

Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Petr Belák		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design/Grafický design		
Forma studia	Prezenční	Akad.rok	2014/2015
Název práce	Dřevo v grafickém designu		
Oponent práce	MgA. Lumír Kajnar		

Pojednání o dřevě jako materiálu, který prochází dějinami vizuální kultury a komunikačních technologií, slibuje pro grafického designéra lákavé čtení. Bohužel Petrovi Belákovi se nepodařilo téma ani zajímavě, ani obsáhle uchopit a z celé teoretické práce jde cítit nahánění dostatečného počtu stran. Objevují se zde banální definice: „dřevo má osobité vlastnosti tím, že je organického původu. Jinak ho také můžeme nazvat „strom“, nebo „dřevo a typografie šly vždy ruku v ruce“, nepřesná pojmenování: „Street art je druh umění, kde se sprejuje grafika na zdi, tudíž i písmo se píše ručně“ – autor zřejmě myslí jednu s forem street artu – graffiti. Nezvykle podrobné popisy layoutů unavují a natahují trpělivost čtenáře, přičemž hned vedle textu je popisovaný layout zobrazen. Odkazy a citace hobby stránek www.koumak.cz bez relevantního kontextu snižují úroveň akademické práce.

Pro designéra je dřevo velkou inspirací jak vizuální a technologickou, tak materiální. Autor se snaží tyto vlastnosti dřeva popsat, ale nedaří se mu to. Více rešerší, možná konzultací, důkladnější a pozornější vyhledávání by snadno rozšířilo vybrané téma: např. zvukové vlastnosti dřeva lze docenit v packagingu (luxusní krabičky, soudky apod.). V textu se více nepíše o designu skateboardu, schází mi zmínka o dominu, hračkách, korku, krabici na Sachr dort a luxusní vína, dřevě jako reklamním nosiči.

Kapitola Dřevo a CI má spontánní členění, schází ji kvalifikované třídění jako u předchozích kapitol. Výběr hodnocených prací z portfolií grafiků není zcela reprezentativní, struktura výběru je nekompaktní, schází pohled do historie. Tuto kapitolu hodnotím jako přehled autorovy osobní inspirace.

Vedle obsahových nedostatků jsou nejviditelnějším prohřeškem časté sazečské chyby a podcenění korektury. Nedůslednost se projevuje například nesprávným používáním názvu autorem vybraného vzorníku „Dřeva“, který je v textu přejmenovaný na „Dřevo“, přičemž na stejné stránce je vyobrazená jeho obálka.

Z celé práce je nejzdařilejší zpracování kapitoly „Typografie vyjádřená za podpory písma“, která přehledně představuje grafické designéry (např. Stefan Sagmeister) i vzorové ukázky. Zde je vidět autorův zápal a chuť vyhledávat a popsat metody a přístupy práce se dřevem. Tato část práce je inspirativní a relativně dobře strukturovaná.

Otázky pro autora práce:

Jak jste využil znalosti o dřevě pro lepší efektivitu využití v praktické části diplomové práce?
Prosím o vysvětlení termínů makro a mikrotypografie?

Návrh klasifikace: D – E (uspokojivě – dostatečně)

V(e) Praze, dne 31. 5. 2015

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte

Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Petr Belák		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design/Grafický design		
Forma studia	Prezenční	Akad.rok	2014/2015
Název práce	Pop Up Show		
Oponent práce	MgA. Lumír Kajnar		

PopUp Show se povedla. I když jsem nebyl v Miláně, i když jsem se dozvěděl o akci až z diplomové práce autorské dvojice Veronika Holíková & Petr Belák, ze všech výstupů můžeme vidět úspěch. A oprávněná radost z odvedené práce. Nejvíce oceňuji art direction celého projektu, který prochází tiskovými i digitálními médii a instalací. Designéři se zde předvedli jako aktivní tvůrci prostředí s velkým přínosem pro celý tým – předložili nosnou ideu, vytvořili nezaměnitelnou náladu expozice, přičemž si připravili otevřený koncept, který nenudí, umně pracovali s obsahem (např. struktura katalogu). Nic není ponecháno náhodě. Beze zbytku využili možnosti krátkodobé výstavy, v porovnání s konkurencí si troufám říct, že ji o úroveň předběhli. A co je podstatné, naprosto pochopili svou roli designéra při prezentaci autorů vystavovaných exponátů. Téma filmu, popkultury a retra svádí k spektakulární okázalosti, samotný název obsahuje slovo SHOW, autoři ovšem upozadili design, ztlumili barvy, snažili se být tapetou v pozadí. A to jen proto, aby vynikla práce jejich spolužáků, produktových designérů, což zmiňují i ve své explikaci. Tím vyloučili pochybnost, že se jedná o náhodný efekt či odfláknutou práci. Naopak. Plně ovládli celou instalaci a prezentaci. Chytře, ladně, vtipně, do nejmenších detailů, s dobře zvládnutým managementem tvůrčího týmu (fotografie, instalace, responzivní web), vše v dokonalém souladu.

Jakkoliv je dotažená art direction projektu a naplněné komunikační kanály, nejslabším místem projektu se stala disciplína, v níž by měli grafici obstát především: logo a typografie. Logo není zcela kompozičně vyvážené. Při umístění na střed mírně padá doleva, dolní tahy písmene P ve slově Pop Up mohly být kratší a lépe umístěné. Předložená práce bohužel neobsahuje vývoj loga, rešerše možných exekucí, ani skicy. Nejviditelněji se má výtka projevuje u proměny loga v popiskách jednotlivých exponátů. Tady se naplno ukazuje šablonovitá tvorba nápisů: kompozičně některé názvy sedí víc např. POP UP COFFIN, některé padají nalevo, např. POP UP CHANDELIER. Autoři v explikaci upozorňují, jak se záměrně vyhýbají fádnosti gridu vnitřních stránek katalogu, zatímco jednotlivé názvy exponátů sází jeden jako druhý. Více časové investice do vhodné kombinace písma by teprve dovedlo celý projekt po všech stránkách ke zdařilému výsledku.

Otázka pro autory projektu:

Proč jste vybrali jako doplňkové písmo právě font Museo?

Kdo je autorem ilustrací?

Návrh klasifikace: A – B (výborně – velmi dobře)

V(e) Praze, dne 31. 5. 2015

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte