

Hodnocení vedoucího diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Tomáš Gregor		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2018/2019
Název práce	Branding a propagace Galerie plastik Hořice		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Záměr a cíle práce

Kdysi vyhlášená Galerie plastik v Hořicích je typickou regionální výstavní síní, jejíž význam postupem času z různých důvodů upadá. Přesto se jedná o místo, které si zaslouží větší zájem návštěvníků. Diplomová práce Tomáše Gregora má za cíl navrhnout moderní vizuální identitu a prostředky komunikace, jež by představily galerii jako instituci se zajímavým obsahem a programem, jako atraktivní místo, které si člověk nechce nechat ujít.

Postup práce

Vzhledem k reálnosti (potažmo možnosti skutečné realizace) celého či větší části projektu bylo důležité si nejdříve dobře zanalyzovat stávající situaci, ve které se galerie nachází. Zásadním limitem se ukázaly být samozřejmě nedostatečné finance na jakýkoli rozvoj, který by umožnil alespoň dílčí úpravy interiéru či exteriéru budovy galerie (ty by již byly opravdu žádoucí). Návrh nového řešení vizuality a prezentace tak od začátku pracoval s realitou, tj. se stejným, tedy minimálním rozpočtem na tyto aktivity.

Na druhé straně bylo třeba hledat potenciál, který zatím zůstává nevytěžen. Tím by mohl být sochařský park, jenž rozšiřuje samotnou galerii o krásnou exteriérovou expozici. Z tohoto důvodu prošel při hledání řešení konečné podoby loga i samotný název galerie – ve hře byla myšlenka, zda v názvu park neakcentovat, autor se však nakonec rozhodl zůstat u původního jména galerie. Vizuální podoba loga se nerodila lehce, žádná z idejí, která se pokoušela obrazovou zkratkou komunikovat obsah, se neukázala jako dostatečně nosná pro další rozpracování. Nakonec tak došlo na hledání čistě typografické podoby značky, jež po nalezení vhodného typu písma dostala svoji konečnou podobu. Písmová rodina Gopher se následně stala jedním ze základních stavebních prvků návrhu nové identity galerie.

Paralelně s dlouhou fází navrhování loga Tomáš zkoušel pracovat s generativními principy, které chtěl použít jako sekundární prvky vizuálního stylu. V tomto případě bylo od prvních skic zřejmé, že dialog mezi fotografiemi klasických sochařských děl s prvky současného vizuálního jazyka přináší zajímavé výsledky. Šlo tedy v zásadě "jen" o to najít co nejvyváženější polohu, kde díla starých mistrů rezonují současnou vizualitou. V konečné fázi projektu už pak šlo o co nejdůslednější aplikaci jasně vymezených pravidel vizuálního stylu do všech potřebných výstupů jak v tištěném, tak digitálním i reálném, fyzickém prostředí.

Hodnocení

Kombinace písmové značky, potažmo identita založená na výrazném a současném typu písma (odkazujícím na téma plasticity či prostoru svou konstrukcí založenou na stínování) s hravým, variabilním a přitom konzistentním generativním motivem je dle mého názoru zdařilé řešení, jež naplňuje stanovené zadání. Působí atraktivně a jasně odkazuje k současnosti, ačkoli zároveň explicitně prezentuje díla minulých staletí. V drobných detailech ještě nepovažuji představené výstupy za plně vyzrálé, ale dovedu si představit, že dalšími iteracemi by k nim autor dospěl.

Domnívám se však, že příležitostí, jak prostřednictvím moderního vizuálního stylu upoutat pozornost a pozvednout atraktivitu galerie nebylo plně využito. Hodnotou navrženého řešení je jeho realizovatelnost bez zvýšených nákladů, zároveň je ale i jeho pastí – v případě diplomové práce, která ze své podstaty zůstane vždy do určité míry akademickým projektem, by měl autor nabídnout maximum možného (ve smyslu svých schopností a vyčerpání tématu). Tedy něco víc, co sice v tuto chvíli může limitovat realita, ale je ideálem, za kterým se dá směřovat a napínat úsilí k jeho budoucímu uskutečnění.

Oceňuju, že se Tomáš oprostil od původního návrhu, který se mu nepodařilo před rokem obhájit a při svém druhém pokusu představuje nový koncept, kde se snaží zúročit předchozí zkušenost. Na celém projektu pracoval samostatně, několik konzultací v jeho průběhu sloužilo především k vyjasnění zásadních vstupů a myšlenek. Ačkoli přicházel vždy se svým názorem, byl otevřený i jiným úhlům pohledu a dokázal svůj názor posouvat dál.

Uvítal bych však větší otevřenost ve smyslu generování co nejvíce nápadů a přístupů – tady z nějakého důvodu není využit potenciál, který Tomáš Gregor má. Také konečná fáze projektu, vyžadující trpělivé a velmi pečlivé dotahování všech detailů není jeho nejsilnější stránkou. Bude-li chtít obstát v tvrdé konkurenci vynikajících designerů, musí se naučit v každém projektu překonávat nejen limity dané realitou, ale i sám sebe, své dosavadní zkušenosti a dovednosti.

Návrh klasifikace C – dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 6. 6. 2019

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte