

Webdesigner Michal (Monkey) Oppitz

Jak jsme slíbili v minulém Fontu, přinášíme vám rozhovor s prvním ze zakladatelů projektu Isolate. Aby rozhovor zapadl do dnešního virtuálního světa, povídali jsme si mezi Prahou a Brnem digitálně, e-mailem.



Jak jsi nastartoval svou dráhu digitálního designera?

Ke konci základní školy, těsně před revolucí, kdy jsem se poprvé dostal k počítačům, jsem zjistil, že mě kromě hraní her baví hrát si i s grafickými programy. Zkoušel jsem dělat grafiku do her, které jsem sám, nebo s kamarády programoval. Když se u nás objevila PéCéčka a modemy, obdivoval jsem demoscény, intra, různé interaktivní animace a pokoušel se podobné věci vytvářet. Stále to byla jenom hra, ale hrozně mě to bavilo. Na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity v Brně jsem se poprvé dostal k internetu a to byl asi nejdůležitější bod zlomu. Objevil jsem obrovský zdroj informací. Díky němu si mohu vyhledávat co chci, učít se co chci a hlavně co mě baví. Začal jsem dělat svoje webové stránky, virtuální časopis o skejtvání a zdokonaloval se v grafice. Zanedlouho přišla nabídka pracovat u brněnské firmy INET jako webdesigner. V této firmě také zahájili svou kariéru známá jména jako například Mishka, Teac nebo později Pisi a Dukon.

Po více než dvou letech jsem společně s Teacem odešel pracovat do firmy Gratec Int. Naše práce se odehrávala na půl na Slovensku a na půl v Brně. Přinesla mi spoustu nových zkušeností, zajímavých projektů a kontaktů.

Opět přibližně po dvou letech jsme s Teacem odešli pracovat jinam a to do Sorcererware (nyní Deepend.cz). Zde jsme pracovali se skvělými designery jako je Slobik a Elwiz. Po necelém roce jsme se s Teacem rozhodli pro práci na volné noze. Zatím nám to vyhovuje. Je to na jedné straně nejistota, velká zodpovědnost, někdy i boj, ale na druhé straně vše vyvažuje svoboda. Člověk je sám sobě pánem se všemi výhodami i nevýhodami. Také to lze lépe sladit

se studiem, oba totiž druhým rokem studujeme obor multimedia na Fakultě výtvarných umění v Brně.

Jak jsi přišel ke své přezdívce?

Vznikla někdy na střední škole z ne příliš obvyklého příjmení. Když jsem se dostal poprvé k internetu, všichni na něm vystupovali pod nějakou přezdívkou. Já jich měl před tím několik (Opičák, Philips, Filipes, Monkey). V anglicky komunikujícím světě internetu mi „monkey“ připadala jako nejlepší. Dnes mě většina lidí ani jinak neoslovuje.

Kolik jsi celkem navrhoval webů a jiných designů?

Snažil jsem se to spočítat přesně, ale bez úspěchu. Ne všechny návrhy byly realizovány a na některé „rychlovky“ už jsem zapomněl. Přibližně je to asi 50 webů, 15 logotypů, 20 animací (broadcast i flash), čtyři multimediální cedéčka a několik málo printů (obálky časopisů, reklamy, plakáty, obaly na CD).

Která zakázka tě nejvíce bavila?

Neumím teď říct konkrétně, která zakázka to byla, ale obecně taková, u které jsem měl maximálně volné ruce. Zkrátka když navrhuji rozsáhlé řešení něčeho nového, částečně experimentuji, mám dostatek času a klient mi maximálně důvěřuje. Napadl mě příklad ;-). Když jsem před pěti lety designoval první virtuální obchod v Čechách (www.shop.cz), bohužel byl však od té doby již redesignován. Byla to dlouhá a náročná práce ve skvělém týmu. Asi po dobu dvou měsíců jsme probírali detail za detailem a hledali nejlepší řešení problému. Pamatuji si, že jsme dostali i nějaké významnější ocenění tohoto projektu v USA.

Z nekomerčních prací, které jsou většinou zábavnější, to byl určitě vědecko-umělecko-vizionářský projekt Dimension Five, na kterém jsem pracoval společně s Teacem, Mišom Šeršeňem a Zdenom Hlinkom. Záměrně neuvádím adresu projektu, protože v současné době už neexistuje. Přetransformoval se do něčeho vzdáleně podobného (www.5d.sk).

Samozřejmě je to také Isolate, o kterém byl článek v minulém Fontu (www.isolate.cz).

A která nejméně?

Nejméně jsou to projekty, o kterých si myslím, že nemají smysl. Například, když chce mít zákazník web a jeho utvrzelá představa je, že se jeho tištěný prospekt (většinou zpracovaný na nízké grafické úrovni) jenom „předělá“ na internet. Internet jako médium nabízí mnohem větší možnosti než papírový katalog a uživatelé chtějí tyto možnosti využívat, očekávají určitý „komfort“, který je internet schopen nabídnout. Příklady raději nebudu uvádět.

Jaký by podle tebe měl být dobrý web? Co by měl obsahovat?

Co by naopak obsahovat neměl?

Web by měl být především funkční. Dále by měl mít přehlednou a srozumitelnou navigaci. Uživatel, který většinou hledá informaci, musí na první pohled pochopit, jak se k ní dostane. Výjimku samozřejmě tvoří různé umělecké a designérské experimenty. Navigace u těchto webů bývá často hrou na schovávanou. Mohou také hodně potrápít logické myšlení. Jsou ale užitečné, leckdy vás přivedou k nějakému originálnímu nápadu, nebo novému řešení starých problémů.

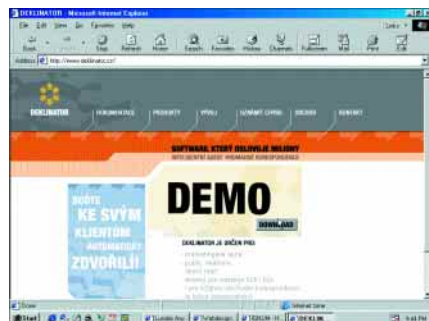
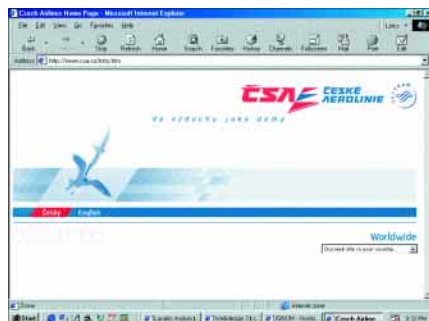
Jaký je tvůj postoj ke Flashi, k HTML, k SVG a dalším internetovým technologiím?

Vždy jsem s nadšením zkoumal nové technologie a snažil se je využívat v konkrétních projektech. Experimentoval jsem například s Flashem 1, ještě když ani nepatřil Macromedii.

Dříve jsem nechápal odmítavé konzervativní názory, ale postupem času se k některým často přikláním. Nové technologie nabízí nové možnosti, ale nejsou vždy vhodné pro širší oblast uživatelů. Obecně se je ale snažím propagovat.

Kolik trávíš denně hodin u počítače?

Dříve jsem trávil u počítače více než 10 hodin denně. Dvoudenní maratony v případě dokončování zakázky také nebyly výjim-



kou. Myslím, že člověk toho hodně vydrží. Několikrát jsem si to vyzkoušel, ale vždy se to projeví na výsledku práce. Únava snižuje schopnost soustředit se, vzniká hodně chyb, ty mají za následek nervozitu a zpětné zvýšení únavy. V současné době se mi daří stáhnout to na čtyři až šest hodin denně. Ovšem den, nebo lépe řečeno noc před termínem zakázky, se ani teď moc nevyspím.

Máš rád virtuálně-digitální svět? Nebojíš se tohoto „odlidštění“?

Mám ho určitě rád, jinak bych v něm nepracoval ;-). Je ale nutné uchovat si určitý odstup. Přece jen žijeme v reálném světě. Ten sebou nese spoustu povinností a starostí, které je potřeba každý den řešit. Myslím, že se stále více vracím do reálného světa. (to zní jak zpověď nějakého narkomana ;-). Ne, například jsem musel přestat používat ICQ; „chatování“ je neuvěřitelný žrout času!

Kam myslíš, že jednou svět dospěje? Jak budou vypadat weby nebo podobná komunikace?

To by byla otázka spíš pro Ondřeje Neffa. Týden co týden na tuhle či obdobné otázky odpovídá jako „český internetový Guru“ v různých televizních pořadech ;-). To nebylo myšleno ve zlém slova smyslu. Určitě jsou jeho výstupy přínosem v propagaci internetu široké veřejnosti.

Když se vrátím k otázce, stačí si přečíst několik kvalitnějších sci-fi povídek nebo románů a myslím, že nejsou daleko od možné reality budoucnosti. Už dnes je například zajímavé sledovat, jakou změnu stylu komunikace přinesl internet nebo SMS. Byl by to dobrý námět na diplomovou práci.

Co tě momentálně nejvíce z oboru trápí?

Trápí mě několik věcí. Jednak je to obecný a věčný problém: „zákazník, který má špatný vkus“. Nasměrovat ho tam, kam si myslím, že je to nejlepší. Přesvědčit ho, ale tak aby byl spokojen. Je to často velmi obtížné a někdy je lepší zakázku předem odmítnout, protože by s výsledkem nebyla spokojena ani jedna strana.

Specifičtější problém oboru, který mě trápí je nejednotnost technologií, četnost standardů, vzájemná (ne)kompatibilita. Když

navrhujete design pro tisk, jsou s tím samozřejmě také určité problémy, ale výsledek vaší práce je vždy pevný, a neměnný (např. papírový časopis.) U webů a obecně vizuálních výstupů pro obrazovku je to složitější. Zobrazení vaší práce a výsledný dojem vždy závisí na technických možnostech na straně klienta – jakou má rychlost připojení, rozlišení obrazovky, barevnou hloubku, operační systém, typ prohlížeče, jestli má nainstalovány příslušné zásuvné moduly, jestli má i zvukový výstup, atd. Při návrhu musí být předem známa cílová skupina. Je nutné přizpůsobit se jí, vědět, kterou technologii si můžete dovolit použít.

Jinak bude z tohoto pohledu řešení obecný internetový portál a jinak dynamická prezentace nového modelu kabrioletu.

Velkou noční můrou jsou i chyby a nedostatky prohlížečů. Optimalizace a ošetřování chyb někdy zabere více času než samotný návrh a vytvoření celého webu. Nejhorší jsou například odlišnosti v interpretaci Flashe. Některé Flashe na PC běží bez problémů a na Macu odmítají poslušnost. Přehrávání totiž řeší plug-in a člověk do toho minimálně vidí.

Jak vypadá tvůj ideálně strávený víkend? Jak se bavíš?

Od doby kdy pracuji na volné noze téměř vůbec nerozlišuju víkend a pracovní týden. Volný čas trávím s přítelkyní, psem a přáteli. Chodíme na procházky, do kina, podnikáme výlety, občas nějakou párty, dobrá večere a dobré víno. Rád fotografuji. Hodně jezdím na kole, kolem Brna je téměř ideální krajina pro horská kola. Kopce, lesy, skvělé sjezdy, přehrada. Líbí se mi život! ;-)

-JT-



DEKLINATOR



Televizní znělka pořadu Moto rama pro TV Markíza.

