

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta umění a designu**

**Bakalářská práce**

**NÁVRH SOUBORU PLAKÁTŮ**

**FESTIVAL SVĚTLA**

**Barbora Listíková**

**Plzeň 2014**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta umění a designu**

**Oddělení designu**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Grafický design

**Bakalářská práce**

**NÁVRH SOUBORU PLAKÁTŮ**

FESTIVAL SVĚTLA

**Barbora Listíková**

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. František Steker

Oddělení designu

Fakulta umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2014**

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

Plzeň 2014

.....

podpis autora

# OBSAH

<b>1. Úvod</b>	<b>5</b>
1. 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	5
<b>2. Téma a důvod jeho volby</b>	<b>7</b>
<b>3. Cíl práce</b>	<b>8</b>
<b>4. Proces přípravy</b>	<b>8</b>
<b>5. Proces tvorby</b>	<b>10</b>
<b>6. Popis díla a jeho technologická specifikace</b>	<b>11</b>
6. 1. Logotyp	11
6. 2. Plakáty	11
6. 2. 1. Úvodní plakát	11
6. 2. 2. Chrám Sv. Víta	12
6. 2. 3. Křížíkova fontána	12
6. 2. 4. Letohrádek Hvězda	13
6. 2. 5. Palác Lucerna	13
6. 2. 6. Žižkovský vysílač	14
6. 2. 7. Planetárium	14
6. 2. 8. Tančící dům	15
6. 3. Technologická specifika plakátů	15
6. 4. Placky	15
6. 5. Pohledy	16
6. 6. Mapa festivalových míst	16
6. 7. Lightsticky	17
<b>7. Závěr</b>	<b>18</b>
7. 1. Silné stránky	18
7. 2. Slabé stránky	18
7. 3. Zhodnocení mé práce	18
<b>8. Seznam použitých zdrojů</b>	<b>19</b>
8. 1. Knižní literatura	19
8. 2. Internetové zdroje	19
<b>9. Resumé</b>	<b>20</b>
<b>10. Seznam příloh</b>	<b>21</b>

# 1. Úvod

## 1.1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Grafickému designu se věnuji již sedmým rokem. Začala jsem jej studovat v roce 2007 na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze na Žižkově. Obor mě velice zaujal, a proto jsem se rozhodla ve studiu pokračovat i na škole vysoké, což se mi podařilo a nyní studuji na Západočeské univerzitě v Plzni, obor grafický design.

Na střední i vysoké škole mne vždy učili, že design musí být rychle uchopitelný, srozumitelný a musí rychle zaujmout oko diváka. Tímto pravidlem se snažím řídit, i když to není vždy úplně jednoduché, ale doufám, že se mi to daří.

*„I think what I feel fortunate about is that I am still astonished – that things still amaze me. And I think that that’s a great benefit of being in the arts, where the possibility for learning never disappears; where you basically have to admit you never learn it.“*

*„Myslím, že to co cítím, je štěstí z neustálého ohromení – vše mne stále překvapuje. Myslím si, že je velká výhoda v umění, že potřeba učení - nikdy nezmizí; a musím si připustit, že se to ani nikdy vše nenaučím“.<sup>1</sup>*

Dříve jsem vytvářela věci pouze pro školu, ale v dnešní době mám za sebou již několik malých projektů jejichž zadavatelé mne stále vyhledávají. Mezi zmiňované projekty patří například vizuální styl firmy iMate, která se specializuje na opravu mobilních telefonů značky Apple. Vizuální styl pro bar s názvem Kulovna, který se dá navštívit v Praze - Bráníku. Dále pak „bannery“ pro webové stránky [www.hockeybunnies.cz](http://www.hockeybunnies.cz) nebo tvorba a sazba knih pro majitele historických plachetnic a vizuální řešení jeho stánků na výstavě Lodě na vodě. Okrajově spolupracuji také s firmou Aluxxon, která se zabývá prodejem německého školního nábytku, pro kterou vyrábím reklamní tiskoviny (letáčky, vizitky, reference apod.).

---

<sup>1</sup> Milton Glaser - <http://quotesondesign.com/milton-glaser-5/> /11. 4. 2014/

Moji tvorbu ovlivňuje hlavně mé okolí a můj každodenní pohyb. Každý den se dozvídám mnoho nových informací, jak od lidí, tak z internetu. Další faktory, které ovlivňují mou práci jsou zajisté filmy, výstavy, divadelní představení a jiné kulturní akce. Nerada to přiznávám, ale moje návrhy občas ovlivní i moje nálada, přesto se snažím, aby má práce byla na prvním místě funkční, a aby zasahovala přesně tu cílovou skupinu, lidí kterou má.

Ráda se zabývám tvorbou plakátů, což jsem si vybrala i jako svou bakalářskou práci. Ve svých plakátech se nebráním experimentům, ale zároveň mám ráda jednoduchost. Fotografii se snažím využívat minimálně, i když musím přiznat, že klasickou fotku jako samostatný obor mám moc ráda a baví mě skoro stejně jako grafický design.

Mezi mé první plakáty patřil, například, plakát na maturitní ples SUPŠ a nebo plakát k mé maturitní práci, která se zabývala tvorbou interaktivního časopisu s názvem PLAY. Mezi plakáty které jsem vytvořila na vysoké škole patří, například, filmový plakát na film „Psycho“ od Alfreda Hitchcocka, který byl vystaven na výstavě Plakát/Plzeň/Ponožky/Praha a následně se i prodával na webovém portálu [www.terryhonozky.cz](http://www.terryhonozky.cz). Nebo plakát, který se účastil soutěže „Kde domov můj“ a následně byl vystaven v pražské galerii DOX.

## 2. Téma a důvod jeho volby

Jako téma mé bakalářské práce jsem si zvolila soubor plakátů na Festival světla. Nejspíše kvůli návštěvě světelného *Festivalu Signal*, který se konal v říjnu 2013 v Praze.

Festival probíhal v noci od 19:30 do 23:30 a neskládal se z žádných vystoupení, nýbrž z míst v centru Prahy na kterých byly umístěny různé světelné instalace nebo video-mappingy od různých umělců nebo uměleckých skupin, mezi které patří například: The Macula, Jakub Nepraš, Krištof Kintera, František Skála a další.

Festival mě absolutně nadchl. Nejenže jsem v centru Prahy v noci neviděla nikdy tolik lidí, ale byla to opravdu skvělá vizuální podívaná. Festival mě upoutal natolik, že jsem se sama přihlásila na dvoudenní workshop, na kterém jsem se učila sestavovat jednoduché elektrické obvody a zapojovat LED diody do vývojové desky zvané Arduino. Bohužel workshop nebyl dostatečně dlouhý, a tak se mi podařil vytvořit pouze jednoduchý blikající LED panel. Zkušenost to však byla zajímavá a chtěla bych v tomto oboru získat v dalších letech větší rozhled.

Dalším důvodem byla jistá výzva a to dostat abstraktní světlo na papír. Chtěla jsem sama sebe otestovat, zda-li se mi to povede a zároveň vymyslet několik způsobů, co se vlastně pod světlem všecko skrývá. A až tehdy mi došlo, že specifikace světla je opravdu obtížná neboť pro každého slovo „světlo“ má úplně jiný význam. Pro někoho je to elektromagnetické vlnění. Jiný člověk to však bere jako něco, bez čeho by si nedokázal ani uvařit jídlo a pro dalšího je to zas celý jeho život, neboť vnímá světlo jako součást náboženství. Já osobně vnímám světlo, jako něco, co dělá život hezčí a veselejší a beru ho svým způsobem jako jistou samozřejmost.

### 3 Cíl práce

Cílem mé práce je vytvořit soubor osmi plakátů formátu B1 na Signal festival, které přiblíží charakter festivalu a budou lehce uchopitelné pro širokou veřejnost. Zároveň to nebudou pouze prvoplánové plakáty, ale bude v nich ukryta nějaká myšlenka.

Dále bych chtěla vytvořit svůj vlastní logotyp slova „Signal“, který bude sloužit ke sjednocení souboru. A jelikož se festival koná po celé Praze, nesmí chybět ani mapka s místy instalací a reklamní předměty v podobě placek a pohledů.

### 4. Proces přípravy

Proces přípravy byl stejný jako u všech ostatních prací a to zjištění, co nejvíce informací o daném tématu. Jako první proběhla v říjnu návštěva festivalu, workshopu a fotodokumentace všech světelných instalací, které byly na festivalu k vidění.

Dále jsem se zaměřila na původní vizuál *Festivalu Signal* z roku 2013, který vytvářel Štěpán Malovec.<sup>2</sup> Štěpán vytvářel logo, plakát a mapku. Hlavní motiv festivalu 2013 byla dívka se zakrytým obličejem plechovou maskou, což mělo symbolizovat, jak je oslněna krásou festivalu tak, že musí mít zakrytý obličej. Celý vizuál je v dobrovodu barev RGB.

Poté jsem prozkoumala několik partnerských festivalů „Signálu“, které probíhají například v Helsinkách, Drážďanech, Lyonu, Eindhovenu a dalších městech a načerpala jsem inspiraci.<sup>2</sup>

Další fází bylo dalekosáhlé zjišťování informací o tom, co je to vlastně světlo, z čeho všeho světlo vychází a co světlo naopak pohlcuje. Nasledovalo téma video-mappingu, nebo také nazýváno „prostorově rozšířené reality“, jeho technologická specifika od počítače až po promítání na samotnou architekturu. V neposlední řadě jsem se zabývala výrobou různých světelných instalací. Dozvěděla jsem se, že počátky videomappingu započali již v roce 1960,

---

<sup>2</sup> Příloha č. 1



kdy Walt Disney otevřel svůj strašidelný dům, ve kterém byli promítané plastické hlavy. Další zmínkou je rok 1980, kdy umělec Michael Naimark natáčel lidi v interakci s různými předměty a poté je promítal do pokoje, což působilo jako skutečný obraz. V podobě jakou známe dnes se rozmohl až v roce 2001, kdy umělci v Californii, začali používat nová média ke kresbě.<sup>3</sup>

Vrátila jsem se však k českému „*Signálu*“ a přemýšlela, co je pro něj typické. Dokonce jsem i kontaktovala festivalovou produkci a žádala jsem je o informace k dalšímu ročníku *Signalu* (místa instalací a jména umělců). Bohužel to ještě nemají jasně stanovené a moc se mnou nekomunikovali, tak jsem musela čerpat informace z loňského ročníku.<sup>4</sup>

Přišla jsem na to, že se umělci vždy snaží zobrazit nějaký kontext s daným místem či budovou. Kontext byl většinou historický. Jako první mě tedy napadlo převést historické osobnosti jako Karla IV. nebo Sv. Václava do kreslené podoby, k čemuž mě inspirovala probíhající výstava Josefa Flejšara ve Světozru. Historickým osobnostem jsem chtěla vetknout to, že přináší světlo do české země, z čehož vznikl lehce komický obraz Sv. Václava s lucernou. Tento koncept jsem však na konec nepoužila, protože mi tam chyběla pražská architektura, která je pro festival tak důležitá.

Po měsících rozsáhlého hledání materiálů jsem se pustila do samotného vymýšlení jednotlivých plakátů, tedy samotné tvorby.

---

<sup>3</sup> <http://cs.wikipedia.org/wiki/Videomapping> /2. 2. 2014/

<sup>4</sup> [www.signalfestival.com](http://www.signalfestival.com)

## 5. Proces tvorby

*„Design nemůžete uchopit rukou. Není to věc, je to proces, systém, způsob myšlení.“<sup>5</sup>*

Praci jsem si rozložila jako obvykle do dvou částí a to skicy a návrhy a vypracování samotných plakátů v PC. Jak jsem již zmiňovala v předešlé kapitole, chtěla jsem použít jednotlivé historické osobnosti.<sup>6</sup> Nakonec k tomu však nedošlo a zaměřila jsem se spíše na historické budovy v Praze, které nějak korespondují se světlem. Názvem, samotným významem budovy, prostorem nebo svojí historií. Vymyslela jsem jich sedm a to Chrám Sv. Víta na Pražském hradě, Palác Lucerna ve Vodičkově ulici, Letohrádek Hvězda v oboře na Praze 6, Křížíkova fontána na pražském Výstavišti, Tančící dům na Rašínově nábřeží, Planetárium ve Stromovce a Žižkovskou věž v Mahlerově sadech. Osmý plakát jsem chtěla ponechat jako úvodní pro všech sedm zbylých.

Dalším aspektem, který jsem si řekla, že musím zohlednit je fakt, že se festival odehrává v noci. Tudíž jsou plakáty laděny spíše do temnějších barev noční oblohy, která nebývá vždy černá. Pozadí plakátů jsou tedy laděné do modravé, červánkové, hvězdné a měsíční tmavé oblohy.

V průběhu práce jsem měla snahu o to zapojit do plakátů prvky video-mappingu a tedy nějaké deformace prostoru a různobarevná řešení, aby spolu jednotlivé prvky ladily, a aby vizuální styl díla měl svoji logiku. S tím souvisí i to, že jsem používala pro celý vizuální styl pouze jeden písmový font a to font Helvetica, který mi pocitově připadá, že se výborně hodí k logotypu SIGNAL.

---

<sup>5</sup> RAND, Paul. *Design, Form and chaos*. New Haven: Yale University Press, 1993.

ISBN 0-300-05553-6.

<sup>6</sup> Příloha č. 2

## 6. Popis díla a jeho technologická specifikace

### 6. 1. Logotyp<sup>7</sup>

Rozhodla jsem se vytvořit si vlastní logotyp pro festival Signal a snažila jsem se, aby jeho design podporoval význam názvu. Použila jsem k jeho tvorbě svou vlastní abecedu, kterou jsem vytvářela na střední škole a dala jsem jí jméno Morse. Abeceda je tvořena z teček a čárek a byla inspirována Morseovou abecedou, proto si myslím, že i skvěle zapadá k *Festivalu Signal*, jelikož se k samotnému názvu hodí i povahově.

Jako doprovodné písmo jsem zvolila tradičnější a již zmiňovaný font Helvetica, který v roce 1957 vytvořili švýcarští designéři Max Miedinger a Eduard Hoffman z písmolijny Haas'sche Schriftgiesserei AG. Helvetica byla navržena jako univerzální bezpatkové písmo na základě grotesků z konce 19. století. Původně byla pojmenována Neue Haas Grotesk, později byl však název změněn.<sup>8</sup> Myslím, že klasický statický řez písma skvěle doplňuje logotyp SIGNAL.

### 6. 2. Plakáty

#### 6. 2. 1. Úvodní plakát<sup>9</sup>

Na úvodní plakát jsem umístila „zhasnuté“ lineární obrysy budov, které figurují na dalších sedmi plakátech. Od každé budovy vede linie k tlačítku neboli ke spínač, který by měl celý festival zahajovat. Jelikož jsou všechny světelné instalace na elektrický proud musí se stisknout tlačítko (na projektoru, pojistky, zapínání), aby se daná světelná show spustila. Když se „stiskne“, může se přeskočit na další plakát, který už je světelnou podívanou.

---

<sup>7</sup> Příloha č. 3

<sup>8</sup> <http://cs.wikipedia.org/wiki/Helvetica> /10. 4. 2014/

<sup>9</sup> Příloha č. 4

### 6. 2. 2. Chrám Sv. Víta<sup>10</sup>

Jedná se o trojlodní katedrálu s triforiem a věncem kaplí. Nejvýznamější kaple je kaple Sv. Václava, kde jsou vloženy české korunovační klenoty. Katedrála se stavěla v několika etapách (rotunda – bazilika – katedrála) od roku 1344, kdy byl položen první kámen Janem Lucemburským, Karlem IV. a Arnoštem z Pardubic. Hlavním architektem byl Matyáš z Arasu, kterého později vystřídal Petr Parléř.<sup>11</sup>

Svatovítskou katedrálu jsem si zvolila kvůli světelnému aspektu, kterým je katedrála prostoupená a tím jsou historické okení vitráže. Díky barevným vitrážím se do katedrály vlévá neuvěřitelná škála zářících barev. První vitráže v Praze zde tvořili Alfons Mucha, Max Švabinský a František Kysela.

### 6. 2. 3. Křížíkova fontána<sup>12</sup>

Fontánu sestrojil František Křížík v roce 1891. Jedná se o vodní osvětlenou fontánu na pražském Výstavišti. V tehdejší době (v 19. století) bylo na dně bazénu na padesát barevných reflektů. V roce 1991 prošla Křížíkova fontána rekonstrukcí a dnes umožňuje hru světla z 1300 různobarvných zdrojů. Bazén je o rozměru 24 x 45 metrů a doba nových médií zde umožňuje promítání obrazu na vodní clonu, filmovou projekci na vodní hladinu či laserové efekty. Fontána dnes slouží jako divadelní prostor a k dispozici je zde také externí světelný park.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Příloha č. 5

<sup>11</sup> Sešit – Dějiny umění - SŠ

<sup>12</sup> Příloha č. 6

<sup>13</sup> <http://www.krizikovafontana.cz> /25. 3. 2014/

#### 6. 2. 4. Letohrádek Hvězda<sup>14</sup>

Letohrádek Hvězdu, jsem do svého výběru zařadila už díky samotnému názvu. Koresponduje s mytologií a vesmírem, díky kterému máme veškeré denní i noční světlo bez elektrických přístrojů.

Jedná se o renesanční stavbu, která stojí ve stejnojmenné oboře v Praze – Liboci. Nechal si ji vybudovat Ferdinand Tyrolský v roce 1555 jako lovecký zámeček. Dvoupatrový letohrádek na unikátním půdorysu šesticípé hvězdy (díky kterému získal své jméno) patří do skupiny tzv. filosofických staveb a uvnitř vyniká bohatou štukovou výzdobou.<sup>15</sup>

#### 6. 2. 5. Palác Lucerna<sup>16</sup>

Palác Lucerna jsem si vybrala z podobného důvodu jako letohrádek Hvězda. Nese jméno „lucerna“, což je symbolem světla a naděje. I v architektuře slouží lucerna (válcová nástavba s okny na kopuli) k osvětlení prostoru.

Lucernu tvoří komplex budov, které vznikaly v průběhu mezi rokem 1907 a 1921 a patří mezi dominanty pražských projektů začátku dvacátého století. Jedná se o první dům s velkou pasáží, u které skleněné zastřešení vzbuzuje velký obdiv a proudí díky němu do budovy spousta světla. Autory tohoto velkého projektu pozdní secese a začínající moderny jsou architekti Stanislav Bechyně a stavitel Václav Havel (otec bývalého československého prezidenta).<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Příloha č. 7

<sup>15</sup> Vlček, Pavel. *Umělecké památky Prahy*, 2012  
ISBN 978-80-200-2107-6

<sup>16</sup> Příloha č. 8

<sup>17</sup> [www.lucerna.cz](http://www.lucerna.cz) /10. 4. 2014/

## 6. 2. 6. Žižkovský vysílač<sup>18</sup>

Žižkovský vysílač neboli Žižkovskou věž je nejvyšší stavbou v Praze. Leží na hranici Žižkova a Vinohrad v Mahlerových sadech a měří 216 m. Byl postaven v letech 1985 – 1992 a z anténního nástavce vysílá digitálně jedenáct televizních a osm rozhlasových stanic.

Stavbu jsem však zvolila proto, protože od roku 2006, u příležitosti 125. výročí povýšení Žižkova na město a 15. výročí zprovoznění vysílače, je vysílač každý den různobarevně nasvícen ve spodních částech plošin – zpravidla v barvách státní trikolóry, jež jsou zároveň i firemní barvou provozovatele žižkovské věže – Českých Radiokomunikací.<sup>19</sup>

## 6. 2. 7. Planetárium<sup>20</sup>

Stavba kruhové budovy o průměru 50 m podle projektu architekta J. Frágnera započala roku 1958 v pražské Stromovce a svou činnost zahájilo v listopadu 1960. Jeho kino je jedno z největších na světě a největší v české republice. Hlavní úlohou Planetária je popularizace astronomie, kosmonautiky, geografie a příbuzných věd.<sup>21</sup> Do svého souboru jsem ho zařadila hlavně kvůli astronomii a vesmíru stejně jako u letohrádku Hvězda.

---

<sup>18</sup> Příloha č. 9

<sup>19</sup> [http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%BDi%C5%BEkovsk%C3%BD\\_vys%C3%ADla%C4%8D](http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%BDi%C5%BEkovsk%C3%BD_vys%C3%ADla%C4%8D) /5. 4. 2014/

<sup>20</sup> Příloha č. 10

<sup>21</sup> [www.planetarium.cz](http://www.planetarium.cz) /5. 4. 2014/

### **6. 2. 8. Tančící dům<sup>22</sup>**

Tančící dům neboli taneční pár Fred Astaire a Ginger Rogers, kteří zářili pod světelnými reflektory v několika filmech od Federica Felliniho. Právě nimi je budova na pražském Rašínově nábřeží inspirována. Dům byl navržen Vlado Milunićem ke kterému si čirou náhodou přidal ještě Frank O. Gehry.<sup>23</sup> Kancelářské prostory byly svěřeny do rukou Evy Jiříčné, dlouholeté spolupracnici Jana Kaplického. Prostor je celý prosklený, což je jeho hlavní dominantou a důvodem mé volby.

### **6. 3. Technologická specifika plakátů**

Plakáty jsem vytiskla ve formátu B1 (1000mm x 700mm) na matný papír. Na začátku jsem si udělala skici tužkou na papír a poté jsem překreslovala skici do počítače pomocí tabletu Wacom. Pracovala jsem v programech Adobe Illustrator CS6 a Adobe Photoshop CS6. Podklady jsem sháněla na internetu a nebo jsem čerpala z vlastních fotek, které jsem nafotila na loňském festivalu fotoaparátem Nikon.

Podklady pro tisk jsem připravila v barevných hodnotách CMYK a nechala jsem si plakáty tisknout ve firmě Svoboda Press v Praze.

### **6. 4. Placky<sup>24</sup>**

Placky jsem si vybrala jako vhodný reklamní předmět k festivalu. Dají se prodávat za relativně malou částku a dostane se díky nim festival lidem do podvědomí. Dobře rozšíří logotyp festivalu a lidmi jsou oblíbené.

Rozdělila jsem si je do dvou kategorií. První skupina zahrnuje pouze placky s logotypem Signal spojené s datem konání festivalu. Logotyp jsem nijak neměnila ani nedeformovala a tudíž zůstane dobře čitelný. Pozadí tvoří pozadí noční oblohy využitá na jednotlivých plakátech.

---

<sup>22</sup> Příloha č. 11

<sup>23</sup> <http://www.archiweb.cz> /5. 4. 2014/

<sup>24</sup> Příloha č. 12

Druhá skupina vychází z motivů, které jsou na plakátech. Tvoří je různé výřezy z motivů nebo celé objekty přizpůsobené do kruhové šablony. Placky jsou také doplněné o logotyp, který je vložen na okraj placky a kopíruje kruhový tvar.

Placky jsou o průměru 25 mm a 35 mm.

## **6. 5. Pohledy<sup>25</sup>**

Pohledy jsem zvolila z podobného důvodu jako placky a to získání podvědomí široké veřejnosti o festivalu. Další věcí je, že si myslím, že by se měly pohledy dále posílat a dělat lidem radost i v dnešní elektronické době.

Pohledy i placky si lidé budou moci vyzvednout v hlavním stanu festivalu a bude jich neomezené množství a myslím, že většině lidem udělá taková drobnost radost.

Na pohledy jsem umístila pouze různé varianty noční oblohy a logotyp festivalu. Zadní stranu jsem vyhranila na místo pro text, adresu a známku pomocí linek.

## **6. 6. Mapa festivalových míst<sup>26</sup>**

Další věcí, která doplňuje mou bakalářskou práci, je mapka. Z mapky lze snadno vyčíst, na kterých místech v Praze se odehrávají jednotlivá dění festivalu. Místa jsou označena barevným kolečkem s číslem, které září na jinak „zhasnuté“ Praze.

---

<sup>25</sup> Příloha č. 13

<sup>26</sup> Příloha č. 14



## 6. 7. Lightsticky<sup>27</sup>

Poslední předměty, které už jen vizuálně dobarvují moji bakalářskou práci jsou barevné tyčinky s nápisem Signal, které když se zlomí, vyzařují světlo. Doplnily by tak skvěle atmosféru nočního města, ve kterém probíhá světelný festival.

---

<sup>27</sup> Příloha č. 15

## **7. Závěr**

### **7. 1. Silné stránky**

Doufám, že mezi silné stránky mé práce spadá logotyp Signal festivalu, který je jednoduchý, snadno zapamatovatelný a zároveň podle mého názoru vystihuje podstatu festivalu.

Co se týká plakátů, myslím, že se mi podařil můj cíl a to dostat na ně světlo. Mám pocit, že pomocí barevných kontrastů, komplementárních barev a záře plakáty opravdu svítí a dokážou si získat alespoň na chvíli oko diváka. Další věcí dle mého názoru je to, že každý plakát dokáže fungovat sám za sebe, ale zároveň se dá využít i řada a s ní spojený koncept.

Celkovým přínosem je fakt, že vznikla nová řada plakátů a nové logotypy na reálný festival pro říjen 2014.

### **7. 2. Slabé stránky**

Za slabou stránku své práce považuji nedotahnutí svých myšlenek do úplného zdárného konce. Původně jsem chtěla motivy na plakáty vytisknout fosforeskující barvou, která by ve tmě zářila a tím by byly plakáty kompletní. Bohužel se tak neuskutečnilo hlavně z finančních důvodů. Je to však nápad, který by se mohl v budoucnu realizovat.

### **7. 3. Zhodnocení mé práce**

Není vůbec lehké zhodnotit celou svou práci a zachovat si při něm zdravý odstup. Průběžná práce zahrnovala několik možných cest a nápadů. Nejtěžší věcí asi bylo vybrat tu správnou cestu, kterou se má člověk ubírat. Prozkoumala jsem snad vše, co se o daném tématu prozkoumat dalo a snažila jsem se, aby výsledek mé práce byl co nejlepší a abych se za něj nemusela stydět. Doufám, že se mi to povedlo a že jsem vytvořila opravdu něco, co se možná v budoucnu objeví v ulicích hlavního města Prahy.

## 8 Seznam použitých zdrojů

### 8. 1. Knižní literatura

1. RAND, Paul. *Design, Form and chaos*. New Haven: Yale Univerzity Press, 1993. ISBN 0-300-05553-6.
2. Vlček, Pavel. *Umělecké památky Prahy*, 2012. ISBN 978-80-200-2107-6
3. Vitamins, Mental. *Ladislav Sutnar v textech*. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum, 2011. ISBN 9788074370250

### 8. 2. Internetové zdroje

1. Dostupné z: <<http://quotesondesign.com/milton-glaser-5/>>
2. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Videomapping>>
3. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Helvetica>>
4. Dostupné z: <[www.signalfestival.com](http://www.signalfestival.com)>
5. Dostupné z: <[www.krizikovafontana.cz](http://www.krizikovafontana.cz)>
6. Dostupné z: <[www.lucerna.cz](http://www.lucerna.cz)>
8. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%BDi%C5%BEkovsk%C3%BD\\_vys%C3%ADla%C4%8D](http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%BDi%C5%BEkovsk%C3%BD_vys%C3%ADla%C4%8D)>
9. Dostupné z: <[www.planetarium.cz](http://www.planetarium.cz)>
10. Dostupné z: <<http://www.archiweb.cz>>

## 9 Resumé

The subject of my final project is the draft set of eight posters for the light festival. Posters are printed on the paper size B1 (1000 mm x 700 mm).

I chose this theme, because I was on the festival and it was breathtaking. The festival was in year 2013 for the first time in Prague. It's a light show spread across the Prague - video-mapping, light installation and more light things by various artists.

My inspiration was Prague as such - architecture, people and Prague's charge. I made eight posters, which are inspired by buildings connected with light. It's Žižkov's tower, villa „Hvězda“, St. Vit's cathedral, planetarium, palace „Lucerna“, Dancing house and Křižík's fontaine. Posters are colorful with some deformation.

The last one is the main poster, that expresses the opening of the festival. On this poster are the buildings (Hvězda, Lucerna and so on) and a switch, which will start the whole festival.

The next things, what I made, are the promotional items. Buttons, which you can tack on your clothes. Lightsticks, which shine after broken and postcard with themes from main posters.

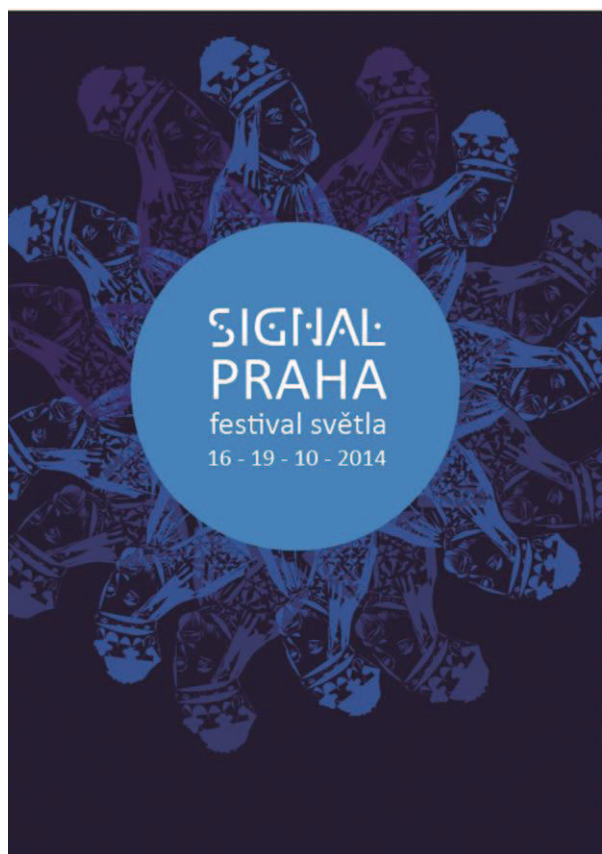
The last thing is a map. On the map are the places of the events of the festival. The places are identified by different colours and illuminate the otherwise off the map.

## 10 Seznam příloh

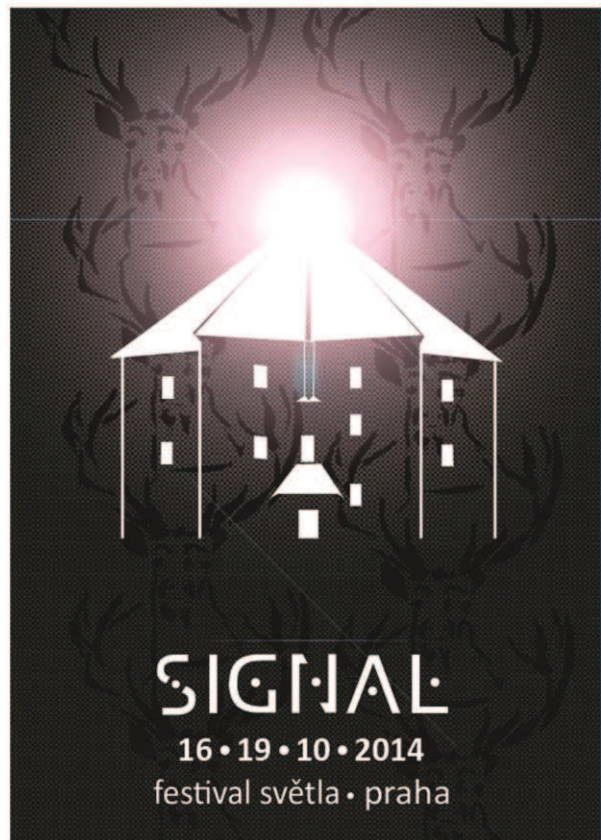
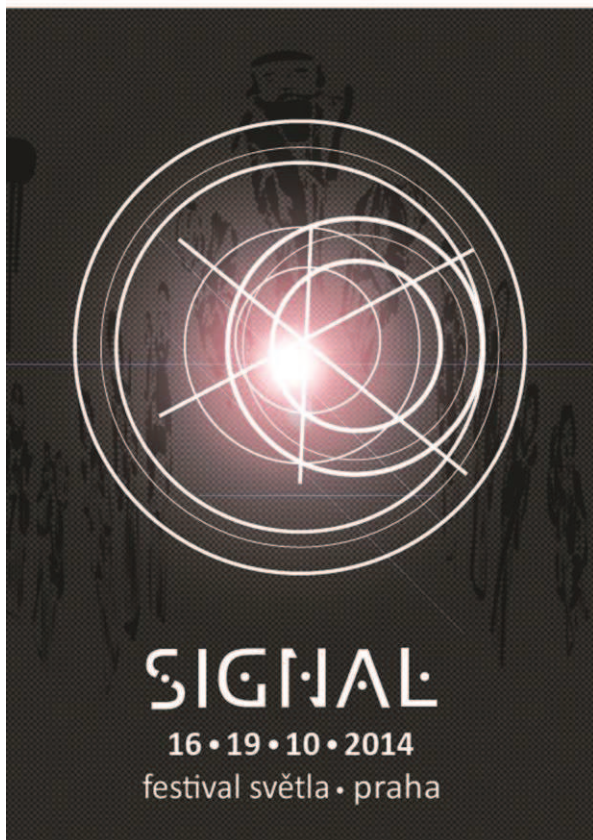
- Příloha č. 1: Design festivalu z roku 2013
- Příloha č. 2: Prvotní návrhy
- Příloha č. 3: Logotyp
- Příloha č. 4: Úvodní plakát
- Příloha č. 5: Plakát – „Chrám Sv. Víta“
- Příloha č. 6: Plakát – „Křižíkova fontána“
- Příloha č. 7: Plakát – „Letohrádek Hvězda“
- Příloha č. 8: Plakát – „Palác Lucerna“
- Příloha č. 9: Plakát – „Žižkovský vysílač“
- Příloha č. 10: Plakát – „Planetárium“
- Příloha č. 11: Plakát – „Tančící dům“
- Příloha č. 12: Mapka festivalových míst
- Příloha č. 13: Placky
- Příloha č. 14: Pohledy
- Příloha č. 15: Lightsticky



Příloha č. 2: Prvtoní návrhy

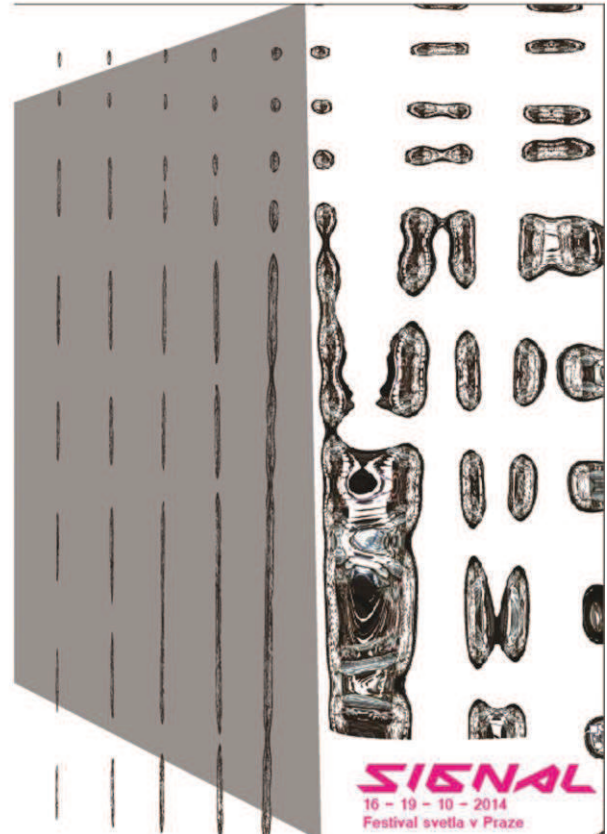
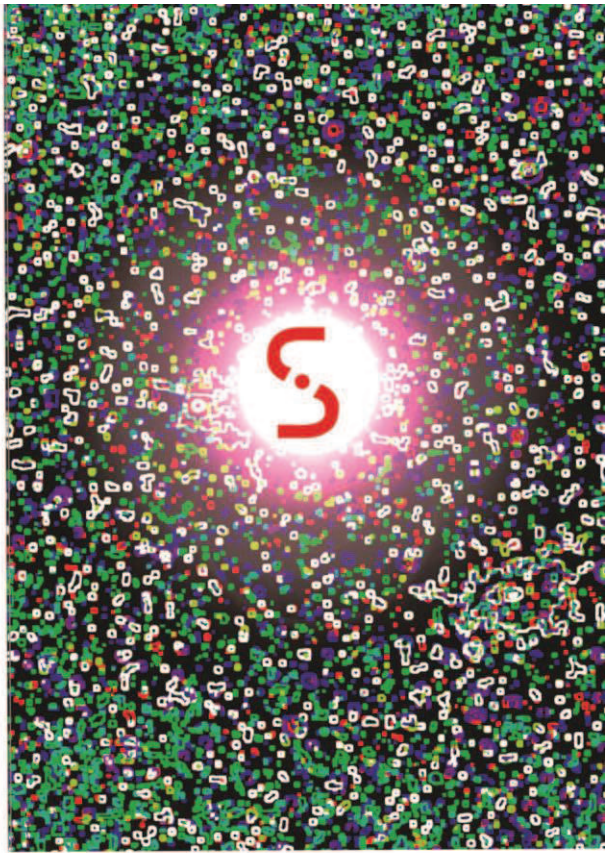


Příloha č. 2: Prvtoní návrhy

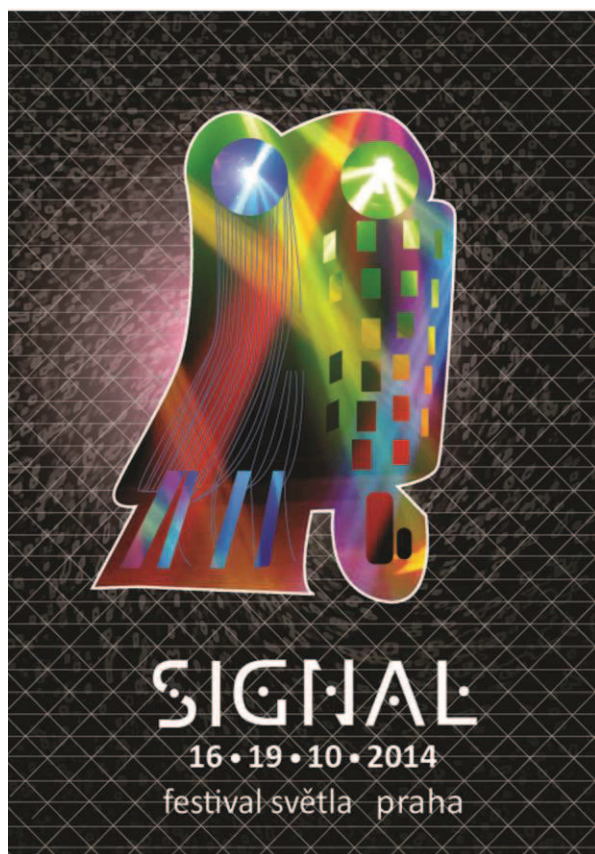
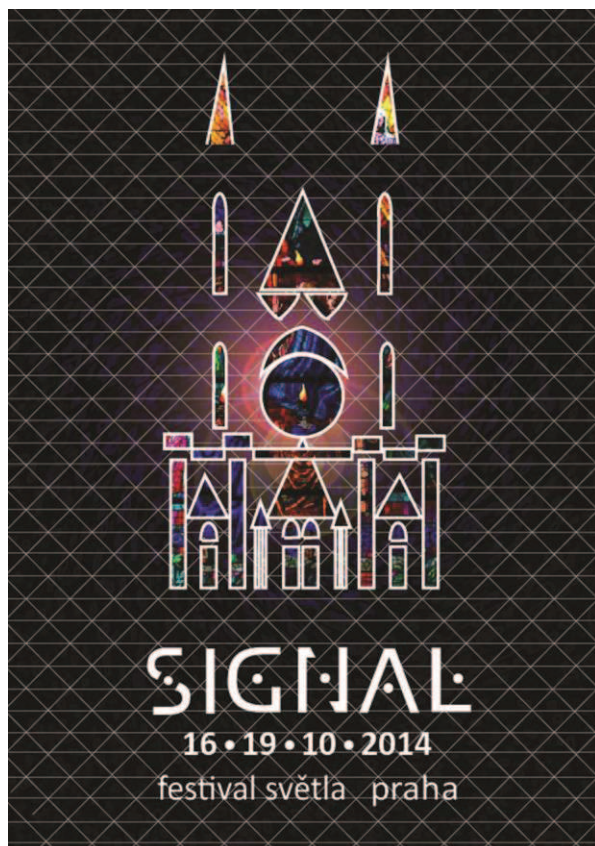




Příloha č. 2: Prvtoní návrhy



Příloha č. 2: Prvtoní návrhy

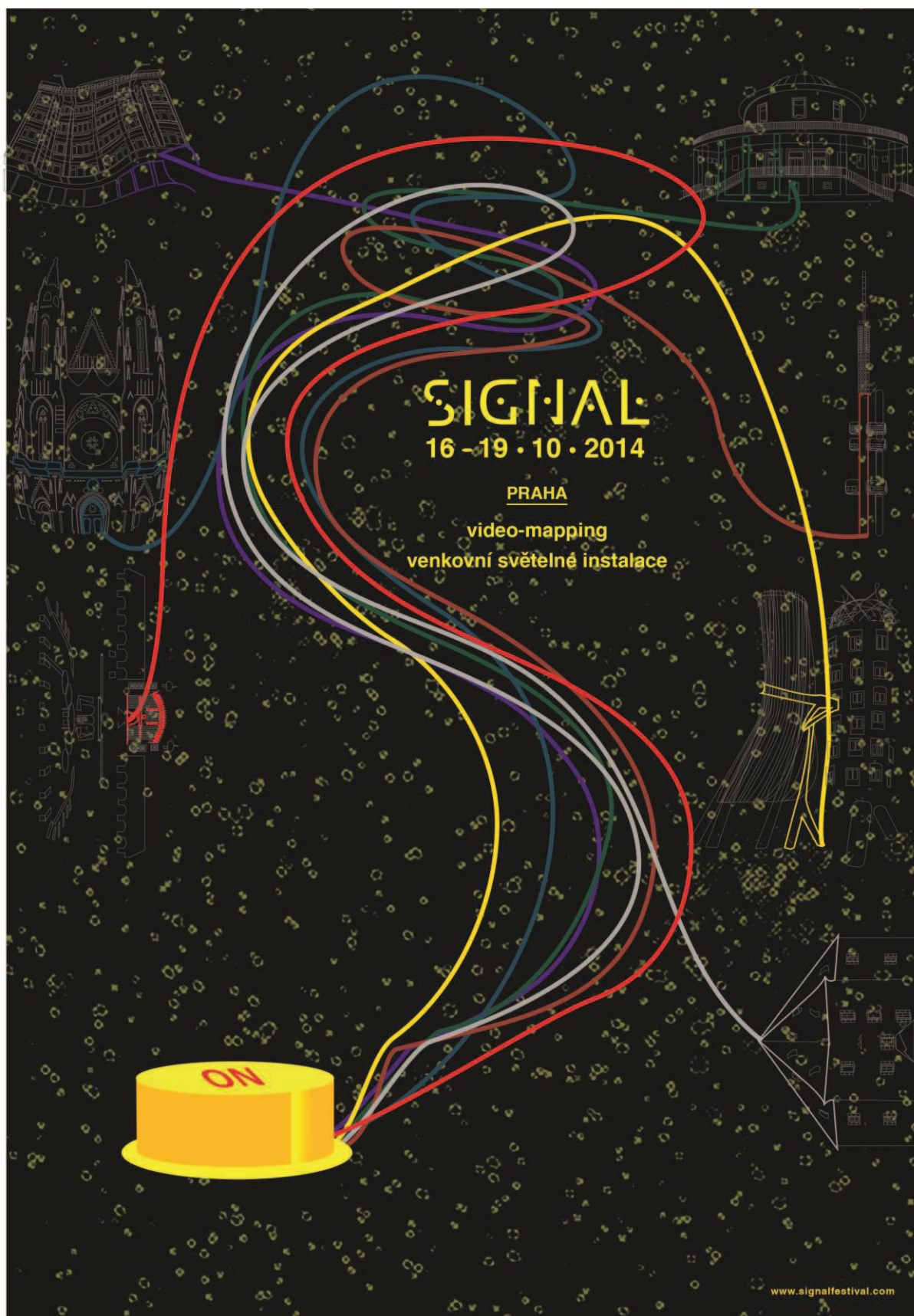


SIGNAL



SIGNAL

Příloha č. 4: Úvodní plakát



Příloha č. 5: Plakát – „Chrám Sv. Víta“



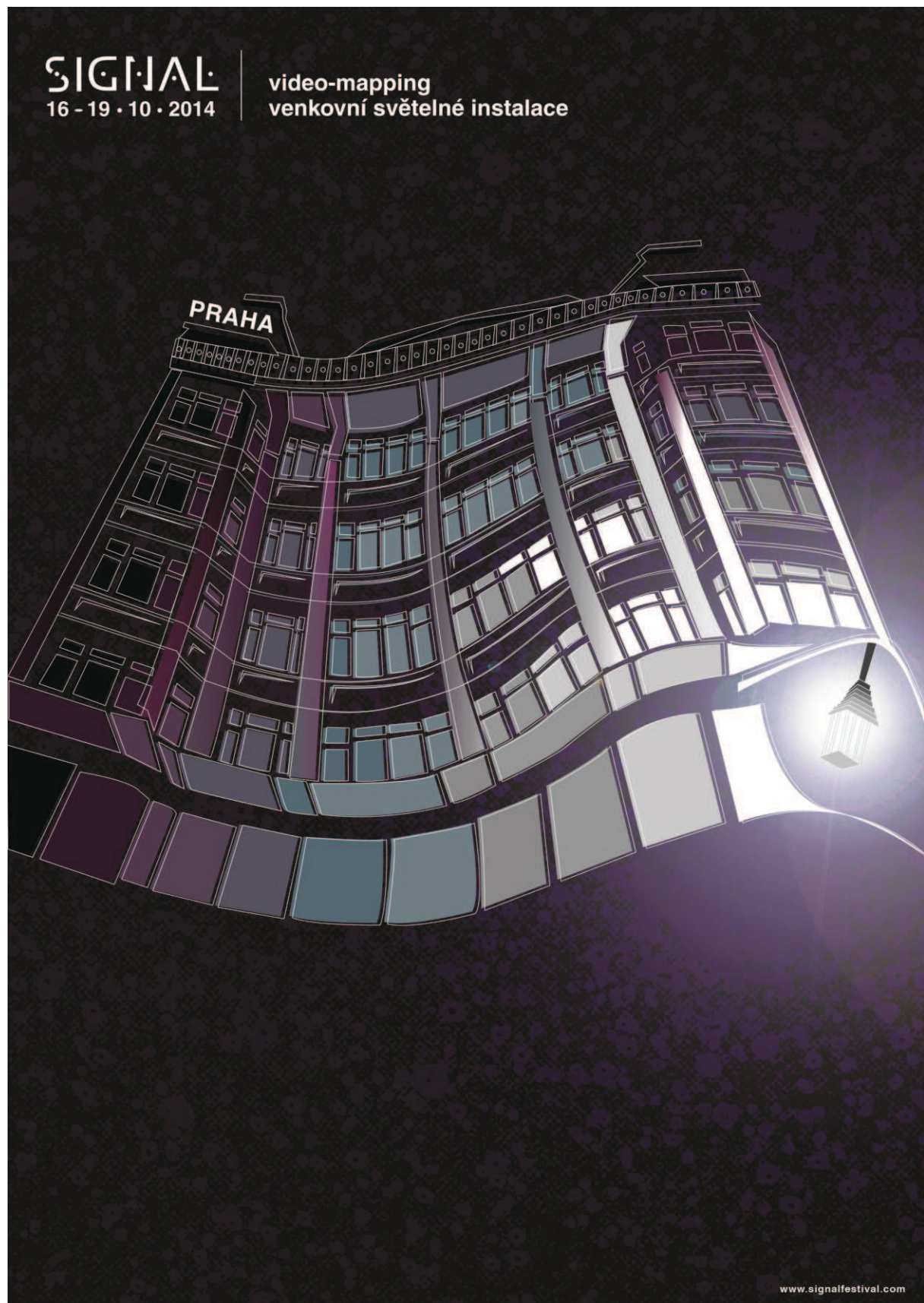
Příloha č. 6: Plakát – „Křižikova fontána“



Příloha č. 7: Plakát – „Letohrádek Hvězda“



Příloha č. 8: Plakát – „Palác Lucerna“

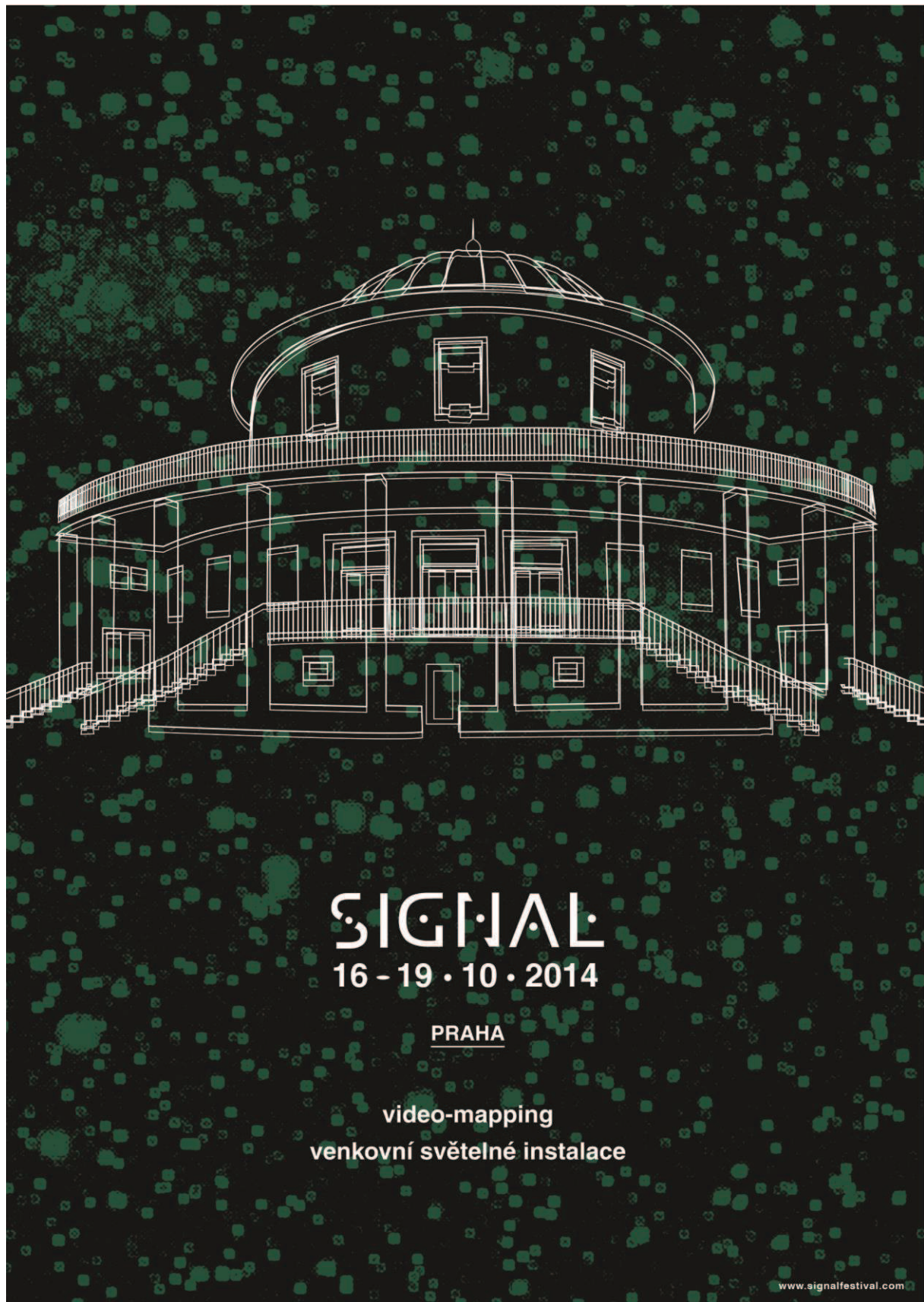




Příloha č. 9: Plakát – „Žižkovský vysílač“



Příloha č. 10: Plakát – „Planetárium“



Příloha č. 11: Plakát – „Tančící dům“



Příloha č. 12: Mapa festivalových míst

# SIGNAL

16 - 19 • 10 • 2014

Mapa festivalových míst

Signal festival podruhé v ČR! Nejlepší máte nějaké zkušenosti s festivaly (hudbními nebo filmovými), náš festival světla nicméně funguje zcela jinak. Základní část programu totiž není složena z řady vystoupení, na které musíte dorazit v daném čase. Naopak, návštěvu Signal festivalu si můžete napláňovat podle vlastních představ, stačí ji vměstnat do jednoho (nebo několika) ze čtyř večerů mezi 16. a 19. říjnem. Téměř všechny světelné instalace se jednoduše zapnou v 19:30 a budou svítit až do 23:30. Můžete si tedy napláňovat vlastní prohlídkovou trasu a užít si festival přesně podle svých zájmů a časových možností. Tak směle do vybírání!

**video-mapping**

- 1 Tančící dům - The Macula - Khóra
- 2 Palác Lucerna - Vladimír 518 - Ledy
- 3 Hvězda - Telenoika - Oživlá silueta
- 4 Žižkovský vysílač - Síla světa - Noc
- 5 Chrám Sv. Víta - Pražský hrad - Síla světa - Noc
- 6 Planetárium - Stromovka - Menes - Quark
- 7 Křížkova fontána - Výstaviště - Jena - Mrak

**venkovní světelné instalace**

- 8 Piazzeta ND - Adam Široký - 8-bitový syndrom
- 9 Kampa - František Skála - Dům Stínů
- 10 Petřínská rozhledna - Kristof Kintera - Maják
- 11 Certovka - Jakub Nepraš - Múra
- 12 Karlův most - Romain Tardy - Défilé
- 13 Staroměstské nám. - 1024 architect - HyperCube
- 14 Chotkovy sady - Rony Plesl - Uranium Figure
- 15 Vojanovy sady - pebe/lab - Phosphor 360 ver. B
- 16 Ovocný trh - Jan Šrámek a M. Buřil - Urban Void
- 17 Nám. Jana Palacha - VOLVO - Volvo V40
- 18 Dlouhá ulice - Jan Šrámek - Urban Void
- 19 Klementinum - Andrej Boleslavský - ArchiBio
- 20 Řetězová ulice - Vojmír Krupka - Potrubi
- 21 Václavské nám. - Jaroslav Smetana - Barvy
- 22 Florenc, vaeřtibil metra C - Šafa - Slunce
- 23 Nám. Franze Kafky - Preciosa - Imaginace
- 24 Uhelny trh - The Macula - Khóra
- 25 Malostranské nám. - The Macula - Khóra
- 26 Kostel Sv. Ludmily - The Macula - Défilé
- 27 Hlavní nádraží - The Macula - Khóra

video-mapping  
venkovní světelné instalace  
[www.signalfestival.com](http://www.signalfestival.com)  
Praha



Příloha č. 13: Placky



Příloha č. 14: Pohledy



Příloha č. 15: Lightsticky

