

Hodnocení vedoucího diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Bc.A. Pavel Novák		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design / Vizuální komunikace		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2011 / 2012
Název práce	Designové studio zabývající se hudebními nástroji a jeho multimediální prezentace		
Vedoucí práce	M.A. Bohuslav Stránský		

Zatímco někteří studenti začínají pracovat na své závěrečné práci takzvaně v hodině dvanácté, pro Pavla Nováka znamená diplomový projekt vyústění jeho aktivit za poslední nejméně rok intenzivní práce. Na začátku všeho je Pavlova láska k hudbě a elektrické kytare především. Vlastně ani nevím, jak a kdy u něj vznikl nápad zasáhnout výtvarně a nepřehlédnutelně do povrchu kytary tak, že se z anonymního nástroje stává prostředek hudebníkovy image a sebeprezentace. Každopádně si přesně vzpomínám na moment, kdy se Pavel objevil s vylaserovaným motivem lva na těle své oblíbené Les Paul Gibson. Pak už jsem mohl průběžně zpovzdálí sledovat jeho boj s materiály a technologiemi a postupné naplňování vlastní vize.

Objektem jeho zájmu je tedy elektrická kytara a její výtvarné zpracování na míru konkrétního objednatele. Odtud je už jen krok k záměru vytvoření designového studia nabízejícího tyto vysoce individuální služby. Původní úvahy směřovaly k široce pojaté nabídce servisu pro hudebníky včetně tvorby vizuálního stylu a realizací promo materiálů. Po zvážení všech pro a proti nakonec vítězí strategie zaměřená čistě na nabídku kytar. Za tímto účelem postupně vzniká značka Pick-art, virální trailer parodující fanouškovská videa, několik dalších návrhů i realizací kytar s originálními povrchy a vše vrcholí webovou stránkou, na které se v duchu aktuálních webových trendů prezentuje nabídka studia. Součástí webového řešení je pak samozřejmě propojení s aktivními profily na sociálních sítích, kde postupně přibývá zajímavý obsah za účelem udržení pozornosti a přízně fanoušků či potenciálních zákazníků.

Kritické zhodnocení celé práce rád přenechám oponentovi, obávám se, že v tomto případě nejsem zcela schopen objektivity, respektive neshledávám na výsledku projektu nic, co bych považoval za nutné vytknout. Spíše bych se chtěl zmínit o kvalitách samotného autora. V případě Pavla Nováka se totiž nejedná o talent jeden, ale hned několik. Kromě širokého rejstříku výtvarných dovedností (od ilustrace po 3D modelování a postprodukcí) je podobně kvalitně vybaven i po stránce technologické – a pokud ještě něco neumí, je schopen se to dříve či později naučit. Nejvíce ze všeho však oceňuji jeho vůli, trpělivost a pečlivost, s níž jde za svým cílem. Jak jsem jej stačil v průběhu studií poznat, pokud se s úkolem stotožní, je schopný věnovat mu neskutečné množství času a energie. Přestože výsledky jeho práce působí na první pohled velmi přesvědčivě a seriózně, při bližším zkoumání v nich objevujeme hravost a smysl pro humor. I když tak na své okolí nepůsobí, je Pavel v podstatě velkým hračkou. Jsem rád, že se mu daří nepadnout do pastí vlastních vtípků a pokaždé

vybalancovat tak, že vzniká jisté napětí mezi vážně míněným a vtipem. Podobně v rovině výtvarné pokouší hranice mezi prostou líbivostí a silou, původností vlastního výrazu. Nezbyvá než mu přát, aby si tento nadhled a rovnováhu udržel i nadále.

Pavel Novák patří ke studentům, kteří využili dobu studia pro svůj osobní rozvoj v maximální možné míře. Brzy pochopil, že samotný talent nestačí a že prosazení se na konkurenční nabitém trhu vede přes usilovnou práci, hledání své cesty i za cenu potkávání slepých uliček. Tímto chci poděkovat, že jsem měl možnost se s ním v průběhu několika let setkávat, vést otevřený dialog nad jeho pracemi, klást otázky, jež si sám v zápalu řešení problému zapomněl položit a snad tím taky trochu přispět k jeho vlastním růstu.

Návrh klasifikace: A – výborně.

V(e) dne

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte