



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce:

Vizuální identita města Stříbra

Práci předložil student: BcA. PELCOVÁ Iva

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil:

MgA. Ondřej Zámeš

1. Cíl práce

Cíl práce byl splněn. Bylo odevzdáno dílo, které formálně i obsahově odpovídá standardu daného tématu a struktuře zadání.

2. Stručný komentář hodnotitele

Přístup ke zpracování tématu byl komplexní a odpovědný, nicméně popis strastiplné cesty k výsledku velmi věrně ilustruje, jak ani podrobná znalost lokality včetně historického vývoje a současných problémů, neznamená, že by se použitelná identita města tvořila lehce. Hledání lokálních specifických motivů není správná cesta už jen proto, že současná identita má město (instituci) otevírat ven. Proto je mi sympatický první návrh, který, i když ideově vychází z dané lokality, v provedení se pro svou

jednoduchost tohoto břímě zbavuje a jako vizuální styl působí hravě a modulárně.

S tímto přístupem dále nebylo pracováno a ve výsledném logu se již hravost a modulárnost neprojevila.

Stylizace znaku a překreslování místních pamětihodností, je určitě důležitá zkušenost, a bude se autorce v budoucnu hodit, ale jak bylo vyzkoušeno, ke hledání moderní identity většinou nevede.

Ideové důvody k finální variantě jsou správné. Propojit v jedné identitě minulost, současnost a budoucnost je ideál nás všech, avšak nikomu se to ještě (pokud vím) nepovedlo a bohužel ani Ivě. Přes dlouhé hledání a zkoušení různých kombinací, se ideální tvar, který by v sobě propojoval jak obsahovou, tak estetickou hodnotu, bohužel najít nepovedlo. Podle mne to je tím, že za těchto podmínek to ani nešlo.

Jako solitér v jedné barvě s volnou plochou okolo sebe, se symbol tváří sebevědomě, ale jakmile je potřeba s ním pracovat v rámci vizuálního stylu – tzn. zvětšování, ořezávání, kombinace s vertikálním dělením barevných ploch, symbol svou suverenitu ztrácí a rozpadá se do nehezkyých detailů (například malé plošky v horním a spodním záhybech S – obálka zpravodaje, vlajky – práce se znakem na dresu – diagonální osa, která se vyskytuje na odznaku mi přijde lepší, ale výše zmíněné nedostatky zcela neřeší). To co jsem vyzdvihoval u nepoužitého návrhu – hravý vizuální styl – zde bohužel chybí. Práce s překreslenými památkami (jako je tomu například u vizuálních identit měst Porto, nebo Frýdek-Místek) vizuální styl nenahrazuje, protože je evidentní, že k logu kresebně nepasují. Také zvolená barevnost není úplně přesvědčivá, vztah mezi modrou a žlutou by měl spíše vycházet z poměru, který je na městské vlajce, tzn. dominantní modrá a žlutá jen jako barevný akcent. Nejlépe vypadá kombinace tmavě modrá a šedá.

Nejvíce mne zaujaly návrhy značení zastávek. Jsou funkční a vkusné. A toto je podle mne smysl grafického designu – najít problém a vkusně a účelně ho vyřešit. To se podařilo u zastávek MHD, ale nepodařilo u loga. A mezi řádky je to dá najít i v autorčině textu, ačkoli s orientací na zastávkách měla osobní palčivou zkušenost, kterou velmi umně vyřešila, u hledání vizuální identity se tato palčivá motivace najít nepodařila.

Toto jsou ovšem pouze mé názory a někdo jiný by i vinu práci hodnotil jinak.

Velmi však oceňuji celkový zodpovědný přístup k práci, včetně komplexních odborných rešerší, dlouhého hledání různých cest řešení a zpracování finálního loga do výsledné podoby – manuálu. Právě schopnosti opakovaně podstupovat tyto náročné cesty hledání a následné dotažení vybrané cesty do výsledku, jsou pro grafického designéra nejdůležitější.

3. Vyjádření o plagiátorství

Z podrobně popsaného principu vzniku loga a z jeho poměrně složité stavby vyplývá, že se o vědomý plagiát nejedná. Sám si také neuvědomuji, že bych podobné řešení někde viděl.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka má podobu: velmi dobře. Je to kombinace správného přístupu k úkolu, jehož výsledná podoba bohužel není zcela přesvědčivá, což se však v tomto oboru stává velmi často.

Datum: 16. 5. 2018

Podpis:



