

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

2022

BcA.Ondřej Lazar

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

PP

BcA. Ondřej Lazar

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Multimediální design

Diplomová práce

PP

BcA. Ondřej Lazar

Vedoucí práce: doc. MgA. Vojtěch Domlátil
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| 01 - ÚVOD..... | 6 |
| 02 - REALIZACE..... | 7 |
| 03 - TECHNICKÝ POSTUP..... | 8 |
| 04 - OSOBNÍ NÁZOR NA DP..... | 9 |
| 05 - PODĚKOVÁNÍ..... | 10 |
| 06 - SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ..... | 11 |
| 07 - RESUMÉ..... | 12 |
| 08 - SEZNAM PŘÍLOH..... | 13 |

01 ÚVOD

Po zkušenostech s bakalářskou prací jsem k práci diplomové chtěl přistupovat z jiného směru. Po tom, co jsem odpozoroval, kolik času a chuti student nainvestuje do školní práce, jen aby byla práce považována za odevzdanou a splněnou, načež putuje, jak se říká “do šuplíku”, jsem chtěl na tu svou nahlížet z hlediska užitečnosti a udržitelnosti. Práce měla tentokrát plnit nějaký účel, který by mohl mít pozitivní dopad na svět kolem nás.

Ať už v malém, nebo větším měřítku.

Shodou náhod jsem potkal svého známého a v následujícím rozhovoru přišlo i na jeho členství v českém svazu včelařů.

Dověděl jsem se několik nepříjemných faktů na téma včely medonosné a jak čas plynul, rýsoval se v mé hlavě nápad, který jsem si později vybral jako mou diplomovou práci.

Původně jsem chtěl výtvarně ztvárnit nedostatek včelařů, úbytek včelstev a to, jak by s tím mohl divák pomoci. Jak jsem se ale o problematice sám informoval, vycházelo více a více najevo, že v podstatě veškerý užitečný hmyz vymírá a že je třeba o tom mluvit.

Mělo se jednat o sérii krátkých animovaných videí s ekologickou tematikou. Pro školní účely by byly odevzdány jako jeden souvislý animovaný film, dávkován na několik kapitol, které skrze dobře čitelné výtvarno, jednoduchou barevnost a stručný text, jak pomoci užitečnému hmyzu. Pro mimoškolní účely, aby mohly mít pozitivní dopad ve světě kolem nás, by se měly dostat na lehce přístupnou internetovou platformu. To vše zadarmo či za “hubičku”.

Současně bylo třeba sehnat si někoho, kdo danému tématu rozumí lépe než já. Jen stěží bych se po přečtení nějaké knihy a pár článků stal znalcem na toto téma. Moc dobře jsem si už tehdy uvědomoval, že pokud své okolí informuji chybně, mohl bych způsobit více škody než užitku.

02 REALIZACE

První na řadě bylo nutné vymyslet vizuál. Vůbec první výtvarný návrh vznikl jako vedlejší (dobrovolný) úkol pro hlavní ateliér, tenkrát vyučován doc. akad. mal. Jiřím Bartou. Jednalo se o vytvoření prvního pořádného vizuálu, který stál na základech několika skic, které v průběhu studia vznikly. Opakující se motivy byly: jednoduchá barevnost, ortografická perspektiva, imitace vizuálu ze starých médií, 3 D.

Později jsem zjistil, že s jednoduchou barevností, dobře koresponduje výtvarná nadsázka a zkratka. Vyhlazené a stínované počítačové modely nevypadaly tak dobře. Chtěl jsem dosáhnout výtvarné podobnosti se starými hrami, které vycházely na herní konzole ještě v minulém století.

Zadruhé jsem musel vymyslet samotný obsah diplomové práce. Jelikož pojem vymírání opylovačů je skutečně obsáhlý, musel jsem si určit, na co přesně se budu v diplomové práci soustředit. Usmyslel jsem si, že naprosté minimum materiálu bude o tom, co se děje, proč a spíše se budu soustředit na to, jak pomoci. Vzniklo proto demo, které bylo prezentováno komisi jako semestrální práce v minulém ročníku.

Diplomová práce, dostala před nějakou dobou název PP. Což byla zkratka pro více pracovních názvů, ze kterých jsem si v té době vybíral. Bylo mezi nimi například: Pracovní projekt, Plzeňský pyl, Poletující Plzeň, Pomoc pylu, atd. Současně si mé skici hrály s typografií a písmena byly nakresleny do tvaru poletujícího hmyzu.

Zatřetí, už jen zbývalo na základě zpětné vazby od znalých jedinců na toto téma, dát dohromady autorský animovaný film s naučnou tematikou, který v daných bodech sdělí divákovi možná řešení dané problematiky a položit základy pro budoucí činnost na toto téma po škole.

03 TECHNICKÝ POSTUP

Bylo mi jasné, že pokud chci na výtvarných prvcích rychle a jednoduše ukázat, co je potřeba, bude nejlepší učinit tak v tří rozměrném prostoru, tedy ve 3D. Až donedávna jsem byl ale v této dovednosti nepolíbený. Stalo se tedy, že jsem se během pandemie propašoval do hodin programu Blender, které tenkrát na Sutnarce na dálku učil bývalý absolvent našeho ateliéru Petr Kutek a učil jsem se s mladšími spolužáky tento šikovný počítačový software.

Naštěstí se ukázalo, že má nezkušenost v programu nakonec při konečném výsledku nejde vidět, jelikož jsem usiloval o velmi jednoduchou a stylizovanou animaci. Skvělá věc na Blenderu, je jeho intuitivnost a fakt, že se jedná o program zdarma.

Tou nevýhodou byla skutečnost, že se vyučovací hodiny konaly přesně v době konzultací během minulého ročníku. Vznikaly tedy situace, kdy jsem se nemohl zúčastnit konzultací, jelikož jsem se potřeboval naučit nový software, abych mohl mít materiál na konzultace, kterých jsem se nemohl zúčastnit, jelikož jsem se potřeboval naučit nový software.

Poté, co jsem se dostatečně naučil program ovládat, jsem se mohl dát plně do práce. Jsem rád, že se mi podařilo obhájit a udržet výtvarnou jednoduchost a ortografickou perspektivu, byl jsem překvapen, jak rychle jsem dokázal díky technické jednoduchosti opravit nebo nahradit scénu, kterou jsem byl nucen hodit do koše.

04 OSOBNÍ NÁZOR NA DP

Jako slabší stránky mé práce vidím to, že jsem musel takto složité téma vtěsnat do několika záběrů animace. Čas se rovněž dal využít lépe. Díky častému čekání na odpověď dané znalé osoby se práce neposunovala dál. Nechtěl jsem strávit tučet hodin tvorbou scény, která by se ukázala jako lživá. Došlo i k menší krizové situaci v půlce semestru, kdy jsem silně pochyboval, jestli jsem si nevybral špatně. Naštěstí jsem měl možnost probrat to s vyučujícími a dát práci na správnou kolej a čas strávený čekáním jsem alespoň investoval do vedlejších projektů, nebo sbíráním kontaktů a pracovních zkušeností.

Mezi pozitiva patří fakt, že jsem skutečně práci udělal takovou, jakou jsem chtěl. Mluví o tom, o čem má a vypadá tak, jak vypadat vždycky měla. Nedošlo k žádnému otřesu základů z pohledu obsahu nebo vizuální stránky. S prací jsem spokojen a doufám, že se budu moct držet plánu a po škole ve volném čase nadále produkovat obsah na toto téma.

05 PODĚKOVÁNÍ

Rád bych v první řadě poděkoval vyučujícím za věcné připomínky, Petru Kutkovi za to, že mě nevyhodil z Google Classroom když jsem tam neměl co dělat, Ing. Poskočilové a celé organizaci Praha Kvetě za konzultování problematiky opylovačů, webu Čmeláci plus za veřejně přístupné informace, Ing. Hřebennářovi a celému Plzeňskému svazu včelařů za pořádání přednášek, a dalším.

- BcA. Ondřej Lazar

06 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

ŠEFČÍK, Jozef. *Začínáme včelařit*. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-4857-3.

HANOUSEK, Libor. *Začínáme včelařit*. Ilustroval Jan MATĚJÁK, ilustroval Jiří ŠMÍD. Praha: Brázda, 1991. ISBN 80-209-0194-9.

CRAMP, David. *Včelařství: obrazový průvodce : od pořízení včelstev po medobraní : více než 400 návodných fotografií*. 2. vyd. Přeložil Kateřina PISKOVÁ. Čestlice: Rebo, 2014. ISBN 978-80-255-0831-2.

WIEDEMANN, Julius. *Animation Now!: (Taschen 25th Anniversary)*. 1. Koln: TASCHEN, 2004. ISBN 978-38-228-3789-4.

07 RESUMÉ

For my thesis, I wanted to create something useful, which may actually benefit the world outside. From small to bigger scale. I thought a lot about the amount of time a student invests in school projects, which never have any meaningful impact after submitting it to the jury. After talks with my associate, I learned few disturbing things on the topic of honeybees and after some time, I had an idea.

The project would stand on few core principles. Simple art style, orthographic projection of perspective, educational value and all of it in 3D, which I didn't control at the time.

So last year, I snuck into one of online classes that was taught by my former classmate Petr Kutek, where I learned to work with software "Blender" which is completely free, and quite intuitive. The downside was, that the class was held exactly during consultations with my teachers. After some time, I've put together visual demo. At this point, I had final art direction, now I needed the content itself.

Originally, the project, which I dubbed PP (see above) was about shortage of beekeepers and therefore decline in global bee population, who pollinate 2/3 of our food supply. After some research, I found out that all of useful insects are affected by things like pollution, human activity and parasites. So I shifted towards the idea of showing these problems as a whole.

The viewer would learn how to help in this problem in the form of short animated shorts, which were part of one single animated film with educational aspects.

I wanted to imitate aesthetic look of old media like VHS tapes and cable TV commercials. I'm quite happy with the end result, and I hope I will be able to stick to my plan, to continue working on it after my studies are finished.

08 SEZNAM PŘÍLOH

