



Na této dvoustraně jste si již mohli zvyknout na rozhovory s mladými talenty. Martin IgraQ Fujak (1981) je zřejmě nejmladším designérem, představeným v tomto rozsahu za celou historii Fontu. Pojďme se tedy podívat, čím nás upoutal...



### Z tvoji řeči cítím moravský přízvuk. Odkud pocházíš a jak ses dostal do Prahy?

Opravdu? Tak to jsi jeden z mála, lidi jsou spíš překvapeni, když jim řeknu, že pocházím z Ostravy. Do Prahy jsem se ale přestěhoval zhruba před třemi lety, což mi přijde jako dostatečná doba odvyknout si na „kratke zobaky“. :)

### Živil ses grafikou i v Ostravě?

Ano, i když jen chvíli. Když jsem dokončil elektrotechnickou průmyslovku (obor informační technologie), měl jsem docela štěstí – po pár návštěvách pracovního úřadu jsem dostal nabídku práce v DTP studiu, kde hledali sazeče. O Pagemakeru jsem v té době neměl ani páru, přesto jsem to zkusil. Myslím, že to byl dobrý krok – je problém nejen lidí v našem oboru, že vystudují školu a myslí si, že jim práce spadne sama do náruče. Začal jsem pracovat v regionálních novinách Ostravský Večerník, kde jsem se skvěle v praxi naučil základy sazby, typografie a kompozice. Bral jsem to jako školu. Bohužel Večerník převládala konkurence a mně nezbyvalo, než si začít hledat novou práci. A našel – na dnes už kultovním diskusním serveru Cyberspace.cz jsem se seznámil s člověkem z marketingové firmy Dimaru. Odjel jsem do Prahy, kam jsem stejně vždycky chtěl, a začal pracovat jako správce firemního webu Dimaru. Zaměstnání jsem po pár měsících vyměnil, protože mě nebavilo dělat pořád na jednom webu, chtěl jsem víc tvořit...

### Jestli správně počítám, odstěhoval ses do Prahy v 18 letech. Kde jsi sebral odvahu a jak na to reagovali rodiče?

Praha mě lákala už na střední škole – nejen obrovským kulturním zázemím, ale i větším množstvím příležitostí určitým způsobem se vyvíjet. V Praze jsem znal jen jednoho člověka, u kterého jsem první dva týdny i bydlel. Další přátele jsem našel opět na Cyberspace. V poslední době jsem dost skeptický co se týče komunikace on-line a celo-

denního koukání do obrazovky obecně, ale jak už jsem řekl, internet mi hodně pomohl ve dvou hodně důležitých zlomových okamžicích. Na Cyberspace byl systém tématiky zaměřených diskusních klubů, takže jsem přispíval do klubu třeba o grafice a tvorbě webů. Brzy jsem měl kvanta nových kontaktů lidí mně blízkých, nevyjímaje celý tým M1MO a mnoho dalších známých mladých jmen v českém web designu.

Rodiče si přáli, abych po střední studoval vysokou, ale nakonec mi nechali volnou ruku, za což jsem jim velmi vděčný. Myslím, že teď toho rozhodně nelituji.

### A kde pracuješ teď?

Pracuji ve firmě Daryl Business Multimedia ([www.darylbm.cz](http://www.darylbm.cz)). Z velké části se zabýváme prezentačními CéDéčký pro velké firmy z oboru IT. Konvertujeme jejich konference do elektronické podoby, děláme katalogy, weby, brožury a podobně.

### Jsi tedy ve firmě jediný designer?

Ano. Do jisté míry je to výhoda, ale má to i svá proti. Dříve jsem pracoval v Multimedia Atelieru, kde jsme byli čtyři designéři. Narodil od Dimaru jsem se tam hodně naučil, ale časem se začaly vytvářet určité tlaky a i když osobní vztahy byly ve firmě výborné, zaměstnání jsem změnil. Byl to začarovaný kruh – dělal jsem pozdě do noci, protože mi všechno trvalo a to se zas odráželo na mých designech – stres a nedostatek inspirace z pozorování okolního světa jim moc neprospěly.

Sleduju samozřejmě designerské portály, ale nejvíc inspirace čerpám mimo počítač – ať je to hudba, architektura, nebo návštěva supermarketu.

Teď je příjemné, že mi do práce nikdo moc nekecá a jsem hlavně rád, že se zde dodržuje pracovní doba... :)

Určitou interakci s ostatními designéry – jak názorovou i zkušenostní si vynahrazuju hlavně na Jsem.cz.

### Podílel jsi se na projektu Rawthings.com, jaká byla jeho vize?



Projekt založili Frohikey a DAS. Impulzem byla možnost prezentovat vlastní výtvary na internetu, možnost ladění PHP skriptu, vlastní e-mail... a to vše pod vlastní doménou. Frohikey postupně kontaktoval web designéry a nabídl jim hosting, takže se projekt transformoval v souhrn malých projektů (ve většině případech šlo o osobní stránky). Logickým vyústěním pak bylo spuštění vlastního portálu pro designery, jehož tvrdé jádro tvořili: Frohikey, já, Oupa, Deecee a ke konci se přidali ještě Detayl, Danchez a Halfgar. Okolo se motalo samozřejmě mnoho dalších lidí. Měli jsme ideu fungovat jako určitý workshop, pomáhat newbies – prezentovat jejich výtvary a vytvářet zpětnou vazbu, aby se zlepšovali. Bohužel jsme si pozdě uvědomili, že publikování mnohdy diskutabilních příspěvků (co se kvality týče), si podřezáváme sami pod sebou větve. Místem pro prezentaci nejkvalitnějších příspěvků pak bylo Issues. Jednou za měsíc se určilo téma, oslovilo se pět, šest lidí a ti se s tématem nějak poprali. Kamenem úrazu pak bylo, že celý systém byl velmi závislý na aktivitě návštěvníků (hodnocení, diskusní fórum, vlastní příspěvky). Ani my jsme mnohdy nebyli tak aktivní. Takže problémem číslo jedna se stalo, jak udržet web „živý“.

### Proč byl server českého původu v angličtině? Podobných serverů existuje ve světě přece celá řada.

To úplně přesně doteď nevím. Bylo to přesvědčení Frohika, který si server vymyslel a tuto myšlenku prosazoval. Podle statistik bylo zhruba 60 % návštěvníků z CZ či SK. Na druhou stranu z těch 130 až 150 lidí registrovaných na našich stránkách bylo pouze 5 % ze zahraničí. I přes angličtinu měl projekt silně lokální charakter. Momentálně těžko hodnotit, zda angličtina byla správným či špatným krokem.

### Znali jste se s účastníky Rawthings osobně?

Ano, většina lidí se znala – bez toho bychom to pravděpodobně nikdy nedotáhli do provozuschopného stavu.

### Kam by ses chtěl posunout v nejbližší budoucnosti?

Chci se teď víc soustředit na ilustraci, animaci a motion design, začínám se učit After Effects a Cinemu 4D. Je mi blízka taky klubová scéna a docela mě zaujal Vjing, ale zatím čistě teoreticky.

S Frohikeyem z ex-rawthings teď děláme na novém projektu Idiology.com.

### Kde se vzděláváš v oboru? Sleduješ nějaká periodika?

Odebírám časopis Computer Arts a nedávno jsem objevil knihupeuctví Fraktály na Betlémském náměstí. Je to výborný zdroj tiskovin. Největším zdrojem je pro mně samozřejmě internet. Mezi méně známé a mnou pravidelně navštěvované weby patří například www.newstoday.com, nebo www.digitalica.arg.pl. Ten druhý jmenovaný je v polštině a je zajímavé jeho rozdělení na dvě hlavní sekce – web design a alternativní taneční scéna. Ty dvě větve se přirozeně proplétají – designéry hudba ovlivňuje při tvorbě. Designéři, kteří tvoří obaly a booklety pro hudební nahrávky v oblasti klubové scény jsou v mnoha případech velmi kreativní, nejsou tam takové bariéry jako u komerčnějších prací. Vznikají skvělé kousky. Kapitolou sama pro sebe jsou nově vznikající videoklipy. Na letošním festivalu Datatrasfer bylo komentované pásmo videoklipů režiséra Johnnyho Hardstaffa, při klipu k Pulp od Radiohead mě mrazilo v zádech. Ten člověk je geniús.

### Co tě v životě grafika naštválo, co naopak potěšilo?

Hm, mě dokáže naštvat máloco. :) Jak už jsem řekl, na začátku října mě nadchnul další ročník Datatransferu, kde se promítaly počítačové animace z UK festivalu one.dot.zero. Mám rád tyhle společenské akce, kde má člověk šanci seznámit se s novými tvářemi z oboru, které mu přinesou

hromadu inspirace a zároveň ho motivují k dalšímu vývoji. Dále to bylo několik posledních zdařilých designů triček na [www.d3f3ct.com](http://www.d3f3ct.com), časopis o designu Blok ([www.blok-online.cz](http://www.blok-online.cz)), budova Village Cinemas Anděl's na Andělu, a obecně vzato vzrůstající kvalita českého designu ve všech sférách.

Osobním překvapením je to, že jsem po třech letech v oboru objevil tužku a papír... :) Stále znám hodně lidí, kteří tvoří až v počítači... donedávna jsem patřil mezi ně, ale teď se snažím jít k počítači až s jasnou myšlenkou. Taky mě trochu mrzí, že v ČR probíhá hrozně málo soutěží týkajících se grafického designu, a když už, tak je malá informovanost v médiích, takže se o některých designéřích ani nedozvědí. Třeba teď jsem zjistil, že probíhá Best Creative pořádaná Boomerangem až z webu o architektuře.

### Zaznamenal jsem, že jsi uspěl ve dvou soutěžích...

Ano, zúčastnil jsem se soutěže Creative Graphics Show pořádané studiem Amos, kde jsem se umístil na pátém místě. Byl to první úspěch pár měsíců po přestěhování do Prahy, což mě velmi potěšilo.

Vloni jsem se také zúčastnil soutěže na banner pro festival Datatransfer a získal jsem druhé místo. Ne, že bych byl málo sebevědomý, ale měl jsem výhodu, že se soutěže nezúčastnilo moc lidí (asi 10–15), právě z důvodu o kterém jsme se bavili – malá informovanost. Myslím, že české design centrum by se nemělo soustředit jen na avizování soutěží, na kterých se samo podílí.

### Neodpustím si na závěr ani obvyklou otázku – kde se vzala tvoje přezdívka?

Jednou jsem byl ostříhaný tak, že jsem vypadal jako Igráček. Když jsem přijel do Prahy, zjistil jsem, že tady už pod stejnou přezdívkou vystupuje jeden DJ, takže vznikl IgraQ ([www.igraq.com](http://www.igraq.com)) – vyspělejší, pořád veselý a hravý, s čistými liniemi, místy trochu retro, ale směřující dopředu. (Smích... :))

Jan Tippman