

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR GRAFICKÉHO DESIGNU 1
Graphic Design Studio 1

Sea Cucumber Exquisite Aquatics
Sea Cucumber Exquisite Aquatics

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Kristýna Kulíková

Mgr. Zuzana Kubíková

BRNO 2020

OBSAH:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5 - 8
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 9 - 15

TEXTOVÁ ČÁST

ÚVOD, POPIS DÍLA

Jako bakalářskou práci jsem si původně vybrala vytvoření vizuální identity s reálným klientem nově vznikajícího hudebního vydavatelství Sea Cucumber: Exquisite Aquatics, který má sídlo v Šanghaji. Bohužel z důvodu pandemie COVID19 se projekt odložil, a proto jsem se rozhodla zrealizovat vlastní projekt — platformu ZONE000FT, které jsem se už delší dobu chtěla věnovat. Je to zároveň projekt, kde je design jen část práce a další jsou například výběr umělců/designérů, organizace, produkce, propagace aj.

Závěrečná práce představuje projekt ZONE000FT — módní značku a maloobchod, který spolupracuje se současnými umělci a designéry a produkuje oblečení, plakáty a další předměty v limitované edici. Vybraného umělce představím na [instagramu](#) projektu a společně vytvoříme kolekci předmětů (tričko/nášivky/plakáty), která bude volně k prodeji.

- 1 ZONE000FT usiluje o to plnit funkci základny pro sdílení potřeb k vyměňování si zkušeností v grafickém designu bez vyčerpávající praxe “tvorby na vyžádání”.
- 2 ZONE000FT se snaží dosáhnout vzájemného naplnění, ne prostřednictvím obvyklého obchodního vztahu “klient/zadavatel versus designér”, ale skrze společný zájem o specifické emoční působení grafického designu, ilustrace a módy.
- 3 Výzkum ZONE000FT i praxe jsou činnosti volně ukotvené na hraně vizuální kultury “Y2K” a zapuštěné do krajiny snové obraznosti pokryté postmiléniovým spadem. Celkový přístup tedy nelpí na minulosti, ale raději pluje na vlně intuitivních vzpomínek.
- 4 ZONE000FT by se dal popsat jako památníček plný poznámek, které byly dovnitř veškrábány s hravým klidem, jaký umožňuje jen kamarádství.

MOTIVACE A CÍLE

Práce si klade za cíl nastínit a popsat jak problémy vlastní praxe v oboru grafického designu, bytostně spojené s podmínkami prekérní práce v kreativním odvětví, tak vytyčit možný alternativní režim fungování v mezioborové spolupráci a značně širěji pojatých kolaborativních výstupech – režim jiný než je činnost na zakázku či naopak rešeršemi podložená autorská tvorba.

Cílem projektu je představit umělce, kteří mě inspirují, širšímu publiku a vytvořit s nimi jedinečnou spolupráci mimo clientské prostředí, která nemá omezení.

Sám projekt ZONE000FT je zaměřen na interdisciplinární výměnu — jak zkušeností a profesních poznatků, tak sdílení čistě osobních vkusových, vizuálních a estetických preferencí. Prostřednictvím mezinárodního zasíťování kontaktů napříč tvůrčími obory i s nadsázkou řečeno online subkulturami je záměr vybudovat platformu pro tvorbu obsahu s výstupy pohybujícími se napříč designem, fashion, ilustrací a uměním.

Vedlejším produktem zkoumání je i zaměření se na terapeutické účinky nehierarchicky budované spolupráce a snaha vyhnout se negativním jevům spojeným s fungováním kreativního průmyslu.

ZDRAVÍ A PRÁCE

Průzkum z roku 2014 zveřejněný v The Guardian uvádí, že "malíři, hudebníci, spisovatelé a tanečníci měli v průměru o 25% vyšší pravděpodobnost, že budou mít genové predispozice pro depresi než profese, které vědci považovali za méně kreativní, mezi nimiž byli zemědělci, dělníci a prodejci", z toho tedy vyplývá, že kreativní typy jsou náchylnější k úzkosti.

Časté přesčasy, stresující projekty, nepřiměřené finanční ohodnocení a zběsilé pracovní prostředí v designovém průmyslu mohou zhoršovat latentní duševní stavy a v kreativních prostředích jsou tyto podmínky považovány za běžnější než kdekoli jinde.

Pocit stresu může negativně ovlivnit schopnost být kreativní, což může být další stresor. To může být ještě více posíleno, pokud jste samostatně výdělečně činní nebo freelance a staráte se o to, odkud přijde vaše další výplata/zakázka, a nemáte vždy pravidelné finanční zabezpečení, které byste jinak mohli mít v tradičním 9-to-5 zaměstnání.

Proto jsem se chtěla z podobného prostředí vymanit a pokusit se vytvořit platformu založenou na volné spolupráci s umělci a designéry, kteří mě inspirují, a to bez zadavatele. Projekt může být také terapeutický a katarzní – prostředí bez stresu, místo pro terapii, naplnění z procesu tvorby a spolupráce, útěcha, a hlavně zábava.

RESEARCH

Během dospívání mě zajímala Y2K (90s,2000) estetika, která mě obklopovala a proto jsem se z ní rozhodla vycházet a rozvíjet jí dále. Snažila jsem se najít co nejvíce informací a při zkoumání této estetiky jsem narazila na institut CARI (Consumer Aesthetics Research Institute), který se této tématice přímo věnuje. Vybrala jsem ji několik vizuálních proudů a vytvořila jsem si sbírku vizuálů, které mě zaujaly nejvíce.

Y2K

Y2K estetika je specifický zeitgeist, který existoval především v letech 1993-2003. Byla to budoucnost na přelomu tisíciletí, pocit zrychlení, vzrušení a optimismu vůči budoucnosti, experimentace s novými technologiemi a softwary, vrstvení, futuristické/techno/3D písmo, nereálné CGI a plno dalších výrazných charakteristických prvků. Většina estetiky Y2K se spoléhá na použití technologie a úhledný futuristický vzhled, což signalizuje optimismus nové éry, když se lidé přiblížili k tisíciletí. Je možné, že estetika Y2K byla inspirována jinou předchozí estetikou založenou na budoucnosti, jako je retro-futurismus

GRUNGE

Grunge je styl, který se objevil v Seattlu na konci 80. a 90. let. Začalo to jako forma undergroundové hudby a když se stala populární, grafický design byl implementován jako komerční způsob popularizace těchto kapel. Designéři proto měli tendenci prozkoumávat méně ideální a realističtější designová řešení, která by přesněji odrážela svět, ve kterém žijeme. Toto bývalo dosaženo použitím elementů jako scratchy písma, špinavé skvrny, roztrhané obrazy, zmačkané kousky papíru, ručně kreslené prvky a špinavé textury.

Je to „firemní“ vzhled grunge odvozený hlavně od Davida Carsona a Raygun Magazine, ale zředěný pro komerční aplikace. Projevovала se vzpoura proti náročné hyper čistotě současného designu, grunge definoval generaci porušením pravidel a upřednostňováním neustálých změn.

UTOPIAN SCHOLASTIC

Klade důraz na akademické úsilí, „vzdělávání“ a „konec historie“ přístupu k učení, děti jsou budoucnost. Používá „nadčasovou“ typografii a přidává estetiku koláže fotografie zobrazující nezákladnější a identifikovatelné zobrazení forem a konceptů pro rychlé porozumění. Spoléhání se na tento styl koláže je založeno na dvou faktorech v éře; šíření sbírek fotografií a vývoj softwaru pro stolní publikování a úpravy grafiky v 80. letech.

WACKY POMO

Marketingový estetický proud pro převážně dětské publikum, přehnané motivy, koláže, karikatura společnosti a lehký hrubý humor pro děti (goo, sliz). Typicky jasné, hlasité, kyselinově laděné barvy, někdy jsou zahrnuty i jiné současné estetiky jako Utopian Schlastic, Grunge, občas s dotekem komiksu.

IDENTITA

Identita je v tomto případě tekutým konstruktem — mění se s každou kolaborací, podle nálady, není ukotvená na určitém logu nebo barvách. Ve svém jádru zůstává stejná, volná, bez pravidel, zábavná, přirozeně se vyvíjí. Cílem je destilovat podstatu projektu do vizuálního jazyka.

Chtěla jsem, aby identita byla zrcadlem aktuální spolupráce, aby byla plynulá, neomezená a mohla se vyvíjet a vzdorovat klasifikaci. Spolu s hostujícím autorem přinášíme do projektu vlastní individuální sadu zkušeností, vkusu, predispozic a ideologií.

Způsob prezentace je stejný v tom, že představuje umělce a jejich kolaborace „magazínovým“ stylem a přizpůsobuje se instagramové mřížce s vizuálními prvky koláže, vrstvením a prolínáním. Identitu sjednocuje písmo popisků, které zůstává stejné, „fisheye“ fotografie prezentující oblečení a piktogramy s tématem přátelství/spolupráce. Logo je proměnlivé.

KOLABORACE

1 BRÁULIO AMADO

První spolupráce proběhne s portugalským grafikem žijícím v New Yorku. Bráulio Amado pracoval ve společnosti Pentagram, Businessweek a Wieden Kennedy. Nyní provozuje vlastní praxi pod názvem BAD Studio a pracuje pro klienty, jako jsou Nike, Disney, Frank Ocean, New York Times, New Yorker, Robyn.

PROPAGACE

Jako hlavní platformu k propagaci jsem zvolila [instagram](#), kde se pohybuje cílová skupina. Na osobním profilu jsem zveřejnila teaser na nový vedlejší projekt s odkazem na nový profil projektu [@ZONE000FT](#). Během 6 dní jsem získala pozitivní ohlas a podporu, nabídky na spolupráce a přes 500 followers.

Veškeré online výstupy jsou připravené pro instagramovou mřížku, tedy ve čtvercovém formátu. Tři příspěvky jsou vždy věnované představení umělce a jeho tvorby a dalších 3-6 příspěvků je na propagaci limitované kolekce. Tím se vytvoří určitá pravidelnost a přehlednost na instagramovém profilu projektu.

Prodej bude probíhat přes [bigcartel](#), kde se automaticky vygeneruje i cena poštovného.

PROCES A FINANCOVÁNÍ

Financování umělců je založené na odměně za ilustraci. S ilustrací potom pracuji dále, pře pošlu návrh zpět a společně návrh doděláme, probereme umístění, barvu trička apod.

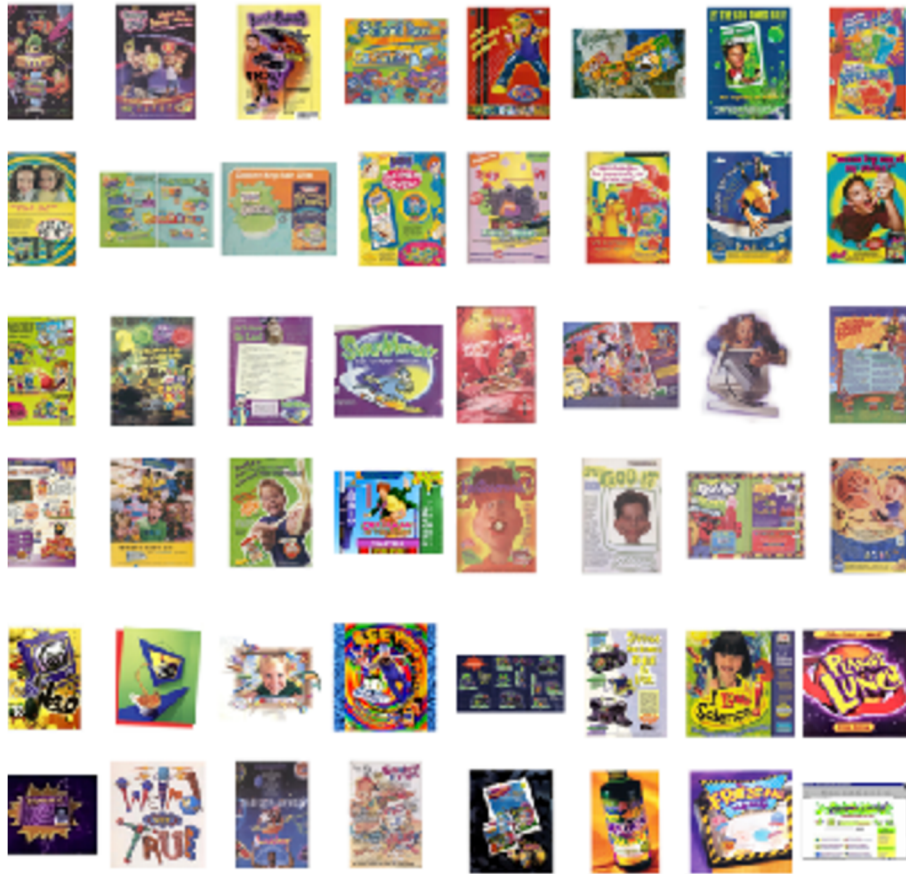
Systém projektu bude fungovat hlavně na předobjednání triček – vyrobí se jeden vzorek, se kterým se vytvoří promo. Předobjednání trička bude mít určitý časový limit, cca 14 dní a potom se natiskne objednaný počet triček, díky čemuž se podaří předejít nadměrné produkci.

Po rešerši autorských obchodů s podobným zaměřením jsem zjistila, že průměrná prodejní cena trička je kolem 30-40 € (prodej bude probíhat mezinárodně).

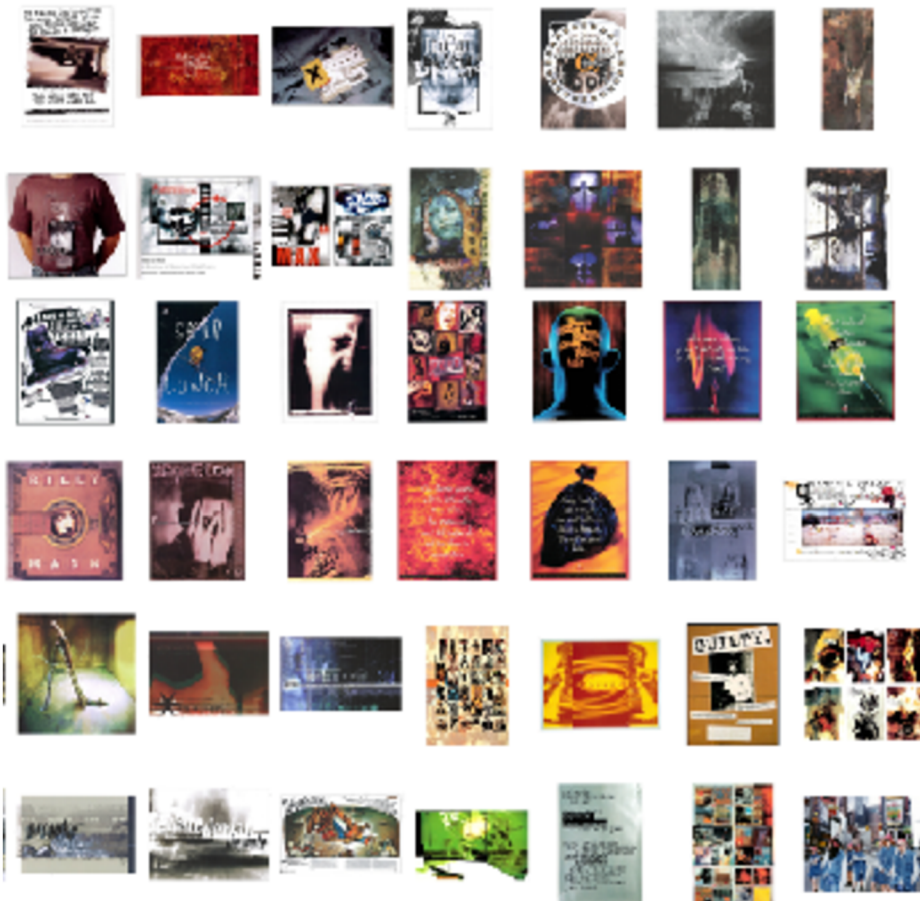
Díky předprodeji by se projekt neměl dostat do negativních hodnot a zajistit mi určitý minimální měsíční příjem, abych se mohla projektu věnovat a vyhnula se přijímáním zakázek, které jsou špatně finančně ohodnocené nebo mají nereálné datum splnění. Práci na zakázku nemám v plánu úplně opustit, ale doufám, že mi tento projekt dodá určitou svobodu výběru/odmítání a více volného času a méně stresu.

ZÁVĚR

Projekt je prozatím ve fázi testování. Moje dosavadní práce jako freelance byla časově i psychicky velmi náročná a proto doufám, že mi tento projekt přinese úlevu a radost z kreativní tvorby. Zatímco jsem se dříve věnovala jen grafickému zpracování na zakázku od zadavatele, s tímto projektem poznávám, jaké to je připravit a realizovat komplexní projekt a soustředit se i na další složky, jako jsou organizace, produkce, propagace. Na projektu budu pracovat a rozvíjet ho dále a těším se na zajímavou spolupráci s dalšími umělci.



Research: WackyPoMo



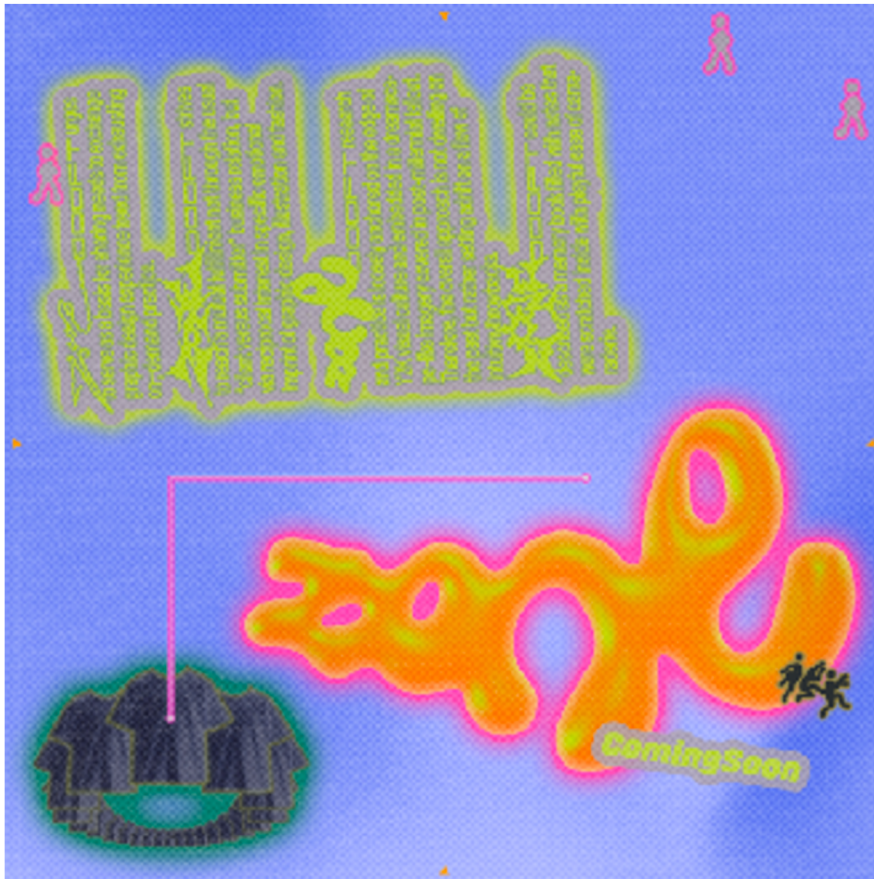
Research: Utopian Scholastic



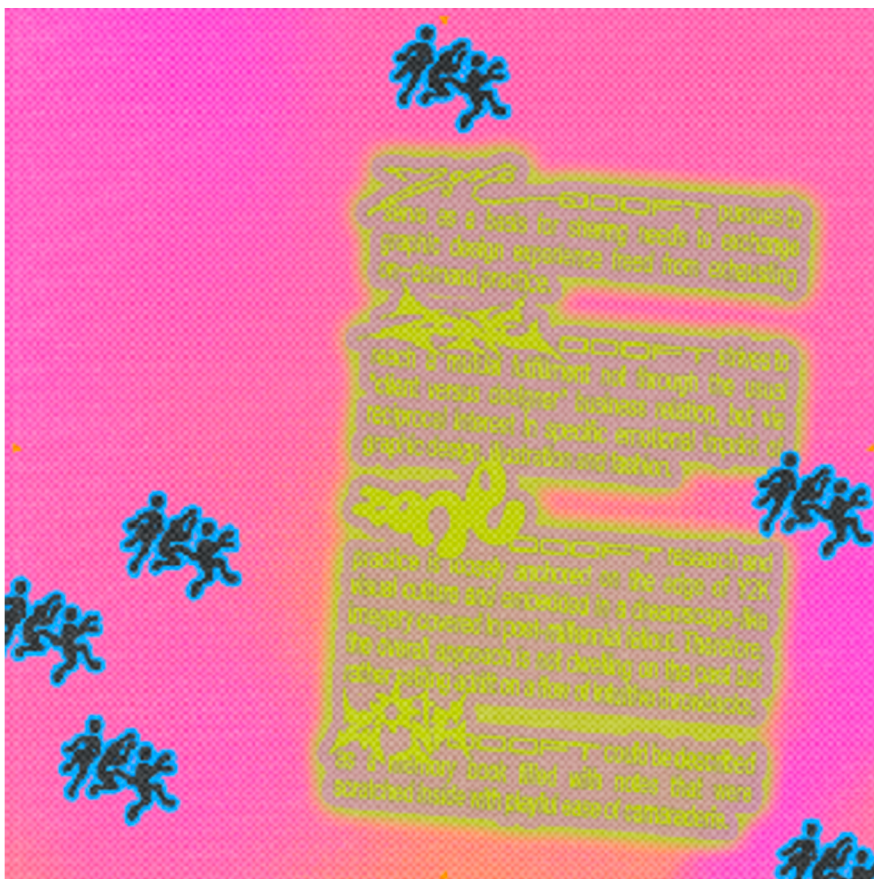
První promo projektu ZONE000FT



První promo projektu ZONE000FT



První promo projektu ZONE000FT



První promo projektu ZONE000FT – textová část



Ukázka nálepek + balení zásilky



Ukázka štítku

