

# Vizuální identita televizní stanice MEI

## BcA. Tung Dan Duc

Oponentský posudek  
MgA. Lukáš Fišárek

Chválihodný záměr diplomanta vytvořit životaschopný koncept vlastní TV stanice s jeho jednotným vizuálním stylem je hned v počátku konfrontován s poměrně dobře formulovanou tezí o moderním vývoji v oblasti vizuální komunikace. Ta již dávno přešla prvky původně úžeji specifické disciplíny motion designu a stala se téměř nezbytnou výbavou grafického designéra. Pojem o pohyblivých nebo interaktivních elementech, které je možné, nebo nutně do vizuálního stylu zasadit, totiž prostě mít musí.

O to s větším podivem lze dnes sledovat v jak minimální míře jsou prostředky, které velmi přínosným způsobem rozvíjejí schopnosti grafiků používány a hlavně vyučovány na českých vysokých školách. Z tohoto pohledu je práce Tung Dan Duca přínosnou a pro mě osobně velmi vítanou. Navíc se ve své práci věnuje jednomu z nejryzejších motion designových témat – televizní grafice. Ta v sobě nese dnes již archaickou spolupráci grafického návrhu s čistým animačním principem. Obě tyto entity si na rozdíl od současného způsobu uvažování stále zachovávají svoji osobnost, ale jsou nuceny spolupracovat a dohromady vytvářet jednotný vizuální jazyk. V tomto ohledu je tedy prezentovaná práce pro potřeby průzkumu neprobádaného území motion designu úplně ideální.

Celou práci prostupuje snaha o opravdové pochopení základů, ze kterých motion design vyrůstá i toho kam směřuje. Velmi správně Tung chápe, že dnešní směr již zcela akceptoval prvek pohybu jako něčeho samozřejmého a ocitáme se v době interaktivní.

Interaktivita je podle mého názoru příštím "motion designem" je způsobem uvažování a klíčem při řešení grafických úkolů. Statická grafika se již dávno stala anachronismem a přestože má v jednotlivostech stále stejné určení, interaktivní rozměr jí dokáže vdechnout život i nečekaný směr.

Televize MEI se opírá o to nejlepší co v oblasti TV grafiky vzniklo a dalo by se říct, že vzniknout před 10–ti lety bude revoluční. Používá logicky vytvořený symbol vycházející z ideí svázané s pohybem, dobře zvolené písmo, přísné layoutové šablony. Vše obohacené v teoretické části dostatečnou znalostí historie, konkurence i moderního vývoje. Jednotlivé elementy připomínají často již zaniklé televizní projekty a drží vzácnou formální konzistenci. Na první pohled matou logickým animačním principem i moderní dynamikou. Bohužel mají tendenci jednotlivé principy rozmělnovat nebo dokonce přímo porušovat. Mám na mysli třeba nejednotný způsob animace komponentů nebo přeskokování loga před a za kurzor. V televizní praxi by bylo takové chování nerozumné, protože s výslednou prací přichází do dennodenního styku řada dalších profesí a dochází tak k pozvolné degradaci původního záměru. Je proto nezbytné aby byl autor sám na sebe co nejpřísnější a mesnažil se svůj koncept oslabit hned na začátku. Pro předpokládaný záměr vysílání které bude nadále ovládané jedním autorem je to ale přístup akceptovatelný.

Toto koncepční mělnění lze nakonec dobře vidět hlavně v její identové znělce. Ta je běžně vytvářena jako vlajková loď vysílání, která má v kostce představit ideový a estetický záměr tvůrců. Zde naopak ident zcela opouští celkový koncept a stává se pouhým estetickým cvičením. Tím do výsledku promítá úplně opačný než žádoucí prvek. Vypadá a chová se jako úplně jiná televize. Naopak upoutávka na seriál Lost funguje přesně v uvedeném duchu. Velmi trefně tak promuje nejen obsah celé televize ale hlavně i její filozofii spolu s estetickým rámcem.

Jednotlivé grafické elementy TV vysílání jsou správně a citlivě členěny. Od Bugu v rohu obrazovky, přes jednotlivá dělení obrazu až po textové informace. Pro mě osobně je písmo vhodné, zamyslel bych se ovšem nad jiným členěním velikosti i informací a to hlavně s ohledem na výsledné médium. Vzniká dojem nepřehlednosti a uživatel musí vynaložit větší míru soustředění, než by bylo nezbytné. To ještě podporuje i pro mě trochu nepříjemně hustý řádkový proklad. Osobně bych se nebál volit větší velikosti a větší rozdíly mezi nimi. Zvolené písmo pak má dostatek hezkých detailů na to aby toto radikálnější zacházení uneslo. Nakonec to rozhodně není knižní písmo a například v Next a Now je vidět že mu větší velikosti sluší.

Samotnou a pro mě obecně matoucí kapitolou je Offair. U médií jakými je televize a hlavně pak internet se až na výjimky stává zbytným a sám bych ho řešil jen okrajově. Vždy bych ale i tak dbal na vhodnost zvolených médií a na to aby plně podporovaly zvolenou strategii značky. I v tomto bodě je namísto velká míra kreativity protože obligátní propiska, hrniček nebo potisk auta není něco co by brand moderního média směřovalo správným směrem. Zde bych asi volil prostředky odvážné a cílené na samodistribuci nebo guerillový způsob promování.

Prezentovaná práce vykazuje prvky profesionalismu a pokud by mířila do archaického prostředí TV vysílání je vše v naprostém pořádku. Bohužel je zde ale důležité, samotným diplomantem vytvořené, zadání zvažovaného média kterým by měl být internet. Ten je ve své tekutosti neuchopitelný, a nelze ho uzavřít do TV layoutů stejně tak jako je otevřený pro opravdu originální práci s obsahem a jeho grafickou podobou. Ta již nevyrostá pouze z pohybu, ale hlavně z interakce s uživatelem, použitou platformou nebo s možnostmi sociálních sítí. Nabízí tak opravdu neotřelé způsoby distribuce obsahu, layoutování, nebo i promování celého obsahu. Ten může být řazen do složek, může být distribuován jako plynulý proud, nebo třeba pomocí sociálních sítí. Zásadním způsobem tak použitá technologie definuje budoucí podobu brandu značky.

Samotný název ME pak k takovému uživatelem opravdu řízenému nakládání přímo vybízí. Namísto "já" jako Tung Dan Duc se pak může stát oním uživatelským "já" v podobě vlastního avatara.

V tomto ohledu předložená práce zůstává takřka v minulosti a stává se záznamem neinteraktivní éry. Sám autor píše, že na vývoj tímto směrem nebyl čas. Já osobně bych ale právě tímto směrem vývoj konceptu začínal. To že by pak nedošlo na offline média bych naopak bral jako podružný detail. Je zde ale asi svázanost s ateliérem, ve kterém předložená práce vzniká a možná i fakt že zatím chybí partner, který by byl schopen o podobně se vyvíjejících konceptech diskutovat.

S ohledem na uvedené lze konstatovat, že předložená práce je z mého pohledu atraktivní, čistá, respektuje pravidla grafického designu i animace. Velmi zdařile je využívá a dobře definuje proč. Zůstává sice kvalitní pouze pro médium pro které nebyla zvažována a nenabízí předpokládaný vývoj směrem k internetovému prostředí, přesto představuje čistou ukázkou televizního designu v dobré kvalitě. Zároveň je nutné velmi ocenit nejen kvalitní grafické zpracování, ale i vysokou míru porozumění pohybu a vývoji jednotlivých elementů v čase. Výsledek splňuje nejpřísnější oborová kritéria a ukazuje velký potenciál který Tung Dan Duc má. Již v této nedokončené podobě by celý koncept byl v českém televizním prostoru nepřehlédnutelným a jedním z nejkvalitnějších.

Navrhované hodnocení: výborně