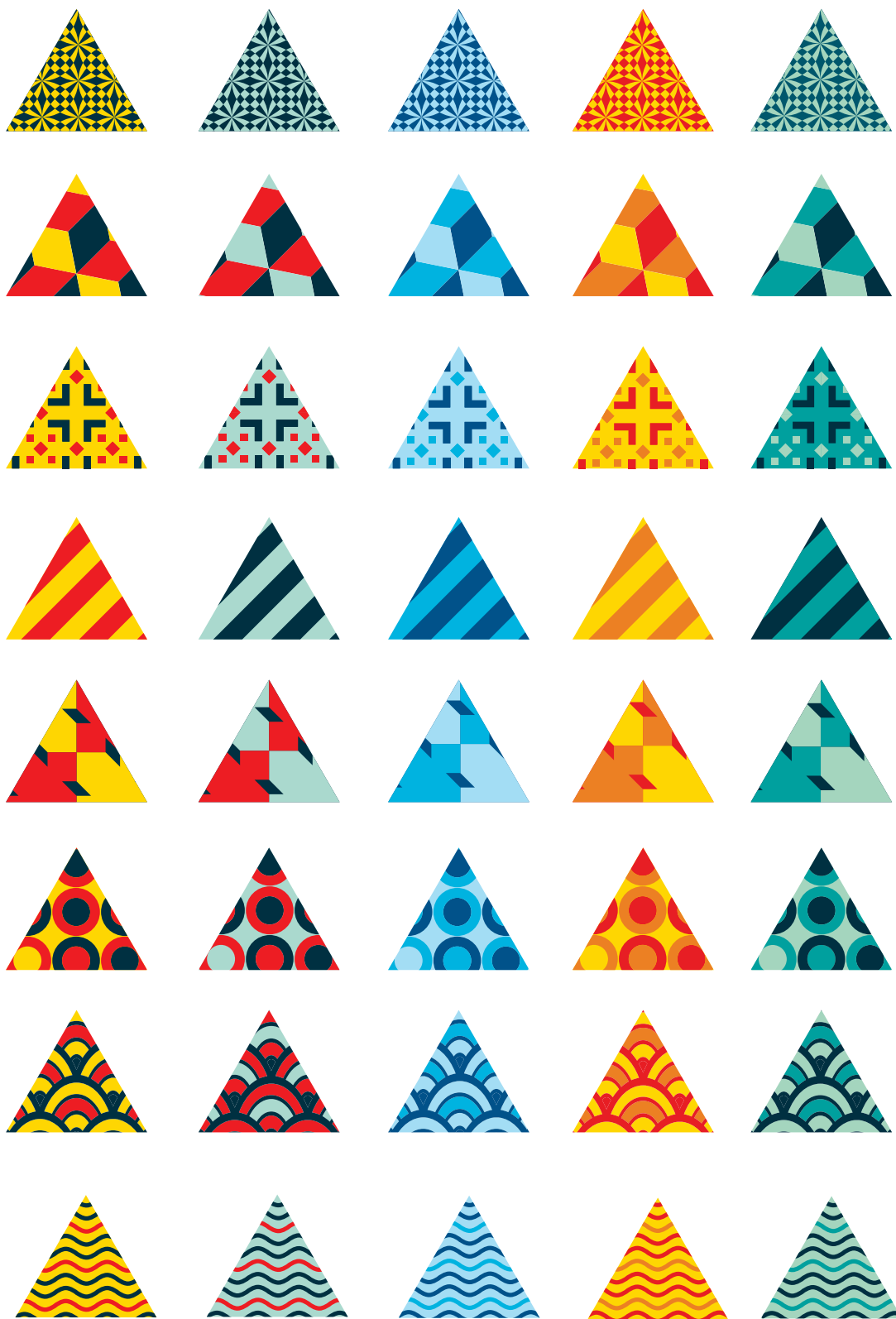
Příloha 2 / Plakáty předcházejících ročníků Anifilmu (2010 - 2015)



Příloha 3 / Proces tvorby, návrhy loga

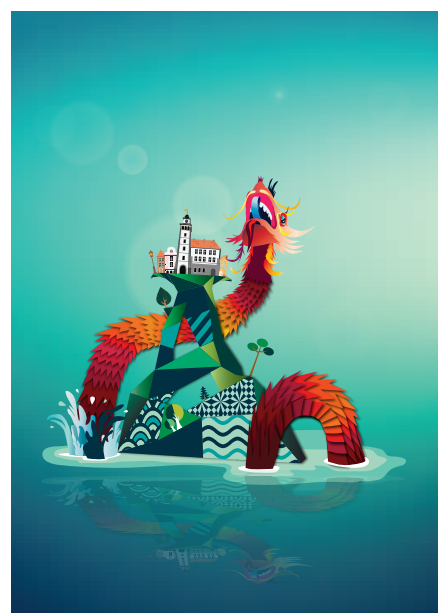


Příloha 4 / Logo festivalu





Příloha 6 / Doprovodné ilustrace - symboly



Příloha 7 / Proces tvorby - hlavní motiv



Příloha 8 / Návrhy ideového plakátu



Příloha 9 / Ideový plakát



Příloha 10 / Návrhy pozvánky na zahájení festivalu

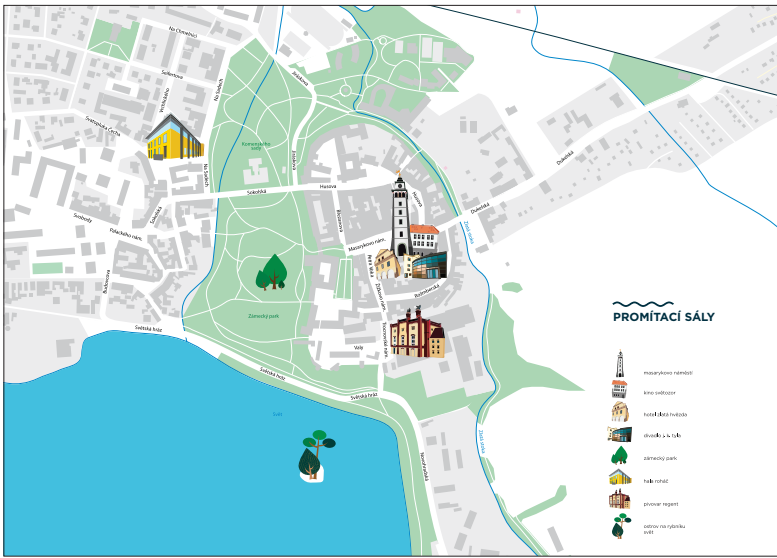


Příloha 11 / Pozvánka na zahájení festivalu



ÚTERÝ 6. 5.

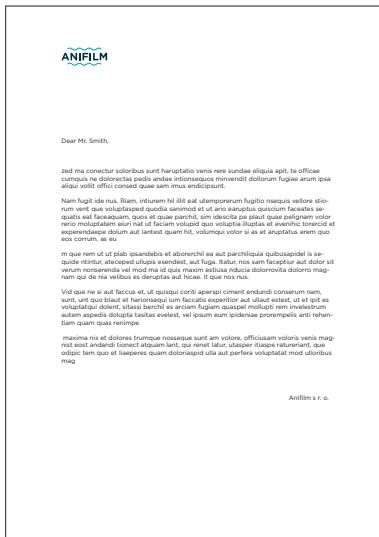
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23 hod
masarykovo náměstí		dílny animace	víkendové filmy 2016				zvědá se vltř								oggy a kocháček
kino světozor			krátké filmy / blok a	krátké filmy / blok b	krátké filmy / blok c	krátké filmy / blok d									
hotel zlatá hvězda															
divadlo J. k. tyta															
ostrov na rybníku svět															
hala rohač															
pivovar regent															
zámecký park															



Příloha 13 / Orientační plán promítacích sálů



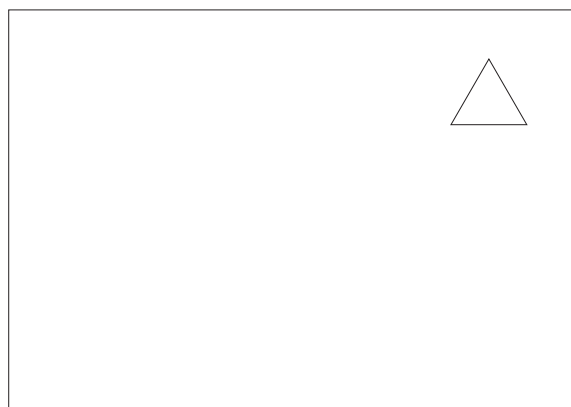
Příloha 14 / Festivalové akreditace



Příloha 15 / Návrhy hlavičkového papíru



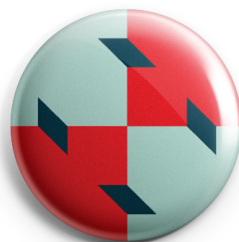
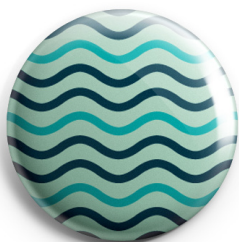
Příloha 16 / Hlavičkový papír





Příloha 18 / Plátěné tašky (38 x 40 cm)







Příloha 21 / Návrh festivalové ceny



Příloha 22 / Maketa festivalové ceny (50 x 30 x 40 cm)