

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

VIZUÁLNÍ STYL MALÉ FIRMY, ŽIVNOSTI ATP.
Návrh jednotného vizuálního stylu hudebního festivalu Colours of Ostrava

FILIP ČERVENKA

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

KATEDRA DESIGNU
STUDIJNÍ PROGRAM DESIGN
STUDIJNÍ OBOR GRAFICKÝ DESIGN A ILUSTRACE
SPECIALIZACE GRAFICKÝ DESIGN

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

VIZUÁLNÍ STYL MALÉ FIRMY, ŽIVNOSTI ATP.
Návrh jednotného vizuálního stylu hudebního festivalu Colours of Ostrava

FILIP ČERVENKA

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Filip ČERVENKA**
Osobní číslo: **D20B0028P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Grafický design**
Téma práce: **VIZUÁLNÍ STYL MALÉ FIRMY, ŽIVNOSTI ATP.**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Komplexní řešení včetně tištěného manuálu jednotného vizuálního stylu a prezentace.

Tvůrčí záměr: Navrhnout vlastní řešení vizuálního stylu hudebního festivalu. Výstup formou manuálu jednotného vizuálního stylu a prezentace pomocí dalších aplikací.

Způsob realizace: Rešerše dané oblasti, tvorba vlastní značky a jednotného vizuálního stylu hudebního festivalu.

Cíl: Návrh jednotného vizuálního stylu festivalu Colours of Ostrava.

Předpokládaný charakter výstupu: Prezentace formou tištěného manuálu jednotného vizuálního stylu, drobných tiskovin, propagačních předmětů a plakátu formátu B1.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 6 normostran textu.

Rozsah teoretické části: **min. 6 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

KAFKA, Ondřej a Michal KOTYZA. *Logo & corporate identity*. 3., přeprac. vyd. Praha: Kafka design, c2014. ISBN 978-80-260-6771-9.

BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.

ZÁRUBA, Alan, Michal RICHTR a Dagmar KOUDELKOVÁ. *CI.CZ 1990-2007: firemní styl v České republice*[online]. Praha: CI.CZ, 2008 [cit. 2022-05-26]. ISBN 978-80-254-1835-2.

SAMARA, Timothy. *Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky*. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-698-5.

SEAN, Adams. *Masters of Design: Logos & Identity*

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Eva Hudečková**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 7. září 2022

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

Plzeň, duben 2023

.....
podpis autora

Rád bych poděkoval MgA. Evě Hudečkové za objektivní rady čerpající z bohatých zkušeností a za svěží názory vedoucí k zamýšlení a potřebnému poštouchnutí k práci. Zároveň si velmi vážím spolupráce formou dialogu a upřímné kritiky, aniž bych se v průběhu tvorby cítil utiskován. Díky tomu vzniklo dílo, ze kterého mám radost a z jehož tvorby budu čerpat ještě několik let.

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE / 4
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY / 5
3. PROCES PŘÍPRAVY / 6-7
4. PROCES TVORBY / 8-9
5. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA / 10
6. POPIS DÍLA / 10
7. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR / 10
8. SLABÉ STRÁNKY / 11
9. SILNÉ STRÁNKY / 11
10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ / 12
11. RESUMÉ / 13
12. SEZNAM PŘÍLOH / 14

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Na počátku bylo slovo — tedy minimálně jazyk rytmu, neboť ještě před mým grandiózním vstupem na světlo světa jsem byl nucen vnímat neustálé otřesy mého útulného obydlí. Kdybych na ty doby mohl vzpomínat, asi bych ani nevzpomínal. Krátce po tom totiž do mého života vstoupilo mnohem zábavnější období.

Dostal jsem do rukou barevné klacíky a mohl jsem pečlivě začít dokumentovat své poznávání okolního světa. Čára střídala čáru, barva barvu a má technika držení klacíků se prudce zlepšovala. Začal jsem kreslit důmyslné abstraktní portréty a navrhovat přelomové designy raketoplánů. Jenže po nějakém čase jsem své kreativní touhy musel odsunout stranou a věnovat se důležitější věci — například vylučovací soustavě měkkýšů. Tou dobou začala dlouhá fáze pokoutného čmárání do sešitů, které mi pomáhalo urychlit tok času a utřídit si myšlenky.

Pomaloučku se ke mně plížila dospělost a já si v ní přes chaotická křoviska rad a varování musel prosekávat svou vlastní cestu. Náhle mě ale osvítilo světlo počítačové obrazovky a já došel k prozření, že pokud svému čmárání dám účel, tak si budu moct říkat grafik. To slovo se mi moc zalíbilo a zanedlouho jsem dostal první peníze za to, že jsem udělal plakát.

Dobrovolně jsem se rozhodl vstoupit do světa písmenek, kompozic a především obsesivní potřeby zkoumat a hodnotit, jak věci vypadají. Našel jsem si práci a poměrně hladce vklouzl do rytmu onoho dospělého života. Netrvalo dlouho než jsem si uvědomil, že jako samouk už trochu stagnuji a designérská práce, kterou jsem dělal, zase tak kreativní a rozmanitá nebyla. Mimoto jsem zjistil, že téměř všichni mí grafičtí idolové jsou vystudovaní vysokoškoláci. Rozhodl jsem se tedy zjistit, zač je toho loket.

Začal jsem studovat plzeňskou Sutnarku a objevovat komunitu éterických umělců a zamračených intelektuálů. Zjistil jsem, že neumím skoro nic, a to co umím, dělám špatně. Namotivovaní spolužáci mi rázem objasnili, že jsou na tom dočista stejně. A tak jsme se společně vydali do hlubin teorie i praxe designu a lamentovali nad jeho smyslem a budoucností. Poprvé v životě jsem necítil potřebu rebelovat a studium mě bavilo víc, než jsem čekal. Objevil jsem kořeny, o jejichž existenci jsem neměl tušení a začal experimentovat s technikami, které mi byly cizí.¹ Od všech učitelů a jejich zadání jsem si odnesl něco hodnotného a během studia se dostal i k zakázkám mimo školu — třeba k návrhu vizuálního stylu pro plzeňský festival animovaných filmů a posléze i k vizuálu celé organizace, která ho pořádá.²

¹ Příloha č. 1 — Ukázka prací

² Příloha č. 2 — Vizuální identita Animánie

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Je něco krásnějšího než příroda? Pro většinu lidí ne. Já osobně jsem ale odjakživa fascinován i tím, co je obecně vnímáno jako ošklivé. O to víc, když jde o ryze průmyslové zásahy do krajiny, u kterých je primární jejich funkce a otázka vzhledu téměř nehraje roli.

Vyrůstal jsem mezi uhelnými doly poblíž závodů na zpracování ropy, ve městě silně poznamenaném komunismem a těžkým průmyslem. Nenadarmo mě tak přitahuje estetika, kterou většina lidí považuje za nevábnou. I to je mimo jiné důvod, proč jsem chtěl jako bakalářskou práci navrhnout nový vizuál letního hudebního festivalu Colours of Ostrava. Ten se již přes deset let pořádá v areálu unikátní továrny na zpracování železa, která byla v provozu téměř dvě století. Po nástupu nového tisíciletí se tento areál začal proměňovat v místo, ve kterém začalo vzkvétat kulturní dění, a namísto demolice již nefunkční a opotřebované továrny se její vzhled vyzdvihl a zachoval v původní podobě.³

Festival se tak poměrně brzy dostal do povědomí i mimo naší republiku a jeho návštěvnost čítá deseti tisíce lidí ročně. V jeho vizuální prezentaci jsem ale viděl spoustu nevyužitého potenciálu a lákalo mě přijít s designem, který by jeho podstatu odrážel lépe. Tvorba vizuálních stylů je totiž nepochybně mou nejoblíbenější disciplínou a redesign tak rozsáhlého festivalu se mi jevil jako ta správná volba.

Co tedy vizuálu doteď chybělo? V první řadě bližší propojení s areálem. Navázání na jeho unikátnost a spletitost zchátralých potrubí, ve kterých se dnes volně rozlévá umění. V druhé řadě jednodušší prezentace — ať už sjednocením názvu „Colours of Ostrava“ s kratším „Colours“, pod kterým festival přispívá na sociální síti a přenáší se v lidové slovesnosti, nebo vkusnější použití na billboardech a plakátech, které z velké části překrývají loga sponzorů.

³ Příloha č. 3 — Areál Dolních Vítkovic

3. PROCES PŘÍPRAVY

REŠERŠE

Jak zřejmě pravil jeden dávný filosof, i já jsem se se slovy „Vím, že nic nevím“ vydal vstříc dobrodružství rešerše a začal bezostyšně vykrádat vše, co se mi hodilo. Ačkoliv mě od začátku lákalo vycházet v tvorbě ze vzhledu továrny, nechal jsem dveře otevřené jakémukoliv nápadu, co se motal kolem. Zvažoval jsem, zda se odrazit jen od názvu „Colours“, nechat ho v kratší podobě a pracovat primárně s barvou, nebo se zaměřit na technické konstrukce a průmyslovou podstatu areálu.⁴ Začal jsem tak stahovat a fotit barevné kombinace, průmyslové budovy, zrezlá potrubí a cokoli, co by mi dodalo inspiraci. Procházel jsem napříč zákoutími internetu a četl si vše, co jsem se mohl dozvědět o továrnách na zpracování surového železa a jeho podobách ve světě.

K mému překvapení jsem se dozvěděl, že podobných opuštěných továren je hned několik, a ta ostravská není jedinou, ve které se pořádá festival. Další takovou událostí je např. Musikfest odehrávající se v americké Pensylvánii v blízkosti tamní továrny na železo. Bylo tedy třeba vyhnout se v mém návrhu podobnostem s jinými festivaly a zároveň vytvořit originální koncept.

Momentální vizuální styl festivalu Colours of Ostrava spočívá ve dvou prvcích — logu a ilustracích. Logo se skládá z kaligrafického nápisu „Colours“, pod nímž je ve verzálcích groteskem napsáno „OF OSTRAVA“. Při zmenšení loga je ale čitelné jen Colours a menší text se ztrácí. Mimoto je dle mého názoru vhodnější používat buď celý název, anebo jen Colours. Obojí dohromady v tomto nepoměru může být matoucí. Doprovodné ilustrace znázorňují překreslenou siluetu areálu při pohledu z dálky, sem tam doplněnou o ilustrace květin.⁵

Celek tak vůbec neodráží kvality areálu a naopak je zazdívá za loga sponzorů a květinové záhonky, které se vzaly bůhvídkde. O to víc se tyto nedostatky projevují např. v responzivním webdesignu, kde se ilustrace úplně vypustily a logo se namáčklo do menu lišty tak, že je podtitulek stěží čitelný.

⁴ Příloha č. 4 — Skici

⁵ Příloha č. 5 — Současný vizuální styl festivalu Colours of Ostrava

KONCEPT

Sjednotit prezentaci tak velkého festivalu ale vůbec není jednoduché, a proto bylo nutné si nejprve stanovit několik pravidel:

1. Festival by měl být prezentován ve vztahu ke svému působišti a považovat ho za svou největší přidanou hodnotu.
2. Název festivalu by měl být „Colours of Ostrava“, přičemž každé slovo by mělo mít stejnou váhu.
3. Loga sponzorů by měly přitahovat co nejméně pozornosti. Pokud je třeba je někam umístit, tak vždy v jejich černobílé verzi do zápatí plakátu, webu či billboardu.

To, co chybí současnému vizuálu je systém, který by ho unifikoval. Při tvorbě svého návrhu jsem se inspiroval budovou energetické ústředny v Dolních Vítkovicích, jejíž přední fasádu tvoří rozsáhlá okna usazená v pomyslné mřížce a několikametrový nápis U6. A právě mřížka, která se v areálu vyskytuje téměř všude, mi vnikla nápad koncipovat tak i můj návrh.

Variabilita mřížky totiž skvěle umožňuje vizuálu fungovat v libovolných formátech. Nejprve se zvolí ideální velikost písma, té se podřídí šířka čáry obdélníků a základní výška horizontálních mezer v mřížce. Následně lze volně definovat vertikální mřížku a hledat vzájemné poměry mezi jednotlivými obdélníky. Dle vlastního uvážení lze zakulacovat některé z rohů, což dopomáhá ilustrovat systém potrubí v areálu festivalu. Volné obdélníky lze podle potřeby zaplnit fotografií, ilustrací, textem nebo detailnější mřížkou a vytvářet tak odlišné, ale konzistentní vizuály pro další ročníky festivalu.

4. PROCES TVORBY

LOGO

Logo a vizuální styl odráží technicistnost průmyslového areálu. Název „Colours of Ostrava“ je umístěn v samostatných obdélnících, které společně spojuje mřížka. Tloušťka rámečku obdélníků vždy odpovídá tloušťce svislého tahu písma, slovo je vždy ve středu svého obdélníku. Písmo loga (FF Din Bold) je vždy ve formě verzálek.

Tato pravidla umožňují logu zachovat si jednotu i flexibilitu napříč formáty a grafik si při dostatečné odvaze a notné dávce hravosti může zašpásovat s rozmístěním jednotlivých slov a jejich umístěním v mřížce.⁶

TYPOGRAFIE

Při bádání nad tím, jakou použít typografii jsem se opět inspiroval u budovy energetické ústředny, která má na sobě velký tučným písmem napsáno „U6“. Při hlubším zkoumání jsem dospěl k závěru, že se nejpravděpodobněji jedná o písmo FF Din. Din vznikl už na počátku 20. století a sloužil k označování železničních vozů v Prusku. V roce 1936 byl přijat v Německu jako norma DIN 1451 (*DIN je zkratka pro Deutsches Institut für Normung — český Německý institut pro normalizaci*) a stal se standardem pro dopravní značky, domovní čísla a poznávací značky. Skvěle se tak hodil jak dobově, tak svým záměrem již při jeho vzniku k nabuzení technického dojmu.⁷

BAREVNOST

To, co utváří drsný charakter ostravské železárny, je kromě její monstróznosti i její zchátralost. Čas a příroda si ji rozebírají pomalu, ale jistě, zatímco ona neúprosně stojí dál, a tak máme možnost sledovat neuvěřitelnou škálu barev korodujících kovů a sloupaných nátěrů, které se vzájemně prolínají.

Základními barvami textu a mřížek je černá a bílá, doplněné o oranžovou, která odkazuje na korozi, a fialovou, jakožto její komplementární protějšek. Jednou z hlavních myšlenek vizuálu je však jeho variabilita, a tak je na každý ročník možné použít jakoukoliv barevnost.

⁶ Příloha č. 6 — Logo

⁷ Příloha č. 7 — Typografie

PIKTOGRAMY

Tam, kde nestačí slova, je třeba obrázků. A pro jednoduchou orientaci těch co nejjednodušších. A pro návštěvníky festivalu pod vlivem nejen hudby o to rozpoznatelnějších. Navrhl jsem proto 24 piktogramů, které usnadňují orientaci v areálu festivalu a minimalisticky zobrazují to nejdůležitější, co návštěvníci hledají — počínaje pivem a konče toaletami.⁸

PROPAGAČNÍ TISKOVINY

Jako ukázkou aplikace vizuálu ve fyzickém světě jsem navrhl 2 letáky s festivalovým programem⁹, plakát velikosti B1¹⁰, stolní hru¹¹ inspirovanou známou dětskou hrou Hadi a žebříky a festivalové náramky. K tomu jsem vytvořil ještě několik mockupů billboardu¹², plátěné tašky, festivalové vlajky nebo například orientační cedule¹³ abych ukázal, jak by můj návrh obstál v reálném světě.

ONLINE PREZENTACE A WEBDESIGN

Pro pořadatele festivalu je důležité zaujmout jak chodce v ulicích, tak sprintery na sociálních sítích, kteří jsou už zvyklí na konstantní nával reklam. V online světě dobře fungují pohyblivé obrázky (tzv. motion design) a originální a funkční webové stránky. U těch je potřeba řídit se use casem, ideálně začít wireframem, ujasnit si všechny komponenty a navrhnout správné UX. Jinými slovy — neudělat web na levačku, ve kterém se člověk ztratí a nenajde tlačítko, po jehož kliknutí vám pošle peníze za lístek na váš festival. Na to jsem při návrhu myslel a tlačítko pro koupi vstupenek umístil do horní lišty menu, aby ho uživatel viděl na první dobrou.¹⁴

MOTION DESIGN

Variabilita mřížky dává vizuálu spoustu prostoru, aby zvětšoval či zmenšoval jednotlivá pole, umisťoval do nich obsah, anebo měnil jejich komplexitu. Nejen to jsou možnosti, jak vizuál rozhábat a využít ho ve festivalové znělce nebo k již zmíněnému upoutání pozornosti, ať už ve veřejném prostoru nebo na sociálních sítích.

MANUÁL VIZUÁLNÍHO STYLU

K čemu by ale všechna ta práce byla, kdyby si zvědavý kolemjdoucí mé obhajoby nemohl pročíst krátkou brožurku, ve které celý návrh popisují? Dostal jsem proto za úkol navrhnout manuál, který by práci vysvětlil a nastínil, jak s vizuálem pracovat. Ten tvoří 24 stran výtisků na formát velikosti A5 na šířku. Šťastlivý čtenář se tak může dozvědět, jak vypadá budova U6 nebo jak pracovat s mřížkou krok po kroku.¹⁵

⁸ Příloha č. 8 — Ukázka vizuálního stylu / piktogramy

⁹ Příloha č. 9 — Ukázka vizuálního stylu / leták & náramky

¹⁰ Příloha č. 10 — Ukázka vizuálního stylu / plakát

¹¹ Příloha č. 11 — Ukázka vizuálního stylu / desková hra „Trubky a žebříky“

¹² Příloha č. 12 — Ukázka vizuálního stylu / billboard, plakát & festivalová vlajka

¹³ Příloha č. 13 — Ukázka vizuálního stylu / orientační systém & merch

¹⁴ Příloha č. 14 — Ukázka vizuálního stylu / web & propagace na sociálních sítích

¹⁵ Příloha č. 15 — Ukázka logomanuálu

5. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Na veškeré tištěné materiály jsem použil papír Mineral křída v lehčí gramáži 100 g/m² a těžší 250 g/m² (například pro tisk stolní hry), které jsou potištěny digitálním tiskem. Na plakát jsem použil pololesklý fotopapír o gramáži 240 g/m² a využil velkoformátového plotrového tisku.

6. POPIS DÍLA

Výsledkem je usměrnění komunikace značky a redesign jejího loga a vizuálního stylu. Jednotný systém uceluje prezentaci a zároveň dává prostor k rozšíření do budoucna. Práce zároveň poukazuje na grafické nešvary a výhody sjednocení vizuálu hudebního festivalu.

7. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Co mi obecně již dlouho leží v žaludku je stav veřejného prostoru v naší republice. Nepotřebuji urbanistické vzdělání k tomu, abych viděl, že zde máme co měnit. Velkou mírou k tomu totiž přispívají právě billboardy, plakáty, polepy výloh a veškerá nevkusná reklama, která se lepí na budovy a mobiliář jako nějaký extra slizký slimák. Přejde mi proto velká škoda, když se tak výjimečný festival jako je Colours of Ostrava navenek prezentuje pod nánosem log ve velkém bílém rámečku. Když se totiž podíváme do zahraničí, zjistíme, že ani ty největší festivaly světa to zapotřebí nemají a loga sponzorů buď nezmiňují vůbec, anebo někde v patičce v jednobarevných verzích. Měla by to zkrátka být sekundární informace a ne to první, čeho si na plakátu všimnete.

Dále jsem chtěl ukázat, že mít systém, který se dá každoročně obměňovat, aniž by ztratil svou vizuální podstatu, je pro festival stěžejní. Fanoušci se tak budou těšit na další plakát do sbírky a webmasteri nebudou muset každý rok předělávat gró webových stránek, ale jen změnit barvičky a přepíší ročník a jména vystupujících.

V našem oboru je důležité vyhovět klientovi. To ale neznamená, že náš názor nemá váhu — jen ho musíme umět vehementně obhájit. Samozřejmě, že ústupky dělají všichni a nevyhnou se tomu ani ti nejlepší z nejlepších, ale když víme, s čím bojovat, můžeme to alespoň vynést na světlo. A tak doufám, že grafici zaplesají, zamračí se a pak znovu zaplesají a všichni ostatní řeknou, že je to moc hezké.

8. SLABÉ STRÁNKY

Festivalové vizuály je třeba si hýčkat a opečovávat, abyste každý rok nalákali nové návštěvníky a zároveň si udrželi ty stávající. Proto je třeba dávat o sobě v průběhu roku vědět a na každý ročník přijít s něčím novým, čím zaujmete.

Aby bylo možné udržet kvalitní komunikaci, která se příliš nevychýlí od zavedené značky a zároveň ji bude někdo pravidelně inovovat, hodí se vám mít k ruce osvědčeného grafika a ideálně s ním spolupracovat dlouhodobě. Ten pak má pod palcem hlavní grafické výstupy a menší práci je schopen delegovat. To bychom ale žili v utopickém světě a je tedy častým zvykem, že se grafici u podobných zakázek točí jako splašený řetízkový kolotoč na vesnické veselce. Vyplouvá pak na povrch problém s komplexností mého návrhu, se kterým je třeba pracovat pečlivě a konzistentně, jinak se může rozsypat a působit chaoticky. Je totiž důležité zachovat napříč formáty stejnou tloušťku čar mřížky a volit složité, ale čitelné kompozice tak, aby se neopakovaly.

9. SILNÉ STRÁNKY

Jenže přesně v tom tkví i jádro pudla. Pokud se nám totiž podaří návrh udržovat, obměňovat a stavět na již zavedených pravidlech, tak máme k dispozici variabilní a nevyčerpatelný systém, který si zachovává svůj odkaz. Díky své jednoduchosti se dá skvěle implementovat do animací, 3D grafiky, orientačního systému a veškeré potřebné propagace. Za doprovodu vhodných fotografií, ilustrací a grafiky je schopen dlouhodobě obstát i navzdory budoucím designovým trendům, aniž by byl příliš poplatný době.

10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

KNIHY

BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.

KAFKA, Ondřej a Michal KOTYZA. *Logo & corporate identity*. 3., přeprac. vyd. Praha: Kafka design, 2014. ISBN 978-80-260-6771-9.

PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-040-0.

SAMARA, Timothy. *Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky*. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-698-5.

ZÁRUBA, Alan, Michal RICHTER a Dagmar KOUDELKOVÁ. *CI.CZ 1990-2007: firemní styl v České republice*. Praha: CI.CZ, 2008. ISBN 978-80-254-1835-2.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Dolní Vítkovice. [dolnivitkovice.cz](https://www.dolnivitkovice.cz) [online]. Ostrava, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.dolnivitkovice.cz/o-dolnich-vitkovicich/>

11. RESUMÉ

This bachelor thesis focuses on the design of the corporate identity of a czech music festival called the Colours of Ostrava. The festival is held annually in Ostrava since 2002. In 2012, the festival was moved to the surroundings of Dolní Vítkovice — an area that used to belong to metallurgical works, mines and ironworks.

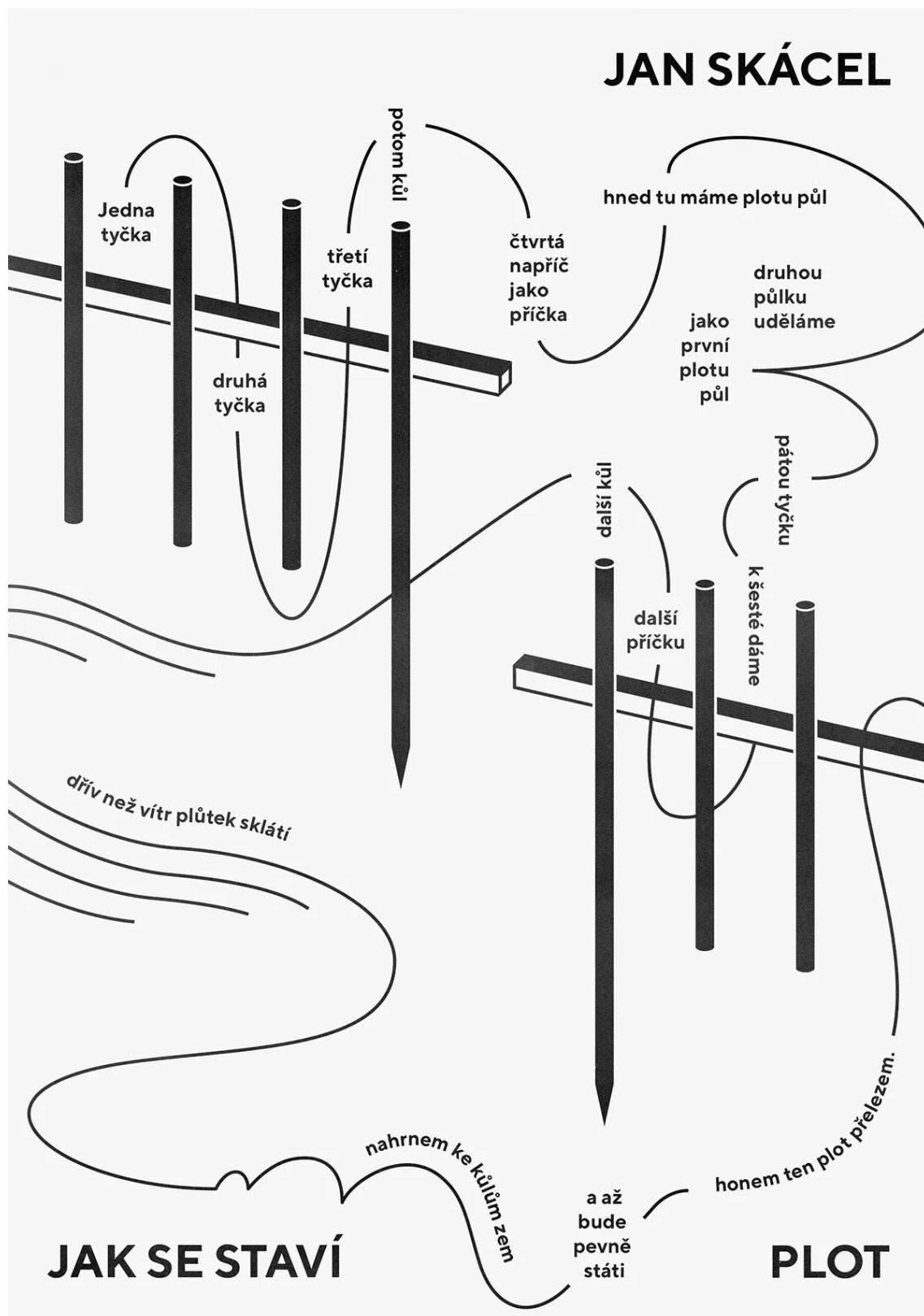
The whole process was preceded by a thorough search and survey of how competitors are presented in the Czech Republic and in the world. This was followed by a sketching process, which was subsequently converted into a functional visual style.

What was missing from the previous identity was a system that would unify it. I took inspiration from the power exchange building in Dolní Vítkovice, whose front facade consists of large windows set in a grid and a several-metre high sign reading U6.

The variability of the grid allows the identity to work perfectly in any format. First, the ideal font size is chosen, then the line width of the rectangles and the basic height of the horizontal gaps in the grid are adjusted. The vertical grid can then be freely defined and the proportions between the rectangles can be sought. Some of the corners can be rounded at will, which helps to illustrate the piping system in the festival area. Loose rectangles can be filled with photography, illustration, text or a more detailed grid as needed, creating different but consistent visuals for future editions of the festival.

12. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1	Ukázka prací
Příloha č. 2	Vizuální identita Animánie
Příloha č. 3	Areál Dolních Vítkovic
Příloha č. 4	Skici
Příloha č. 5	Současný vizuální styl festivalu Colours of Ostrava
Příloha č. 6	Logo
Příloha č. 7	Typografie
Příloha č. 8	Ukázka vizuálního stylu / <i>piktogramy</i>
Příloha č. 9	Ukázka vizuálního stylu / <i>leták & náramky</i>
Příloha č. 10	Ukázka vizuálního stylu / <i>plakát</i>
Příloha č. 11	Ukázka vizuálního stylu / <i>desková hra „Trubky a žebříky“</i>
Příloha č. 12	Ukázka vizuálního stylu / <i>billboard, plakát & festivalová vlajka</i>
Příloha č. 13	Ukázka vizuálního stylu / <i>orientační systém & merch</i>
Příloha č. 14	Ukázka vizuálního stylu / <i>web & propagace na sociálních sítích</i>
Příloha č. 15	Ukázka logomanuálu
Příloha č. 16	Variabilita vizuálu

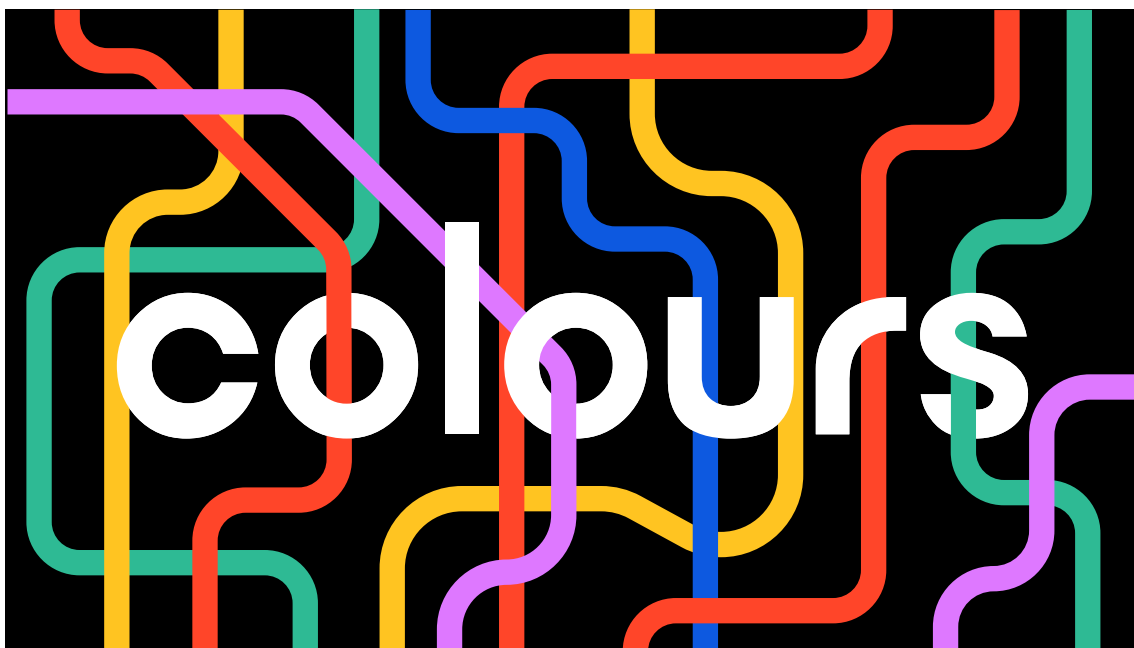


Zdroj: vlastní tvorba

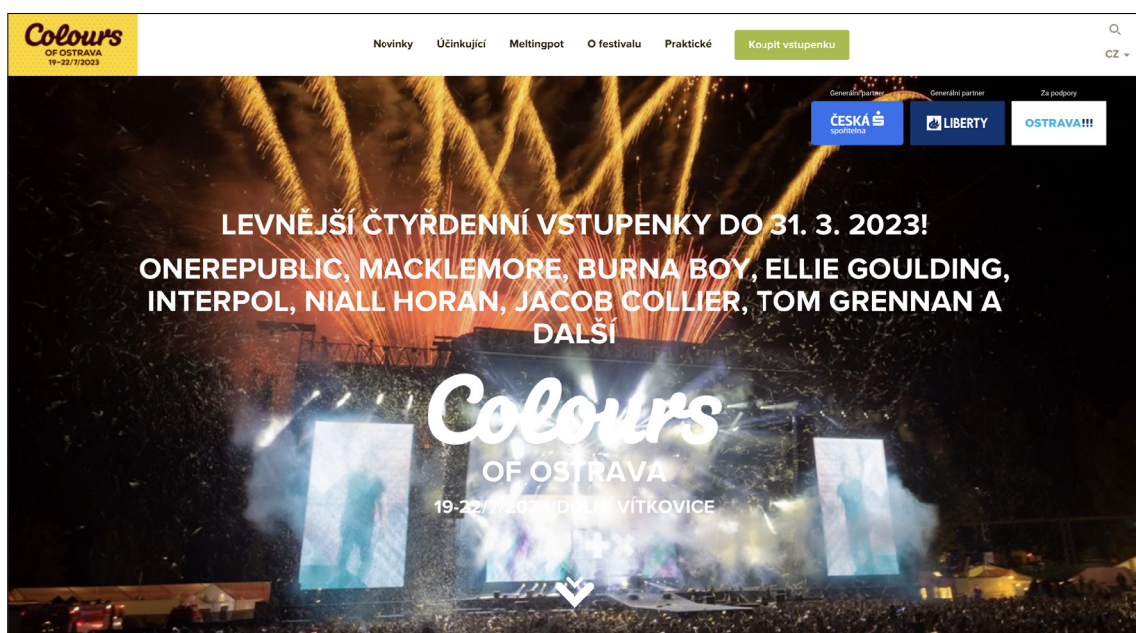
PŘÍLOHA Č. 3 — AREÁL DOLNÍCH VÍTKOVIC



Zdroj: vlastní tvorba



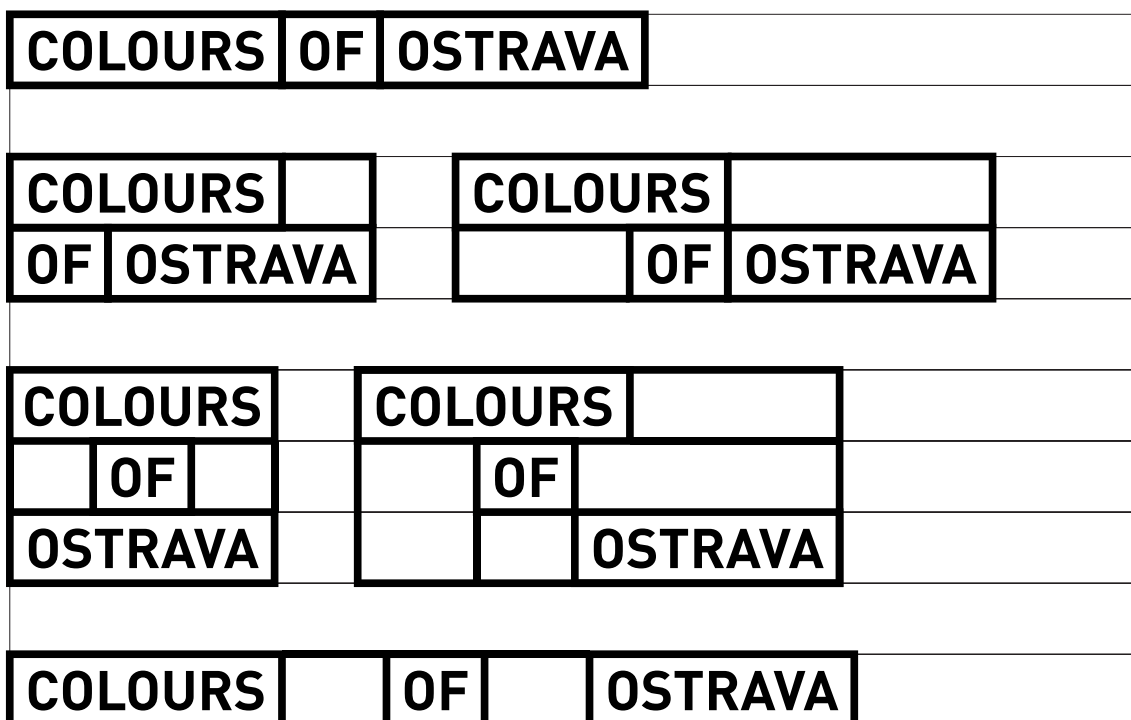
PŘÍLOHA Č. 5 — SOUČASNÝ VIZUÁLNÍ STYL FESTIVALU COLOURS OF OSTRAVA



Zdroj: <https://www.colours.cz>



Základní verze loga
Zdroj: vlastní tvorba

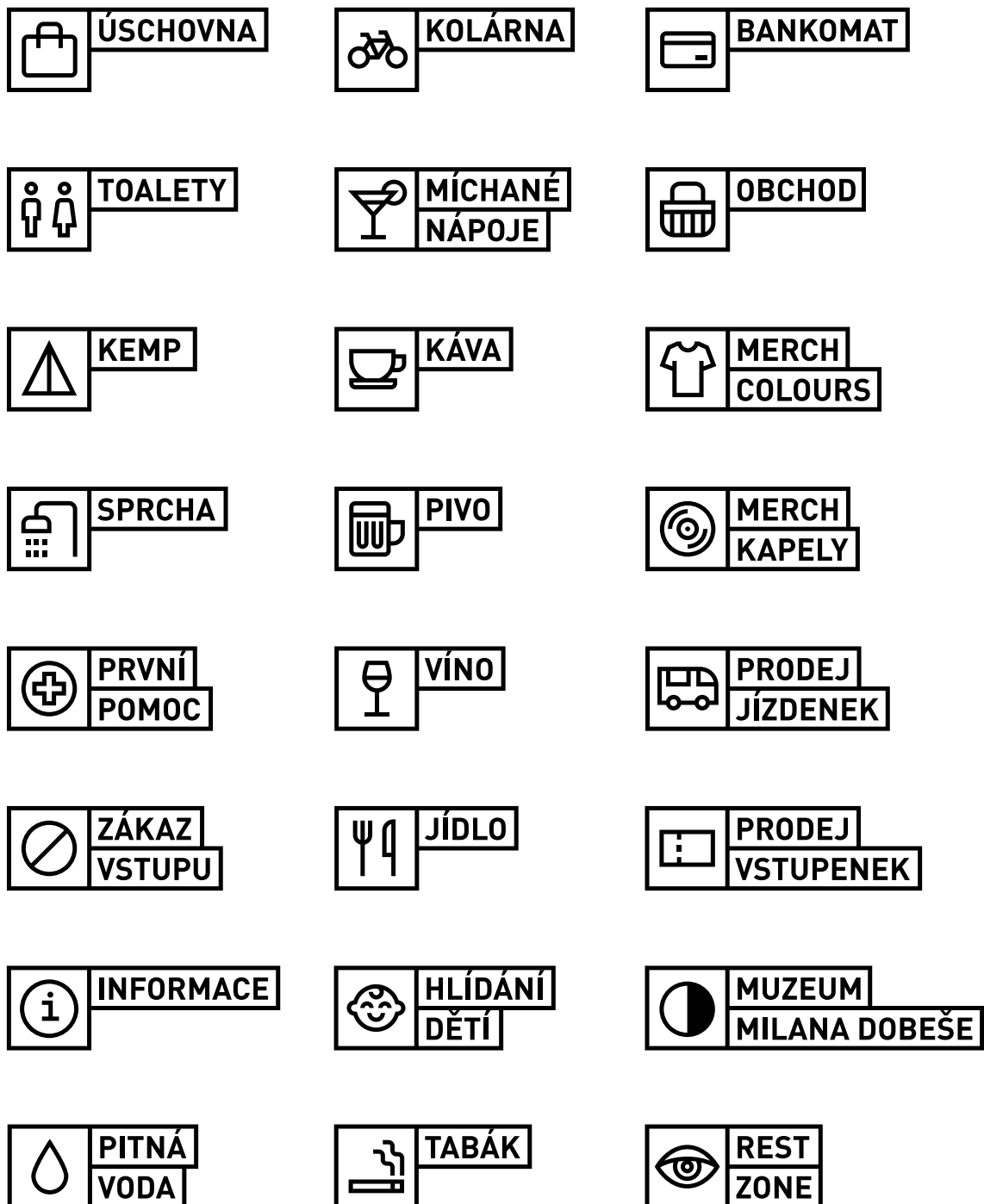


Ukázka varibility loga v mřížce
Zdroj: vlastní tvorba

FF Din

Bold

**a á b c č d ě e é ě f g h ch i í j k l m
n ň o ó p q r ř s š t ť u ú ů v w x y ý z ž
A Á B C Č D Ě E É Ě F G H C H I Í J K L M N Ň O Ó P Q R
Ř S Š T Ť U Ú Ů V W X Y Ý Z Ž / , . ? ! : + - — () % & ©
1 2 3 4 5 6 7 8 9**



PŘÍLOHA Č. 9 — UKÁZKA VIZUÁLNÍHO STYLU / leták & náramky

ZA PODPORY

COLOURS OF OSTRAVA

HUDEBNÍ PROGRAM

JACOB COLLIER

VELKÁ BRITÁNIE

Fenomenální génius. Nejčastěji pojmenování zpěvák, virtuózního multiinstrumentalisty, nepřekonatelného aranžéra a naprosto přirozeného koncertního showmana s křehkým vzhledem a šarmem, který dokáže a uměním sborově harmonicky rozzpívá tisíce davy. Třeba s hity od Abby nebo Elvise Presleyho. Je mu osmdesát let, na kontě má pět Grammy a jedenáct nominací.

SOBOTA 19:00 GLO STAGE

MACKLEMORE

SPOJENÉ STÁTY

Americký rapper, hudebník, skladatel a držitel Grammy s obrovskou koncertní show. Rapper, skladatel a dobyvatel hitparád s platinovými prodejí přemýšlejí o hudbě jako o způsobu, jak pomoci lidem. Svým rapem přeměňným v popovou zábavu se proslavil po celém světě. Nejprve ve dvojici s producentem Ryanem Lewisem, kdy za debutové album The Heist a singl Thrift Shop obdrželi v roce 2014 čtyři ceny Grammy.

PÁTEK 20:00 ČS STAGE

SOBOTA

CS STAGE	16:00	Alma Poka
REFLEX STAGE	17:00	Neapol
REFLEX STAGE	18:00	Stefán Mada
REFLEX STAGE	19:00	Neapol
REFLEX STAGE	20:00	Stefán Mada
REFLEX STAGE	21:00	Stefán Mada
REFLEX STAGE	22:00	Stefán Mada
DRIVE STAGE	18:00	Duška
DRIVE STAGE	19:00	Člověk Vojtěch
DRIVE STAGE	20:00	Člověk Vojtěch
DRIVE STAGE	21:00	Člověk Vojtěch
LIBERTY STAGE	18:00	Anna K
LIBERTY STAGE	19:00	Veronika Dvořáková
LIBERTY STAGE	20:00	Veronika Dvořáková
LIBERTY STAGE	21:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	22:00	Mar on drugs
REC. STAGE	23:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	24:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	25:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	26:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	27:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	28:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	29:00	Veronika Dvořáková
REC. STAGE	30:00	Veronika Dvořáková

PÁTEK

CS STAGE	18:00	San Diego, Peru
FULL MOON STAGE	19:00	San Diego, Peru
FULL MOON STAGE	20:00	San Diego, Peru
FULL MOON STAGE	21:00	San Diego, Peru
FULL MOON STAGE	22:00	San Diego, Peru
DRIVE STAGE	18:00	Labrass
DRIVE STAGE	19:00	Labrass
DRIVE STAGE	20:00	Labrass
DRIVE STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	20:00	Labrass
LIBERTY STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	21:00	Labrass
REC. STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	23:00	Labrass
REC. STAGE	24:00	Labrass
REC. STAGE	25:00	Labrass
REC. STAGE	26:00	Labrass
REC. STAGE	27:00	Labrass
REC. STAGE	28:00	Labrass
REC. STAGE	29:00	Labrass
REC. STAGE	30:00	Labrass

ČTVRTEK

CS STAGE	18:00	Algoriz
FULL MOON STAGE	19:00	Algoriz
FULL MOON STAGE	20:00	Algoriz
FULL MOON STAGE	21:00	Algoriz
FULL MOON STAGE	22:00	Algoriz
DRIVE STAGE	18:00	Labrass
DRIVE STAGE	19:00	Labrass
DRIVE STAGE	20:00	Labrass
DRIVE STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	20:00	Labrass
LIBERTY STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	21:00	Labrass
REC. STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	23:00	Labrass
REC. STAGE	24:00	Labrass
REC. STAGE	25:00	Labrass
REC. STAGE	26:00	Labrass
REC. STAGE	27:00	Labrass
REC. STAGE	28:00	Labrass
REC. STAGE	29:00	Labrass
REC. STAGE	30:00	Labrass

STŘEDA

CS STAGE	15:00	Katka Rana
FULL MOON STAGE	16:00	Katka Rana
FULL MOON STAGE	17:00	Katka Rana
FULL MOON STAGE	18:00	Katka Rana
FULL MOON STAGE	19:00	Katka Rana
DRIVE STAGE	18:00	Labrass
DRIVE STAGE	19:00	Labrass
DRIVE STAGE	20:00	Labrass
DRIVE STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	20:00	Labrass
LIBERTY STAGE	21:00	Labrass
LIBERTY STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	21:00	Labrass
REC. STAGE	22:00	Labrass
REC. STAGE	23:00	Labrass
REC. STAGE	24:00	Labrass
REC. STAGE	25:00	Labrass
REC. STAGE	26:00	Labrass
REC. STAGE	27:00	Labrass
REC. STAGE	28:00	Labrass
REC. STAGE	29:00	Labrass
REC. STAGE	30:00	Labrass

234223

COLOURS OF OSTRAVA

DOSPĚLÝ

19.—22. 07. 2023

234223

COLOURS OF OSTRAVA

ZVÝHODNĚNÉ

19.—22. 07. 2023

234223

COLOURS OF OSTRAVA

VIP

19.—22. 07. 2023

Zdroj: vlastní tvorba

COLOURS

OF

OSTRAVA!!!

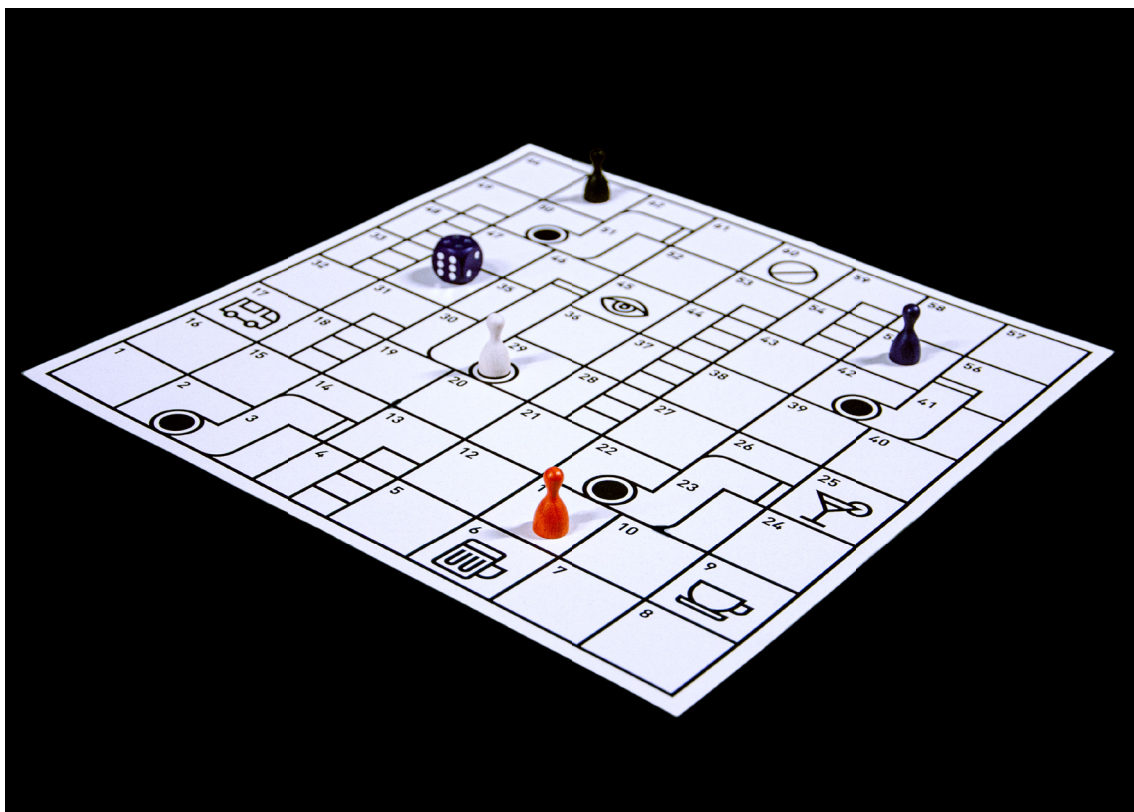
One Republic
Macklemore
Niall Horan




Jacob Collier — Gilberto Gil & Family
Sleaford Mods — Alibi & Khalil EPI
Garden City Movement — Hania Rani
LaBrass Bandalmed — Burna Boy
Lala Tamar — Lubomyr Melnyk
Luke Howard — Son Rompe Pera
The Comet is Coming — Tom Grennan

**19.—22.
07. 2023**

OSTRAVA!!! LIBERTY ČESKA spořitelna RADEGAS VÍTKOVICE Heimstaden Google SKUPINA ČEZ

Zdroj: vlastní tvorba

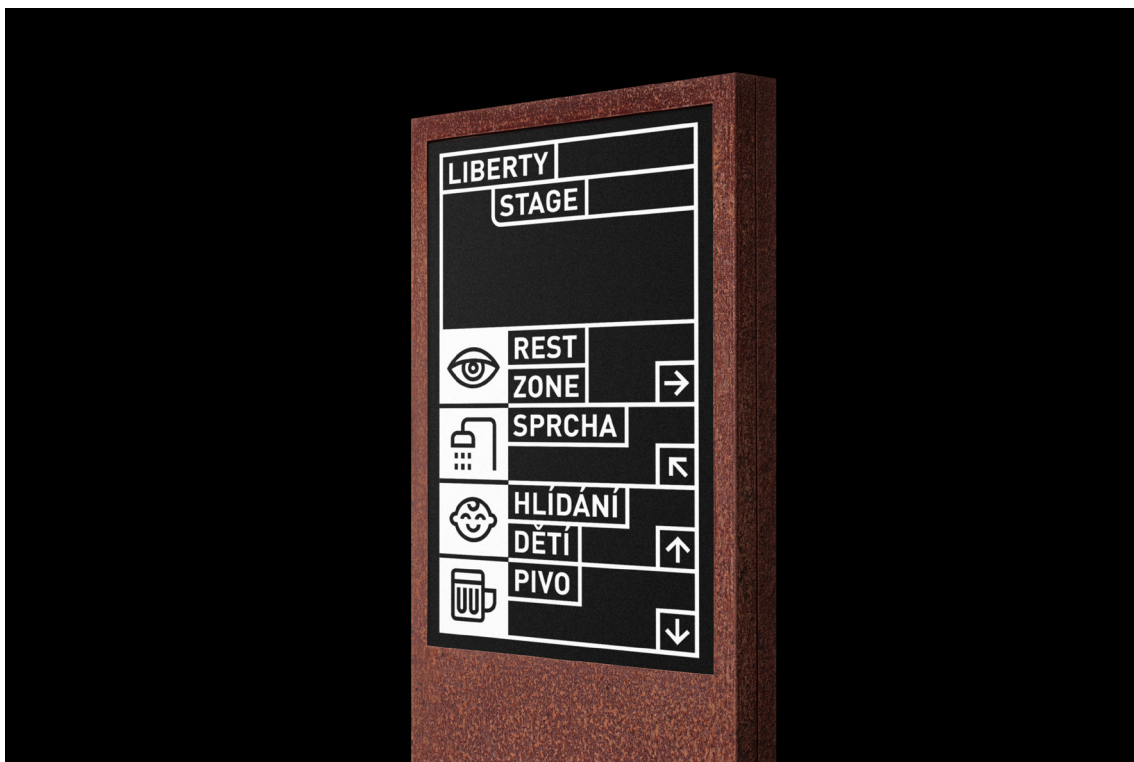


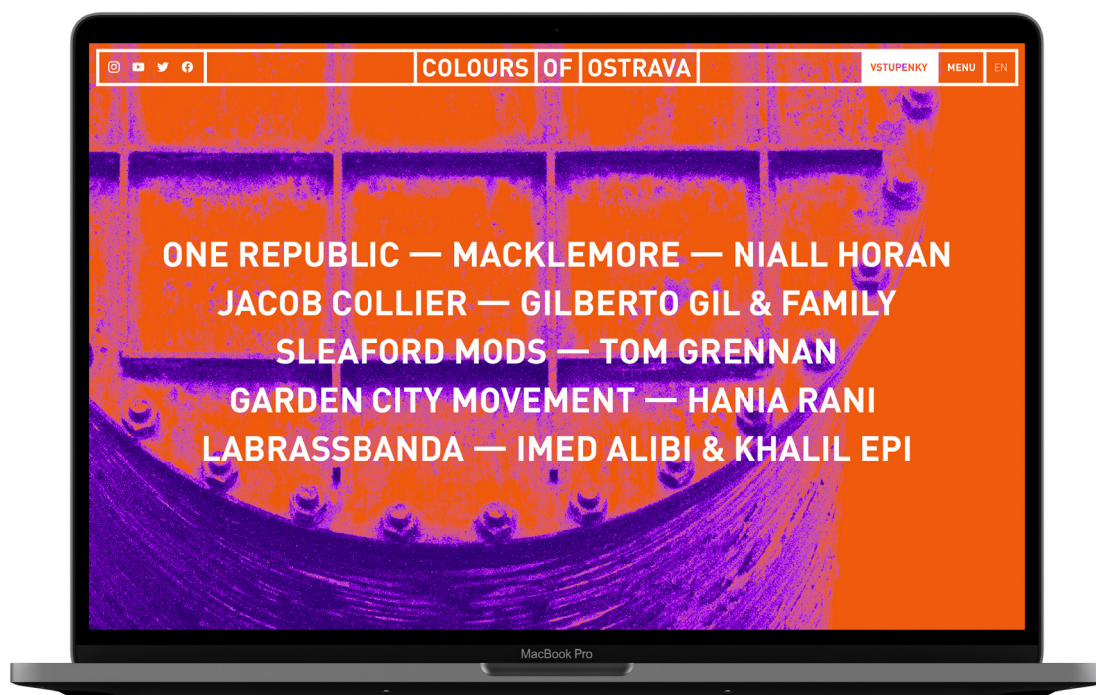
TRUBKY & ŽEBŘÍKY													
<p>Hráči si vyberou figurky a určí hráče, který začne. Aby hráč mohl nasadit svou figurku do hry, musí hodit jedničku (má jen tři pokusy). Jakmile se mu to podaří, nasadí svoji figurku na pole č. 1. Pak hodí ještě jednou a posune svoji figurku o příslušný počet polí. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček v hodech hrací kostkou a posouvají své figurky o počet polí odpovídající číslu na kostce. Směr je naznačen čísly.</p> <p>Jestliže se figurka zastaví na poli s dolním koncem žebříku, vystoupá na jeho horní konec a zkrátí si cestu. Pokud se figurka zastaví na poli s vrchním koncem trubky, sklouzne se v ní dolů na její konec. Vstoupí-li hráč na pole zabrané soupeřovou figurkou, vyhodí ji a soupeřova figurka se musí vrátit na pole číslo 1. V případě, že padne šestka, hráč provede svůj tah a hází ještě jednou.</p> <p>Vyhrává ten z hráčů, který jako první dosáhne přesným hodem cílového pole.</p> <p>Hodí-li příliš mnoho, odrazí se zpět. Například pokud se figurka nachází na poli č. 63 a padne čtyřka, vykoná figurka jeden krok dopředu a tři zpět.</p> <p>Pokud se hráč v průběhu cesty ocitne na poli s jedním z šesti piktogramů, řídí se dle uvedených pokynů.</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Vypil jsi příliš mnoho piva, vrať se o jedno pole.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Ranní káva zafungovala, posuň se o jedno pole.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>S drinkem po obědě ses unáhlil, vrať se o tři pole.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Stihl jsi festivalový bus! Posuň se o tři pole.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Je čas si odpočinout, vynecháš dva hody.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Vstup zakázán! Vrať se na pole 42.</td> </tr> </table>		Vypil jsi příliš mnoho piva, vrať se o jedno pole.		Ranní káva zafungovala, posuň se o jedno pole.		S drinkem po obědě ses unáhlil, vrať se o tři pole.		Stihl jsi festivalový bus! Posuň se o tři pole.		Je čas si odpočinout, vynecháš dva hody.		Vstup zakázán! Vrať se na pole 42.
	Vypil jsi příliš mnoho piva, vrať se o jedno pole.												
	Ranní káva zafungovala, posuň se o jedno pole.												
	S drinkem po obědě ses unáhlil, vrať se o tři pole.												
	Stihl jsi festivalový bus! Posuň se o tři pole.												
	Je čas si odpočinout, vynecháš dva hody.												
	Vstup zakázán! Vrať se na pole 42.												

PŘÍLOHA Č. 12 — UKÁZKA VIZUÁLNÍHO STYLU / billboard, plakát & festivalová vlajka



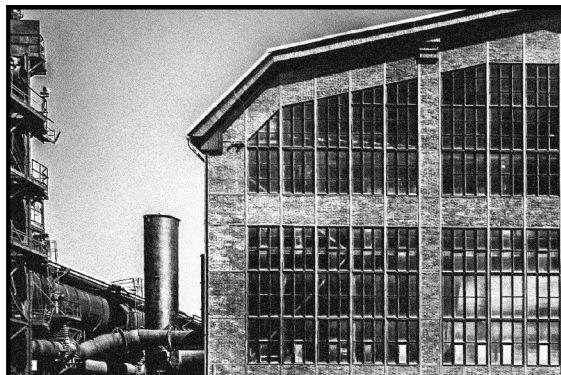
Zdroj: vlastní tvorba

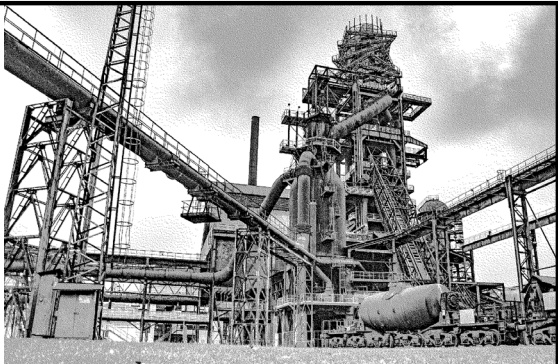


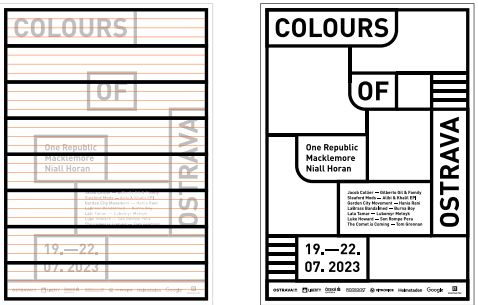


PŘÍLOHA Č. 15 — UKÁZKA LOGOMANUÁLU

COLOURS			
	OF	OSTRAVA	
	MANUÁL		
		VIZUÁLNÍHO	
			STYLU

	OBSAH
	01—06 FESTIVAL & AREÁL
	07—10 LOGO & VIZUÁLNÍ STYL
	11—12 PÍSMO & BAREVNOST
	13—14 PIKTOGRAMY
15—20 APLIKACE	

<p>FESTIVAL & AREÁL</p> <p>Colours of Ostrava je multižánrový mezinárodní hudební festival každoročně pořádaný od roku 2002 v Ostravě.</p> <p>Od roku 2012 se koná v úchvatném prostředí Dolních Vítkovic — světově unikátním areálu, kde se mezi lety 1828 až 1998 těžilo uhlí a vyrábělo surové železo. Jedná se o sjednocený, jinde v Evropě neexistující komplex zapsán v seznamu Evropského kulturního dědictví.</p> <p>Zatím poslední, 19. ročník, nabízí přes 350 programových bodů na devatenácti otevřených i krytých scénách — koncerty, diskuse, divadla, filmy, workshopy i výtvarné aktivity.</p>	
01—02	

<p>LOGO & VIZUÁLNÍ STYL</p> <p>Variabilní mřížky umožňují vizuálu fungovat napříč různorodými formáty. Nejprve se zvolí ideální velikost písma na daný formát, té se podřídí šířka čáry obdélníků a základní výška horizontálních mezer v mřížce. Následně lze volně definovat vertikální mřížku a hledat vzájemné poměry mezi jednotlivými obdélníky.</p> <p>Dle vlastního uvážení lze zakulacovat některé z rohů, což dopomáhá ilustrovat systém potrubí v areálu festivalu. Volné obdélníky lze podle potřeby zaplnit fotografií, ilustrací, textem nebo detailnější mřížkou a vytvářet tak odlišné, ale konzistentní vizuály pro další ročníky festivalu.</p>	
09—10	

Zdroj: vlastní tvorba