



Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Laura Šebestová		
Studijní program	Multimédia a design		
Specializace/ateliér	Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2024/2025
Název práce	Vizuální komunikace hudebního festivalu		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

záměr a cíle práce

Vizuální identita a propagace kulturních akcí patří mezi nejoblíbenější typy zadání, jaká můžou grafického či digitálního designera potkat. Zároveň zde každý autor tak trochu vstupuje na tenký led – velké množství vysoce kvalitních realizací nastavuje laťku značně vysoko a tím i míru očekávání od každého dalšího návrhu...

Laura Šebestová si pro svůj bakalářský projekt zvolila hudební festival Grape, k němuž má velmi blízký vztah. Kromě ambice navrhnout co nejvíce atraktivní a aktuální, originální vizuál si dala za cíl vytvořit komplexní, ucelené řešení, které by splňovalo nároky na současný festivalový provoz (mnoho formátů a aplikací vizuálního stylu pro online i offline komunikaci, využití vizuálu ve velkoplošných projekcích na pódiu během vystoupení účinkujících apod.).

pochopení problematiky

V přípravné fázi se Laura zabývala rešerší vizuality hudebních festivalů, počínaje druhou polovinou 20. stol., kdy tyto akce zažily neobyčejný rozkvět a prozkoumala jejich proměnu až do dnešních dní. Správně si všímá, že současné festivaly jsou také místem, které vedle hudby nabízí i další prožitky – jejich pořadatelé jsou si velmi dobře vědomi toho, že zejména vizuální stránka umocňuje celkový zážitek z akce – a toto konstatování se stává důležitým východiskem jejího přemýšlení o vlastním řešení.

Podrobněji se pak soustřeďuje na rešerši a analýzu vizuálních identit současných festivalů (postupně si vybírá zástupce česko-slovenské, evropské a globální scény). Zajímá ji celkové pojetí vizuality každého festivalu a všímá si nejrůznějších formátů a aplikací, kde všude s danou identitou ten který festival pracuje. Díky tomuto průzkumu si vyjasňuje koncepční i praktické otázky, týkající se možných přístupů a požadavků na nejrůznější formáty a aplikace identity v reálném prostoru festivalu i v online prostředí.

Tyto poznatky pak rozvádí ještě dále, kdy si definuje důležité principy návrhu komplexního vizuálního stylu a tím i nároky na své autorské řešení. V něm od začátku figurovala představa současného vizuálního jazyka, Laura proto zkoumá také využití digitálních nástrojů, které mají na tuto aktuální vizualitu značný vliv. Přípravnou fázi završuje analýzou vizuální komunikace

předchozích ročníků festivalu Grape a pokusem o stručné postižení nejsoučasnějších trendů v grafickém designu. V potřebné problematice se myslím zorientovala velmi dobře, průzkum mnoha kvalitních realizací jí byl dobrým zdrojem inspirace a poučení pro vlastní projekt.

postup práce

Hledání autorského řešení odstartovalo skicování loga festivalu. Z více přístupů nakonec vykrystalizovala konečná podoba, založená na kontrastu znaků robustního grotesku s proplétajícími se "výhonky" organicky tvarovaného skriptového znaku A, které grotesky spojuje a částečně se jimi proplétá. Logo se stalo určujícím principem celého vizuálního stylu, kdy je tato typografická hra aplikována i na jména účinkujících apod..

Vedle silného „vizuálního podpisu“ hledala Laura řešení pro plošný motiv, který by tvořil druhou podstatnou část identity festivalu a který by dobře fungoval jak ve statické, tak animované podobě (postery, soc. sítě apod.), ideálně i v interakci se zvukem (zamýšlené použití jako živá projekce v rámci stage doprovázející hudební vystoupení). Abstraktní generativní struktura (vytvořená v nástroji Touch Designer) jí přinesla přesně to, co potřebovala (pokus o její zkřivkování nedopadl nejlíp, proto nakonec zůstala u původní verze s plynulými přechody).

Z těchto základních stavebních prvků pak již Laura skládala a postupně finalizovala všechny potřebné výstupy, kdy došlo také k finálnímu výběru barevné palety a definitivní podobě všech layoutů pro sociální sítě, poster apod.. Návrh webových stránek si Laura nechala až na samotný závěr projektu, sem už poměrně rutinně aplikovala většinu prvků vizuální identity. Domnívám se, že nebylo šťastné nevěnovat příliš velkou pozornost wireframe stránek – následné přepracovávání některých částí pak bylo zbytečně neefektivní. Tady asi nakonec chybělo o něco více času potřebného k "dozrání" celého prototypu webu.

výsledné řešení a hodnocení

Ačkoli nepatřím do cílové skupiny festivalu Grape, domnívám se, že se Lauře podařilo navrhnout svěží, hravý, současný – a díky signální barevnosti i výrazný vizuál, který by návštěvníky festivalu oslovil. Naplněn byl i požadavek na komplexitu výstupů: konečný návrh obsahuje většinu toho, co dnešní festivaly v rámci vizuální identity a komunikace využívají.

Ne vše ale považuji za zcela vydařené: např. zvolená základní barevnost (světle zelená a světle fialová) trpí nízkým kontrastem (tam, kde jsou minimální velikosti písma, je již problém s čitelností), barvy vyzní výrazně lépe v digitálních médiích než v tisku (i když použití specifické přímé barvy by se mohlo blížit zobrazení na obrazovkách). Jistou míru optické / kompoziční nevyváženosti (např. v samotném logu) lze brát jako záměr, v konečném důsledku se mi však zdá, že je jí ve všech aplikacích víc, než je ku prospěchu. Plošný motiv ukazuje svůj potenciál v krátkých animacích, pro využití v rámci projekcí by jej ale bylo třeba ještě více rozvinout a variovat. Nejvíce problémů se dle mého názoru nepodařilo vyřešit v návrhu webových stránek – jak z hlediska atraktivity vizuálu (video ve fialovém rastru, kompoziční nevyváženost velkých ploch a drobných, špatně čitelných textů...).

Přiznám se, že jsem měl v případě Laury delší dobu obavu, jak celý projekt dopadne. Poměrně dlouho totiž trvalo, než jsme se dostali ke konzultování relevantních skic a návrhů. Nakonec celý proces nabral na potřebné intenzitě a začal se ubírat ke zdárnému výsledku, který by byl dle mého názoru ještě povedenější, pokud by na cizelování návrhů zbyl delší čas. V konečném důsledku si však myslím, že Laura Šebestová ve své bakalářské práci předvedla jeden ze svých nejlepších výkonů.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 3 %.

Návrh klasifikace: B – C podle průběhu obhajoby

V Uh. Hradišti dne 14. 6. 2025

.....
podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování bakalářské práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování bakalářské práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba BP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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