

Interaktivní turistický průvodce

Veronika Nováková

Bakalářská práce
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá návrhem interaktivního turistického průvodce se zaměřením pro děti. Teoretická část práce se zabývá poznatky z oblasti turistického ruchu, pojednává o grafickém designu a vizualizaci dat. Poslední část je věnována ilustraci, historii, současným trendům a dvěma výtvarníkům, kteří mě svou prací inspirovali. Praktická část popisuje návrh tištěného turistického průvodce a návrh aplikace, přičemž využívá všech získaných informací a znalostí z části teoretické.

Klíčová slova: turistický průvodce, grafický design, vizualizace dat, multimédia, moderní technologie, ilustrace, současné trendy ilustrace, významní výtvarníci.

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with design of interactive tourist guide with a focus on children. The theoretical part looks into a field of tourism, graphic design and data visualization. The last part is dedicated to illustration, history, contemporary trends and also comprises two artists, who inspired me with their work. The practical part describes design of printed tourist guide and design of application and is based on all of the information and knowledge gained of the theoretical part.

Keywords: the tourist guide, graphic design, data visualization, multimedia, modern technologies, illustration, contemporary trends of illustration, notable artist.

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Václavu Skácelovi za přístup, nadšení, odborné vedení práce a cenné rady poskytnuté při konzultacích. Také děkuji všem, kteří mě při tvoření bakalářské práce podporovali a posouvali dál.

Prohlášení

Prohlašuji, že tato bakalářská práce je mým autorským dílem, které jsem zpracovala samostatně, uvedla jsem všechny literární i odborné zdroje, využité při práci a řídila se zásadami publikační etiky.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	6
I TEORETICKÁ ČÁST	7
1 ÚVAHA NAD PROPOJENÍM RŮZNÝCH OBLASTÍ	8
2 TURISTICKÝ PRŮVODCE	9
2.1 TURISTIKA DNES.....	9
2.1.1 Pojem turistika	9
2.2 TURISTICKÝ PRŮVODCE.....	9
2.2.1 Tištěný turistický průvodce.....	9
2.2.2 Zpracování informačního minima.....	10
2.3 KLUB ČESKÝCH TURISTŮ	10
3 GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ	12
3.1 ESTETIZACE.....	12
3.2 GRAFICKÝ DESIGN.....	13
3.2.1 Objekty na stránce.....	13
3.2.2 Prázdný prostor	14
3.2.3 Juxtapozice	14
3.2.4 Zarovnání	15
3.2.5 Hierarchie	15
3.2.6 Vrstvy	16
3.2.7 Barva	16
3.2.8 Rytmus	16
4 VIZUALIZACE DAT A MULTIMÉDIA	17
4.1 VLIV TECHNOLOGIÍ	17
4.1.1 Digitální generace	17
4.2 MULTIMÉDIA.....	18
4.2.1 Multimédia a turismus.....	18
4.3 INTERAKCE.....	19
4.3.1 Informační grafika.....	20
4.4 ZNAKY A SYMBOLY	20
4.4.1 Definice a analýza	20
4.4.2 Symboly v každodenním životě	21
4.4.3 Znaký a internet.....	22
5 ILUSTRACE	23
5.1 STRUČNÁ HISTORIE A VÝVOJ ILUSTRACE	23
5.2 ÚVOD DO MODERNÍ ILUSTRACE	24
5.3 SOUČASNÉ TRENDY ILUSTRACE.....	25
5.3.1 Ručně kreslený styl	25
5.3.2 Organické techniky	26
5.3.3 Inspirace tiskem	26
5.3.4 Pixel art	27
5.3.5 Extra prostor.....	27
5.3.6 Vektorová ilustrace	27

5.4	VÝSTAVY A EXPOZICE	28
5.5	VÝZNAMNÍ VÝTVARNÍCI.....	30
5.5.1	Jiří Trnka	30
5.5.2	František Skála	32
II	PRAKTICKÁ ČÁST	33
6	NÁVRH ŘEŠENÍ	34
6.1	ZADÁNÍ PRÁCE	34
6.2	CÍLE	34
6.3	VLIV PROSTŘEDÍ.....	35
7	ILUSTRACE.....	36
7.1	PŘÍPRAVA FOTOGAFIÍ	36
7.2	PRÁCE S MATERIÁLY	37
7.3	TABLETOVÁ KRESBA	38
7.4	VIZUÁLNÍ STYL	38
7.4.1	Typografie	40
7.4.2	Interaktivní prvky.....	41
8	TIŠTĚNÝ PRŮVODCE.....	42
8.1	LAYOUT	42
8.1.1	Zasazení ilustrací.....	43
8.2	PROSTOR	46
9	NÁVRH APLIKACE	47
9.1	VIZUÁLNÍ MYŠLENÍ	47
9.2	STRUKTURA	47
9.3	DRÁTĚNÝ MODEL	47
9.4	OBSAH.....	50
10	ZÁVĚR.....	52
	SEZNAM POUŽITÝCH CITACÍ.....	53
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	54
	SEZNAM OBRÁZKŮ	56
	SEZNAM PŘÍLOH.....	58

ÚVOD

Když jsem asi před rokem začínala přemýšlet o tom, čemu bych se chtěla věnovat ve své bakalářské práci, věděla jsem, že to musí být něco zajímavého a nového. Něco, co mě baví a mám k tomu vztah. Zároveň jsem chtěla využít své dosavadní zkušenosti a nabyté vědomosti z oblasti Vizualní komunikace. Ve své práci vycházím z inspirace, která mě ovlivňovala od raného dětství – upřímný vztah k přírodě, k ilustracím, k nadpřirozeným bytostem a postupem času i ke kresbě a novým moderním technologiím. To mě přivedlo k myšlence vytvořit interaktivního turistického průvodce, kombinujícího mojí inspiraci, zkušenosti a vědomosti.

Tím nejdůležitějším námětem jsou mé vlastní ilustrace z lesního prostředí, které mě nepřestává fascinovat. Díky moderním technologiím můžu vytvořit různé kombinace analogových, digitálních, vektorových a rastrových ilustrací. Možnosti ilustračních stylů jsou téměř nevyčerpatelné. Zasazení ilustrací do příběhu a vložení interaktivních prvků má pak rozhodující vliv na pozornost a účast čtenáře, tedy dětí.

Teoretická část představuje výchozí teoretické poznatky úzce související s částí praktickou. V první části zkoumám turistického průvodce, současnou situaci a obsažené informace. V rámci tištěného turistického průvodce také estetizaci a grafický design. Dále se zajímám o vizualizaci dat a multimédia. Zvláštní pozornost pak věnuji ilustraci, stručné historii a moderním trendům.

V praktické části nejprve objasňuji návrh zadání, vliv prostředí a cíle. Dále popisuji jednotlivé části tvůrčího procesu, vznik ilustrací, návrh layoutu tištěného interaktivního turistického průvodce a návrh interaktivní aplikace. Na závěr pak celkový výsledek zhodnocuji.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ÚVAHA NAD PROPOJENÍM RŮZNÝCH OBLASTÍ

„V době vysoké specializace jednotlivých vědních oborů, specializace a diferenciaci, už někdy hrozí nebezpečí, že si navzájem přestaneme rozumět.“ [1]

Je přirozenou lidskou vlastností vytvářet si kategorie a „škatulkovat“ vše, co máme kolem sebe. To přináší určitý pořádek. Často se ale setkávám s takovou diferenciací a specializací, že se až ztrácí nadhled a souvislosti.

Příkladem je tištěný turistický průvodce. Knihkupectví, internetové obchody a informační centra jich nabízejí celou řadu. Nabídka je obrovská. Turistické průvodce poskytují informace od návštěvy muzeí či galerií, přes prohlídku města, mikroregionu až po obsáhlé publikace zahrnující informace o celé zemi včetně základních konverzací v cizí zemi. Je však turistická příručka natolik specializovaným odvětvím, že zde není prostor pro umělecké vyjádření?

Turistické průvodce spojuje cílová skupina – všechny jsou cíleny na dospělého člověka se zájmem o turismus, respektive s touhou jak strávit svůj volný čas. V současné době není k dostání žádný turistický průvodce určený do rukou dítěte nebo pro různě znevýhodněné občany například fyzicky hendikepované. Takové informace jsou maximálně napsány v průvodci jako doplňkové. Také grafická úprava je vesměs podobná, lépe či hůře zpracovává informace, obrázky nebo mapy s větším důrazem na funkci grafického designu než na design samotný.

Tyto skutečnosti nabízejí řadu otázek: Může se stát turistická příručka uměleckým dílem? Může svou grafickou stránkou zaujmout i člověka bez zájmu o turistiku? Lze spojit vlastnosti klasické knihy a turistického příručky? Jak moc je designér omezen při zpracování turistického průvodce?

Na tyto problémy se snažím ve své bakalářské práci reagovat a nabídnout zajímavé řešení. Umělecky zpracovanou příručku, která zaujme svým nevšedním ztvárněním dětí. Příručka by je měla motivovat a komunikovat s nimi jak obsahem, tak výtvarným stylem.

2 TURISTICKÝ PRŮVODCE

2.1 Turistika dnes

Tak jak stoupá životní úroveň, tak stoupá i zájem o to někam vycestovat. Nabídka turistických kanceláří převyšuje poptávku a nabízí nepřeborné množství zájezdů a pohodlných dovolených.

„Organizovaná turistika a cestovní ruch jsou v moderních společnostech masové jevy. Polský sociolog Zygmunt Bauman považuje turistu (vedle zevlouna, tuláka a hráče) za jeden z typicky postmoderních osobnostních vzorců. Je charakterizován tím, že cestovat nemusí, má dost peněz, takže vyžaduje bezpečí a pohodlí života, navštívené společnosti se neúčastní a navštívená místa pouze pozoruje, neboť na nich sbírá dojmy – jedinou kořist, kterou si z cesty přiveze domů.“ [2]

2.1.1 Pojem turistika

„Turistika je činnost spočívající v cestování, aktivním pobytu v přírodě a poznávání přírodních a společenských poměrů určité oblasti. To podporuje fyzickou zdatnost a duševní zdraví, není však zaměřena na výkon. Rozlišujeme tedy pěší, cykloturistiku, vodní, hipoturistiku (na koních), lyžařskou apod.“ [3]

2.2 Turistický průvodce

Turistický průvodce poskytuje především pomoc, informace a kulturní, historické i současné interpretace dědictví. Objasňuje význam náboženských a historických památek, muzeí a jiných významných míst. Jezdí s lidmi na organizované zájezdy. Turistický průvodce je osoba, která vede návštěvníky na cestě za poznáním, a je kvalifikovaný a vzdělaný.

2.2.1 Tištěný turistický průvodce

S rozvojem turistického ruchu a nespočtu možností, jak a čím vycestovat téměř kamkoliv, přišla i nabídka tištěných turistických průvodců. Turistická a informační centra jich mají celou řadu. Od malých letáků pro pěší regionální turistiku, přes obsáhlejší cykloprůvodce až obsáhlé, informacemi nabyté knihy. Tištěný turistický průvodce zastává funkci skutečné osoby a proto obsah, který nese, musí být co nejlépe a nejjasněji zpracován. Měl by

v každém případě lehce a jasně odpovědět na eventuální otázky a nenechat svého držitele v nepříjemné situaci.

Hlavními výhodami tištěného turistického průvodce jsou:

- nízká cena
- znovu-použitelnost
- atraktivita sám něco prozkoumat
- lehce přenosný v zavazadle
- ilustrační fotografie
- mapy s vysvětlivkami

2.2.2 Zpracování informačního minima

Údaje uváděné v různých příručkách a průvodcích mohou být:

- *konstantní* (rozloha státu, nejvyšší hora)
- *variabilní* (počet obyvatel, jméno nejvyššího představitele státu)
- *sporné* (nejkrásnější město světa, nejkrásnější údolí v Alpách)
- *fiktivní* (Lochneská obluda, Trolové) [4]

Nejzákladnější informace, obsažené v každém turistickém průvodci jsou:

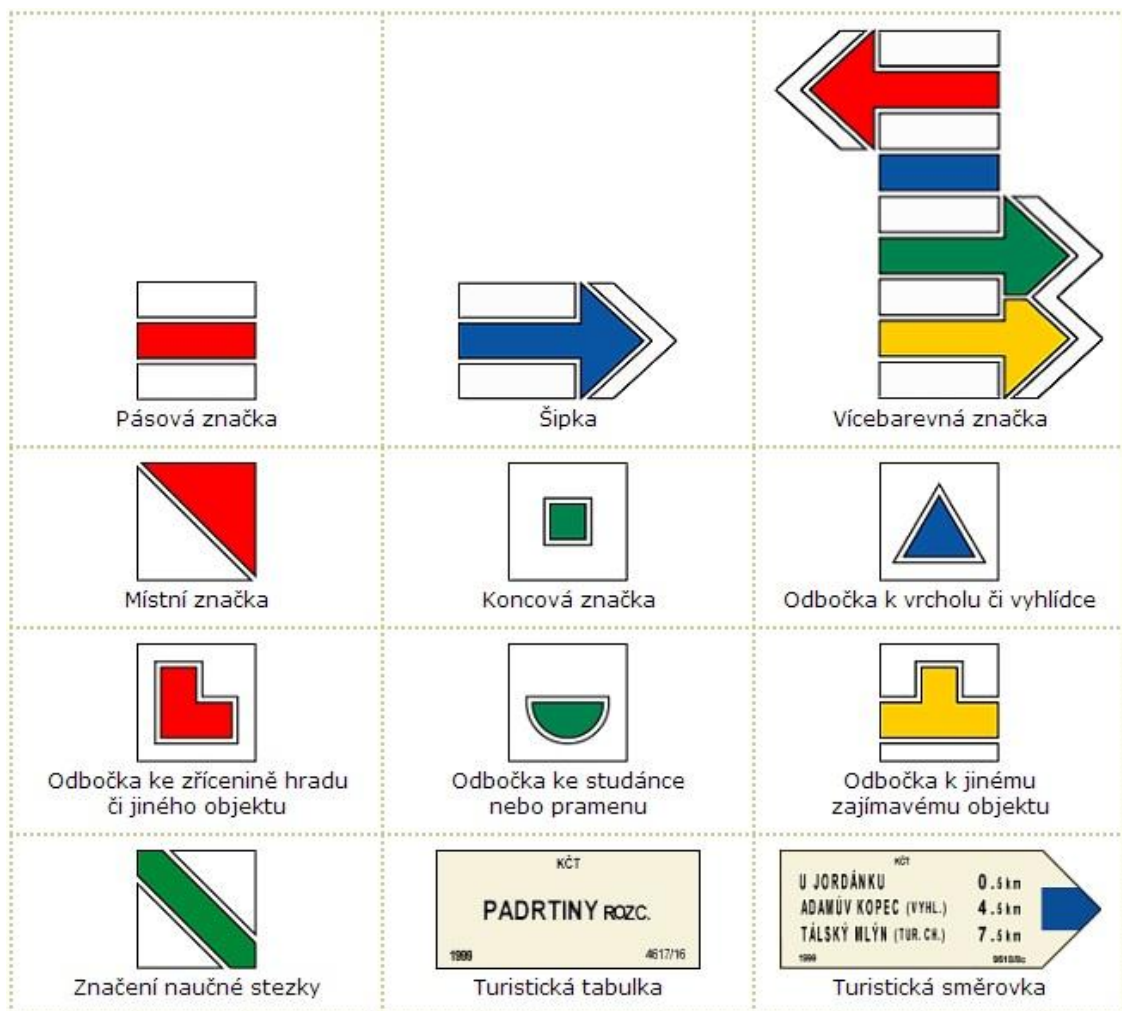
- Používání (kde a co najdeme, vysvětlivky, orientace)
- Náročnost
- Časový rozvrh
- Výchozí bod (příjezdové místo, start a cíl trasy)
- Možnost občerstvení (případně ubytování, kempy atd.)
- Mapy a fotografie
- Důležitá telefonní čísla

2.3 Klub českých turistů

Klub českých turistů je organizace, sdružující přátele turistiky a je známá unikátním značením cest a jejich údržbou. Organizace vznikla již roku 1888 a stala se největší turistickou organizací Rakouska – Uherska. Bohužel se v dalším století potýkala s mnohými problémy

a mimo jiné byla zakázána komunistickým režimem až do roku 1989. Od té doby se těší velké oblibě veřejnosti, opětovně se stará o rozhledny, chaty a boudy, renovuje je a buduje a pořádá různé turistické akce a pochody: např. Pochod Praha – Prčice. Dnes má kolem čtyřiceti tisíc členů, také vydává časopis Turista a především podrobné číslované turistické mapy různých krajů celé České republiky v měřítku 1 : 50 000.

„Vytvořená síť pěších značených tras je přitom svoji hustotou, kvalitou a také tím, že pokrývá beze zbytku celé území republiky, hodnocena jako nejlepší v Evropě.“[5]



Obr. č. 1. Klub českých turistů

3 GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ

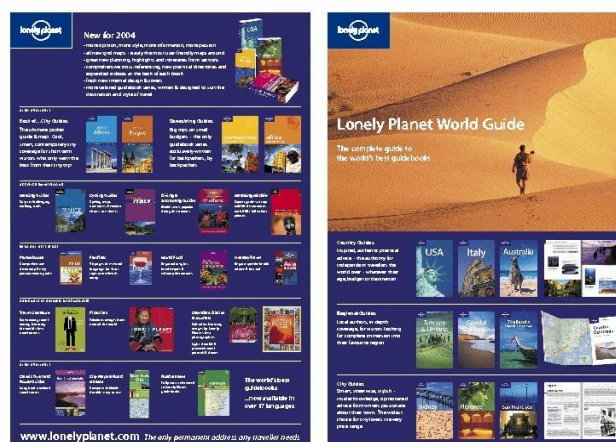
3.1 Estetizace

Turistický průvodce je publikace naplněná spoustou užitečných informací. Ty jsou však takřka nepoužitelné pokud nejsou správně graficky a esteticky zpracované. Grafická úprava, sazba, přehlednost, práce s obrázky a vysvětlivky, to jsou jedny ze základních prvků, bez kterých by byly tyto publikace nepoužitelné.

Nejlépe vytvořená publikace je kompromisem mezi přehledností, čitelností či velikostí obrázků a mapek a mezi celkovou velikostí a počtem stránek takového průvodce. Každá knížka „do kapsy“ je lepší a hlavně pohodlnější než 500 stránková kniha. Není zde tedy tolik prostoru na design aktivních a neaktivních ploch, hraním si s prázdným prostorem či nevšední sazbou. Tato potřeba nahustit co nejvíce informací na co nejméně stránek pak v jistém slova smyslu omezuje designéra v tom se uvolnit a experimentovat. Výsledkem jsou potom neestetické, nudné příručky, které jen splývají s ostatními letáky ve stojanu v informačních centrech.

Na druhou stranu je to výzva. Esteticky a designově působivé nemusí být jen knihy zabývající se designem a všemi jeho odvětvími. Dát informacím ten správný půvab pak dělá z celé publikace skoro umělecké dílo. Funkčnost a estetika by měly v každém případě tvořit nedílnou součást daného díla. Vždyť i Ladislav Sutnar navrhoval v USA sazbu telefonního seznamu.

Jednou z nejlepších ukázek dnešního zpracování turistických příruček a průvodců jsou publikace od Lonely Planet. Jde většinou o obsáhlejší knihy, pojednávající detailně o nějaké zemi. Nalezneme tam informace jako například: kdy vyrazit, na co si dát pozor, nejzajímavější místa, trasy, ubytování, restaurace, aktivity, události a občas i malý slovník či základní konverzaci v dané zemi.



Obr. č. 2. Lonely Planet

3.2 Grafický design

Turistická příručka je jakási levnější varianta živé osoby tedy vlastního průvodce. Poptávka je po levné publikaci, která splňuje svým obsahem nejdůležitější potřeby na cestách. Nároky na levné zpracování a tisk pak dělají z turistických průvodců jen běžné brožury, příručky a knihy bez příjemnějšího estetického významu. Jedny z těch lepších příruček mají dobře vyřešenou sazbu a oslňují krásnými fotografiemi. Proč by se ale nemohla stát taková obyčejná příručka pěkným designovým dílem?

Design může vyjadřovat různé příběhy, dát význam celému dílu a vizuálně komunikovat. Správný výběr fontu, čitelnost, rozmístění objektů a především layout jsou hlavními stavebními prvky každého tištěného díla. Pěkná grafická úprava může i z obyčejné turistické příručky udělat zajímavou tvorbu.

„Dobrý design pro mě znamená co nejméně designu.

Jednoduché je lepší než komplikované.

Tiché je lepší než hlasité.

Nevtíravé je lepší než vzrušující.

Malé je lepší než velké.

Lehké je lepší než těžké.

Čisté je lepší než barevné.

Harmonie je lepší než odlišnost.

Dobře vyvážený je lepší než přepjatý.

Pokračování je lepší než změna.

Vzácné je lepší než hojné.

Neutrální je lepší než útočné.

Samozřejmé je lepší než to, co je zapotřebí hledat.

Málo prvků je lepší než mnoho.

System je lepší než jednotlivé prvky.“

Dietr Rams je německý designér. Jeho zásady představují klíč k dobrému designu.[6]

3.2.1 Objekty na stránce

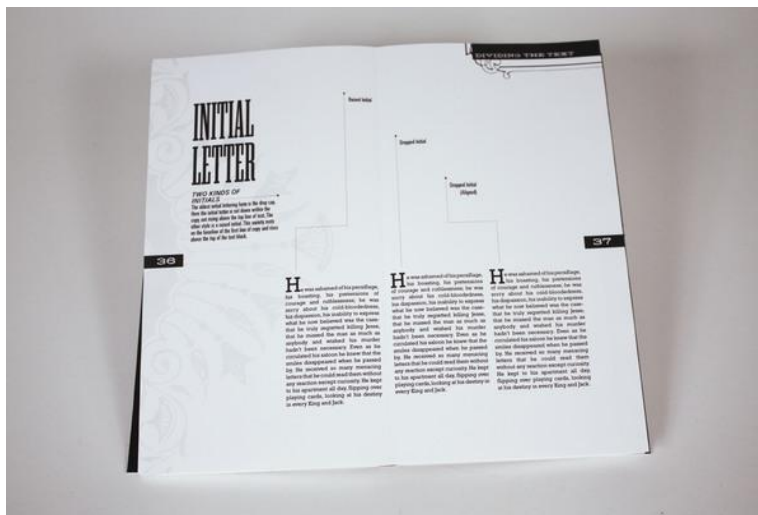
Způsob umístění objektu na stránce má obrovský vliv na to, jak jej čtenář přijímá, jak si jej vysvětluje a jakou zprávu čtenáři objekt sděluje. Vytvoření mřížky může být vodítkem při

umístění prvků na stránce. Jediným zřetelem není jen smysl pro řád. Umístění objektů pomáhá designu vyjádřit příběh a vychází z poznatků, jakým způsobem čteme stránku. Obsah designu lze vytvářet a pozměňovat řadou strategií a zásahů do uspořádání, například způsobem využití prázdného místa, vyvážeností a relativním významem přiznaným ostatním objektům, juxtapozicí, kontrastem objektů a podobně.

„Lidé se podvědomě snaží získat informace o obrázku nebo designu tak, že si ho očekávaným způsobem prohlédnou, aby získali základní představu, čeho se týká. Designéři mohou tento proces využít a tak pomoci čtenáře nasměrovat dokonce i ve složitých návrzích obsahujících mnoho prvků.“ [6]

3.2.2 Prázdný prostor

Prázdné místo je prostor k dýchání, které nezatěžuje grafické prvky a naopak jim dodává větší prostor a váhu vyjádření, typografickou čistotu a čtivost. Nemusí to být přímo bílé místo, jde o prostor bez textu a jakéhokoliv grafického prvku. Celý koncept pak vypadá vzdušněji a lehce na rozdíl od novin, kde je důraz na cenu tisku a prázdné místa jsou většinou vyplněny reklamou. Podle designéra Jana Tschicholda je prázdné místo „plícemi dobřého designu.“



Obr. č. 3. Prázdný prostor

3.2.3 Juxtapozice

V grafickém designu umístěním dvou prvků vedle sebe vzniká vztah a dochází tak ke kreativnímu propojování. Tímto způsobem lze dát do vztahu dva různorodé obrázky s různými

vlastnostmi. Je to nejjednodušší vylíčení vztahu mezi dvěma prvky. Na jednu stranu musí být dostatečně rozdílné (např. svými vlastnostmi) a zároveň podobné (např. barvou nebo některými prvky).



Obr. č. 4. Juxtapozice

3.2.4 Zarovnání

Zarovnání grafických prvků, obrázků nebo písma do textových bloků dává celému layoutu řád a smysl. Zarovnání textu může být protiváhou působivých obrázků a pomáhá vytvořit jednotný styl. Nejlépe se čte text zarovnaný na levý praporek kvůli způsobu psaní. Bez jasného řádu by bylo čtení a získávání informací obtížné.

3.2.5 Hierarchie

Hierarchie je způsob jak vyjádřit důležitost použitých prvků a lépe a rychleji informovat čtenáře. Různá velikost písma, váha a barva vytváří typografickou hierarchii. Poloha textu v layoutu vytváří také určitou hierarchii, a to především v kombinaci s prázdným místem.

3.2.6 Vrstvy

Hierarchie, velikost grafických prvků, průhlednost, překrývající se obrázky a hloubka ostrosti – to jsou vrstvy, které dávají plochému papíru možnosti hloubky a vytvářejí na něm iluzi prostoru.

3.2.7 Barva

Nejen barva obrázků, ale vlastnosti všech grafických prvků ovlivňují celkové zbarvení výsledné publikace. Důležitý je výběr správného písma, jeho velikost, šířka duktů, řádkový proklad a umístění. Všechny tyto prvky spolu vzájemně komunikují a vytváří celkový barevný dojem.

3.2.8 Rytmus

Pohyb a rytmus je důležitý pro udržení pozornosti čtenáře. Pokud je publikace moc statická a jednotvárná, je těžké udržet pozornost. Vytvoření pauzy nebo přerušení dává prostor ke vstřebání informací a chuť předvídat, co bude dál. Navrhnutím odlišného layoutu nebo designérské metodiky můžeme jednoduše a dynamicky podpořit příběh a jeho obsah.



Obr. č. 5. Hierarchie a vrstvy

4 VIZUALIZACE DAT A MULTIMÉDIA

Jen pár dekád nás dělí od vzniku první internetové sítě Arpanet, která od roku 1969 umožnila rychlou výměnu dat a komunikaci. Internet je dnes naprosto přirozenou součástí každého movitějšího jedince a díky jednoduchému a levnému přístupu k odebírání a přidávání informací se stala džunglí dat, které je občas těžké najít a hlavně pochopit.

Množství dat, kterými jsme každý den zahlceni, nabízí otázku – jakým způsobem zpracovat velké množství dat a jak je vhodně prezentovat? Neboli vyhnout se syndromu dnešní doby tvořit z nich jen zbytečné shromaždiště dat na „pozdější použití.“

Třídít data v tabulce v Excelu není žádný problém. Pokud je ale řádků více, stávají se stěží rozpoznatelné. Dokázat něco přečíst ještě neznamena tomu také porozumět. Jak tedy odhalit utajené souvislosti? Jak lépe pochopit a porozumět novým informacím?

Proto je řešením vytvoření náročnější grafické vizualizace. Lidé pak dokážou data rychleji analyzovat, pochopit a najít v nich skryté souvislosti. Vnímáním tvarů nebo barev vytěžíme mnohem víc informací než při čtení textu či bloudění v tabulkách. Případná interaktivní grafika ještě umocní nové souvislosti.

4.1 Vliv technologií

Vizualizace dat kombinuje silné stránky výpočetní síly počítačů a lidskou intuici pro vytyčení míst se zajímavými detaily. To vede k rychlé orientaci uživatele, který lehce odhalí účel obsahu a co se v datech skrývá, aniž by si byl předem jistý, co vlastně hledá.

Pomocí moderní technologie můžeme vytvořit příjemné prostředí, které bude podávat zajímavý obsah a především udržovat svého uživatele plně soustředěného. To je důležitý aspekt, protože každý člověk se dokáže soustředit kolem 10 minut. Pak potřebuje přestávku nebo nějakou zajímavost a změnu. Toho můžeme dosáhnout pomocí interaktivních prvků a multimédií (zvuk, video, atd.).

4.1.1 Digitální generace

Rychlý vývoj technologií, přijatelná cena a dobrá dostupnost vytváří prostředí, kterému se nová generace mladých lidí a dětí skvěle přizpůsobuje, na rozdíl od svých rodičů, kteří ve stejném věku takové možnosti neměli.

Mladá digitální generace má přístup k moderním technologiím od útlého věku a to jí dává obrovskou výhodu, ovládání a používání v každodenním životě. To se stává jakousi přirozeností. To ale neplatí pro starší generace, které se s moderními technologiemi, internetem a multimédií setkaly až v pozdějším věku a všemu se musejí naučit poněkud méně přirozenou cestou, než kdyby se do takového světa narodili.

To občas dává do sporu dva světy, kdy rodiče nechápu své ratolesti vysedávající každý den za počítačem a děti zase nechápu své rodiče, které hraní počítačových her a surfování na internetu až tolik nezajímá a raději by je samotné vyhnali ven.

Moderní technologie však dává možnost kombinace zájmů rodičů i dětí. Příkladem jsou například hry s pohybovým ovládáním jako je například Xbox, Wii a Playstation 3. Konkrétně jde o systém s bezovladačovým snímáním hráčova těla.

Využití potenciálu iPadů, tabletů a mobilních zařízení nám dává možnost spojit virtuální svět se světem skutečným, vytvořit nové interaktivní aplikace a přenést se přes hranice multimediálního prostředí.

4.2 Multimédia

Převod informací do digitální podoby a kombinace textových, obrazových, zvukových a filmových dat, to vše by se dalo shrnout do jednoho pojmu: Multimédia. Spojení těchto zdánlivě odlišných oblastí (text, obraz, zvuk, video) představuje velmi silný nástroj pro upoutání pozornosti nebo soustředěnost a mění tradiční metody na zajímavé projekty. Samotný verbální projev vyžaduje od svého posluchače spoustu energie a soustředěnosti. Běžná prezentace obsahující zajímavé obrázky nebo videa dokáže udržet svého posluchače v pozornosti jen pár desítek minut. Pokud se však posluchač stane součástí prezentace, interaktivně se zapojí do akce a všechny jeho smysly zůstanou aktivní, odnese si z dané přednášky zajímavý zážitek a vlastní zkušenost. Například zjišťování informací se tak stává přirozeným zážitkem a multimédia ruší zažité standardy „šprtání se nazpaměť.“

4.2.1 Multimédia a turismus

Multimediální aplikace se čím dál tím častěji využívá hlavně v turismu, nahrazuje lidského průvodce a virtuálně provádí návštěvníky světovými metropolemi. Do svého chytrého tele-

fonu si můžeme stáhnout průvodce metrem, jízdní řády, zajímavosti a památky, nechat si ukázat cestu do restaurace a následně sdílet se svými přáteli na facebooku.

Virtuální průvodce se zdá být nejlepším tahákem všech regionů. Skutečnost je ale taková, že ve většině infocentrech v České republice si můžete koupit průvodce jen tištěného a nabídka aplikací ke stáhnutí se blíží nule. Je však jen otázkou času, kdy multimédia proniknou do všech oblastí.



Obr. č. 6. Mobilní aplikace

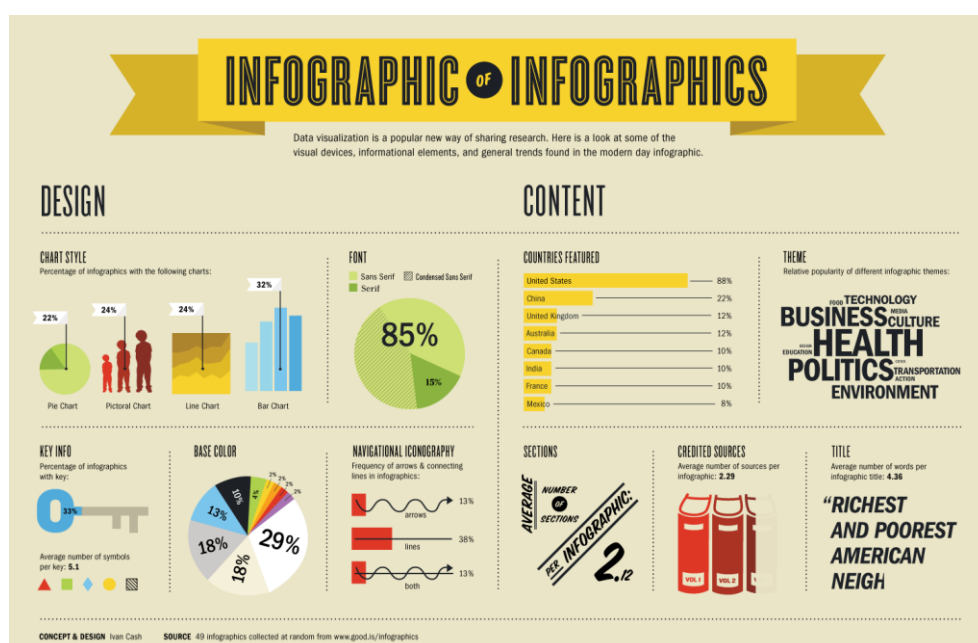
4.3 Interakce

Pojmem Interakce představuje oboustrannou aktivitu, jednání a vzájemné působení. Můžeme tedy nějakou vlastní akci ovlivňovat někoho nebo něco jiného k další akci, vyvolat oboustrannou komunikaci nebo oboustranné působení.

Moderní technologie přináší interaktivní aplikace, které jsou zábavné a vytvářejí dojem hry. To je ve všech ohledech pro uživatele zajímavé a určitě příjemnější než jednostranné působení.

4.3.1 Informační grafika

Pod pojmem infografika si můžeme představit grafické ztvárnění informací, vizuální interpretaci dat a znalostí. Informacím tak dává jistou dynamiku, rychlost a přehlednost. Zdlouhavě a složitě popisovaná informace se dá lépe a srozumitelněji vysvětlit pomocí znaku a symbolu (viz.: symboly v každodenním životě). Informační grafika má uplatnění především v mapách, žurnalistice (předpověď počasí), internetu, grafickém uživatelském rozhraní nebo v zobrazování statistických informací (grafů). Hlavním účelem infografiky je vizuálně komunikovat a vnést do zdlouhavého popisování informací jednoduchost, přehlednost a srozumitelnost.



Obr. č. 7. Infografika

4.4 Znaky a Symboly

4.4.1 Definice a analýza

Znalost symbolů nás obohacuje a usnadňuje nám komunikaci s ostatními lidmi. Rozpoznáním a znalostí symbolů můžeme lehce interpretovat jejich myšlenku.

„Jakmile se na předměty začneme dívat jako na symboly představující složitější koncepty či skutečnosti, rozvineme vědomí o nejednoznačnosti naší existence a uvědomíme si různé významy a podoby světa okolo nás.“ [7]

Znak má jednoduchou funkci — může být součástí obrazového nebo písemného sdělení, vyjadřovat obrazem upozornění na stav silnice před námi, či výrazně poutat na výrobek nějaké obchodní společnosti. Znaky nám podávají jednoduchou zprávu s okamžitou platností.

„Symbol na druhou stranu představuje vizuální podobu nebo vyjádření myšlenky, odkazuje tedy na složitější koncepty univerzální hodnoty a síly. Když se na lidskou existenci podíváme očima symbolů, je to obohacující pohled, který přináší nové významy.“ [7]

Tak jak se lidská populace vyvíjí, vznikají i nové symboly. Například klasické pohádky jsou ve velké míře plné různých symbolik. Podle některých průzkumů interpretují proces dospívání a boj s překážkami a dospělostí. Temný stín se často stává symbolem vnitřní nejistoty. Některé symboly, jako například drak, změnili v průběhu svého putování světem svůj význam. V českých pohádkách má většinou negativní význam a představuje špatné lidské vlastnosti. V Číně však drak symbolizuje nádheru a sílu císaře.

Významem symbolů se v moderní době zabývá také psychoanalýza. Náš subjektivní pohled na různé názory, myšlenky a předměty bývá často příčinnou nedorozumění. Je to jakási potřeba naší psýchy vidět v určitých názorech a věcech vlastní symboliku. (Psychoanalýza se rovněž zabývá symbolickým významem snů.)

4.4.2 Symboly v každodenním životě

Jazyk znaků a symbolů je nesmírně bohatý a lze ho využít v mnoha odvětvích. Ulehčuje a obohacuje náš život, vnáší do něj řád a pomáhá nám komunikovat bez jazykové bariéry s ostatními lidmi.

Každý den jsme obklopaní různými znaky a symboly. Mnoho z nich často ignorujeme a nepřisuzujeme jim žádný význam. Jiné symboly v nás bez povšimnutí vyvolávají různé emoce. Podvědomě přisuzujeme různým věcem různý význam. Většina populace je ve velké míře ovlivněna médii, tedy informacemi, které vidíme v televizi nebo na internetu. V reklamách vidíme symboly krásy a dokonalého životního stylu.

„Jiné symboly jsou vlastní moderní době. K nim patří hrdinové typu různých hvězd, jež obdivujeme pro jejich vzhled, či pro to, že jsou všeobecně oblíbeni, nebo také proto, že jejich luxusní životní styl představuje pro mnoho lidí ideál, po němž touží.“ [7]

V moderní době jsou především klasické, tisíce let staré symboly, zatlačeny do pozadí na úkor obrovskému množství obchodních značek a logotypů. Loga firem jako je McDonalds,

Coca Cola, Apple Inc. a jiné, jsou tak známé, že každé malé dítě skoro ze všech koutů světa dokáže vysvětlit jejich význam. Naopak pravý význam symbolu rovnostranného trojúhelníku musíme často dohledávat, ačkoli jde o tisíce let starý symbol ženy a jen hrstka lidí to má v podvědomí.

„Původ značek a firemních log je velmi starý. Již starověcí Egypťané, Řekové či Číňané razili na keramiku a cihly značky výrobců a cechy středověké Evropy tuto praxi jen převzaly a rozšířily. V 19. Století se na obchodní značky začalo pohlížet nejen jako na značky původu, ale také jako na typický podpis a odznak výrobce. Odtud se vyvinulo moderní pojetí, podle něž jsou loga tváří produktu a jeho významu pro zákazníky. Proto jsou dnešní loga promyšlená – představují nejvýznamnější vizuální prvek firmy“ [7]

Logo je tedy trendy a jak je vidět u velkých společností, má svůj smysl. Lehká zapamatovatelnost a spojitost mezi firmou a podvědomím zákazníka, jsou hlavními klady těchto značek. Bohužel žijeme v době, kdy má svoje logo skoro cokoliv, na co si vzpomenete. Nejen firmy a organizace, ale i státy, kraje, města, ministerstva, lidé, zpěvačky, herci a jiní mají vlastní značku. Kam tento trend bude směřovat v příštích letech? Nejsme už teď přesytení množstvím log a logotypů tak, že už se ztrácí jejich význam?

4.4.3 Znaky a internet

Dnešní svět se díky rychlé a masové komunikaci stal mnohem přístupnější a propojuje obrovskou rychlostí lidi z celého světa. To dává možnost vzniku novým symbolickým systémům.

„Tvary mají velký význam, jelikož se z nich skládají veškerá vizuální sdělení. Od nejstarších dob slouží jako symbolické sdělovací prostředky pro koncepty, které nebylo možné sdělit jinak; zejména v dobách a kulturách, jež neznaly písmo.“[7]

Znaky tedy ulehčují a především urychlují komunikaci ve všech směrech a nezatěžují nás zdoluhavým čtením textů, je to jakýsi trend komunikovat stručně a jasně, vždyť třeba výklad barev patří v dnešní době do všeobecně známých znalostí stejně jako znalost mezinárodních systémů měn nebo meteorologických znaků.

Ovšem i různé tvary a zaběhnuté systémy multimediálních znaků tvoří dnešní svět. Na webových stránkách platí množství nepsaných pravidel, které ulehčují uživateli prozkoumat co nejjednodušeji jejich obsah. Například pravidla o podtrhávání, zbarvení, umístění ikon a tak dále.

5 ILUSTRACE

Ilustrace je důležitou vizuální složkou knihy či jakékoliv tištěné publikace. Doprovází text a pomáhá vytvořit celkový dojem, podporuje emoce odehrávající se v příběhu a jednoduše vypovídá o obsahu knihy. Ilustrace dokresluje a zvýrazňuje dějovou osu, napomáhá představitosti a estetickému cítění, dává postavám tváře a podtrhuje jejich popis. Především vytváří celkový vizuální styl publikace, dává jí jedinečnou podobu a také napomáhá její propagaci – udržuje si své potencionální čtenáře a kupce.

Ilustrace může být i vědecká, má výukovou úlohu a ilustračně popisuje odborný text. Já se však dále budu zabývat dětskou ilustrací – ta má v České republice dlouhou, mezinárodně uznávanou tradici představovanou autory jako je především Jiří Trnka, Zdeněk Miler, Květa Pacovská, Petr Sís a další.

5.1 Stručná historie a vývoj ilustrace

Ilustrace doprovází text a vyobrazuje jeho obsah, proto se její historie váže s historií knihtisku a všech psaných a tištěných materiálů sahajících až do dob starého Egypta, tam se objevily první ilustrace v Knize mrtvých. Ve starověku se ilustrovaly knihy astronomie či matematiky nebo zvířecí bajky.

Rozmach křesťanství a budování klášterů přináší ve středověku prostor pro ilustraci ručně psaných knih, především Bible, zpěvů, evangeliářů a všech církevních spisů. Vznikají zde celostránkové iluminace s důrazem na ornament a dekorativnost. Velmi časté jsou také bohatě zdobené iniciály a pozlacování. Karolínská renesance v 8. století přináší portréty evangelistů, bohatší a detailnější vyobrazení iniciál a celostránkové iluminace historického významu, které čerpají inspiraci z antických a byzantských rukopisů.

V 10. století se s rozšiřováním klášterů a psá-



Obr. č. 8. Drolerie

ní rukopisů dále rozvíjí ilustrace, zobrazují se kapitoly ze života Krista a obrázky z Nového Zákona (např. Kodex Egberti). Ve stejném období vznikají kresby postav pouze v barevných obrysech a to ve známé Anglo-saské škole. Další rozmach produkce rozsáhlých ilustrovaných biblí přetrval až do 12. století a začátku gotiky. Častým prvkem je droalerie, ozdobná iniciála tvořená větvičkami vína, propletenými se zvířaty nebo lidmi. Vyobrazené postavy mají stylizovanou drapérii, perokresba je na pozlaceném pozadí.

V gotice se psaní rukopisů postupně přemísťuje do měst, centrem je hlavně Paříž. Knihy se zmenšují a vzniká obrázková bible – Biblia Picta, kde text jen doplňuje celostránkové ilustrace doplněné krajinou či architekturou.

Ve 14. století je větší důraz na realistické vyobrazení. V Čechách vznikají nejznámější bible: Velislavova bible, Kodex Vyšebrodský a Bible Václava IV. nebo Pasionál abatyše Kunhuty. Mistrovským dílem je modlitební kniha holandských mistrů, bratrů z Limburku – Přebohaté hodinky vévody z Berry.

Velký přelom nastává s objevením knihtisku roku 1440 knihařem Johannem Guttenbergem. Vynález umožnil pomocí pohyblivých liter masovou produkci knih a především jejich výrazné zlevnění. To je spjato s rozšířením ilustrace a novými technikami. Za zmínku stojí např. Kniha zjevení s dřevořezy od grafika Alberta Dürera.

V renesanci vynikají vědecké ilustrace od Leonadra Da Vinciho a v 17. století rytiny a lepty od českého rodáka Václava Hollara.

V 18. století v Českých zemích působí významní ilustrátoři Jan Berka a Jan Jiří Balzer, který pochází z uznávané rodiny rytců.

Roku 1796 byla vynalezena technika litografie, která dává možnost tisku desítkám kopií stejně jako hlubotiskové a ofsetové techniky.

5.2 Úvod do moderní ilustrace

Nová média, široký repertoár technik a bohatá škála vyjadřovacích možností otvírají současným ilustrátorům dveře do světa fantasmie a realizace. Ačkoli zřejmě zájem o kulturu ve společnosti celkem vzato upadá, o umění ilustrace je stále zájem. Nejen knížky pro děti, ale i počítačové hry, animace, móda, reklama, média či internet jsou prostředím pro vyjádření konceptu v nejrůznějších provedeních a kontextech s příběhem a myšlenkou.

„Nová generace ilustrátorů působí na globální úrovni a přitom nás poučuje, informuje, baví, interpretuje, provokuje, vzdělává a fascinuje“ [8]

Dá se říci, že moderní ilustrace nemá vytyčené hranice a více než na kopírování nějakého trendu se soustředí na individuální a originální ztvárnění, kde si současní ilustrátoři mohou hrát se slovíčky a s obrazovými asociacemi, vnášet do díla současné otázky a problémy, úzkost či umělou přelazenost, ironii a emoce, dokonce přimět svého čtenáře ke smíchu.

V každém případě se jedná o vizuální koncept asociující s pracovním zadáním a textem. Občas se naskytne otázky estetického hlediska. Jakou má projekt hodnotu a vliv na spotřebitele? Jak moc musí designér ustoupit ze svých ideálů? Nepoškodí daná publikace nějakou skupinu nebo menšinu lidí? Proto je důležité zvážit, za jakým účelem a v čím zájmu mají dané publikace vůbec vzniknout.

Moderní technologie pomáhají designérům v různých směrech a zrychlují jejich tvorbu. To však platí jen pro finální část realizace projektu. Důležité je nejprve vymyslet úspěšný koncept a mít spoustu nápadů. To se stává občas depresivním, v případě, že zadavatel je stále nespokojen a designér ztrácí svou inspiraci. Stinnou stránkou je pak blížící se deadline. Proto inspirace, získávání faktů a systematický průzkum jsou jedním z hlavních stavebních kamenů celého projektu a měli by zajistit pevný základ pro další část – skicování a realizaci.

Simon Pemberton o své inspiraci: „Mě odjakživa ovlivňovaly především struktury. Nejdříve jsem je jako posedlý kreslil, později jsem začal vytvářet 3D konstrukce či koláže z obrovských sbírek nalezených artefaktů a textur a nyní je skenuji, fotografuji či maluji. A v protikladu k tomu stojí má záliba v prázdném prostoru a minimalismu.“ [8]

5.3 Současné trendy ilustrace

5.3.1 Ručně kreslený styl

Nejde o nic nového, jde o něco stálého a osvědčeného. Ručně dělané tahy štětcem, perem nebo tužkou a zkoumání textury křídly, barvy či inkoustu na papírovém podkladu, vypadá jednoduše hravě a vnáší svým způsobem lidský prvek do jinak formálního designu.

5.3.2 Organické techniky

Nejde jen o to, dát ilustraci přírodní a organický charakter. Hlavní myšlenkou toho stylu je míchání různých nástrojů a technik, osvojení si moderní technologie, správně je zobrazovat na obrazovkách a nenechat se omezovat jen samotnými nástroji či samotnou technologií. Jde o kombinaci analogových, digitálních, vektorových a rastrových ilustrací. Obecně o širší rozsah ilustračních stylů.

„In the digital age, don't forget to use your digits!

Your hands are the original digital devices“ —

Lynda Barry [9]



Obr. č. 9. Kombinace technik

5.3.3 Inspirace tiskem

Nový a velmi rozšířený trend ilustrace je inspirace tiskem, jeho strukturami a širokou škálou textur, které odkazují na pre-digitální éru. Charakteristický je vysoký kontrast a napodobení otisku barevných vlysových desek starých tiskových technik.



Obr. č. 10. Inspirace tiskem

5.3.4 Pixel art

Jde o formu digitálního umění využívající software pracující s rastry, kde je grafika upravena na úrovni jednotlivých pixelů a odkazuje na začínající éru počítačů s relativně omezeným rozlišením monitoru.

5.3.5 Extra prostor

Webové rozhraní nabízí nové velké prostory pro realizaci zajímavých složitých ilustrací v hlavičce a v zápatí webové stránky, které dávají za vznik přehlídkám dovedností grafických designérů a jejich prezentací v podobě portfolia.



Obr. č. 11. Extra prostor

5.3.6 Vektorová ilustrace

Na rozdíl od Pixel artu je vektorová grafika vytvářena v programech pracujících s křivkami a vektory a tudíž nezáleží na velikosti prvku, které lze bezztrátově zvětšovat nebo zmenšovat podle potřeby. Důraz je na krásu a plynulost linie, obrysy, jednoduché barvy a plné plochy, které dohromady vytváří hlavní prvek konceptu obvykle na středu a v popředí kompozice, tedy nečiní z nich jen další překrývající se vrstvu v pozadí.

5.4 Výstavy a expozice

Zde bych chtěla uvést některé zajímavé výstavy, které lze v České Republice navštívit. Mezi takovou akcí patří **Bienále Brno**, kde jsou v Moravské galerii každé dva výstavy věnované Knize a ilustraci.

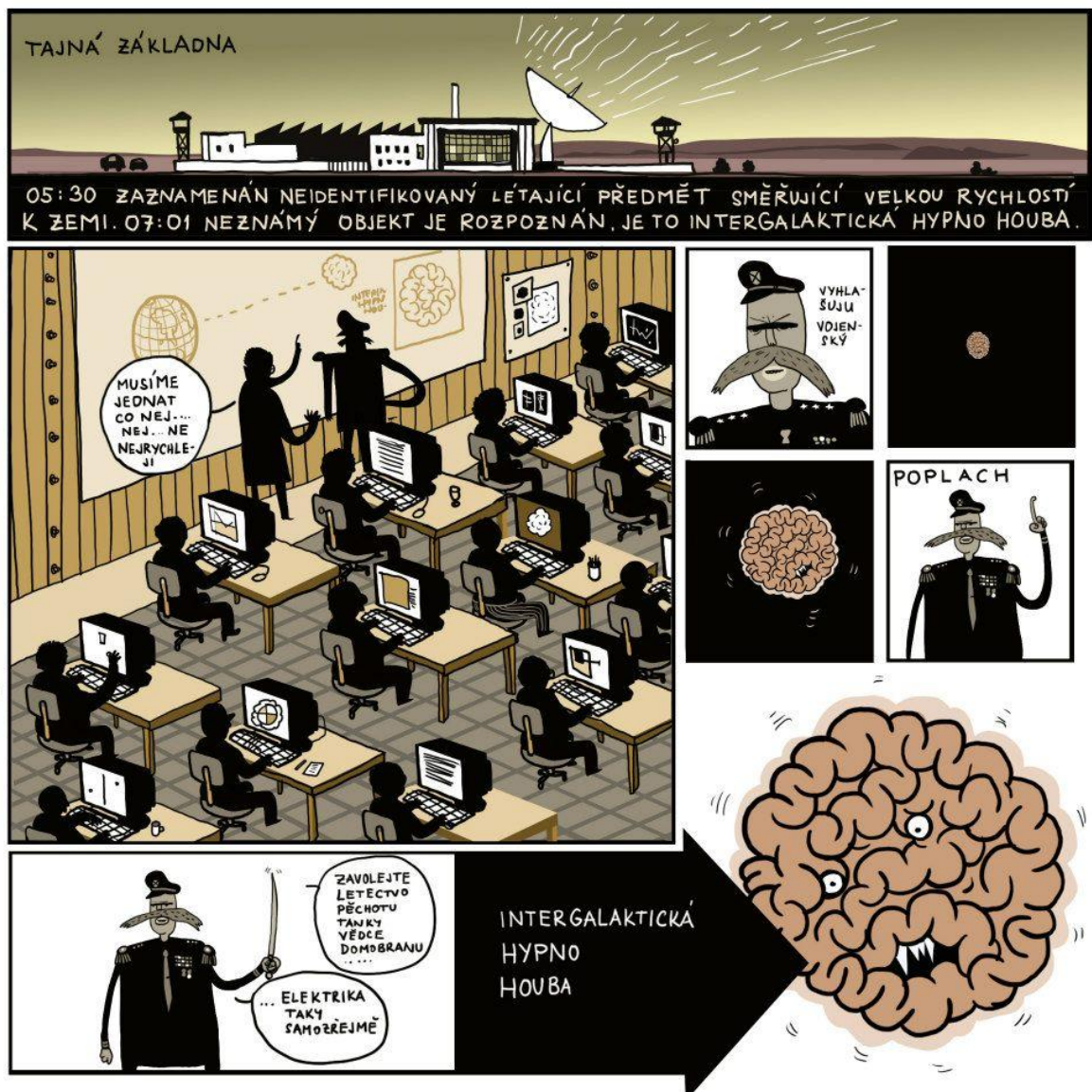
Současná ilustrace je k vidění v jihočeském městě Písku a to v rekonstruované Sladovně jako stálá expozice Radka Pilaře s názvem "**Po stopách ilustrace**", která interaktivně osvětluje vývoj ilustrace dětské knihy a představuje práce nejznámějších umělců.

Vznik a vývoj ilustrace je také k vidění ve stále expozici Uměleckoprůmyslového muzea v Praze s názvem: „**Příběhy materiálů – Tisk a obraz**“. Výstava se zabývá jak ilustrací, tak i celkovou grafickou úpravou knihy.

Putovní výstava současných českých autorů ilustrací pro děti byla zahájena na začátku tohoto roku v Muzeu hl. m. Prahy, nyní je k vidění v Karlových Varech a bude pokračovat i v dalších městech. Výstava **11 světů** představuje jedenáctku autorů s výrazovou specifikou. K vidění je zde: David Böhm, Pavel Čech, Jiří Franta, Renáta Fučíková, Vendula Chalánková, Karel Jerie, Lucie Lomová, Galina Miklínová, Petr Nikl, Petr Šmalec a Vhrsti. Mladí ilustrátoři už za sebou mají několik úspěšných realizací a svůj potenciál ukazují pomocí dalších technik a médií – volná kresba, koláže, komiks, autorská kniha, textilní výtvarnictví nebo animovaný film. Výstava je interaktivním projektem, jeho smyslem není pasivní konzumace, ale aktivní spoluúčast s různými typy her.



Obr. č. 12. David Böhm



Obr. č. 13. Jiří Franta

Za zmínku stojí také **Klub ilustrátorů dětské knihy**. Klub byl založen roku 1990 a sdružuje nejlepší české ilustrátory. Také organizuje a zaštiťuje pravidelné výstavy, pečuje o kvalitu výtvarné podoby dětských knih a ilustrací. Klub je členem (International Board on Books for Young People, UNESCO) a každý rok hodnotí výtvarnou úroveň knih pro děti v soutěži "**Zlatá stuha**".

5.5 Významní výtvarníci

V této kapitole bych chtěla zmínit dva významné umělce, kteří mě svou tvorbou inspirovali k mojí práci.

5.5.1 Jiří Trnka

Jiří Trnka se narodil 24. února 1912 v Plzni. Vyrůstal s tužkou v ruce, rád maloval a měl velkou zálibu v knihách, které nejspíše pomohly rozvinout jeho fantasi. Na reálném gymnáziu v Plzni byl podporován profesorem kreslení Josefem Skupou, který mu později pomohl na Uměleckoprůmyslovou školu v Praze (1929 – 1935). V té době už Jiří Trnka dosáhl uznání na různých mezinárodních loutkových výstavách.

Po absolvování vysoké školy spolupracoval jako výtvarník scén a kostýmů v Národním divadle, stal se členem AFITu (Ateliér filmových triků), které bylo po válce na podnět Jiřího Trnky přejmenováno na „**Bratři v Triku**“.

V roce 1947 natočil sérii krátkých filmů s názvem Špalíček. Svým talentem vdechnout neživé hmotě – loutce život a dokonale znázorňovat různé druhy charakterů, ohromil širokou veřejnost. Na jeho práci je působivé jedinečné výtvarné pojetí a to, jak Jiří Trnka dokázal vystihnout pohádkový svět inspirovaný krásou české krajiny. Špalíček byl oceněn zlatou medailí na festivalu v Benátkách.



Obr. č. 14. Jiří Trnka

Za svoji tvorbu získal množství mezinárodních ocenění a stal se váženým umělcem po celém světě. Byl to všestranný umělec, skvělý malíř, grafik, scénograf, sochař a ilustrátor. Za svůj život stihl ilustrovat více jak 60 knih: Míša Kulička, Broučci, Český Betlém, Pohádky Hanse Christiana Andersena nebo bratří Grimmů, Pohádky tisíce a jedné noci, Staré pověsti české, Fimfárum Jana Wericha, Chaloupka z marcipánu nebo Zahrada, která byla také filmově zpracována.

„Pro diváka je loutka předmětem neživým a proto každý přijímá její oživení jako zázrak.“
[10]

Do jeho režijní filmografie patří přes třicet titulů jak kreslených, tak loutkových nebo celovečerních filmů. Mezi nejkrásnější patří: Staré pověsti české, Dobrý voják Švejk, Dva mrazíci, Zahrada, Sen noci svatojánské, Kybernetická babička nebo protirežimní film Ruka se stále aktuálním poselstvím.

Jiří Trnka zemřel po dlouhé nemoci 30. prosince 1969 v Praze. Byl to umělec, který nám otevřel dveře do světa výtvarných kouzel, fantazie a loutkového prostředí, kterému vdechnul duši.



Obr. č. 15. Sen noci svatojánské

5.5.2 František Skála

František Skála je současný český umělec, sochař, malíř, ilustrátor a hudebník. Narodil se roku 1956 v Praze, kde v současné době stále pracuje. Na střední škole studoval řezbařinu a pak na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze filmovou grafiku. Je členem několika spolků: tajná skupina B. K. S. (Bude Konec Světa), spolek Tvrdohlaví, divadlo Sklep, MTO Universal nebo Tros Sketos. Má za sebou nespočet výstav, mnohokrát byl za svou tvorbu u nás i ve světě oceněn, jeho práce jsou zastoupeny v mnoha světových sbírkách současného umění.

V jeho začínající tvorbě se kriticky vyjadřuje k dřívějšímu totalitnímu režimu. Jeho „Výstava domácích prací“ byla označena rektorem Mikulou za „mutaci vyčpělých proudů“. Sám autor se k tomu vyjadřuje takto: „Mé práce měly široký záběr, od lyrických olejových obrazů přes asambláže z vyplavených rybářských korků s poetikou moře ke strukturálním latexovým abstrakcím s pomerančovou kůrou, prázdným režným plátnům, vycpaným futrálům od basy a vykostěným elektrickým kytarám.“[11]

Roku 1993 se vydal pěšky na XLV. Bienále světového umění v Benátkách, cestou dlouhou 850 km. Během 25 dní dorazí na místo a na expozici vystavuje své ilustrované deníky, soubor 25 kreseb z cest a drobné plastiky z nasbíraných materiálů z cesty. Michael Kimmelman píše v deníku New York Times o Skálově expozici jako o výjimečném umění, ke kterému si lze v záplavě současného umění najít vztah.

Jeho tvorba je plna variací na přírodní objekty se špetkou humoru i vážnosti, ironie a úcty a citlivé komunikace s přírodními materiály. Jeho velkou oblibou jsou nalezené předměty, které citlivě přetváří do nečekaných kombinací a poodkrývá pohled do tajemných souvislostí. Projevuje se jako mystifikátor, který dbá na důslednost uměleckého výrazu.



Obr. č. 16. František Skála

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 NÁVRH ŘEŠENÍ

6.1 Zadání práce

Téma interaktivní turistický průvodce jsem si zvolila zejména proto, že nabízí velký potenciál poměrně neprozkoumané oblasti turistických aplikací. Vlastním průzkumem jsem zjistila, že se zatím nevydávají žádné turistické průvodce přímo určené pro děti a už vůbec ne ve formě elektronické. Proto jsem se rozhodla na tento nedostatek reagovat a pokusit se zvládnout vytvořit zajímavého turistického průvodce určeného do rukou dítěte.

Hlavní myšlenkou je aktivně zapojit děti do turistické stezky a nenechat je jen slepě následovat své rodiče. Jaksi obrátit tyto dvě role, kdy děti budou mít zodpovědnost vůdce skupiny a rodiče jim budou jen pomáhat.

Spousta mladých lidí a dětí tráví hodiny času u počítače hraním počítačových her a výlety s rodiči bývají skoro za trest. Proto se snažím tyto dvě oblasti spojit, využít silné stránky počítačových her a zasadit je do poměrně fádního turistického průvodce.

Důležitým aspektem je vložení interaktivních prvků – hledání hesel, hádanky, šifry, doplňovačky nebo křížovky. Pomocí těchto atributů vlastně přenést prostředí počítačových her do reality tak, aby to děti i jejich rodiče bavilo a podporovalo to i pohyb a fyzické zdraví.

6.2 Cíle

Mým cílem je vytvořit tištěného turistického průvodce s interaktivními prvky a ve stejném duchu návrh aplikace, která by byla volně ke stažení na webovém portálu nebo v infocentru. Základním stavebním prvkem je zajímavý příběh se záhadou, která vyzývá svého čtenáře k rozluštění. Příběh je z pohádkového, fantasy prostředí, plného divných a neprobádaných míst a postav. Celým příběhem děti provází malý mužík Šošon, kterému děti pomáhají najít a vyřešit různé hesla a úkoly ze skutečného prostředí a interaktivně řešit celou záhadu.

Slovní hříčka „Vlez v les“ vyzývá k akci a v případě multimediální aplikace tak nabádá uživatele „prolézt“ jak virtuální příběh, tak skutečný les.

6.3 Vliv prostředí

Z vlastní zkušenosti vím, že spousta lidí má úzký vztah k moderním technologiím a k virtuálnímu světu nebo ho naopak zavrhuje a raději se obrací k přírodním kořenům a tradičním způsobům života. Méně lidí pak dokáže najít rovnováhu komunikace s přírodou a zároveň virtuálního světa. Myslím si, že právě malým dětem je potřeba takovou rovnováhu ukázat a naučit je jistý nadhled. Nestavit tyto dva světy do kontrastu, ale naopak je spojit.

Stejně tak propojit klasické výtvarné techniky (kresba, malba) s moderními technologiemi. Dobrým příkladem může být oblíbená počítačová hra *Machinarium* z dílny Amanita Design, kterou výtvarně ztvárnil Ak. mal. Adolf Lachman. Návrhy a skici tužkou vylepšil v programu Photoshop a vytvořil prostředí, ke kterému si kdekdo snadno najde vztah. Amanita Design nyní vytváří návrh hry pro tablety s názvem *Samorost 3*. Prostedí je tvořeno umělecky zpracovanými fotografiemi přírodnin, ze kterých je seskládán unikátní svět a opět vytváří výjimečný herní zážitek.



Obr. č. 17. *Samorost*

7 ILUSTRACE

Ilustrace jsou nejdůležitějším prvkem celého průvodce. Vycházím z fotografií míst na stezce, pro kterou jsou ilustrace určeny. Dalším stavebním prvkem jsou přírodní materiály, nalezené v přírodě, ze kterých vytvářím figurky a charaktery, které dále zpracovávám. Kombinuji tedy manuální práci s fotografií a následně s tabletovou kresbou a doladění v programu Photoshop.



Obr. č. 18. Ilustrace

7.1 Příprava fotografií

Ilustrace, vytvářející příběh pro budoucího návštěvníka lesa, na první pohled vypadají velmi nadpřirozeně. Až po příchodu na dané místo by měl návštěvník spatřit jisté asociace. Těmi jsou právě fotografie nejzajímavějších míst na stezce, např.: dutých dubů nebo pařezů. Následná úprava a kresba ve Photoshopu jim dává pohádkový nádech a trochu je odlišuje od reality. Všechna důležitá místa na stezce mají vlastní celostránkovou ilustraci a jsou uvedena v mapě.



Obr. č. 19. Fotografie stezky

7.2 Práce s materiály

Nejen fotografie stálých a neměnných míst na stezce vytváří turistického průvodce. Důležité jsou figurky a charaktery nadpřirozených bytostí, které provádí a promlouvají k návštěvníkovi – turistovi.

Z nalezených přírodních materiálů vytvářím figurky, které stejně jako místa na stezce, fotografuji a dokresluji tabletovou kresbou. Snažím se o zachování jednotného stylu ilustrace. Taková postavička z přírodních materiálů skrývá energii a titěrnou práci a dává ilustracím život.

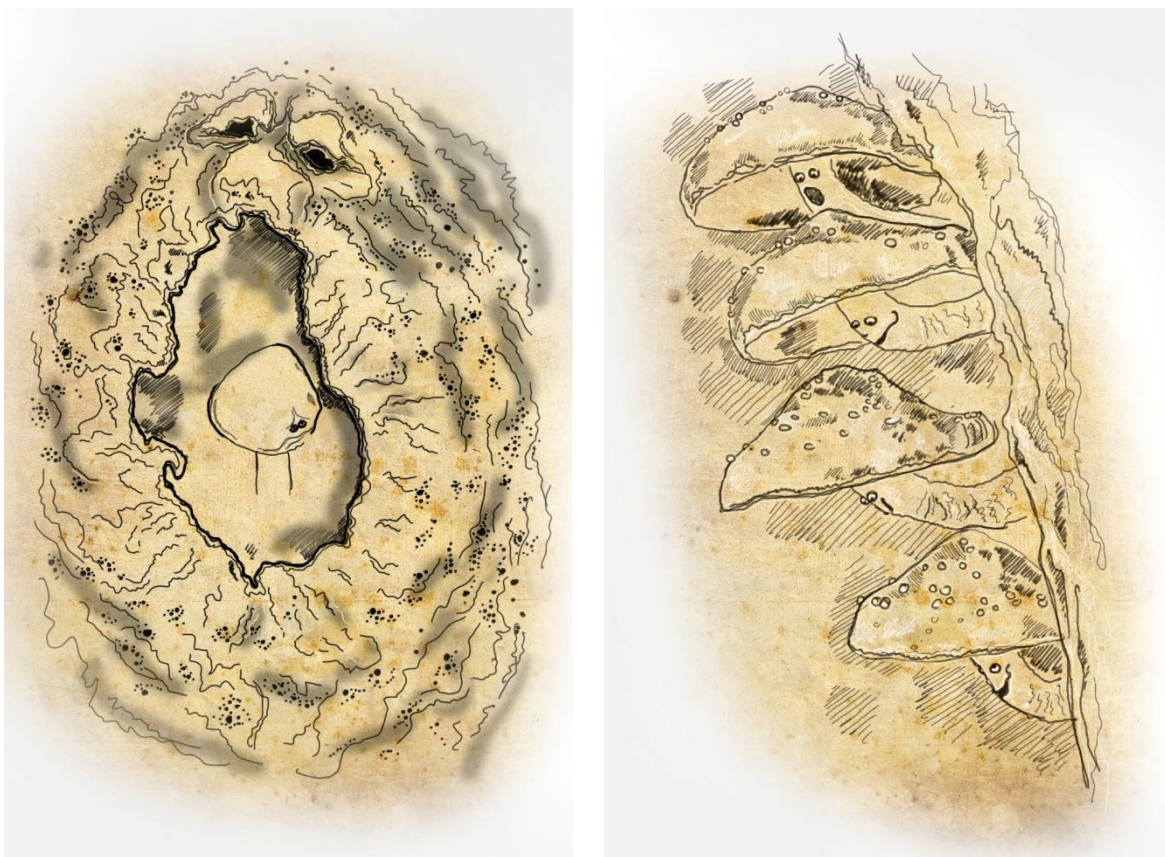
Důležité bylo, pečlivě sbírat a sušit materiály, které jsou v jiných obdobích roku nedostatkovým zbožím. Zásadní bylo fotografování hub a houbiček, které bych na jaře těžko hledala nebo podobných sezónních materiálů.



Obr. č. 20. Přírodniny

7.3 Tabletová kresba

Tabletová kresba mi umožňuje dokreslit fotografie přesně takovým způsobem, aby vznikly ilustrace s výtvarným ztvárněním. Výhodou je samozřejmě také možnost pozdějších úprav a pracování ve vrstvách. Na výběr mám bohatou škálu štětců „brushes“ a možnost různé velikosti, ostroty, hloubky, průhlednosti a barevnosti. Zároveň se snažím nepředělat původní fotografii natolik, aby pak byla v daném místě stezky snadno rozpoznatelná.



Obr. č. 21. Tabletová kresba

7.4 Vizualní styl

Úpravu fotografií provádím ve Photoshopu a jednotným principem vytvářím vizuální styl všech ilustrací. To znamená, že přidávám podobné vrstvy, efekty, stíny a světla ve všech souborech a soustřeďuji se na stejnou světlost, kontrast, barevnost, odstín a saturaci. Výtvarné ztvárnění je nejdůležitějším prvkem vizuálního stylu. Myslím si, že není potřeba vkládat další grafické styly, zbytečně je kombinovat a naopak se držet spíše jednoduchosti vyjádření. Typografie pak volně a nenásilně doplňuje důležité ilustrace.

Ráda bych zde uvedla zajímavou citaci z knihy *Estetika na přelomu milénia*, kde se filosof Pavel Zahrádka zabývá teorií masového vkusu a snahou zaujmout co možná nejširší publikum. Vedle negativních stránek, pojednávajících o prodejnosti děl masové kultury, které se řídí vkusem průměrného člověka, p. Zahrádka uvádí také pár zajímavých argumentů:

„Je li něco originální či neobvyklé, pak to ještě neznamená, že je to pro většinu lidí také nepochopitelné a nezajímavé. Zdá se, že falešný rozpor mezi snahou zaujmout masové publikum a osobitým uměleckým výrazem je pozůstatkem milné romantické představy *uměleckého génia*, který tvoří v sociální izolaci a opovrhuje hodnotami společnosti. Umělečtí tvůrci jsou však naopak součástí publika, pro něž tvoří. Mají s ním společné potřeby a sdílejí s ním společné hodnoty a názory. V takovém případě není osobitý záměr umělce v žádném rozporu se zájmem zaujmout dané publikum.“ [12]

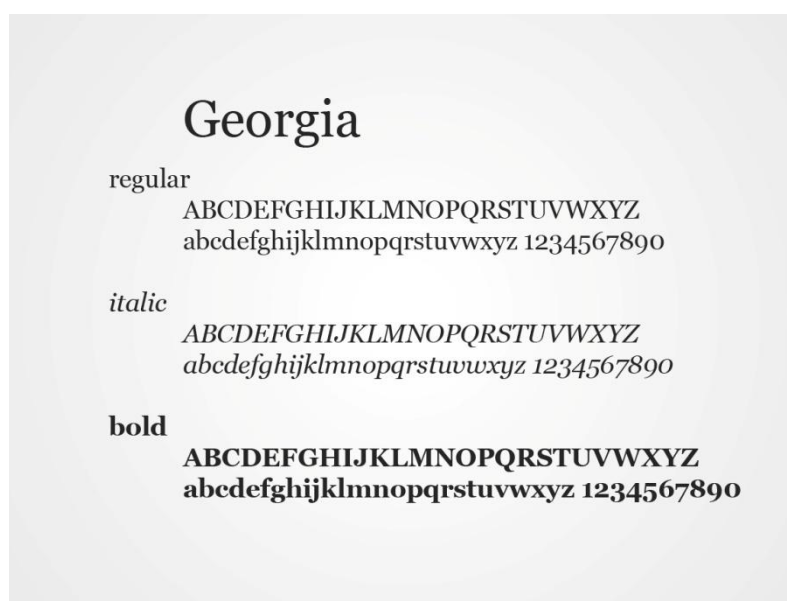


Obr. č. 22. Soubor ilustrací

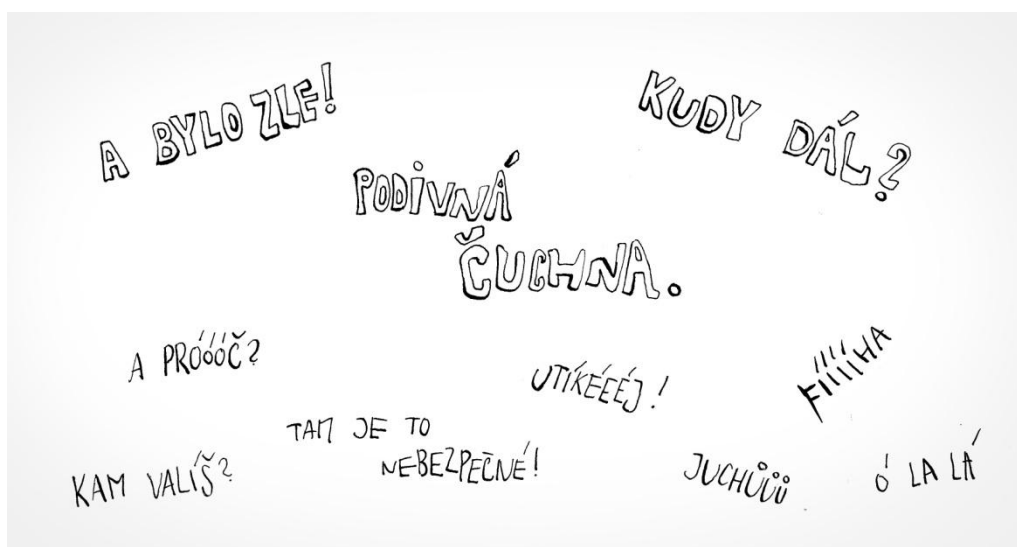
7.4.1 Typografie

Ilustrace volně přecházejí k typografii prostřednictvím ručně nakreslených písmen, tvořících nadpisy a kratší texty. Snažím se udržet vizuální styl odpovídající světu pro děti.

Delší odstavce textu s příběhem jsou napsané fontem Georgia. Toto písmo je vhodné pro děti, protože má velkou střední výšku písmene a je dobře čitelné. Modernější Georgia nahrazuje starší Times New Roman, ale stejně dobře se hodí pro sazbu dětských knih. Jde o patkové písmo s tenkými dřívky písmene, které je velmi dobře čitelné a půvabné. Výhodou je také dobrá dostupnost a použitelnost na webových stránkách.



Obr. č. 23. Typografie



Obr. č. 24. Vlastní typografie



Obr. č. 25. Vlastní typografie 2

7.4.2 Interaktivní prvky

Pohádkový příběh se prolíná s reálnými místy na stezce pomocí hledání a doplňování slov. Jinými slovy, dokud tam člověk nepřijde, neví kam jít dál.

Tištěný turistický průvodce zahrnuje doplňovačku, křížovku, která až na konci odkrývá celé tajemství a konec stezky. Abych zamezila případnému přeskokování nebo domýšlení slov, navrhuji rozluštění křížovky pomocí klíče, který člověk získá téměř na samém konci příběhu.

Elektronická aplikace pracuje se stejným principem, doplňováním nalezených informací, a to s jediným rozdílem – slova jsou klíčem pro vstup do další části. Navržením aplikace pro iPad či tablet tak dává mnohem větší prostor pro interaktivitu.

8 TIŠTĚNÝ PRŮVODCE

V dnešní moderní době se to zdá být skoro přežitek – navrhovat tištěnou turistickou příručku, když jsme zahlceni elektronikou a multimediálními zařízeními. Chytré telefony, iPady a tablety však mají stále několik nevýhod oproti fyzickému výtvaru. To dokazuje i situace v českých infocentrech. Stojany přetékají letáky a tiskovinami oproti nabídce elektronických aplikací. Proč tomu tak je? Proč lidé raději často volí tištěný katalog než elektronické provedení?

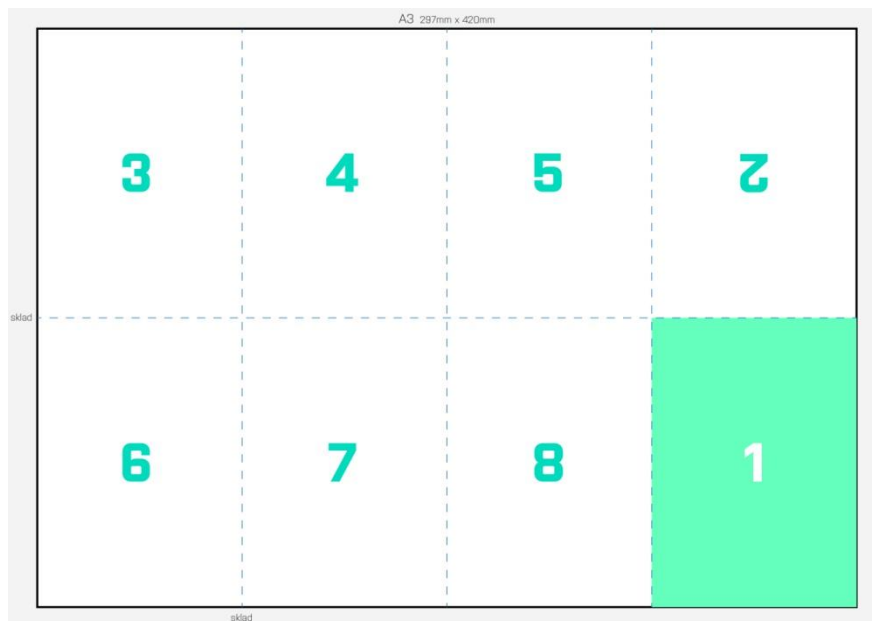
Odpovědí se nabízí několik. První možností může být přístup k věci. Člověk, který strávil celý týden vysedáváním u počítače, pak rád vyrazí za turistikou a do přírody odpočinout si a to právě od toho elektronického světa.

Další podstatnou skutečností je, že s držetím elektronických přístrojů stoupá také míra jistých starostí: patřičná ochrana proti zlodějům a přírodním živlům a především stále se vybíjející baterie. To se může stát největším kamenem úrazu, pokud se milý malý tablet vybije právě ve chvíli největší potřeby a neposkytne ani nejnütnější informace. Dlouhé túry hlubokým lesem nebo opuštěnou krajinou pak dokazují, že je dobré mít po ruce vytisknutou mapu a základní informace bez starostí o baterii nebo signál.

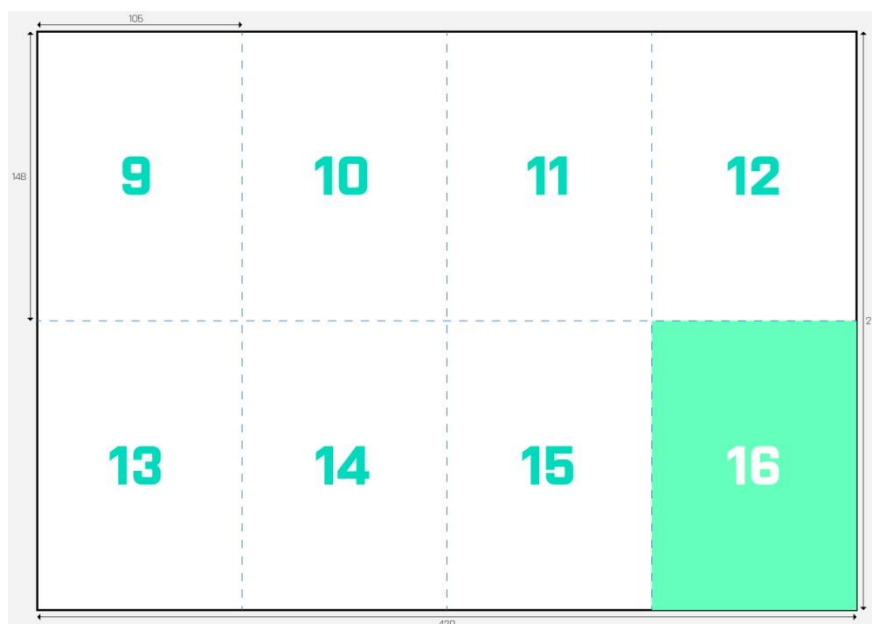
V neposlední řadě je tu také skutečnost, že si člověk stále lépe najde vztah ke kvalitní publikaci a věci, kterou si může „ošahat“.

8.1 Layout

Návrh layoutu pomáhá rozvržení a rozmístění základních prvků na stránce. Pomáhá tak vytvořit funkční design a zasadit na prázdný list papíru: text, obrázky, prázdné plochy a mapu. Jednotná grafická úprava udržuje souvislosti a celkový vzhled tiskovin. Při navrhování layoutu vycházím z běžně používaných formátů map a také překládání papíru tak, aby jeho rozměry vyhovovali stojanu v informačním centru. Důležitá je také cena tiskoviny. Proto navrhuji oboustranný tisk na formát A3 bez lepení nebo šití.



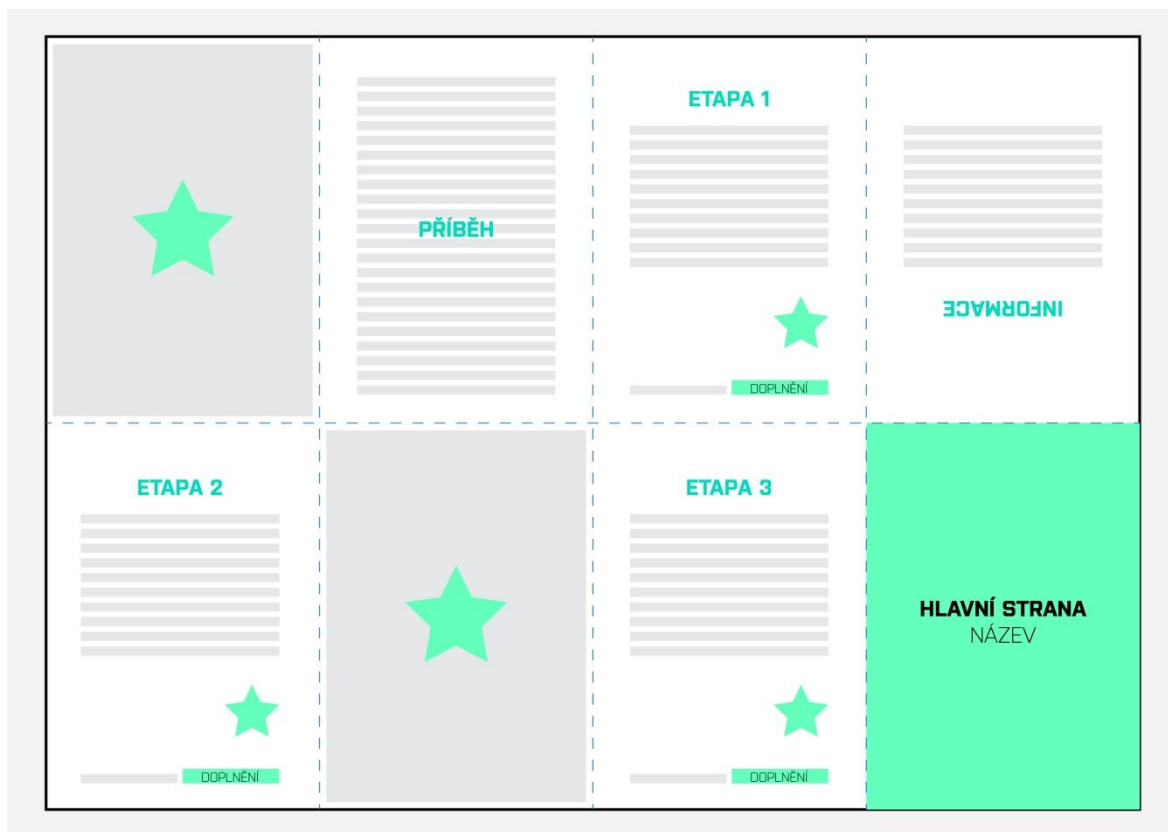
Obr. č. 26. Návrh layoutu 1



Obr. č. 27. Návrh layoutu 2

8.1.1 Zasazení ilustrací

Při zasazení ilustrací vycházím z poznatků získaných při zpracování teoretické části a z vlastních zkušeností. Snažím se ilustrace rozkládat tak, aby působili dynamicky a vytvořit určitý rytmus tak aby pomáhaly udržet pozornost čtenáře.



Obr. č. 28. Zasazení ilustrací 1



Obr. č. 29. Zasazení ilustrací 2



Obr. č. 30. Ilustrace na hlavní straně

8.2 Prostor

Dojem prostoru ztvárňují pomocí průsvitného papíru – takzvaného pauzáku. Papír pak nevypadá tak plošně a nudně. Kombinace hloubky ostrosti pořízených fotografií, kresby a pauzáku pak vytváří zajímavé iluze prostoru a podtrhuje celkový vizuální styl publikace.



Obr. č. 31. Průsvitný papír

9 NÁVRH APLIKACE

9.1 Vizuální myšlení

Všechny odvětví designu od průmyslového výrobku až po návrh webové stránky spojuje jedna věc – a to, že má sloužit lidem. Celkový dojem, funkčnost a působení na člověka je velmi ovlivněno tím, co o lidech víme, nebo nevíme. To jak lidé vidí, čtou, myslí, co je motivuje nebo jak se rozhodují – to vše je důležitá část **psychologie designu**. Znalosti vizuálního myšlení a letité zkušenosti napomáhají dobrému výsledku.

„Při vytváření designu nezapomeňte na vodítka afordancí. Pokud lidé budou mít jasno v tom, co mohou dělat s konkrétním objektem, zvyšuje se pravděpodobnost provedení požadované akce. Mějte na paměti, jak zvýraznit výběr nebo aktivaci objektu. Důležité je také promyšlení vodítek naznačujících například možnost klepnutí na daný objekt.“ [13]

9.2 Struktura

Pro vytvoření struktury jsem nejdříve zkoumala informace obsažené v turistickém průvodci Třeboňsko a také vlastním prozkoumáním lokality. Interaktivní turistický průvodce se skládá ze dvou hlavních celků: příběh, etapy, nápověda, informace a mapa.

Příběh seznamuje uživatele se zápletkou a povzbuzuje svého čtenáře k vyřešení tajemství. Doplněn je samozřejmě ilustracemi. **Jednotlivé etapy** ho seznamují s řešením a doplňovačkou. **Nápověda** pomáhá řešit jednotlivé úkoly a doplnění.

Informace obsahují: používání průvodce, náročnost, značení cest, časový plán, možnosti občerstvení a příjezdové místo. Také je zde informace o charakteru trasy a její délce.

9.3 Drátěný model

Při vytváření aplikace pro tablet se snažím vycházet ze zásad navrhování, maximálně využít prostor tabletu a přizpůsobit GUI cílové skupině. Řešit navigaci tak, aby byla pro své uživatele co nejpřirozenější.

Jednoduchým modelem navrhují obsah, rozložení a funkce aplikace. Pomocí čar a bloků skicují základní představu o interaktivním turistickém průvodci.

Navigace je umístěna v hlavičce aplikace a obsahuje název etapy, patřičné ikony a podnadpisy etap, které už má uživatel za sebou. Listovat tak můžeme v přesném pořadí „tam a zpět“ od začátku do úrovně, které jsme dosáhli. Další dosažené etapy se tak automaticky přidávají.

Tlačítka: domů (hlavní strana), nápověda a důležité číslo, které se objevuje i na mapě a říká tak, kde se přesně turista nachází. V závorce je číslo etapy, kterou právě plní e a kolik jich zbývá do konce (např. 3/12).

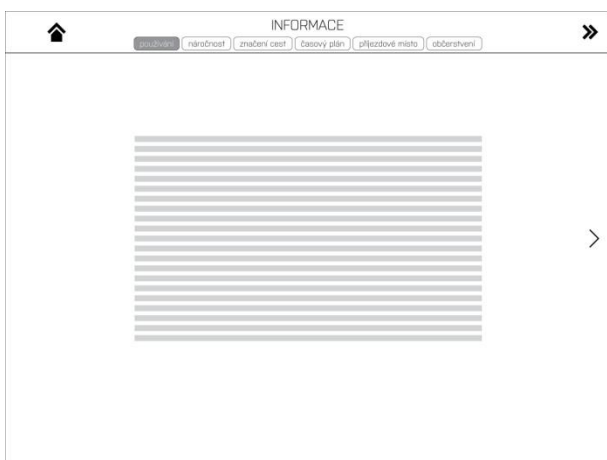
V dolní části neboli v záhlaví, jsou ikony rychlého výběru: mapa a informace.



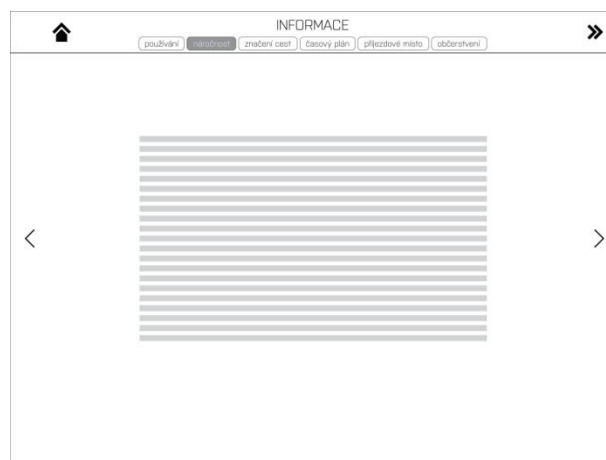
Obr. č. 32. Drátěný model 1



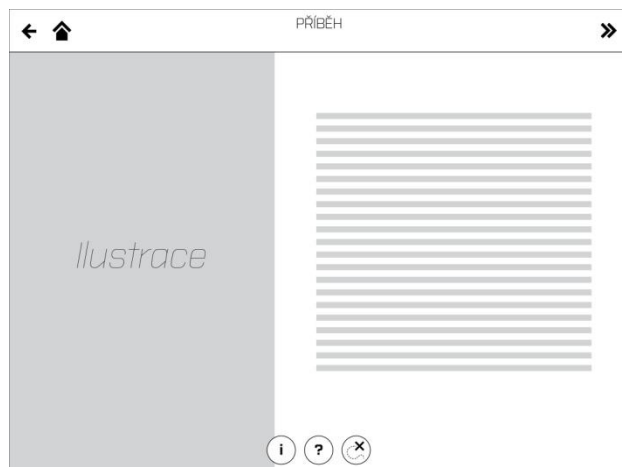
Obr. č. 33. Drátěný model 2



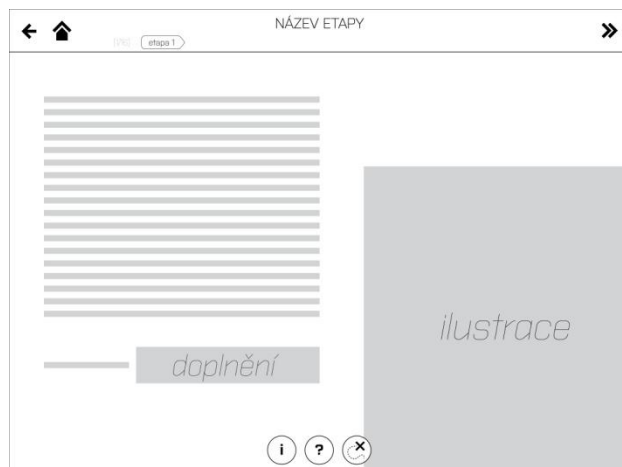
Obr. č. 34. Drátěný model 3



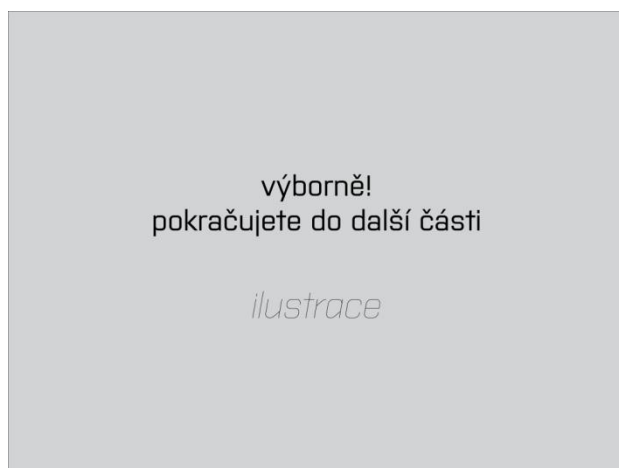
Obr. č. 35. Drátěný model 4



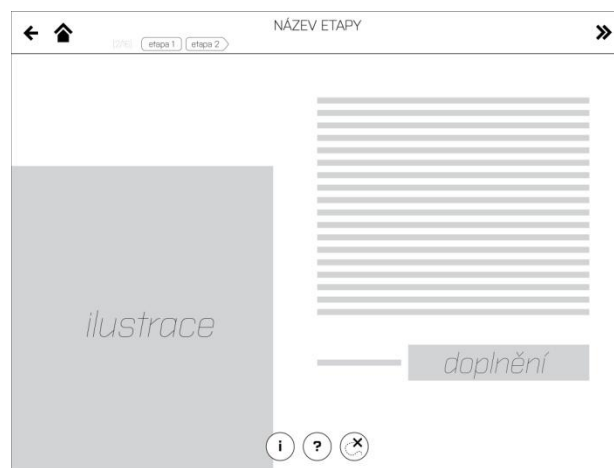
Obr. č. 36. Drátěný model 5



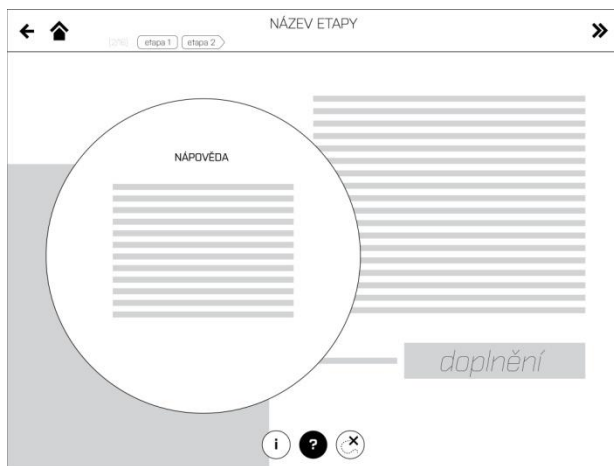
Obr. č. 37. Drátěný model 6



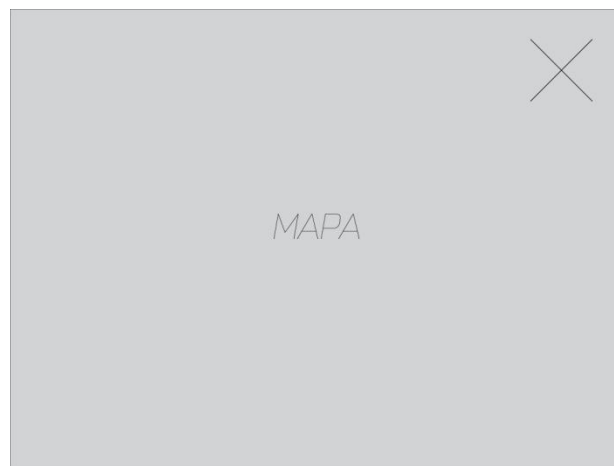
Obr. č. 38. Drátěný model 7



Obr. č. 39. Drátěný model 8



Obr. č. 40. Drátěný model 9



Obr. č. 41. Drátěný model 10

9.4 Obsah

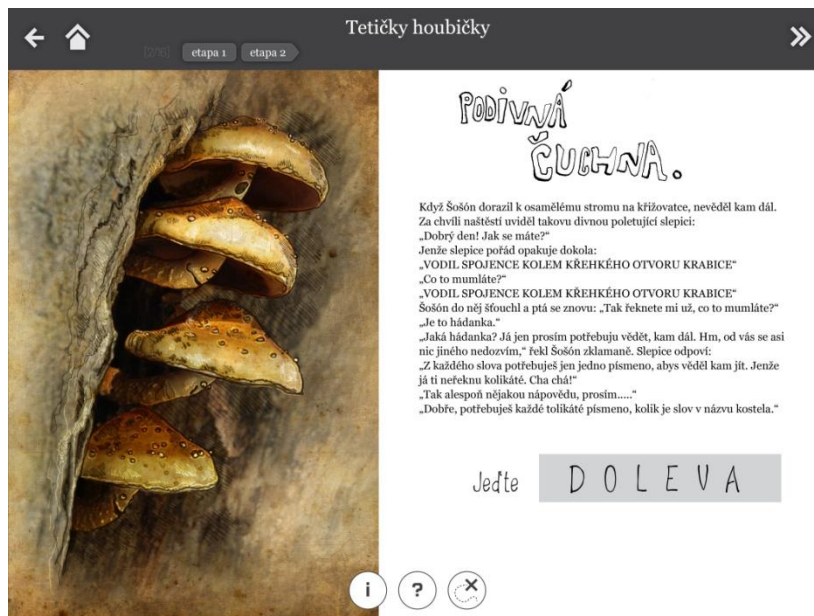
Ukázky aplikace designu.



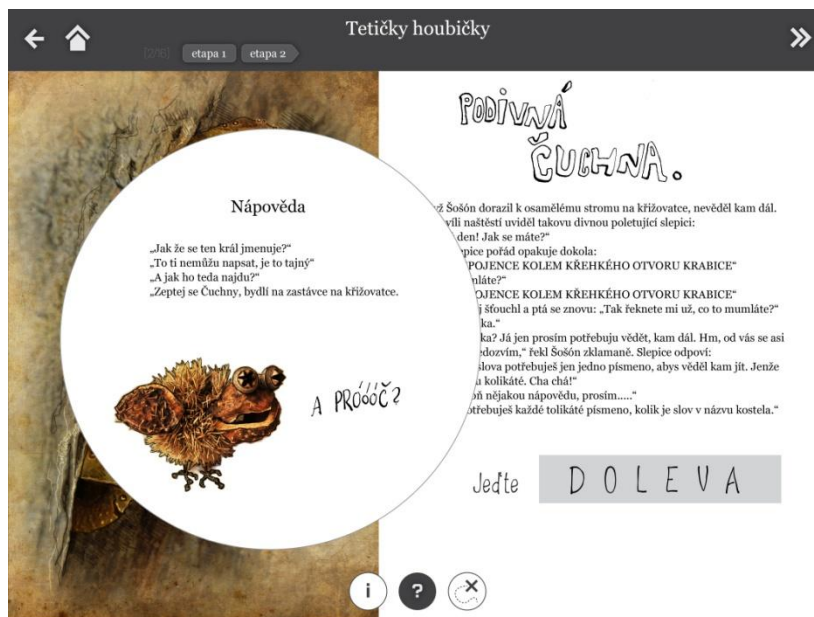
Obr. č. 42. Hlavní nabídka



Obr. č. 43. Ilustrace při postupu



Obr. č. 44. Ukázka etapy



Obr. č. 45. Nápověda

10 ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se snažila objasnit všechny fáze procesu od první myšlenky až k samotné realizaci a srozumitelně popsat veškeré teoretické zákonitosti, které úzce souvisí se samotnou prací. Mým cílem bylo navrhnout interaktivního turistického průvodce se zaměřením pro rodiny s dětmi, který propojuje fyzický pobyt v přírodě s fantasy světem a vytváří tak nevšední interaktivní příručku, ke které si děti lehce najdou vztah. Po průzkumu současné nabídky turistických průvodců vytvářím návrh řešení, který reaguje na nedostatky v informačních centrech. Zaměřila jsem se na vytvoření tištěné příručky a také na návrh aplikace, která využívá možností současných multimediálních technologií. V první fázi procesu realizace jsem hledala správné způsoby výtvarného vyjádření a experimentovala jsem s různými technikami ilustrace. Ty jsou důležitým prvkem vizuálního stylu. Po nalezení vhodných principů jsem se zaměřila na funkčnost a aplikaci příručky. Interaktivní prvky zapojí děti do akce, díky nimž je bude bavit a příjemní jim pobyt v přírodě.

V průběhu celého procesu získávání informací a realizace bakalářské práce jsem se setkávala se spoustou zajímavých lidí. Komunikace s nimi mě velice obohacovala, protože všichni, kdo posouvali dál mou práci tak posouvali dál i mě samotnou. Řešení různých situací nebo problémů pro mě bylo v každém ohledu přínosem. Práce na bakalářském projektu mi ukázala směr, kterým bych se chtěla vydat. V budoucnu bych se dále chtěla věnovat ilustraci a její kombinaci s multimediálními aplikacemi.

SEZNAM POUŽITÝCH CITACÍ

- [1] MAKONJ, Karel. Od loutky k objektu. Nakladatelství divadelní literatury Pražská scéna. Rok vydání 2007. ISBN 978-80-86102-37-5.
- [2] BAUMAN, Zygmunt. Úvahy o postmoderní době. Nakladatelství SLON. Rok vydání 1995. ISBN: 80-86429-11-3
- [3] MATĚJČEK, Tomáš. Malý geografický a ekologický slovník. Nakladatelství Česká geografická společnost. Rok vydání 2007. ISBN: 80-86034-68-2
- [4] RUX, Jaromír. Metodika průvodcovské činnosti. Vydalo: Ministerstvo pro místní rozvoj ČR, Praha, 2006. CZ.04.1.03/4.2.00.1/0001
- [5] KLUB ČESKÝCH TRURISTŮ [online]. *Turistické značení KČT*. [cit. 2012-05-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.kct.cz/cms/turisticke-znaceni-kct>>
- [6] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Layout – Velký průvodce grafickou úpravou. Nakladatelství Computer Press. Rok vydání 2009. ISBN: 978-80-251-2165-8
- [7] KINDERSLEY, Dorling. Znaky a Symboly. Vydalo: Euromedia Group, k. s. Rok vydání 2009. ISBN 978-80-242-2492-3
- [8] WIGAN, Mark. Vizuální myšlení – Umění ilustrace. Nakladatelství Computer Press. Rok vydání 2010. ISBN 978-80251-2970-8
- [9] SMASHING MAGAZINE [online]. *Mixing Up Illustration: Combining Analog And Digital Techniques*. [cit. 2012-05-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.smashingmagazine.com/2011/12/07/mixing-up-illustration-combining-analog-and-digital-techniques/>>
- [10] OBRAZCOV, Sergej. Režisérovi poznámky. Nakladatelství Orbis, Praha. Rok vydání 1956.
- [11] TVRDOHLAVÍ [online]. *František Skála*. [cit. 2012-05-10]. Dostupné z WWW: <http://www.tvrdohlavi.cz/frantisek_skala.html>
- [12] ZAHRÁDKA, Pavel. Estetika na přelomu milénia. Nakladatelství Barrister & Principal. Rok vydání 2010. ISBN 978-80-87474-11-2
- [13] WEINSCHENK, Susan. 100 věcí které by měl každý designér vědět o lidech. Nakladatelství Computer Press. Rok vydání 2012. ISBN 978-80-251-3649-2

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

HELLER, Steven; VIENNE, Véronique. 100 ideas that changed Graphic Design. Nakladatelství Laurence King Publishing Ltd. 2012. ISBN 978-1-85669-794-1

CROWFORD, Chris. The art of interactive design. Nakladatelství No Starch Press, Inc. 2002. ISBN 1-886411-84-0

FINKE, Tim; MANGER, Sebastian. Information animato infographics. Nakladatelství Gestalten. Rok vydání 2012. ISBN 978-3-89955-415-1

WITHROW, Steven. Secrets of digital Animation. Nakladatelství RotoVision SA. Rok vydání 2009. ISBN 978-2-88893-014-3

GRAND DESIGN COLLABORATIVE. 1000 grafických prvků. Nakladatelství Slovart. Rok vydání 2009. ISBN 978-80-7391-306-9.

SAMARA, Timothy. Grafický design – Základní pravidla a způsoby jejich porušování. Nakladatelství Slovart. Rok vydání 2008. ISBN 978-80-7391-030-3.

DAY, David. Tolkienův bestiář. Nakladatelství Mustang. Rok vydání 1995. ISBN 80-7191-015-5.

ALEŠ, Mikoláš. Malý Alšův špalíček. Nakladatelství Albatros. Rok vydání 1988. ISBN 13-710-88.

SKÁCEL, Jan. Pohádky z Valašského království. Nakladatelství Ladislav Horáček – Paseka. Rok vydání 2006. ISBN 80-7185-805-6.

SKÁLA, František. Skutečný příběh Cílka a Lídy. Nakladatelství Arbor vitae. Rok vydání 2007. ISBN 80-86300-86-2.

NOVÁK, Radek a spol.. Skautskou stezkou. Nakladatelství Junák – svaz skautů a skautek. Rok vydání 2000. ISBN 80-86109-07-0.

SKÁLA, František. Velké putování Vlase a Brady. Nakladatelství Arbor vitae. Rok vydání 2007. ISBN 80-86300-88-9.

KARAFIÁT, Jan. Broučci. Nakladatelství Albatros. Rok vydání 1989. ISBN 13-808-89.

DOSKOČILOVÁ, Hana. Chaloupka z marcipánu. Nakladatelství Artia. Rok vydání 1983. ISBN 11-564-82.

POHNEROVÁ, Marta. Augustinovy pohádky. Nakladatelství Wamak. Rok vydání 2009. ISBN 978-80-86771-36-6.

ZELENÝ, Mislav, Atapana. Duch s rozkvetlým penisem – Mýty amazonských indiánů. Nakladatelství Argo. Rok vydání 2004. ISBN 80-7203-573-8.

WOLF, Tony. Lesní majáles. Nakladatelství Fortuna Print. Rok vydání 1992. ISBN 80-7153-004-2.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1. Klub českých turistů	11
Obr. č. 2. Lonely Planet	12
Obr. č. 3. Prázdný prostor	14
Obr. č. 4. Juxtapozice.....	15
Obr. č. 5. Hierarchie a vrstvy.....	16
Obr. č. 6. Mobilní aplikace	19
Obr. č. 7. Infografika	20
Obr. č. 8. Drolerie	23
Obr. č. 9. Kombinace technik	2611
NENALEZENA POLOŽKA SEZNAMU OBRÁZKŮ.Obr. č. 12. David Böhm.....	28
Obr. č. 13. Jiří Franta	29
Obr. č. 14. Jiří Trnka.....	30
Obr. č. 15. Sen noci svatojancek.....	31
Obr. č. 16. František Skála.....	32
Obr. č. 17. Samorost	35
Obr. č. 18. Ilustrace.....	11
NENALEZENA POLOŽKA SEZNAMU OBRÁZKŮ.Obr. č. 20. Přírodniny	37
Obr. č. 21. Tabletová kresba	38
Obr. č. 22. Soubor ilustrací	39
Obr. č. 23. Typografie.....	40
Obr. č. 24. Vlastní typografie 1	40
Obr. č. 25. Vlastní typografie 2	41
Obr. č. 26. Návrh layoutu 1	43
Obr. č. 27. Návrh layoutu 2	43
Obr. č. 28. Zasazení ilustrace 1	44
Obr. č. 29. Zasazení ilustrace 2.....	44
Obr. č. 30. Ilustrace na hlavní straně	45
Obr. č. 31. Průsvitný papír.....	46
Obr. č. 32. Drátěný model 1.....	48
Obr. č. 33. Drátěný model 2.....	48

Obr. č. 34. Drátěný model 3.....	48
Obr. č. 35. Drátěný model 4.....	48
Obr. č. 36. Drátěný model 5.....	49
Obr. č. 37. Drátěný model 6.....	49
Obr. č. 38. Drátěný model 7.....	49
Obr. č. 39. Drátěný model 8.....	49
Obr. č. 40. Drátěný model 9.....	49
Obr. č. 41. Drátěný model 10.....	49
Obr. č. 42. Hlavní nabídka.....	50
Obr. č. 43. Ilustrace při postupu.....	50
Obr. č. 44. Ukázka etapy.....	51
Obr. č. 45. Náповěda	51

SEZNAM PŘÍLOH

CD1 s touto prací ve formátu pdf, word dokument

CD2 s obrazovou dokumentací

