



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FAKULTY OF FINE ARTS

DESIGN
DESIGN

ATELIÉR GRAFICKÉHO DESIGNU 2
STUDIO GRAPHIC DESIGN 2

SPRING SUMMER 2017

SPRING SUMMER 2017

DOKUMENTACE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE BACHELOR'S THESIS DOCUMENTATION

**AUTOR PRÁCE
AUTHOR**

JURAJ HATLAS

**VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR**

doc. MgA. MIKULÁŠ MACHÁČEK

**OPONENT PRÁCE
OPPONENT**

MgA. MARTIN VÁCHA

BRNO 2017

DOKUMENTACE VŠKP

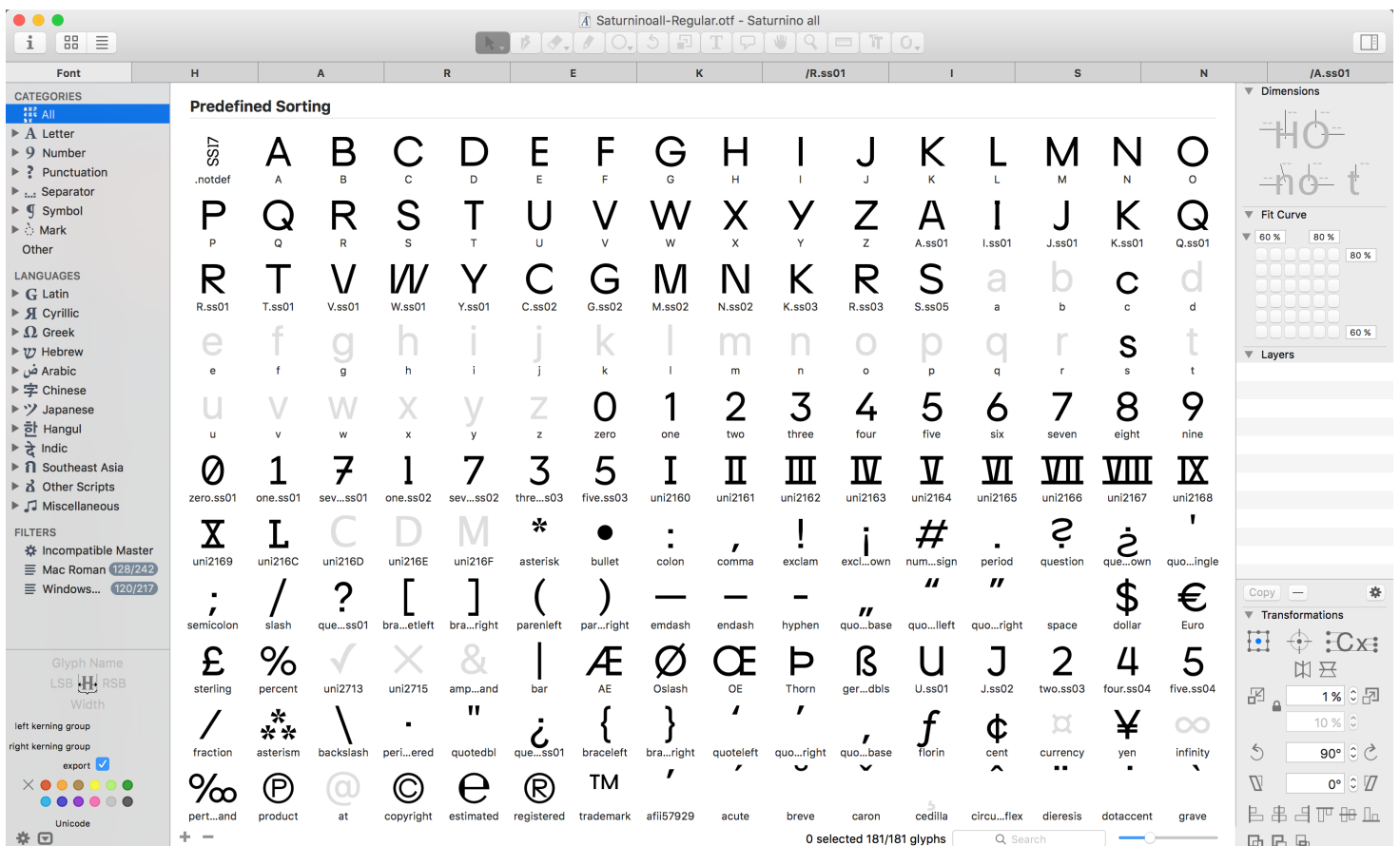
OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST
TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

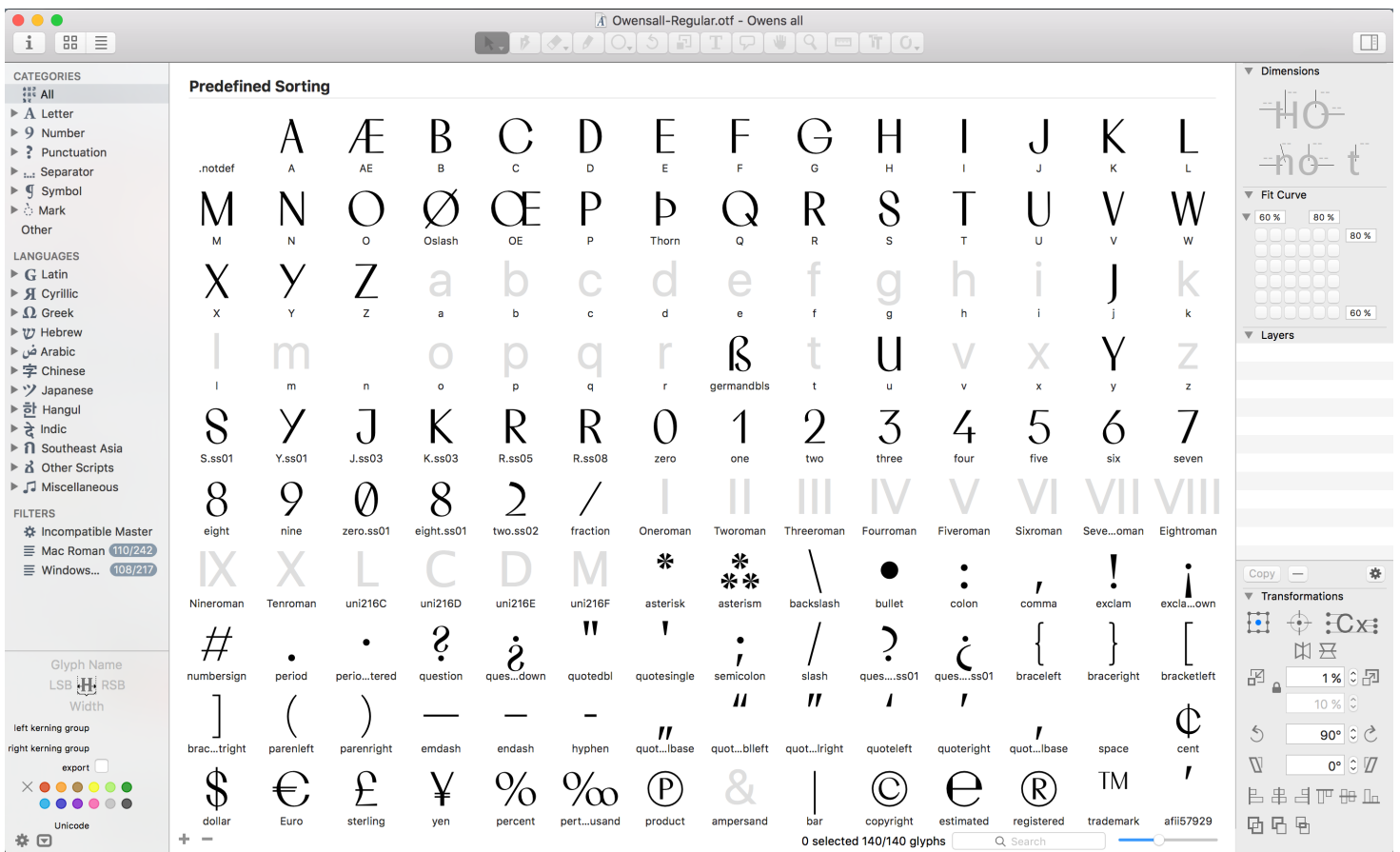
s. 3 – 6
s. 7 – 8

OBRAZOVÁ ČÁST

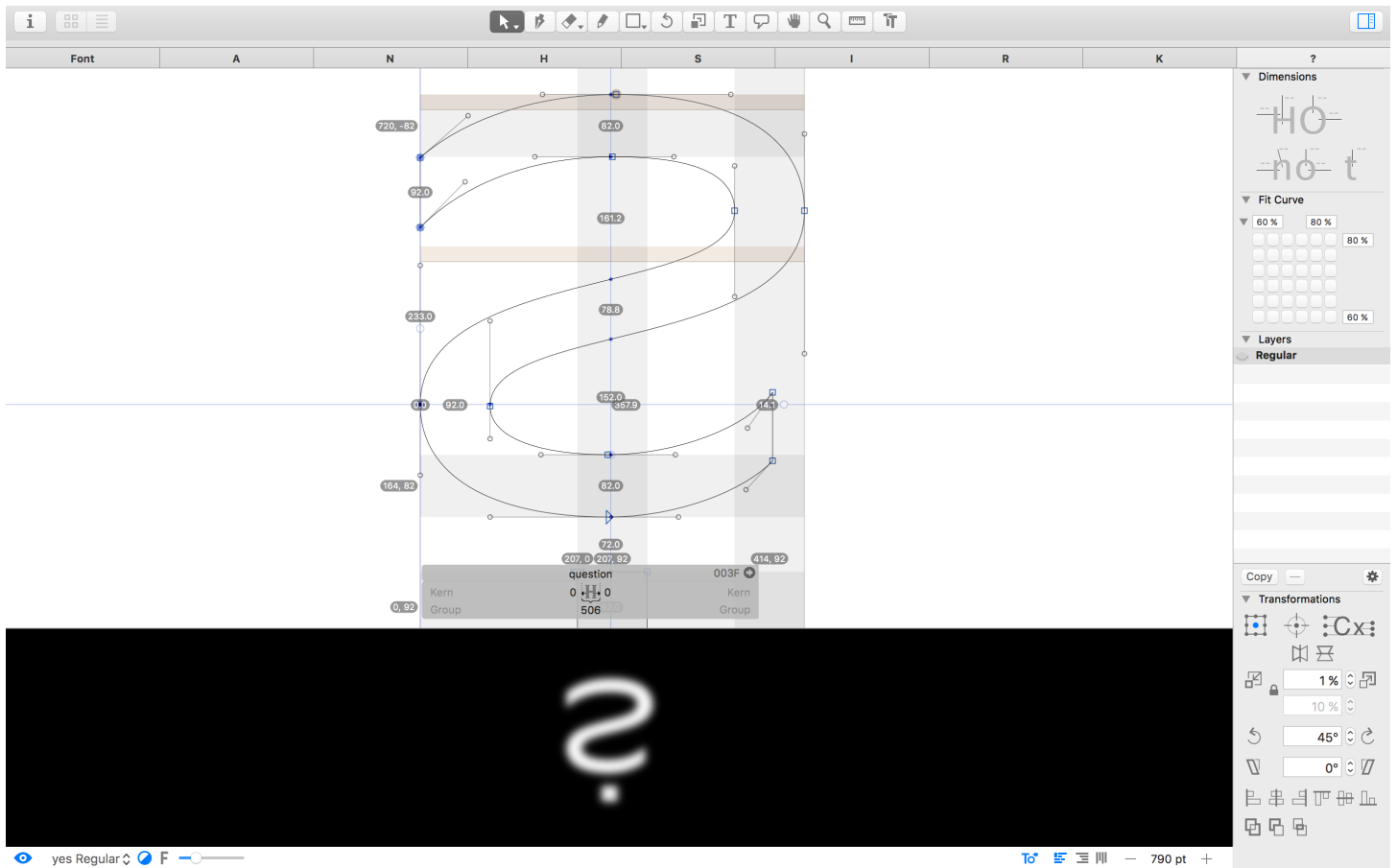
K obhajobe bol priložený súbor s redesignom loga a 2 vytvorené písma.



Základná sada 135 znakov 1. písma



Základná sada 126 znakov 2. písma



Detail zo software Glyphs 2.0 pri vytváraní jedného zo znakov

PIKOUËHC

TESTING TYPEFACES SPECIMEN

SS17

JAROMIR JAGR WAS THE FIRST CZECHOSLOVAKIAN PLAYER TO BE DRAFTED BY THE NHL WITHOUT FIRST HAVING TO DEFECT TO THE WEST; HIS SELECTION IN THE NHL DRAFT CAME AS THE IRON CURTAIN WAS FALLING. [6] JAGR BEGAN SKATING AT THE AGE OF THREE, AND HE IMMEDIATELY SHOWED EXCEPTIONAL ABILITIES.

JAROMIR JAGR WAS THE FIRST CZECHOSLOVAKIAN PLAYER TO BE DRAFTED BY THE NHL WITHOUT FIRST HAVING TO DEFECT TO THE WEST; HIS SELECTION IN THE NHL DRAFT CAME AS THE IRON CURTAIN WAS FALLING. [6] JAGR BEGAN SKATING AT THE AGE OF THREE, AND HE IMMEDIATELY SHOWED EXCEPTIONAL ABILITIES.

JAROMIR JAGR WAS THE FIRST CZECHOSLOVAKIAN PLAYER TO BE DRAFTED BY THE NHL WITHOUT FIRST HAVING TO DEFECT TO THE WEST; HIS SELECTION IN THE NHL DRAFT CAME AS THE IRON CURTAIN WAS FALLING. [6] JAGR BEGAN SKATING AT THE AGE OF THREE, AND HE IMMEDIATELY SHOWED EXCEPTIONAL ABILITIES.

JAROMIR JAGR WAS THE FIRST CZECHOSLOVAKIAN PLAYER TO BE DRAFTED BY THE NHL WITHOUT FIRST HAVING TO DEFECT TO THE WEST; HIS SELECTION IN THE NHL DRAFT CAME AS THE IRON CURTAIN WAS FALLING. [6] JAGR BEGAN SKATING AT THE AGE OF THREE, AND HE IMMEDIATELY SHOWED EXCEPTIONAL ABILITIES.

JAROMIR JAGR WAS THE FIRST CZECHOSLOVAKIAN PLAYER TO BE DRAFTED BY THE NHL WITHOUT FIRST HAVING TO DEFECT TO THE WEST; HIS SELECTION IN THE NHL DRAFT CAME AS THE IRON CURTAIN WAS FALLING. [6] JAGR BEGAN SKATING AT THE AGE OF THREE, AND HE IMMEDIATELY SHOWED EXCEPTIONAL ABILITIES.

MASTODON FW 16
CYCLOPS SS16
SPHINX FW15
FAUN SS15
MOODY FW14
VICIOUS SS14
PLINTH FW13
ISLAND SS13
MOUNTAIN FW12
NASKA SS12
LIMO FW11
ANTHEM SS11

Saturino grotesk

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

JJRRSU Y

122345678890

.,:;?;!;()/[]\{}|•", "" ---
€¢\$£¥%‰*#**
©®™

Saturino grotesk

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

AACGIJJKMMNNR
RQSVVWWXY YYZ

1112233445567778900
I II III IV V VI VII VIII IX X L

.,:;?;!;()/[]\{}|•", "" ---
€¢\$£¥%‰*#**
©®™

Ukážka znakov písma v testovacom specimene k obom fontom

Rick Owens

původný logotyp

Rick Owens

redesign logotypu

Ukážka redesignu loga. Hore: původné logo; dole: redesignované logo

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

Cieľom môjho bakalárskeho projektu je odštartovať celkový redesign webovej platformy a čiastočnej vizuálnej identity amerického módného návrhára Ricka Owensa. Projekt som si zadal sám z vlastnej iniciatívy bez vedomia samotnej značky pre ktorú koncept a riešenie vytváram. Tento prístup k práci plynie z úvahy nad charakterom práce grafického designéra – akým spôsobom sa dostáva k svojej práci, aký má zmysel, a akú rolu zastupuje designér ako persona v procese vzniku či vývoju projektu. Na poli online pri existujúcich a zabehnutých webových projektoch ktoré strácajú na svojej kvalite užívateľsky nefunkčným a vzhľadovo neatraktívnym designom si klient často nemá šancu uvedomiť že by mu práve zmena designu / vizuálnej komunikácie mohla pomôcť k dosahovaniu vytýčených cieľov, podnikateľského zámeru a zlepšeniu pôsobenia značky. Myslím preto že by mal byť designér ten kto iniciuje zmenu pretože je to práve on ako osoba ktorá zastupuje odbor ktorý ako jediný vníma vizuálnu kultúru z profeného hľadiska kde dokáže relevantne vyhodnotiť jej kvality či nedostatky. Kriticky vníma, skúma, analyzuje estetiku a funkcionality vizuálnych prostriedkov určených k prezentácii a komunikácii. Neexistuje iný odbor ktorý by sa týmito otázkami zaoberal, a preto je designér voči tomuto postaveniu plnohodnotne kompetentný k tomu aby podnietil diskusiu smerujúcu k zmene či vývoju, sám ju inicioval a zároveň bol ústrednou postavou ktorá ju tvorí. Iniciatíva by mala smerovať k subjektu ku ktorému sa bytostne viaže jeho spôsob práce, premýšľanie, know how.

Rozhodol som sa túto ideu nadviazať a spracovať kompletný redesign a čiastočný rebrand amerického fashion designéra Ricka Owensa. Primárny dôvod prečo by mal potrebovať zmenu rozdeľujem na 2 časti. Ešte pred tým je však dôležité zodpovedať na otázku „Prečo práve on?“ Dôvodom je subjektívne rozhodnutie ktoré stojí na tom že sa mi značka, tvorba a aktivity Ricka Owensa páčia, inšpirujú ma a cením ich. K značke a osobnosti som si vytvoril istý vzťah. To podnietilo že som sa o jeho brand a o to jak sa prezentuje (čo je esenciálnou súčasťou jeho identity) viac zaujímal.

Hlavným a prístupným komunikačným kanálom je web / e-shop, ktorý kompiluje celú tvorbu, aktivity, informácie a pod. Pri prehliadaní webu som zistil ako funguje jeho vizuálna stránka a vizuálna identita ktorá sa prelína (okrem webu) primárne v oblečení, módnych prehlaidkách / eventoch, predajniach a ktorá sa zároveň taktiež odráža v prvkoch na webe.

Pri prehliadaní webu som sa neustále stretával s prekážkami a problémami fungovania webu; štruktúry, ovládacích prvkov, UX design, UI design a web design obecné. Nedostatky sa neodrážajú len na poli online ale aj v materialných výstupoch, či ďalších online kanáloch, sociálnych sieťach a pod. Problémy na ktoré reagujem delím do 2 častí.

1. V rovine webovej platformy kde nachádzam nedostatky z hľadiska funkčnosti. Absentuje UX a UI design celej platformy, užívateľ sa po dobu strávenej na webe potýka s neustálymi prekážkami.
2. V rovine vizuálnej ktorá začína hneď od základu ktorým je logo, ako dominantna značka a celej vizuálnej identity. Logo strácaja na kvalite svojim vizuálne nefunkčným prevedením ktoré sa odráža v nepraktickom využití nesúce v sebe množstvo problémov s jeho používaním ako napr. v prostredí online: zanikajú tenké linky, logo (ako jednotný symbol / podpis) sa rozbieha na niekoľko samostatných častí, stráca na čitateľnosti. Tento problém sa odráža aj v materiálnych výstupoch – oblečenie, doplnky atď. kde je logo vyobrazované rôznymi technológiami v rôznych veľkostiach a súčasná podoba loga kôli tomu stráca svoj vizuálny efekt.

Druhým dôležitým bodom je písmo. V súčasnosti sa na webe vyskytuje základné systémové písmo Arial, pri tak exkluzívnej značke ktorá stojí na individuálnom prístupe v tvorbe a ďalších aktivitách by malo písmo a celkovo vizuálna identita podstatu tvorby umocňovať, a nebyť v jej príkrom kontraste ako je to v súčasnej podobe. K položeniu základov k riešeniu redesignu webu sa v bakalárskej práci venujem redesignu loga a tvorbe 2 personal custom písom ktoré budú primárne viazané k webu. Výstupom práce je proces tvorby písma a redesign hlavného logotypu. Spolu s písmom vznikne aj icon sada a ďalšie vizuálne prvky ktoré sa budú na webe objavovať. Písmo sa môže ďalej využívať aj v offline a môže tak prepojiť všetky komunikačné kanály a vizuálne tak značku uceliť.

Celý proces vzniku nového loga a písma budem dokumentovať a následne túto dokumentáciu spracujem do knižnej podoby ktorá bude mať charakter autorskej knihy. Ako už vyznieva z kontextu, po bakalárskej práci budem na projekte pracovať ďalej a v budúcnosti sa budem snažiť tento redesign koncept odprezentovať Owensovi a jeho tímu.