

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce

Koordinovaný vizuální styl Interaktivní galerie

Jan Samec

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Ilustrace a grafika
Studijní obor Grafický design

Bakalářská práce

Koordinovaný vizuální styl Interaktivní galerie

Jan Samec

vedoucí práce:

Doc. ak. mal. František Steker

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2011

Zadání bakalářská práce

Do tvrdých desek originál

Do kroužkové vazby kopii

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2011

.....
podpis autora

Obsah

1. Úvod
 - 1.1. Přesně definované téma
 - 1.2. Důvod jeho volby
 - 1.3. Přesně definovaný cíl práce
2. Hlavní stať
 - 2.1.1. Příprava
 - 2.1.2. Merkur
 - 2.1.3. Verze s písmeny BV
 - 2.1.4. Morfující tvar
 - 2.1.5. Prostě prostor
 - 2.2. Proces tvorby
 - 2.2.1. Konstrukce znaku
 - 2.2.2. Písmo Pramen
 - 2.2.3. Typografické řešení zrcadla
 - 2.2.4. Variace loga
 - 2.2.5. Cesta do třetího prostoru
 - 2.2.6. Systém plakátů
 - 2.2.7. Pozvánky
 - 2.2.8. Orientační systém
 - 2.2.9. Idea využití v praxi
 - 2.3. Dílo v kontextu daného oboru
3. Závěr
 - 3.1. Naplnění cílů
 - 3.2. Hodnocení

1. Úvod

1.1. Přesně definované téma

„Interaktivní galerie Becherova vila je moderní galerijní zařízení v historické budově. Už v tomto aspektu spojuje současné prostředky vizuálního umění s tradicí. V historizujícím interiéru prezentuje nejen progresivní interaktivní výtvarná díla, ať už hmotná či virtuální, ale i výstavy klasického typu. Ty však nejsou finálním produktem, jak to v běžných muzeích výtvarného umění bývá, ale stávají se impulsem a inspirativním prostředím pro další aktivity různorodé svou formou i zacílením. Následné workshopy, sympozia, kurzy, semináře, tvůrčí pobyty a artefietické dílny, které jsou během výstavy pořádány, specificky navazují na vystavené práce svým stylem, námětem či použitým materiálem. Vybraná díla těchto autorských prací mohou původní instalaci doplňovat, postupně ji proměnit, případně vznikne jiná expozice nebo zcela nová výstava. Participující účastník tak dokáže spoluovlivnit charakter prezentací a náhodný návštěvník se může na začátku a na konci projektu setkat s úplně jinými exponáty.”¹

Téma mé bakalářské práce je *Koordinovaný vizuální styl Interaktivní galerie*. Vybral jsem si nově vznikající instituci v Karlových Varech. Interaktivní galerie Becherova vila, jak je z úvodního citátu patrné, není klasický galerijní prostor. Je to instituce, která zapojuje návštěvníky do akce. Dá se říci, že galerie bude určitým způsobem vizuálně či výtvarně společnost vychovávat. Proto musí mít svébytný vizuální styl, který bude vkusný, ale zároveň nebude nudit. Měl by navozovat dojem určité živosti či hravosti, stejně tak, jak různorodě je program pro návštěvníky naplánován. To znamená, že je důležité vytvořit kvalitní značku, která je variabilní a nebude problémem na ní postavit veškeré další potřebné tiskoviny.

¹ - SAMEC, Jan. *SKLO SKLU SKLEM*. Karlovy Vary, 2012. ISBN 978-80-87420-096. Katalog.

1.2. Důvod volby tématu

Grafický design studuji osm let. Začal jsem v roce 2004 na střední škole v Karlových Varech. Baví mě účastnit se workshopů, zejména proto, že se při nich mohu setkávat s různými lidmi ze stejného oboru, pozorovat jejich přístup k práci a porovnávat ho se svým. Myslím si, že kontaktem s jinými autory se člověk naučí mnohem více než na přednáškách nebo v odborných knihách. Grafický design chápu jako hlavní nástroj efektivní komunikace. Slova, kterými se vyjadřujeme, člověk slyší, ale jen málokdy se mu na delší dobu uloží v paměti. Jiné je to u vizuální komunikace, může totiž fungovat po celém světě, i přes jazykové bariéry a různost kultur. Baví mě převádět konkrétní i nekonkrétní slova, pocity nebo názory do přesně definovaných vektorů (křivek), které mluví samy za sebe. Sportovní komentátor Otakar Černý tvrdí, že otázka má být jako švihnutí bičem. Stejně je to také v mém oboru, vizuální komunikace musí být jasná a lehce zapamatovatelná. Nejedná se o volné umění, kde si divák může vytvořit vlastní představu o tom, co chtěl autor říci. Pokud je grafické dílo kvalitní, může se podvědomě ukotvit pozorovateli v paměti, i když přes něj pouze přejede pohledem na ulici. Tento obor mi dává možnost vyjadřovat se, komunikovat a mluvit k lidem. Snažím se vnímat zpětnou vazbu, reagovat, experimentovat a posouvat se díky ní jinam a snad i dále.

Postupem času jsem měl příležitost si vyzkoušet téměř všechny disciplíny. Nejvíce mě zaujala stylizace, kterou je potřebné využívat především u tvorby piktogramů. Její principy se využívají i při tvorbě značek, které jsou podstatnou částí při vytváření jednotného vizuálního stylu. Tomuto odvětví se věnuji nejčastěji, a proto jsem si vybral téma bakalářské práce *Koordinovaný vizuální styl neziskové organizace*. Vizuální styl neboli corporate design je v moderní době jednou z nejpodstatnějších částí firemní prezentace. Od začátku devadesátých let je trh zamořen reklamou. Marketingová a komunikační strategie si na vizuálním stylu zakládá. Značka je symbol, díky kterému je možné vizuálně identifikovat a spojit si ji s daným subjektem. I když samo o sobě je toto odvětví grafického designu velmi mladé, jeho historické kořeny sahají velmi hluboko. Stylizace a tvorba znaku funguje už od dob nástěnných maleb.

Přes obrazové písmo, hieroglyfy a ideogramy se dostala až do 21. století jako corporate identity.

Značka se dá chápat také jako sociální identifikace. Zejména mladší generace si dává často veliký pozor, jaké značky oblečení nosí, jaký design jejich svršek obsahuje a celkově se dá říct, že své životní postoje vyjadřují tím, co nosí na sobě.

1.3. Přesně definovaný cíl práce

Pro učení cíle, ke kterému bude moje práce směřovat je nutné počítat s cílovými skupinami galerie, kterými jsou předškolní i školní mládež, studenti všeobecných i uměleckých škol, začínající umělci, laická i odborná veřejnost, obyvatelé Karlových Varů i jejich tuzemští a zahraniční návštěvníci.

Pro tento typ galerie by nemělo být prohraškem porušovat zaběhlá grafická pravidla. Přesto je důležité na ně nezapomenout a stále respektovat účel tiskovin. Jednotlivé grafické prvky by měly pozorovatele dokázat překvapit a zároveň vždy spolehlivě ujistit, že jde o stejnou instituci. Louvre v Paříži má naprosto netypické logo a systém jeho využívání. Obdélník, ve kterém je jednoduše vysázen název. Pozadí obdélníku se často mění, nejznámější variace je foto s reprodukcí oblohy. Využívat fotografii do loga je teoreticky skoro nepřijatelné, ale instituce jako Louvre si to může dovolit. To má podle mého názoru dva důvody, jednak si sama určuje, co se smí a co ne, ale hlavně ví, jak s netypickým vizuálem zacházet. Ke každé tiskovině je vytvořena varianta loga, která je kvalitně použitelná.

Proto je cílem mé bakalářské práce vytvořit Becherově vile image, která se svým charakterem bude lišit především od zaběhlých karlovarských stereotypů. V Karlových Varech se většina institucí snaží oslovit co nejširší vrstvu lidí, protože návštěvníci tohoto města přichází z různých kultur a potkávají se zde různé generace. To je prvoplánově vede k tomu, aby jejich vizuální identita „neurazila“. Naopak, snaží se vypadat

hezky pro kohokoliv. To má za výsledek často líbivé paskvily, které nejsou ani mastné ani slané a ve výsledku nepůsobí nijak. Cílová skupina, kterou chce oslovit Becherova vila je také velmi široká. Proto je mým cílem vytvořit systém, ve kterém se styl propagace bude moci přizpůsobit vždy dané akci a zároveň si zachová svůj vlastní charakter.

Budoucnost grafického designu je často spojována s novými digitálními metodami. V roce 2011 jsem měl možnost vidět natočenou přednášku Gerta Dumbara, kterému je dnes 72 let. Oháněl se kolem sebe i-phonem a i-padem a bez jakékoliv nostalgie popisoval, jak si v životě už nikdy nekoupí vytištěnou knihu ani noviny, protože budoucnost se skrývá v digitálním světě. Velmi důrazně apeloval na mladé studenty převážně grafického designu a typografie, aby se s novými technologiemi rychle ztotožnili a připravili se na to, že navrhovat do digitální sféry se bude čím dál více. Dumber dodal, že plošná jednoduchá grafika bude čím dál více opomíjená a je důležité grafický design rozpohybovat a posunout do třetího rozměru. Proto je mým dalším cílem posunout se do sfér 3D navrhování.

Ale počítám s tím, že většina tiskovin pro Becherovu vilu bude fungovat klasickým způsobem, stejně jako před desítkami let a proto je nutné vycházet z již poznaných pravidel. Navíc vím, že kvalitní loga například z padesátých let fungují dodnes, dokonce často lépe než většina moderních prací. Proto je nesmysl pustit se do digitálního výstřelku, ale chci, aby vizuální systém mohl fungovat jak moderně, tak klasicky. To znamená, že základem je logo, znak, který celou instituci charakterizuje. Musí fungovat v černobílé variantě, i v malé velikosti, přesně tak jak fungují některé značky již desítky let.² Následný vizuální styl a jeho rozvinutí musí jít s dobou a s technologickými možnostmi.

² - viz obrazová příloha 1

2. HLAVNÍ STAŤ

2.1.1. Příprava

Na začátku práce jsem si stanovil klíčová slova, která by se na vizuálním stylu měla nejvíce podepsat. Interaktivita, pohyb a hravost.

Interaktivita:

Samotné slovo se nachází v oficiálním názvu instituce. Znamená umožňující vzájemnou komunikaci, tj. přímý vstup do činnosti. Myslím si, že ideální zpracování tohoto pojmu je interaktivitu stylizovat. To znamená, že návrh nemusí být doopravdy interaktivní, spíše bude jemně diváka inspirovat k vymýšlení dalších variací.

Pohyb:

Galerie toho typu je neustále v pohybu. Neustále se mění podle toho, jaký typ akce se tam odehrává. Na střední i vysoké škole jsme v prvním ročníku dělali grafické cvičení s elementárními grafickými prvky. Jejich pomocí jsme měli za úkol zobrazovat různé vlastnosti. Jedním z nich byl i pohyb, který jsem se snažil vyjádřit lehkým vysunutím jednoho z kompozičních prvků z pravidelné řady.

Hravost:

Pracovat s hravými prvky přinese návrhu potřebný nadhled a zároveň nebude celý vizuál nudit. Je nutné oko diváka neustále překvapovat.

2.1.2. Merkur ³

První nápad, který jsem se snažil konzultovat a následně realizovat, byl systém založený na písmu Merkur. Vzniklo pod vedením profesora Jana Solpery na VŠUP. Vytvořil ho Marek Pistora. Vychází ze známé stavebnice stejného názvu jako písmo. Jednotlivé elementy písma jsou poskládané z různých částí stavebnice. Mou ideou bylo vytvořit z něj logotyp.

³ - viz. obrazová příloha 2

Při využívání tohoto písma se nabízela možnost, že by se nápis složil z jednotlivých kusů. Návštěvníci galerie by si s částmi nápisu mohli hrát, měnit jejich kompozici nebo vytvářet různé další nápisy. Logotyp by tak mohl být sám o sobě při určitých technologických realizacích interaktivní. Při tvorbě dalších tiskovin nebo jiných instalací by byla cesta celkem jasná, veškeré plakáty a nápisy by se opíraly o tento font.

Od této varianty jsem ustoupil. Mimo to, že jsem později návrh vyhodnotil jako prvoplánový, realizace nápisů by byla velice nákladná. Dále jsem u této varianty nenašel cestu, jak vytvořit jednoduchý hlavní znak nebo logo, které by galerii prezentovalo samo o sobě. Navíc jsem se obával, aby tento systém nebyl zavádějící, lidé by si mohli Becherovu vilu spojovat s hračkářstvím. Také jsem nenašel způsob, jak v systému najít další hravost, přesněji řečeno považoval jsem vytvořené variace za těžkopádné.

2.1.3. Verze s písmeny BV ⁴

Galerie umění Karlovy Vary, pod kterou Interaktivní galerie patří, má velmi staré logo.⁵ Je postavené na spojení liter G a U. Při konzultacích s vedením Becherovy vily jsme se dohodli, že by bylo zajímavé na tento styl navázat a spojit také dvě písmena podobným způsobem. Vybrali jsme B a V jako zkratku slov Becherova vila. Písmeno B jsem použil celé v ploše. Vymazal jsem vnitřek, přesto bylo jednoznačně poznat, že jde o B. Znak V jsem natočil téměř o 90 stupňů. Pravému úhlu jsem se záměrně vyhnul, aby znak nepůsobil staticky a držel se klíčového slova pohyb. Použil jsem ho v negativu a vložil do první litery. Vnitřek písmene V vypadal jako stylizace lidského oka. To znázorňuje lidské vizuální vnímání.

Nemyslím si, že by logo mělo znázorňovat za každou cenu konkrétní prvky, které by vždy odkazovaly na dané instituce. Přesto mi varianta BV přišla chudá a hlavně jsme i po konzultacích dospěli k závěru, že opakovat způsob GU je krokem zpátky. Návrh postrádal systém, ze kterého by se dalo dále vycházet. Použití pro další tiskoviny by bylo velmi složité. Navíc se tato varianta vůbec neshodovala s původní ideou přizpůsobit se moderním technologiím.

⁴ - viz. obrazová příloha 3

⁵ - viz. obrazová příloha 4

2.1.4. Morfující tvar ⁶

Na bakalářské práci jsem začal pracovat již v létě 2010, kdy jsem se účastnil ArtCampu UUD v Plzni. Absolvoval jsem kurz Logo, logotyp pod vedením Jana Diensbiera. Mou ideou bylo vytvořit morfující tvar. Při využití ve virtuálních médiích by se mohl stále pohybovat a jemně se proměňovat. Vznikl by tak znak, který by měl nekonečno variací. Charakter zakřivení linií by byl ovšem vždy stejný. Stejně jako kompozice při napojení názvu galerie. Díky tomu by se dalo dosáhnout jednoduché identifikace a zároveň široké škály variací. Morfující tvar tak mohl zobrazovat neurčitý, neuchopitelný prostor žijící vlastním životem. Mohl vypadat jako cákanec barvy, symbol umělecké tvorby. Dalo se v něm donekonečna hledat. Když jsem výsledné tvary ukazoval různým lidem a ptal se, jestli v nich něco vidí, dostalo se mi spousty různých odpovědí. Od spermií, přes hrochy, mraky, zadky, rybníky, až po žvýkačky. To mě na návrhu velice bavilo. Dokázal jsem si ho výborně představit na webových stránkách, jak se natáčí a pluje prostorem. Tvar se dal dobře vrstvit, byl výrazný i v malé velikosti, daly se z něj skládat i různé litery, nebo vytvářet piktogramy, což by pro další využití mohlo být obohacující.

Návrh měl velikou nevýhodu v typografii. K proměnnému tvaru se velmi těžko připojoval název galerie. Je totiž velmi dlouhý a nešlo mi najít jednotnou kompozici. Celek působil rozházeně. Navíc v moderní grafice je těchto tvarů mnoho a výsledek působil trochu jako klišé. Zmiňoval jsem, že pozorovatelé často hledali ve skvrnách různé konkrétní obrazy. To mi původně nepřišlo jako veliký problém. Naopak jsem zastával názor, že si každý ve tvarech může najít to své. Po konzultacích se zkušenějšími grafiky jsem ale uznal, že by celek mohl být zavádějící. Tak jsem od patvaru ustoupil, s tím, že tento přístup si chci zálohovat a v budoucnu ho ještě pořádně prozkoumám.

⁶ - viz. obrazová příloha 5

2.1.5 Prostě prostor

Během ArtCampu 2010 jsem souběžně s morfujícím tvarem začal pracovat také na druhé variantě, která byla zaměřena spíše na ilustrativní pojetí. Jednalo se o systém kreseb, které pojednávaly jednoduchý prostor v perspektivě. Taková krabice. Celek působil velice odlehčeně a nepostrádal možnost variabilního využití. Původně jsem měl problém pojmenovat sám sobě, proč by galerie měla mít zrovna takový vizuální styl. Návrh totiž vznikl náhodou, když jsem si u piva bezmyšlenkovitě kreslil perspektivu. Po konzultacích jsem ale souhlasil, že galerie je prostě prostor. Výstavní prostor, prostor pro veřejnost poznat něco nového, prostor k vyjadřování pro umělce, prostor pro studenty, atd...

Návrh jsem nechal ležet. Idea se mi zdála nakonec dobrá, ale připouštím, že systém obměňování perspektivních tvarů je příliš mělký. Chtěl jsem, aby Interaktivní galerie Becherova vila působila rozmanitě!!!

2.2. Proces tvorby

2.2.1. Konstrukce znaku ⁷

Začal jsem pracovat s půdorysem budovy Becherovy vily. Postupně jsem ho stylizoval do čtverců a obdélníků, které se různě překrývaly. Z toho vyplynul systém přesahujících čtverců, který je jednoduchý a dá se z něj vycházet dál. Rozhodl jsem se, že jako symbol instituce využiji litery I G B V, zkratku celého názvu galerie. Je to jednoduché řešení, které na danou galerii neprozrazuje nic konkrétního. Konstrukce jednotlivých písmen je vždy postavená ze tří čtverců nebo obdélníků. Při jejich sestavování jsem se chtěl vyhnout statické kompozici, protože samotný tvar čtverce nebo obdélníku tak působí. Jednotlivé kusy na sebe navazují tak, aby vypadaly jemně rozházeně. Přesto jsem se nechtěl vrhnout do abstraktního vrstvení obdélníků. Ačkoliv jsem se snažil jednoduchými znaky vytvarovat především písmeno a cítit tak čitelnost, litery tak úplně jasně čitelné nejsou. Myslím si, že je to dobře. Po několika zkouškách na

⁷ viz. obrazová příloha 7

nezasvěcených pozorovatelích jsem si uvědomil, že jednotlivé znaky působí jako písmena, k tomu, aby je člověk přečetl, musí však chvilku luštit. Přesto se ke správnému výsledku všichni dopracovali.

Možná je to trend, ale je dokázané, že funguje. Většina předních českých i světových grafiků totiž zastává názor, že u kvalitního firemního vizuálního stylu vůbec není důležité, jak je samotné logo čitelné. Důležité je, aby navozovalo svým tvaroslovím a barevností specifický dojem. Ještě důležitější pak je, jak značka funguje v malé velikosti a jak na sebe v přeplněném reklamním prostoru upoutá pozornost. Typický příklad najdeme u nového vizuálního stylu města Melbourne, písmeno M, které často pouze mění svou podobu. Tvar písmene rozhodně není stylizací nějakého klasického prvku z města. Jedná se pouze o nekonkrétní motiv, který stojí na své základní konstrukci a může si na sebe brát různé podoby. Logo neilustruje instituci, pouze upozorňuje diváka, že tu je a zbytek si člověk domyslí, najde, navštíví, zkrátka pozná sám.

Příklad značky města Melbourne byl mou inspirací. Optické a víceméně dost volné řešení kompozice má jeden důležitý motiv. Celek je řešen ve čtverci. Tím pádem mohu jednoduše splnit jeden ze základních požadavků kvalitního loga, které musí být čitelné i v malé velikosti. Například při centimetrovém zobrazení je značka IGBV stále čitelná, narozdíl od jiných. Dá se to poznat například u logotypu Karlovarského kraje, který je roztáhlý do šířky a ve výsledku v malé velikosti vůbec nefunguje.

Fragmenty značky IGBV se dají velmi lehce a efektně využívat ve vizuálním stylu. Typický příklad využití fragmentu ze značky najdeme bývalé firmy Oskar. Jejím logem byl červený nahnutý čtverec, ve kterém se nacházel smajlík. Nahnutou červenou plochu tím grafických designérů firmy Oskar používal naprosto všude a díky tomu si člověk mohl ihned tiskovinu s bývalou telefonickou sítí spojit. U mé práce se nedá s fragmenty pracovat tak striktně jako u uvedeného příkladu. Důvodem je fakt, že má značka obsahuje velké množství optických přesahů a členitých výseků. Nedá se vybrat jeden typický tvar nebo křivka, která by vizuální styl charakterizovala. Přesto se určité fragmenty na dalších tiskovinách určitě mohou objevit. Hmota jednotlivých liter je vždy jiná. I a V jsou vzdušnější, G a B jsou těžší. Díky čtvercové sazbě vycházejí těžké znaky úhlopříčně naproti sobě. To celek vyvažuje. Navíc vzniká optický klam, litery G a B

jdou mírně dopředu. Prostorové prvky jsou vždy výraznější a zároveň tím podporují jedno z klíčových slov, pohyb.

Jednoduchá konstrukce znaků byla lehce aplikovatelná také na tvorbu mínusek i g b v. Výsledek byl podle mého názoru velice efektní, ale pro využití byl mnohem horší.⁸ Celek byl až příliš členitý a to při využívání v malých velikostech vytváří chaos. Uvědomil jsem si, že původní konstrukce má velikou výhodu v tom, že jednotlivé obdélníky přesahují vždy o malý kus, který je i tak lehce viditelný. Pak celek může fungovat dobře jak v malé, tak v obří velikosti.

2.2.2. Písmo Pramen ⁹

Jako systémové písmo jsem využil font Pramen. Vytvořil ho v roce 2010 Vojtěch Říha jako klauzurní práci na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Vychází z písma Barell, které vytvořil v sedmdesátých letech Jiří Rathauský pro hotel Thermal v Karlových Varech. Tam ovšem po čase zaniklo a jeho využití dnes je velmi chudé. Nebylo nikdy převedeno do digitální formy. Písmo Pramen má svým charakterem i názvem pasovat do Karlových Varů. Jeho využití pro Becherovu vilu je navázáním na Jiřího Rathauského a jeho práci pro lázeňské město.

Nejvýraznějším prvkem fontu jsou jeho ostré vnitřky jednotlivých liter a vnitřní ohyby tahů. Tyto ostré tvary by měly připomínat kaligrafickou kresbu perem nebo štětcem. Zakončení tahů je vždy kolmé, což celek posouvá na rozhraní konstruovaného a dynamického grotesku. Střední výška je mírně zvětšená, tak, aby se dalo písmo použít pro sazbu textů i titulků. Poměrně nezvykle je vyřešena kresba Light a Black. Light je opticky zúžený a spíše monolineární, naopak Black je rozšířený do stran a nedodrží stejné proporce znaků. Dalším důležitým prvkem jsou výrazně zařízlé inktrapy, díky nimž se litery v tučnějších řezech a menších velikostech nezalévají. Kurzíva je v porovnání se stojatými řezy užší a dokonce šířky tahů jsou jemně zúženy. Všechny kaligrafické prvky a ostrá ohýbání se v kurzívě projevují ještě o něco více. To dodává nakloněnému řezu příjemnou živost.

⁸ viz. obrazová příloha 8

⁹ viz. obrazová příloha 9

Dlouho jsem přemýšlel, jaký typ fontu se k tvarosloví mé práce hodí. Podle mého názoru je dobré, když kresba písma kontrastuje s tvary loga. Každý z těchto dvou subjektů tím na sebe upozorňuje více. Zároveň pro mě byl důležitý fakt, že Pramen funguje výborně jako plakátovací písmo díky velice efektním tahům. Řezy Regular a Light jsou velmi dobře čitelné i v malých velikostech při sázení delšího textu. Jak logo, tak k němu připojená typografie vizuálně přitahují svými ostrými detaily. Každý tak trochu jinak. Písmo přitahuje efektním napojením na jednotlivé tahy a znak hrubým poskládáním jednotlivých obdélníků přes sebe. Dalším důležitým faktem pro tento výběr byla má častá spolupráce s autorem Vojtěchem Říhou. Pokud objevím nedostatek nebo detail, který se mi do návrhu nehodí, rychle po vzájemné spolupráci font upravíme. Od začátku, kdy písmo vznikalo spíše jako redesign Barellu, se obrovsky posunulo a dnes už může fungovat samostatně jako důležitý a charakteristický vizuální prvek Becherovy vily.

2.2.3. Typografické řešení zrcadla

Při realizaci různých brožur a dalších tiskovin, kde bude zapotřebí využít dlouhého textu, může vizuální styl podporovat způsob řešení odstavců. Jednotlivé bloky na sebe mohou brát podobu obdélníků, ze kterých je znak IGBV konstruován. Jemné prostorové odsazení dodává dlouhému textu živost a celkově stránku odlehčí. Tímto způsobem se dají například jednoduše oddělit citace, nebo jiné vložené části. Vnitřní strany bloků se tak budou moci měnit podle potřeby a možností konkrétního textu. Článek tak bude možné jednoduše dostat na velikost stránky nebo do míst, kam se bude kompozičně hodit.

Původní varianta byla typografie podpořená plochou a různým střídáním pozitivu a negativu. To ale při čtení delšího textu působí nepříjemně a text v negativu totálně přebíjí pozitivní variantu. Efektní forma by tak přebíjela funkci.

2.2.4. Variace loga ¹⁰

Kostra znaku je hlavní jednotící prvek celé práce. Pro různé příležitosti se kostra může převléci do dalších forem. Například k výstavě, která se bude zabývat architekturou, budou tvary znaku pouze v jemných obrysových linkách, připomínajících stavební rys. K akci určené dětem se může na tiskovinách objevit logo v barevné variantě, kde jednotlivé čtverce mají každý jinou barvu. To připomíná dětské kostky na hraní. Konstrukce, na kterou se může nabalovat jiná forma, má vždy stejné proporce. Díky tomu si bude uchovávat svou jednotu. Myslím si, že bude zpočátku těžké tento neklasický přístup uvést v život. Důležité je, aby logo ve své základní formě bylo lidem dobře známo. Aby následné variace nechápali jako redesign nebo nejednotný vizuální styl. U klasického přístupu je většinou striktně omezená barevnost a také vizuální prostředí, ve kterém se značka zobrazuje. Snažím se tímto přístupem můj návrh posunout někam jinam. Chci vyzkoušet, co vše se může v rámci jednotného vizuálního stylu porušit a naopak co je důležité dodržet. Očekávám, že vývoj bude dlouhodobý a i přesto, že se značka již zavádí v život, nastane několik změn, především v pravidlech jak s vizuálem zacházet. Zatím je situace taková, že jsem galerii dodal soubor variací a ty může další grafik využívat, aniž by do nich zasahoval. Pokud se čas od času objeví logo zcela jinak zpracované, může být pozorovatel příjemně překvapen a podvědomě se těšit na novou variantu.

2.2.5. Cesta do třetího prostoru

Poznáním nových lidí z různých oborů na vysoké škole mi pomohlo najít cestu k práci se třetím rozměrem. Během spolupráce se Štěpánem Kynlcem jsem si ověřil, že práce s křivkami ve 3D programu je zdlouhavý proces, který je naprosto rozdílný od postupů v klasických grafických programech. Tato spolupráce mě přivedla k zásadní variaci mé bakalářské práce. Rozhodl jsem se značku IGBV vyrendrovat. Vnímám tento prvek za charakteristický motiv mé práce.

Díky tomu, že je konstrukce mého loga poskládaná z elementárních čtvercových tvarů, bylo velmi snadné rozrýsovat ji do třetího rozměru.

¹⁰ viz. obrazová příloha 10

To vizuálně zapadá do konceptu celé mé práce. Jednotlivé hranoly na sebe navazují ve stejném duchu jako plošná konstrukce. Akorát se neposouvají pouze nahoru, dolů, doleva a doprava. Vcházejí do prostoru, dozadu a dopředu.

Vytvořil jsem dvě varianty zobrazení ve 3D. První je z vektorových křivek, kde jsem využil pouze plošných tvarů, ubíhajících do perspektivy. Jedná se tedy pouze o iluzi třetího rozměru.¹¹ Druhá varianta je reálně přerýsovaná ve 3D programech a dá se s ní pohybovat. Díky tomu může znak fungovat i na webových stránkách a všude ve virtuálním světě jako trojrozměrný objekt, se kterým je možné hýbat a posouvat jeho fragmenty. Tak se stává opravdu interaktivním. Zároveň tento přístup nemusí být omezen pouze na virtuální prostředí. Ke konstrukci se mohou opticky přidávat různé materiály, například zlato, voda, keramika, sklo atd.¹² Po vyrendrování se soubor ve formátu JPG dá použít i pro jakékoliv tiskoviny.

Tento technologický postup mě donutil narýsovat a proporčně vyřešit nasazení jednotlivých hranolů na sebe, aby logo fungovalo ze všech stran. To se dá využít dále i jako reálný prostorový objekt. Vytvořil jsem i variantu reliéfu na zeď, kde jednotlivé prvky různě zacházejí a vystupují.

2.2.6. Systém plakátů¹³

Plakát chápu jako hlavní propagační materiál vizuální identity. Vytvořil jsem dva typy. První a ten zásadní je systém programového plakátu, na kterém budou propagovány informace o chystaných výstavách a akcích. Má poměrně netradiční formát 1000X350 mm, což je polovina klasického formátu B1. Díky své výšce bude na plakátovací ploše výrazný. Na formátu B1 bude možné tedy vytisknout dva kusy, které se od sebe musí odříznout. To je finančně výhodnější. Na každém kusu je v dolní části velké logo, jako podpis pro jasnou identifikaci instituce. V horní polovině je volný obdélník, pro uvedení hlavních informací. Typografie je vždy jednotná, jméno autora, datum a čas jsou vždy v tenkém řezu. Název akce je ve středně silném řezu v italice. Nápis je tak výraznější a nakloněná verze

¹¹ viz. obrazová příloha 11

¹² viz. obrazová příloha 12

¹³ viz. obrazová dokumentace 13

fontu Pramen vytváří příjemný kontrast se čtvercovým charakterem vizuálních prvků. Každý ze série plakátů má vlastní barevnost. Ta je určena typem akce, na kterou zve. Některé návrhy obsahují pouze typografii, vlastní barevnost a logo. To ale není pravidlem. Někde se mohou nacházet i doprovodné prvky. Díky tomu není systém nudný a může diváka překvapit. Na pozadí celého formátu může být jakákoliv grafika, kresba nebo fotka. Jediné co reprodukci omezuje je logo v dolní části, které kolem sebe potřebuje prostor, aby bylo dobře rozeznatelné. I to se může porušit, ale pouze v případě, že by plakát několikrát předtím fungoval správně. Lidé budou na formát a kompozici zvyklí, takže budou automaticky očekávat prvky v určitých místech, kde se obvykle nacházejí.

Také jsem vytvořil systém ideových plakátů. Ty upozorňují pouze na to, že Interaktivní galerie existuje. Je možné ho využít jako cenu za výhru v soutěži, nebo jako suvenýr z návštěvy Interaktivní galerie. Je založený na dalších variantách loga. Obsahuje vždy pouze novou formu znaku IGBV, která je nosná sama o sobě a zaplňuje většinu plochy. Formát jsem zvolil klasický B1 (1000X700 mm), narozdíl od programového plakátu se nebude tisknout ve velkém nákladu, takže není tolik nutné na něm šetřit peníze. Ve spodní části je doplněn o typografii, kde se nachází pouze název galerie. Pro tyto návrhy jsem využil již zmiňovaných 3D rendrů z trojrozměrných grafických programů. Mojí ideou bylo využít co nejvíce formálně zajímavých variací loga, které by se na jiných, menších tiskovinách neuplatnily. Tato série je založená pouze na vizuálním efektu, každý kus může fungovat samostatně. Dalším důvodem je přilákat do interaktivní galerie nové publikum. Multižánrový prostor, kterým tato galerie je, nabízí svěží pohled na věc. Proto by různá vizuální řešení plakátů mohla zaujmout různé druhy lidí. Nedělám si iluze, že když vytvořím ledový plakát, přilákám tím například celý tým HC Energie. A však pravidelným šířením této reklamy by i širší veřejnosti mohlo časem dojít, že se ve městě děje něco nového. Nejlepší reklamou je totiž dobré jméno a zajímavé projekty, o kterých si lidé budou vyprávět, což vizuální styl zajistit nemůže.

2.2.7. Pozvánky

System pozvánek na jednotlivé akce vychází z programových plakátů. V horní části se nachází plocha, kde je ve stejném vizuálním stylu jako na plakátech hlavní informace. Ta je v negativu. V pozitivu se ve spodní části objevuje logo. Rozdíl od plakátů je pouze v tom, že na pozvánkách nebude doprovodná grafika, fotka, ani reprodukce. Hlavním motivem spojujícím pozvánky s plakáty je barva, která bude charakteristická pro jednotlivé výstavy. Při ofsetovém tisku se zvolí pouze jedna přímá barva. To vyjde galerii mnohem levněji.

2.2.8 Orientační systém

Becherova vila má velmi členitý a barevný interiér. To mi při vytváření orientačního systému dělalo z počátku veliké problémy. S místním vedením jsme dlouze a složitě konzultovali, jakým způsobem by měl systém fungovat a vypadat. Bylo důležité, abychom nenarušili interiér. Ten sám o sobě působí nádherně. V době, kdy byl vytvořen, evidentně nepočítal s tím, že by měl obsahovat jakési cedule nebo další zásahy. Jako ideální řešení se ukázalo pískované sklo. Vytvoří čistou plochu pro grafickou informaci a zároveň, díky tomu, že je průhledné, nechá vyniknout interiérové prvky. Na sklo se dá velmi snadno aplikovat řezaná fóliová grafika. Matný skleněný materiál se neleskne. Naopak, krásně nechá vyznít matný povrch černé fólie. To je jedna z mála barev, která se do celkového barevného dojmu vnitřních prostor galerie hodí a nepůsobí jako pěst na oko. Řešení cedulek je čistě typografické. Hlavní informace je vždy v negativu, čímž ji více zdůrazní. V negativu je použit středně silný řez písma Pramen. Pod ním je v tenkém řezu stejná informace v anglickém jazyce. Pro angličtinu jsem využil pozitivu, a tím pádem vyniká čeština. U toalet se musí nacházet piktogramy – pánové, dámy a invalidé. Nechtěl jsem, aby galerie využívala klasické piktogramy jako každá jiná. Vycházel jsem z nich a překreslil je tak, aby byly sestavené z podobných prvků jako logo. Veliký problém nastal u znaku invalidů, na kterém je znázorněn vozíčkář.¹⁴ Mou ideou bylo vyhnout se kruhu a znázornit jeho pomocné zařízení čtvercem. Ptal jsem se nezaujatých lidí, co v piktogramu

¹⁴ viz. obrazová příloha 14

vidí a naprostá většina to chápala správně. Jenže při konzultacích s mým vedoucím Doc. ak. mal. Františkem Stekerem jsem byl upozorněn, že by se zmiňovaný čtverec mohl hendikepovaných lidí dotknout. Totéž jsme řešili i s vedením Becherovy vily. Čtverec na místě, kde se nachází znak invalidního vozíčku, může působit jako další překážka. Na hranatém vozíku by se na toaletu nikdy nemohli dostat. Ale podle mého názoru je z hlediska vizuální jednoty použití kruhu nepřijatelné. Kruh se v systému nikde jinde nepoužívá.

2.2.9. Idea využití v praxi

Za podstatnou část své práce nepovažuji samotný návrh. Pokud se podaří identitu úspěšně odstartovat, bude to dobrý začátek. Ale hlavní práce bude pokračovat až po otevření galerie při běžném provozu. To, že jsem navrhl vizuální systém, je pouhý start a nebudu návrh považovat za úspěšný, pokud tiskoviny a veškeré další používání grafických prvků nebudou v souladu s mým systémem. Myslím si, že zavedení mého návrhu, tak aby opravdu fungoval, může trvat roky. Považuji kodifikační část za stejně podstatnou jako koncepční a kreativní. Při realizaci principů vizuálního stylu v praxi to může fungovat tak, že grafický manuál a prvky, které instituci odevzdám, budou mít dvoje pravidla. Pro klasické využívání loga jako například umístění na leták či jiné cizí produkty, které nebude vydávat Interaktivní galerie Becherova vila, bude znak fungovat ve své klasické formě. Pro tiskoviny, které bude vydávat sama Becherova vila, může vzniknout jiný manuál, ve kterém se budou nacházet různé variace. Bude v něm větší prostor pro kreativitu.

2.3. Dílo v kontextu daného oboru

Můj návrh na vizuální styl Interaktivní galerie Becherova vila si nezakládá na dodržování přesné barevnosti jako například corporate identity firmy Čez, ČD Cargo nebo jednotný styl města Brna. Jeho jednotící prvek je různorodost opírající se o konstrukci tvaru, na které mohou vyrůst různé formy. Na podobném principu vznikl v ČR například návrh jednotného vizuálního stylu MS v ledním hokeji 2004.¹⁵ Vznikl jako

¹⁵ viz. obrazová dokumentace 15

diplomová práce Štěpána Malovce na VŠUP v Praze. “Tematika národního sportu číslo 1 je jeho prostřednictvím komunikována s pozitivním nadhledem a v různorodé mnohosti, která uplatňuje jako jednotící prvek své identity obyčejné lidské zvolání góóól a řadu kreativních překvapení, které dokreslují atmosféru velké sportovní události.”¹⁶ Logo bylo dvoubarevné, založené na stylizaci puku, který měl napodobovat zeměkouli. K ní byla přidána červená bublina s prostorovým zvoláním GOAL. Pro propagační plakát autor využil vektorové stylizace hokejové výstroje, kterou pouze v černé barvě vyskládal na formát a do levého dolního rohu umístil logotyp. Pro leták určený hokejovému šampionátu Štěpán Malovec už nevyužíval vektory. Navrhl jeden uvítací a druhý k příležitosti slavnostního zakončení. Na prvním byla fotografie párků na tácku, jako symbol českého hokejového národa. Typografie je zde vyřezána do masa. Na druhém letáku byl prázdný tácek s nápisem THE END, který je vytvořen omastkem z právě snědeného pokrmu. Dále například navrhl poštovní známky. Na nich se nacházel fotografický portrét Jaromíra Jágra s jeho charakteristickým úsměvem, jako dalším symbolem českého hokeje. Fotografická reprodukce byla rozdělena čtyřmi známkami, takže vám domů mohl například přijít dopis s Jágrovým pravým okem. Celý systém nefungoval na jednotných vizuálních prvcích, ale spíše na zobrazování nejtypičtějších prvků hokeje v České republice. To dodávalo celku příjemné odlehčení. Osobně tento koncept chápu jako poukázání na to, že mistrovství světa se koná v zemi Švejků, lidí s pozitivním nadhledem. Návrh byl oceněn, avšak nebyl realizován, snad proto, že byl pro danou akci příliš členitý a nejednotný.

Přístup Štěpána Malovce mě obrovsky zaujal. To, že návrh nebyl realizován, neberu jako jeho chybu. Myslím si, že tiskoviny pro hokejové mistrovství světa jsou tak rozšířené po celé republice, že by lidem časem lehce došlo, o co jde a jednoduše by si zvykli. Chápu to jako chybu komunikace s pořadatelem. Není lehké si prosadit neobvyklý výstřelek u institucí, na které je vyvinutý tlak velkým očekáváním fanoušků a sponzorů. Je dobře, že vůbec takové návrhy vznikají. Celkově si myslím, že největší problém grafického designu v České republice není v tom, že by bylo málo kvalitních designérů, ale v tom, že nefunguje komunikace mezi

¹⁶ ZÁRUBA, Alan; RICHTER, Michal. CI.CZ. Praha : CI.CZ, 2008. 234 s.

nimi a zadavateli. Není vytvořen žádný systém, podle kterého by obě strany měly spolupracovat.

Hravost, se kterou Malovec pracoval, jsem se snažil použít také do návrhu pro Interaktivní galerii.

K vytváření corporate designu se dá přistoupit několika způsoby. Identita monolitická - všechny aplikace využívají jeden klíčový motiv a striktně dodržují grafický manuál; Identita sdílená - nositelem identity je dominantní kmenový prvek pro všechny příbuzné subjekty; Identita produktová - vizuální styl charakterizuje spíše samotný produkt a jeho tvar bez vztahu k mateřské identitě. Nedá se jednoznačně a přesně určit, jaká práce kam patří, protože se jedná vždy o specifický originál. Přesto svůj návrh zařazuji do druhého přístupu - Identity sdílené. Nosný prvek je logo, které má sice mnoho variant, ale vždy stejnou kostru.

3. Závěr

3.1. Naplnění cílů

Mezi mé hlavní cíle patřilo vycházet z klíčových slov interaktivita, pohyb a hravost. Dále vytvořit image odlišující se svým vizuálním charakterem od zaběhlých a upoutat co nejširší společnost.

Hlavním propagačním materiálem jsou plakáty, které Becherovu vilu budou nejlépe reprezentovat. Proto jsem se intenzivně zaměřil právě na tyto tiskoviny. Jak jsem již zmiňoval, můj návrh je variabilní a může svou formu neustále proměňovat. Může se tak uplatnit na různé typy akcí, které se v galerii budou odehrávat. Především tak splňuje podmínku oslovit široké cílové skupiny. Některý typ lidí může oslovit plošná grafika, jiný zas může zaujmout efektní prostorové pojetí. V systému je prostor i pro decentní linku, nebo veselé vrstvení různých barev přes sebe. Každý si může najít to své.

Cíl vytvořit originální image, která se v lázeňském městě bude vyjímat, jsem podpořil především netradičním formátem obou typů plakátů. Podstatnou roli hraje jejich velikost. Na reklamních plochách se v Karlových Varech najde plakát velikosti B1 pouze velmi zřídka. Navíc programové plakáty jsou spíše takové netradiční pruhy, protože jsou z poloviny tak široké.

Přesto, že nebylo vždy jednoduché klíčová slova dodržovat, při navrhování jednotlivých tiskovin jsem z nich vycházel. Ale v první řadě jsem musel respektovat funkci daného návrhu. Například u pozvánek jsem musel upustit od vizuální hravosti, protože jsem maximálně sledoval účel a potřebnou finanční nenáročnost. Bude potřeba je tisknout ve velkém nákladu. Logo, které z těchto klíčových slov vychází se ale objevuje všude.

3.2. Hodnocení

Velmi důležitý pro mě byl fakt, že jsem na projektu pracoval průběžně skoro celý rok a během té doby jsem vytvořil více návrhů. Měl jsem čas je mezi sebou porovnávat a dojít tak k řešení, které jsem pokládal za ideální. Častokrát jsem tvorbu odložil a ponořil se do ní zpět třeba po měsíci. Odstup mi dodal potřebný nadhled. Měl jsem řadu kreativních nápadů, je ale důležité vždy pamatovat na funkci celého díla a na to, jak jednotlivé prvky budou zapadat do celku. Například mou původní ideou u tohoto návrhu bylo používat logo vždy v trochu jiné kompozici, s jinou barevností a odlišným celkovým stylem. To by ale vizuální systém časem rozdrobilo, proto jsem musel vytvořit jeden hlavní návrh, který se může dále variovat.

Jedním ze základních cílů bylo držet se daného systému. A uvědomuji si, že kvůli tomu se v mé práci najdou i chyby. Například u již zmiňovaného návrhu piktogramu pro vozíčkáře jsem se snažil dodržet systém, kde jsem se vyhýbal kulatým tvarům. To je v tomto případě velmi těžké. Za žádnou cenu jsem kruh pro zobrazení invalidního vozíčku nechtěl použít, protože by to byl v celku jediný oblý tvar v celém systému.

Za veliký přínos považuji, že jsem na základě vytvoření této práce částečně pronikl do oboru produktového designu. Pokoušel jsem se tvaru dodávat různé materiály a zkoumal, jak se můj návrh chová v

trojrozměrném světě. Nikdy předtím jsem s těmito prvky nepracoval, protože jsem zastáncem plošné, vektorové grafiky. K příležitosti vytvoření bakalářské práce jsem se chtěl pokusit pracovat s něčím novým. Ve výsledku se mi to velmi zamlouvalo. Ověřil jsem si, že ve 3D programech může autor věnovat více pozornosti detailům a různým efektům, které se ve vektorové, čisté grafice tolik neuplatňují. Obecně si myslím, že by každý designér měl stále hledat nové vizuální prvky. Pronikání do jiných oborů může obohatit každého zúčastněného.

Po odevzdání bakalářské práce jsem rok čekal na obhajobu. Díky tomu jsem měl možnost zjistit, jak můj návrh funguje v praxi. Při realizaci tiskovin pro výstavu Sklo Sklu Sklem jsem zásady použití vizuálního stylu poupravil. V tomto případě bylo logo skleněné. Stále ovšem vycházím ze stejných zásad a formátů. Hlavním vizuálním prvkem jsou rendery. Očekávám, že vývoj bude ještě dlouhodobý. Už teď se s jistotou dá říct, že zásadní prvky fungují, ale i tak mě čeká ještě mnoho práce.

Na závěr bych rád poděkoval Janu Diensbierovi, který se mnou návrh odstartoval, Vojtěchu Říhovi, který mi poskytnul své autorské písmo, Štěpánu Kynclovi, který se mnou pracoval ve 3D programech, Františku Horákovi a Jakubovi Čajovi za časté konzultace, vedení Interaktivní galerie Becherova vila a mému vedoucímu doc. ak. mal. Františku Stekerovi.

Seznam použitých zdrojů

A. Knižní a periodická literatura

1. KOLESÁR, Z. *Kapitoly z dějin designu*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2004. ISBN 80-868663-03-4.
2. TIMOTHY, S. *Grafický design*. Praha: Slovart 2009. ISBN 978-80-7391-030-3.
3. HLAVSA, O. *Typographia*. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1981. ISBN 80-7027-153-1.
4. WOZENCROFT, J. *The Graphic Language of Neville Brody*. New York: Universe Publishing. ISBN 978-0789306531
5. ZÁRUBA, A., RICHTER, M. *CI.cz - Firemní styl v České republice*. Praha: CI.cz, 2008. ISBN 978-80-254-1835-2
6. FEIERABEND, P. *Websites 100% loaded*. Berlin: Feierabend Verlag OHG 2005. ISBN 3-89985-050-550-03067-3
7. FEIERABEND, P. *Graphic design*. Köln: Feierabend Unique Books 2007. ISBN 978-3-939998-07-5
8. SRP, K. *Karel Teige a typografie*. Praha: Arbor vitae 2009. ISBN 978-80-87164-17-4
9. FISCHER, J. *Café & Restaurant Design*. London: teNeues Group 2007. ISBN 978-3-8327-9017-2
10. AYNSLEY, J. *A Century of Graphic Design*. Great Britain: Octopus Publishing 2001. ISBN 1-84000-348-0
11. AMBROSE, G., HARRIS, P. *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing 2009. ISBN 2-940373-82-5

Průběžné sledování odborného časopisu Font.

Průběžné sledování odborného časopisu Typo.

B. Internetové zdroje

1. Sagmeister Inc. , vizuální identita Casa de Musica [online]

Dostupné z: <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/18#/node/192>>

2. Leveleleven, City of Melbourne Identity [online]

Dostupné z: <<http://level11.tumblr.com/post/177820498/city-of-melbourne-identity>>

3. Burnley.co.uk, City of Burnely [online]

Dostupné z: <<http://www.burnely.co.uk>>

4. How Do, Controversial new logo unveiled for Burnley [online]

Dostupné z: <<http://www.how-do.co.uk/north-west-media-news/other-media/controversial-new-logo-unveiled-for-burnley-200910126547/>>

5. Atelier Martino&Janã, Guimarães JAZZ 2009

Dostupné z: <<http://www.behance.net/gallery/Guimares-JAZZ-2009/327267>>

Vyhledáno 23.dubna

Resumé

Interactive Gallery Bechers Villa (IGBV) is a young upcoming gallery with a rather special approach to what it does. It wants to get rid of cold and personally hostile presenting spaces by creating an interactive experience where the visitor must take part. By involving each and every one of the visitors the gallery creates a space with a warm and welcoming atmosphere. The whole creating process started by experimenting with very abstract and not very telling shapes. Since the gallery and the exhibiting space it provides is very changeable and does not stay in one particular shape I formed very blob-like shapes that were to represent it not just as a logo but also as a supporting factor in the upcoming visual identity. However, this approach did not end as well as I hoped and I could see that it would not lead to the desired effect. It would not represent the actual gallery nor would it remind visitors of any deeper relation between the gallery and its visual identity. I therefore looked for another solution and soon found it in a similar but very different place. I kept on experimenting with the short abbreviation IGBV and soon found myself not changing round and amorphous shapes but actually chiseling hard geometric shapes that were to form the logo. However, I did not want to form just a logo of the gallery. If the visual identity was to compete in any way on the intellectual level with the gallery itself it would have to go deeper. I created a whole system of interchangeable factors that sum up the whole visual identity and put it all together. Yet all of these factors contribute to the changeable nature of the IGBV and of its visual identity. As a last addition to this variability I stopped imitating space and perspective on a 2-dimensional plane and took the logo to actual 3D. Some rendering was required but in the end I have 3D maps and plans not just for rendering but for actual build of the logo.

seznam obrazových příloh:

1. Loga z padesátých let
2. Vizualizace písma Merkur
3. Návrh loga BV
4. Logo Karlovarské krajské galerie
5. Návrh morfujícího tvaru
6. Značka IGBV
7. Mínusky igbv
8. Písmo Pramen
9. Variace značky
10. 3D křivky
11. Rendr
12. Informační plakáty
13. Piktogram vozíčkáře
14. Vizuální styl Štěpána Malovce

1. Loga z padesátých let



2. Vizualizace písma Merkur



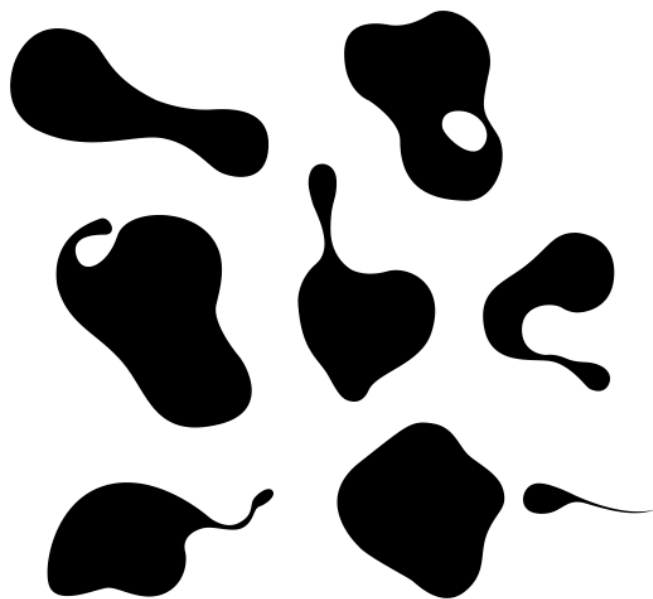
3. Návrh loga BV



4. Logo Karlovarské krajské galerie



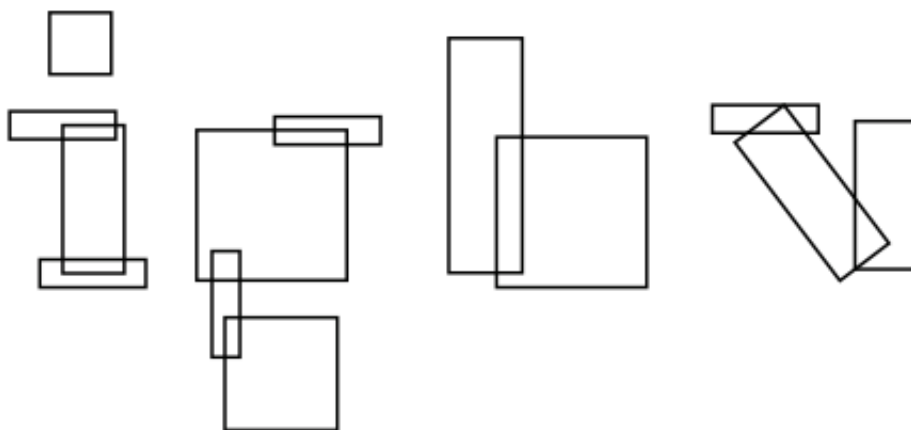
5. Návrh morfujícího tvaru



6. Značka IGBV

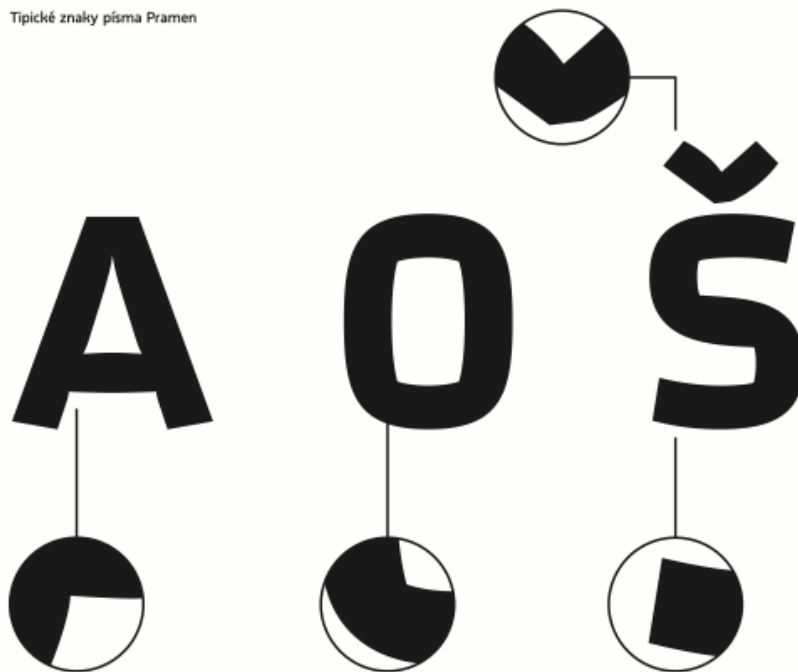


7. Mínusky igbv



8. Písmo Pramen

Typické znaky písma Pramen



Výrazné inktrapy, které odkazují k ostrých vnitřkům liter

Ostré vnitřky odkazují ke kaligrafii a dávají písmu neotřelý vzhled

Šikmo sřízle konce tahů a kaligraficky tvarované akcenty

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ąbčdėfghijklm
nopqřstůvwxyž
1234567890

a

Pramen Light

a

Pramen Regular

a

Pramen Medium

a

Pramen Semibold

a

Pramen Bold

a

Pramen Black

a

Pramen Light Italic

a

Pramen Regular Italic

a

Pramen Medium Italic

a

Pramen Semibold Italic

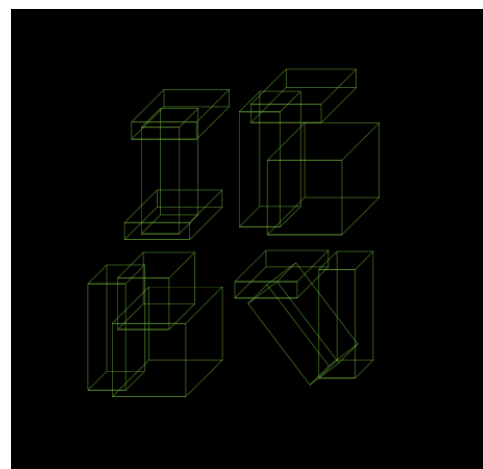
a

Pramen Bold Italic

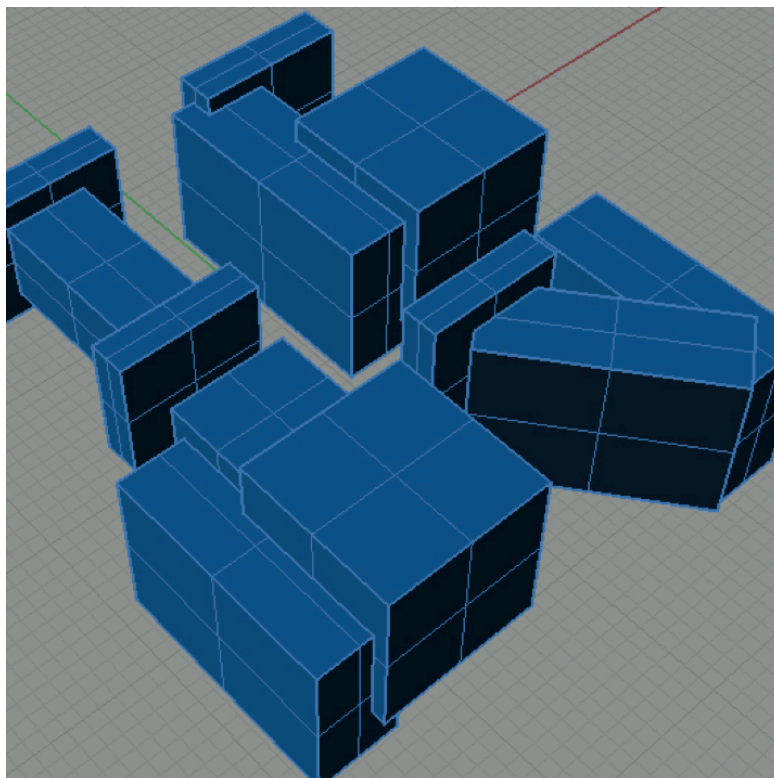
a

Pramen Black Italic

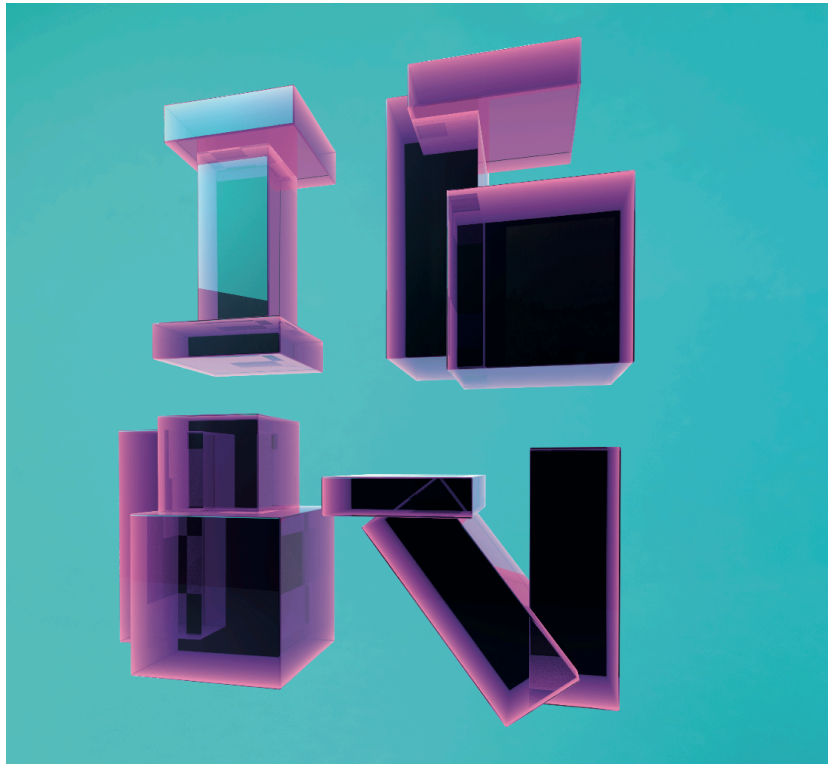
9. Variace značky



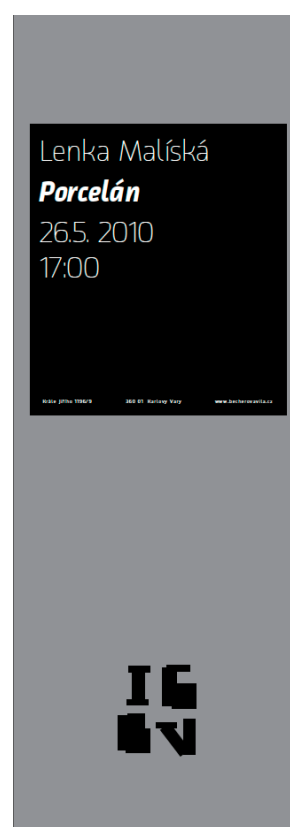
10. 3D křivky



11. Rendr



12. Informační plakáty



13. piktogram vozíčkáře



14. Vizuální styl Štěpána Malovce

