

Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Veronika Holíková		
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		

Práce Veroniky Holíkové je dobře strukturovaná a poslouží jako rychlý průvodce role dřeva v historii grafického designu. Podobně encyklopedicky pojaté práce mají ovšem jednu podstatnou, dle mého názoru nijak kladnou, vlastnost – jejich časový záběr je natolik rozsáhlý, že se v něm ztrácí intelektuálně tvůrčí přínos autora. Tímto přístupem lze zaplnit povinný počet stran teoretické práce. Postačí jen vhodný výběr literatury. A priori nekritizují tento kompilační přístup, pro ucelený přehled v oboru je důležitý, ale pak bych očekával minimálně dvojnásobný rozsah práce, hlubší bádání po souvislostech, možná experiment, vlastní průzkum, obsáhlejší kolekci příkladů, obsáhlejší rešerši, pohled z více stran, názorové vyhranění. Pokud se designér vyjadřuje pouze vizuálně, jeho pozice se při obhajobě své práce velmi zužuje.

Nejzajímavější část práce, čtvrtá kapitola „Současné tendence v grafickém designu“ je nejtivější kapitolou. Je nejpřínosnější právě proto, že zde musela autorka vybrat ukázky, popsat je a přitom neváhala připojit vlastní názor. Dokázala například trefně pojmenovat aktuální hipsterský kult. Také u třetí kapitoly „Mexická grafika“ se autorka pustila do širších souvislostí mezi grafickým designem, technologií dřevorytu, sémiotiky a dokonce politického pozadí. Obě kapitoly by přitom vystačily na samostatnou práci. V předloženém textu ale zapadají a obávám se, že jsou jen zhuštěným výkladem zdrojové literatury. Neporozuměl jsem také závěrečné poznámce autorky, že: „Získala jsem však znalosti o dřevě (ve spojitosti s vizuální komunikací), které jsem posléze využila při koncepčním smýšlení nad praktickou částí svého diplomového projektu.“ Při seznámení se s praktickou částí diplomové práce jsem popsanou souvislost nenašel.

Z práce je cítit mírný časový tlak, který neumožnil věnovat pozornost některým detailům: např. opravit slova „dvoustěleté“, nebo najít vhodnější obraty: „Postprodukčně opracované dřevo je možné ve své téměř surové podobě nalézt i jako doprovodný prvek při prezentacích...“, případně se vyhnout chybám v sazbě apod.

V poslední kapitole chválím dobrou volbu příkladů současného designu, který pracuje se dřevem (ecodesign sluchátek značky Jung Holz, písmo Woodkit od Ondreje Jóba) i snahu rozdělit a pojmenovat nejvýznačnější vlivy dřeva na dnešní tvorbu. Škoda jen, že se autorka této oblasti nevěnovala více, neopoměla by tak uvést více příkladů a její práce by dostala většího významu.

Návrh klasifikace: B – C (velmi dobře – 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

Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Veronika Holíková		
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