

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Marie Olivová

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**Vizuální identita sportovního klubu
Cestovní kancelář Surf-trip**

Marie Olivová

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Vizuální komunikace

Bakalářská práce

Marie Olivová

Vedoucí práce: Doc. ak. mal. František Steker
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

.....

Poděkování

Především bych chtěla poděkovat vedoucímu práce Františku Stekerovi za odborné vedení, kritický náhled a užitečné rady, které mně pomáhaly ke zdárnému dokončení mojí bakalářské práce. Také bych chtěla poděkovat své spobydlíci a dobré kamarádce Tereze Kovářové za časté konzultace a podporu při řešení problému v průběhu práce. Samozřejmě je také poděkování mým rodičům, sourozencům a kamarádům, kteří mě ve studiu podporovali a doprovázeli.

Obsah

1	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	7–8
2	Téma a důvod jeho volby	9
3	Cíl práce	10
4	Proces přípravy	11
5	Proces tvorby	12
6	Technologická specifika	13–14
7	Popis díla	15
8	Přínos práce pro daný obor	16
9	Silné stránky	17
10	Slabé stránky	18
11	Seznam použitých zdrojů	19
12	Resumé	20
13	Seznam příloh	20–32

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již od útlého dětství jsem byla obklopena uměním, které se stalo stalo samozřejmou součástí mého života. Tímto směrem jsem byla vedena hlavně svými rodiči, kteří to však dělali velmi přirozeně. Můj táta akademický sochař, často mě a mé sourozence brával do svého ateliéru, hned vedle našeho domu na Velehradě. Dával nám do ruky hlínu nebo vosk, ze kterého jsme si tvarovali svoje „umění“.

Za mými rodiči jezdila spousta přátel, často to byli významné osobnosti v oblasti uměleckého života. A mě se tihle lidé moc líbili. Po ukončení základní školy jsem se hlásila na Střední umělecko-průmyslovou školu v Uherském Hradišti. Byla jsem přijata součastně na dva obory. Jedním byla malba a druhým užitá grafika. Rozhodla jsem se pro užitou grafiku s názorem, že po škole najdu snadněji uplatnění, zároveň jsem ale úplně nevěděla, co tento obor obnáší. Postupně jsem se tedy začala seznamovat s nejrůznějšími grafickými technikami a postupně jsem zjišťovala, že některé z nich už vlastně znám právě z tátova ateliéru. Měli jsme odborné hodiny navrhování, hodiny kresby a technologie, ale také grafické editory, což bylo pro mně v začátcích velkým utrpením, protože jsem neměla počítače příliš v lásce. Tihla jsem více ke klasickým grafickým technikám, nejspíše kvůli tomu, že jsem měla ráda vůně barev a všech věcí co se používají v těchto procesech. Nicméně jsem se grafickými editory prokousala jako všichni ostatní a jak jsem postupně získávala určitou zručnost a obratnost v těchto programech, začal se mi líbit i tento přístup grafického vyjádřování. Občas jsem získala příležitost udělat nějakou jednodušší zakázku v podobě loga nebo plakátku. Postupně jsem se dostávala i ke větším pracem. Většinou však díky známým nebo díky starším sourozencům, kteří potřebovali buď něco pro svou

práci nebo pro své kamarády, kteří se žijí jako grafičtí designéři. Čas od času jsem měla možnost podílet se na nějaké soutěži nebo projektu v rámci školy. Výborným učitelem byl pro mně i pro celý náš ateliér Jan Křemének, na rozdíl od jiných učitelů, kteří dávali důraz na kresbu apod., se nám snažil přiblížit jak to funguje v opravdové práci a zadával nám různé úkoly, abychom dokázali pracovat rychle a efektivně a doporučoval nám nejrůznější webové stránky, kde je možné vidět světové trendy a významné designéry.

A tak jsem pomalu, ale jistě začala vnímat, že mě grafický design velmi baví a že bych chtěla zkrášlovat prostředí pro sebe i pro ostatní lidi.

Tato myšlenka se mi opravdu líbila, a tak jsem se rozhodla, že v tom chci pokračovat. Bavilo mě vytvářet především plakáty, které navrhuji pravidelně pro seminář duchovního filmu, probíhající již čtvrtým rokem na Velehradě a v Uherském Hradišti. Dále vytváření vizuální identity různých akcí nebo firem. Mou dosavadní největší prací v této oblasti je výstava mého táty na Velehradě s názvem příběh sochy. Toto téma bylo současně mojí klauzurní prací v letním semestru roku 2016 na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni. Velkým přínosem a obrovskou zkušeností byl pro mně studijní pobyt ve Španělsku, kde jsem se naučila spoustu nových způsobů. Vytvořila jsem své první vlastní písmo v programu FontLab, ve kterém jsem do té doby nikdy nic nezpracovávala. Vyzkoušela jsem si nový program Adobe Muse k vytváření webových stránek, který nevyžaduje znalost jakéhokoliv kódu. Dále program Cinema 4D, který byl pro mně hodně složitý, a ještě k tomu v cizím jazyce, ale nakonec jsem to zdárně zvládla. Ve škole ve Španělsku jsem se dostala znovu do pracovního tvůrčího nasazení. Profesorka, která mě vedla měla jasnou vizi o tom, jak studenty učit a na co je připravit.

Ikdyž jsem se rozhodla ve studiu tohoto oboru dál nepokračovat, budu se mu moc ráda věnovat dál v praxi.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma vizuální styl sportovního klubu jsem si vybrala z jednoho prostého důvodu. Sport obecně je mi velmi blízký a je do určité míry mým životním stylem. Tento životní styl oslovil už dříve i mé starší sourozence, kteří již před jedenácti lety založili cestovní kancelář Czechsurf.

Tato cestovní kancelář jako první na českém území, zvala k cestování spojenému se surfováním všechny Čechy a Slováky, kteří chtějí zažít aktivní dovolenou spojenou s pohodou a svobodou na vlnách oceánu. Proto jsem si jako sportovní klub vybrala právě Czechsurf, cestovku mých sourozenců.

Výhodou této volby je to, že jsem od roku 2009 každoročně navštívila nějaký ze surfových kempů. V prvních letech to byl týden ve Francii a pak přibylo i Španělsko. Po asi třech letech se počet týdnů pobytu stupňoval, až jsem nakonec dvě létní prázdninové sezóny pracovala jako produkční ve Španělsku. Také se mi podařilo navštívit Srilanku, která mě okouzila jak přírodou tak krásnými a čistými vlnami. Dále jsem navštívila jeden z kanárských ostrovů, a to Lanzarote, proslulé jako ráj surfařů. Z těchto důvodů bylo toto téma pro mně příhodné a blízké.

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé práce je vytvoření vizuální identity Surf-trip, která zajišťuje veškerý komfort a kvalitní služby spojené s cestováním a vším co se týče surfingu.

Trend cestování u nás stále rychleji narůstá a je stále větší výběr nabídek, možností a způsobů cestování. Zaměřila jsem se na to, abych vytvořila „můj“ vizuální styl jiný. Soustřeďuju se především na „produkt“, tj. destinace, které může klient se Surf-tripem navštívit. Především jsem se chtěla vyhnout fotografii. Té jsme přesyceni. Ne, že by nebyly krásné a zajímavé, ale chtěla jsem vymyslet jiný prostředek, jak to vyjádřit a jak zaujmout potenciálního klienta. Rozhodla jsem se tedy pro ilustraci nebo kresbu, která umožňuje právě tu odlišnost. Mým cílem je vytvořit originální vizuálního stylu, skládající se především z vektorové a počítačové kresby a výrazné, barevné grafiky. Od začátku jsem se také chtěla vyvarovat minimalistickému přístupu v použití různých prvků apod. Právě naopak jsem chtěla vyjádřit barevnost, hojnost a rozmanitost, které nás na ostatních kulturách tolik přitahují.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Dříve než jsem na bakalářské práci začala intenzivně pracovat, začala jsem sledovat různé světové surfaře na sociálních sítích, jejich příspěvky, fotky apod. Shlédla jsem mnoho filmů a dokumentů s touto tematikou a našla jsem si několik interpretů a hudebních skupin, které hrají především tzv. surfrock. Těmito podněty jsem se nechávala postupně a volně inspirovat, až jsem si jednoho dne seřadila moje vlastní poznatky a zážitky, které mě samotnou nejvíce upoutaly a také určitým způsobem ovlivňovaly při mých surfových pobytech. Snažila jsme se vžít do role mladého člověka, který hledá, ať už jen letní dovolenou nebo svůj životní styl a začala jsem si pomalu uspořádat nejrůznější nápady.

Nejdříve jsem plánovala vytvořit vizuální styl jako „retro“, který by vycházel z plných počátků surfování, vyvíjejícího se od začátku 20. století.

Od tohoto nápadu jsem postupně upustila, protože retro designy většinou nedopadají moc dobře a osobně myslím, že to lidi spíše unavuje, stejně jako minimalismus. Nebo aspoň mně. Určitým způsobem. Rozhodla jsem se dát důraz na barevnost a rozmanitost, sjednocenou logem, písmem apod.

5 PROCES TVORBY

Ve chvíli, kdy jsem měla rozmyšlenou určitou představu a myšlenku, jak by měl celý vizuál vypadat, soustředila jsem se na jednotlivé části práce. Vybírala jsem různé motivy a znaky, které jsou pro dané destinace typické, a ty jsem si pak začala rozpracovávat. Tyto kresby jsou poměrně popisné, i když do velké míry stylizované. Kreslila jsem nejdříve tužkou nebo pastelkami, později i akvarelovými barvami. Dalším krokem bylo převedení těchto kreseb do počítače. Získaný obraz těchto kreseb a maleb jsem nepotřebovala použít přímo do mé práce, stačilo mi pouze si je vyfotit a podle těchto fotek jsem kreslila ilustrace nejdříve v Adobe Illustratoru, a potom v Adobe Photoshopu. Různě jsem zkoušela, jak to bude vypadat jako textura, podklad a tapeta. Paralelně s tímto tvořením jsem navrhovala logo, které také prošlo svým vývojem. Jak už jsem zmínila, nejprve jsem se vracela ke stylu, který je typický pro počátky surfingu a surfového byznysu. Hrála jsem si především s písmem různě psaným, kaligrafickým apod. Nakonec jsem se rozhodla pro jinou cestu. Vyšla jsem z tvaru surfového prkna, v němž je vsazeno jméno cestovní kanceláře. Vybrala jsem si bezserifové písmo Ubuntu. Logo je provedeno velmi jednoduše a čistě. Mým cílem bylo vytvoření kontrastu, vzhledem ke složitým ilustracím, které vytváří jednotlivé podklady. Rozvažovala jsem a později skicovala na papíře, jak použiju tyto prvky v propagačních materiálech, na webu, a modních doplňcích.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Co se týče technické realizace, jsem práci rozdělila do dvou částí. První část zahrnuje tištěné materiály, sloužící ve většině případů pro propagaci a vnější komunikaci Surf-tripů s partnery, klienty a příznivce. Do druhé digitální části spadá například design webových stránek. Propagační materiály jsou ve všech případech tištěné po převodu z návrhů vytvořených v počítači, takže z barevného profilu RGB do tiskového profilu CMYK.

Pro veškeré tiskoviny jsem zvolila digitální tisk, umožňující neomezený počet barev, přičemž náklady na každý kus zůstávají stejné.

Typ a gramáž papíru jsem určila podle užití a funkce dané tiskoviny. Pro katalog, obsahující přehled nabídek jsem použila obálku z papíru vyšší gramáže než vnitřní blok, zatímco u tisku vizitek jsem vybrala typickou gramáž 350g/m².

V případě tisku na oblečení a různých doplňků je způsob tisku volen podle složitosti a podle počtu barev, které daný motiv obsahuje.

Jestliže obsahuje pouze malé množství barev je dobré využít možnosti sitotisku. Vytvoří se takový počet sít, kolik je potřeba barev nebo vrstev, a poté se tiskne přímo na daný kus. Výhoda této techniky spočívá v tom, že při vysokém počtu kusů se snižují cenové náklady. Kdyby se sitotisk cenově nevyplatil, je lepší volbou digitální tisk.

K vytváření všech prvků mé práce jsem používala převážně program Adobe Illustrator, který pracuje s vektorovou grafikou. V tomto programu jsem navrhovala například logo Surf-tripů a taky všemožné křivky, obrysy a tahy, ze kterých jsou tvořeny podklady. Křivky, kterými je tvořen obraz jsem po té zkopírovala do programu Adobe Photoshop, který narozdíl od Illustratoru pracuje jako bitmapový editor. Zde jsem podklady vybarvovala a dotvářela do podoby podle mých představ. Adobe Photoshop jsem dále využila v těch částech

mé práce, kde jsem potřebovala využít nějakou montáž, například u mock-upů či úpravu fotek do katalogu nebo také k vytvoření grafického návrhu webových stránek. Samozřejmě části, ve kterých hraje převážnou roli text a jeho úprava, jsem vytvářela v programu Adobe Indesign, určenému zejména pro práci s textovým nástrojem. Takže věci jako vizitky, katalog, logomanuál a další propagační tiskoviny jsou vytvořeny v tomto programu.

7 POPIS DÍLA

Výsledkem mé práce je vizuální identita cestovní kanceláře Surf-trip, zahrnující logo, logomanuál, katalog s nabídkou této cestovní kanceláře a nejrůznější tiskoviny, sloužící pro komunikaci se zájemci a klienty.

Hlavním motivem vizuálu jsou textury vytvořeny z motivů a prvků, typických pro danou destinaci. S pohledovým odstupem vzniká také barevná odlišnost, a tak lze rozeznávat jednotlivé destinace. V těchto texturách se nemusí nacházet znaky vln či surfingu, které by klient pravděpodobně očekával, protože jsou téměř vždy použity ve spojení s logem ve tvaru surfového prkna, a s názvem, jasně vypovídajícím o sportovní aktivitě.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Záměrně vyzdvihuji hojnost, rozmanitost, barevnost a nefotografičnost mého přístupu k tématu. Často jsem se zamýšlím, a to nejen v souvislosti s tématem mé bakalářské práce, nad motivací těch, „kdo vstupují do vln“, kdo se rozhodli být součástí surf sub kultury. Snažila jsem se zachytit jistý „osobní příběh“ jednoho každého. Příběhy vytváří v souběhu času společenství, a tak se stávají příběhem společným.

Nemohu nevnímat a ve své práci nepoužít, pokoru, údiv i úžas, který u oceánu jde ruku v ruce s repsektem, až bázni. Oceán je pro mne symbolem spojujícím krajní napětí i zklidnění. To je to podstatné, oč jsem se ve své práci opírala, a z čeho jsem čerpala. Přístup k tématu a pohled na tento sport jsem promítla v celém svém grafickém pojetí.

9 SILNÉ STRÁNKY

Považuji za pozitivní moment fakt, že jsem se opakovaně zúčastňovala surfových kempů a navštívila jsem několik surfových destinací. Také jsem se setkala se spoustou lidí, kteří se o surfing buď vážně zajímají nebo tento styl doopravdy žijí. Proto jsem se dokázala více ponořit do tohoto tématu a využít jak veškeré informace a zkušenosti, tak i prožitky a pocity, které jsou mou součástí, a proto z nich mohu čerpat.

10 SLABÉ STRÁNKY

Za nevýhodu pokládám to, že jsem spíše umírněné a rozvážené povahy, a tak jsem i přes všechno úsilí a snahu nedokázala vyjádřit jistou dynamiku, která tento sport vyjadřuje. Přemýšlím o tom a zvažuji to a kladu si otázky. Současně vnímám, že část každé adrenalinové a dynamické sportovní dovolené, je spojena s očekáváním relaxace, zklidnění a pohody, setkání s přáteli, se sebou samým, s krásou přírody a se svobodou oceánu.

Sebekriticky si myslím, že například layout katalogu by mohl být více dynamický a poutavější, a dá se předpokládat, že by zaujal větší spektrum lidí. Ale tento přístup mi tak není úplně vlastní.

11 Seznam použitých zdrojů:

Literatura:

AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Layout: velký průvodce grafickou úpravou.
Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2165-8

BERAN, Vladimír. Aktualizovaný typografický manuál.
Rev. 6. vyd. Praha: Kafka design, 2012. ISBN 978-80-260-7606-3

KOČÍČKA, Pavel a Filip BLAŽEK. Praktická typografie.
Vyd. 2. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-7226-385-4

Surfbook_Vydalo YEZEDE s. r. o. ve spolupráci
s Czech Surf s. r. o. a Hithit.cz, rok vydání 2015

Internetové zdroje:

<http://www.roxy.com/>

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Waikiki>

<http://www.worldsurfleague.com/events/2016/mct/1513/quiksilver-pro-france>

<http://magicseaweed.com/>

https://www.instagram.com/surfer_magazine/

<http://www.davidcarsondesign.com/t/tag/raygun/>

12 Resumé

My bachelor work is focused on the visual identity of a travel company called Surf-trip. They provide a memorable surfing experience on surfboard in waves all over the world.

At the beginning I decided to focus on the destinations which clients can visit. I have chosen the destination as the main focus and created designs based on the typical symbols for certain countries. The main point was not to use photographs as a main object of my project, because I think it's a tiring. That's why I wanted to avoid it. I wanted to work more lively and creatively and and it seemed that best way how to do it was make it with illustration. I composed different symbols together and I draw it first by hand and later in my computer. Than I created something like textures or backgroud for each destination. Each of them has distinct bright colors and the whole project is very colorful.

Project is consisted from many parts. I created a simple, aesthetic, impactful logo with a modern look in surfboard shape. The logo includes company's name. I think that this clean and simple logo works well with quite complicated texture of each destination. Other parts of my project include catalog, business cards, graphic design of websites and many other promotional materials which are needed for communication with clients. In every part we can see varied symbols and colors. It express the difference and uniqueness of every culture and country what is so exciting moment for Czech people.

The branding was created with young people in mind who are looking for a new adventure, different life style or simply want to try something new. I believe that surfing surfing can attract many people who wants to feel free and independent. Let's smell warm wind and enjoy freedom on waves of the ocean.

Life is better when you surf!

13 Seznam příloh

Ispirace a motivační zdroje:

- 01 První film se surfovou tematikou_The Endless Summer, USA_1966
- 02 Film se surfovou tematikou_Lord of Dogtown_USA/Německo, 2005
- 03 Film se surfovou tematikou_Surfer Dude_USA_2008
- 04 Surfrocková kapela Allah-Las
- 05 Monica Eleogram
- 06 Kelly Slater
- 07 Croissant, Francie
- 08 Slon, Sri lanka
- 09 Baret, Francie
- 10 Návrh podkladu, Sri lanka
- 11 Podklad Sri lanka
- 12 Podklad Francie
- 13 Vývoj podkladu Surf-trip
- 14 Finální verze podkladu Surf-trip
- 15 Vývoj loga Surf-trip
- 16 Finální verze a barevnost loga Surf-trip
- 17 Ukázka aplikace loga a podkladů na externích orientačních prvcích
 - a) Pouliční baner
 - b) Polep auta
 - c) Vlajka Surf-trip
 - d) Horizontální baner s podkladem Francie

Ispirace a motivační zdroje

01 The Endless Summer_USA_1966



<http://www.thesurfnetwork.com>

02 Lord of Dogtown_USA/Německo_2005



<http://www.fashionnstyle.com>

foto: Columbia Pictures

03 Surfer Dude _USA_ 2008



<http://onlain-kino.net>

04 Surfrocková kapela Allah-Las



<http://www.hollywoodreporter.com>

foto: Chris Godley

05 Monica Eleogram_surfařka sponzorovaná značkou Roxy



<http://roxy.com>

06 Kelly Slater_sponzorován značkou Quksilver
jedenáctinásobný světový šampion v surfigu



<http://www.allwidewallpapers.com>

Vlastné tvorba

07 Croissant, Francie



Technika: akvarel

08 Slon, Sri Lanka



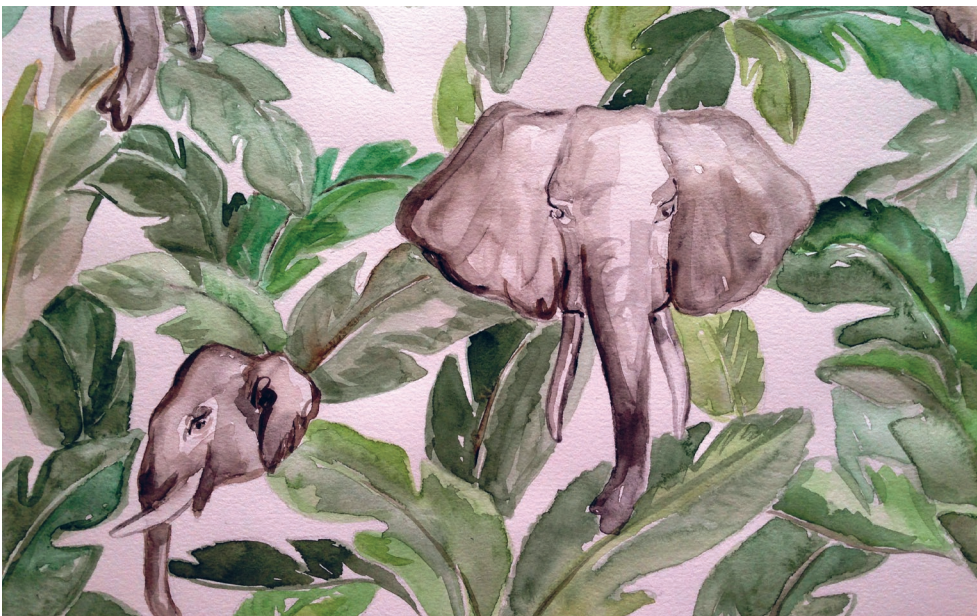
Technika: akvarel

09 Baret, Francie



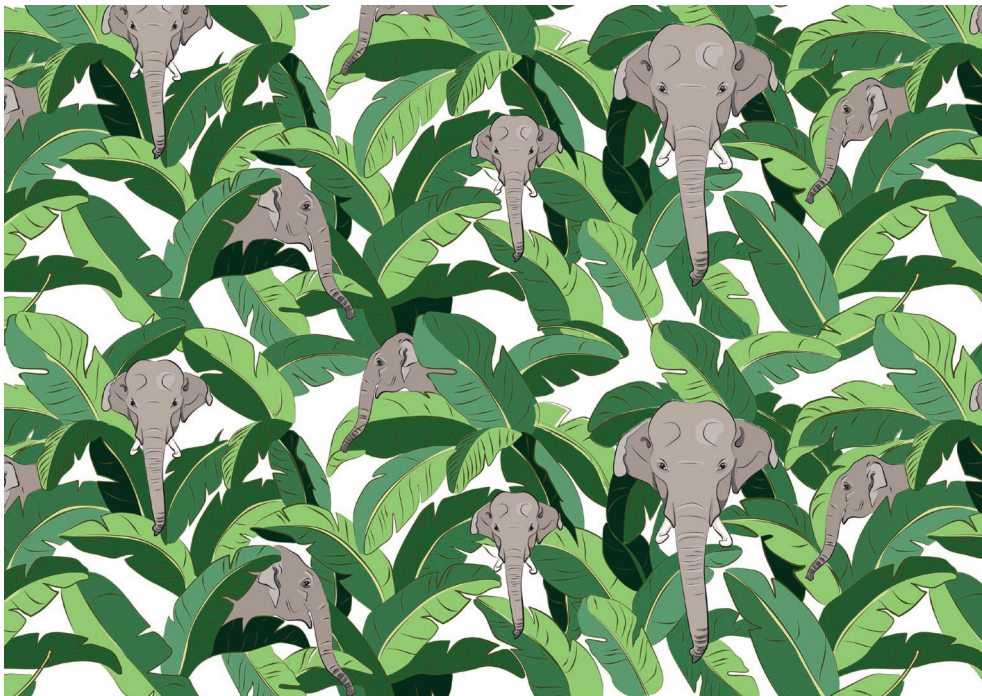
Technika: akvarel

10 Návrh podkladu, Sri lanka



Technika: akvarel

11 Podklad Sri lanka



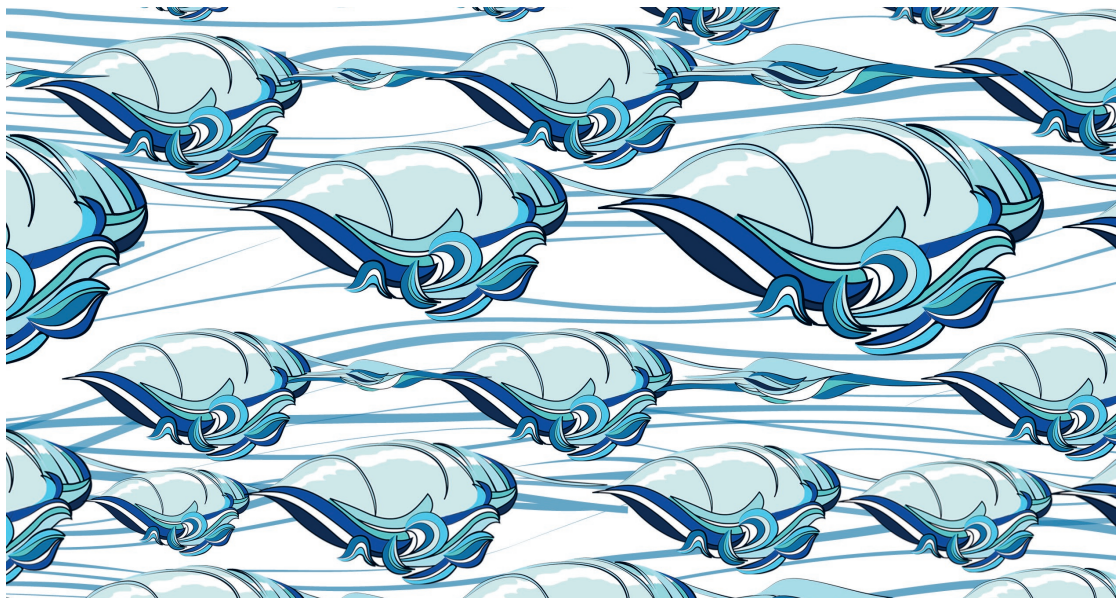
Technika: Práce v Adobe Illustrator a Adobe Photoshop

12 Podklad Francie



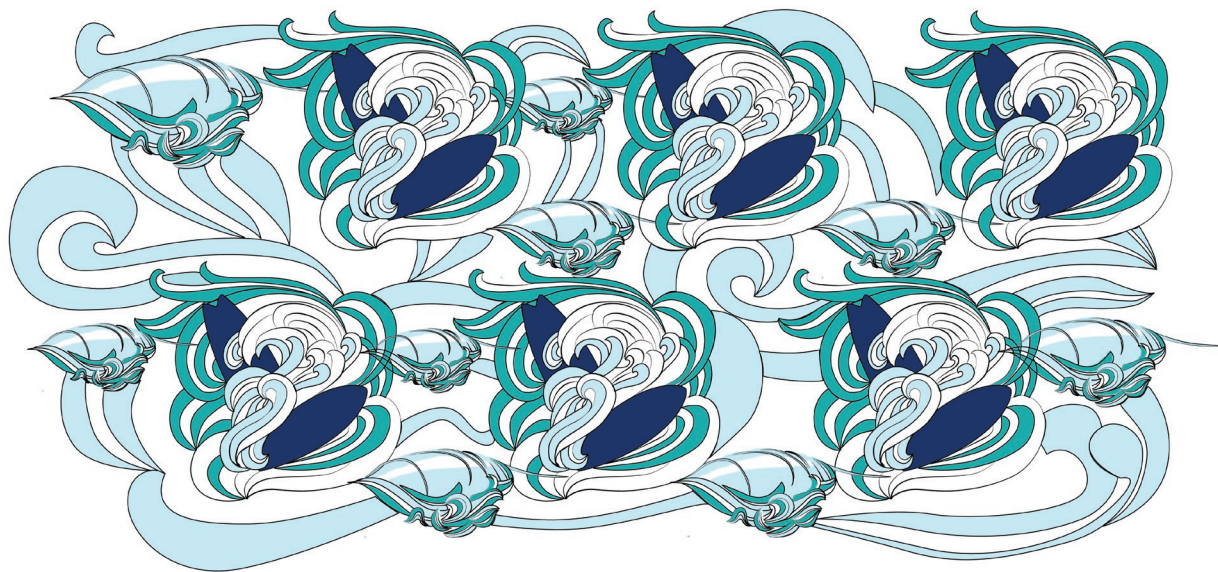
Technika: Práce v Adobe Illustrator a Adobe Photoshop

13 Vývoj podkladu Surf-trip



Technika: Práce v Adobe Illustrator a Adobe Photoshop

14 Finální verze podkladu Surf-trip



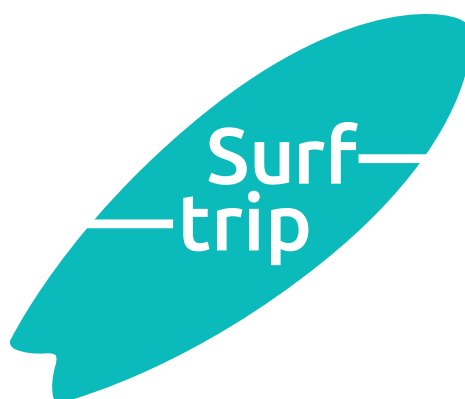
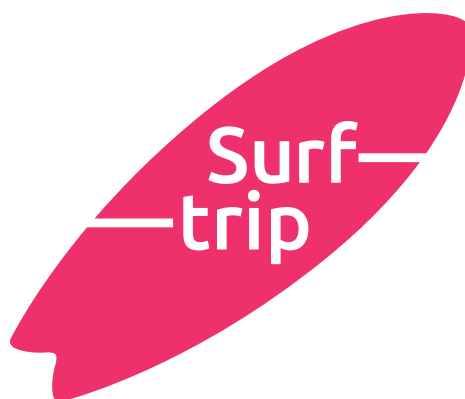
Technika: Práce v Adobe Illustrator a Adobe Photoshop

15 Vývoj loga Surf-trip



Technika: Adobe Illustrator

16 Finální verze a barevnost loga Surf-trip



Technika: Adobe Illustrator

17 Ukázka aplikace loga a podkladů na externích orientačních prvcích

a) Pouliční baner



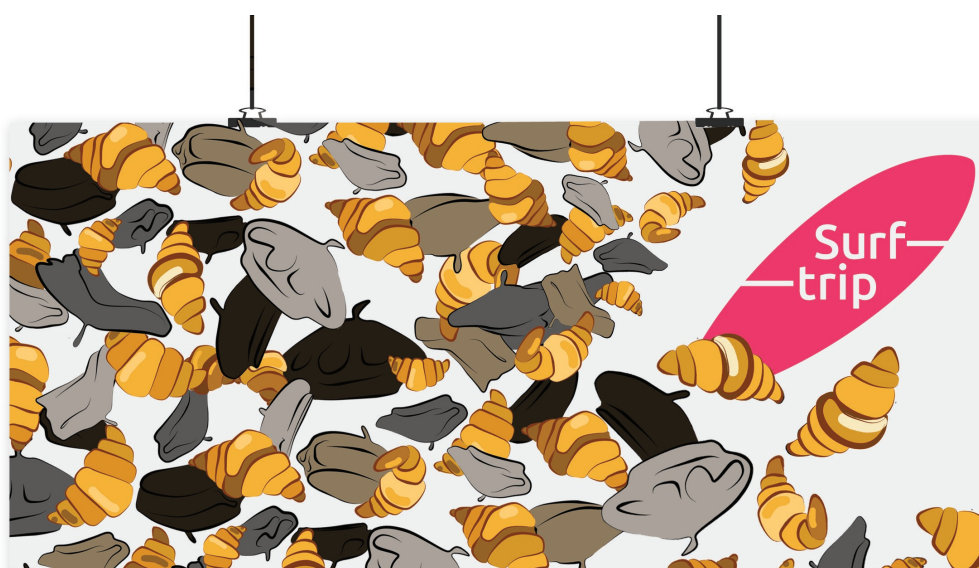
b) Polep auta



c) Vlajka Surf-trip



d) Horizontální baner s podkladem Francie



Technika: Adobe Illustrator a Adobe photoshop