

Slobik

Petr Slobodzian (www.slobik.cz) je usměvavý a pozitivně smýšlející jedinec. Ačkoliv začal pracovat až s třetí verzí Photoshopu, je poměrně protřelý. ;-) **Posuďte sami...**



Jak ses dostal k designu?

Myslím, že první podněty byly už v dětství. Začalo to nejspíš obaly na kazety, letáky a plakáty na diskotéky pro sebe a pro kamarády. Přišlo mi fajn udělat věc, která se někomu líbí a mě baví. První počiny jsem dělal na 386ce a tisknul na devítijehličkové tiskárně, někdy i v pěti vrstvách nad sebou.

Úplně kořeny jsou ale možná ještě hlouběji, jako malé dítě jsem chodil do Lidové školy umění. Rodiče byli skvělí v tom, že mi všechny věci schovávali a tak mám i nějaké věci ze školky. Někdy, když se na ty věci koukám, tak si říkám, že to vlastně dělám pořád stejně.

A to je dobře, nebo ne?

Ten pocit je fajn. Určitě je to pořád hra a zábava.



Zmínil jsi studium obchodní akademie. Proč jsi nešel na nějakou výtvarnou školu? Bylo to přání rodičů?

Ne. Bylo to asi proto, že jsem kvůli počítačům přišel o poslední zbytky volného času. Přesto mě bavily. Asi mě k té škole přivedly právě počítače, které v té době jinde moc nebyly.

Ačkoliv jsem se narodil v Praze, vystudoval jsem Obchodní akademii v Mladé Boleslavi. Rodiče se nedaleko Boleslavi přestěhovali za prací. Strávil jsem celé dětství a střední školu mimo velké město. Až v osmnácti jsem se rozhodl přestěhovat do Prahy, i když si ji z dětství pamatuji jen z vyprávění rodičů...

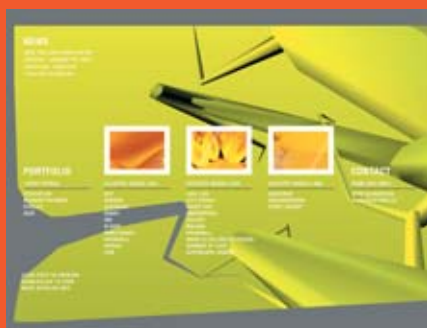
Nějakou dobu jsem denně dojížděl, pak jsem si našel v Praze podnájem.



Vystřídal jsi několik zaměstnavatelů a vyzkoušel i život na volné noze.

Můžeš čtenářům přiblížit svou dráhu?

Psal se rok 1997. První společnost, pro kterou jsem pracoval, založil člověk, který sem přišel z Německa. Měl vizi a kapitál na to, aby založil společnost, která by se zabývala internetem. V tu dobu jsem potkal spoustu zajímavých lidí (např.



Tomáše Dvořáka alias Floexe). Nic moc jsem vlastně neuměl, ale v lidech v této firmě byl obrovský náboj, který mě nakopnul. Když se zde nadšení zlomilo, musel jsem se na chvíli odstěhovat zpět k rodičům a najít si práci v Mladé Boleslavi. Po půl roce v Boleslavi, kdy jsem se kousal nudou, jsem potkal Honzu Kremláčka, který zakládal firmu SorcererWare. Myslím, že teprve tehdy jsem se začal opravdu profesně rozvíjet. Udělal jsem tou dobou několik opravdu dobrých věcí, se kterými jsem spokojený dodnes. Byly to dva roky, ve kterých se moje práce posunula milovými kroky vpřed. V té době jsem měl to štěstí potkat se a spolupracovat s mnoha zajímavými lidmi (Mishka, Monkey, Teac, Elwiz) a nakonec potkat Tomáše Celiznu, jehož práce a přístup mě, myslím, opravdu hodně ovlivnily. Nakonec jsem se rozhodl nastoupit do stejné společnosti jako Tomáš – Samba Digital Media. Teprve tam jsem začal pracovat pro opravdu velké klienty a měl možnost si vyzkoušet nejnovější technologie. Další rok (2001) byl pro mě docela nabitý a v mnoha ohledech přechodový. Skončil jsem s permanentní spoluprací se Sambou a pustil se do vlastních věcí. Snažil jsem se najít se hlavně ve videu a motion designu. Pracoval jsem pro Utopia Film, kde jsem se poprvé začal trochu víc věnovat 3D grafice. Protože jsem se pořád nemohl zcela najít, začal jsem pracovat doma – především na sobě... Na začátku roku 2002 začala moje spolupráce se společností Lighthouse, která produkuje nejružnější hudební akce. Kromě webu jsem pro ně začal vytvářet taky plakáty, letáky a další formy propagace.

Co tě po tak různorodých zkušenostech dostalo do velké reklamní agentury, jako je tvůj nynější živitel Euro RSCG?

Myslím, že to určitě byla touha po nových zkušenostech. Taky myslím, že už pro mě nemá smysl zaměřovat se jen na další on-line věci. Chci si rozšířit obzor. Byl jsem sice přijat na pozici web designéra, ale postupně se dostávám i k tisku.

Dostáváš v agentuře na práci dostatek času?

Pokud pracuji na dlouhodobějších zakázkách, tak ano. Samozřejmě se občas stává, že chce někdo něco s termínem „včera bylo pozdě“. V agentuře jsem pracoval například na webu Citroen.cz, na který bylo času dost a považuji ho za opravdu dobrou věc.

Jak na tebe působí velká agentura?

Trochu mi vadí, že se tady kolem mně pohybuje velká spousta lidí, o kterých vlastně nic nevim. Mrzí mě, že nemám více času na to, u všech se zastavit a zeptat se jich, jak pracují, na čem zrovna dělají. Jinak jsem ale zatím velmi spokojen.

Jaký je tvůj názor na PC vs. Mac?

Začínal jsem na PC. Jsem zvyklý si všechno poladit. V poslední době je však podle mě vše spíš otázka softwaru, který používám a ne výkonu či platformy. V agentuře pracuji i na Macovi. Měl jsem šanci si osahat nový PowerBook a docela jsem se do něj zamiloval.

Zmínil jsi se, že máš víc práce, než stíháš dělat. Proč jsi nezaložil vlastní studio a nenajal zaměstnance?

Protože vím, že to není tak jednoduché. Člověk musí mít vše hodně dobře rozmyšlené. Navíc pro takový podnik musí být člověk vůdčí osobnost a to já nejsem. Jsem schopen ukočírovat sám sebe, víc lidí dost těžko.

Jak řešíš tvůrčí krize?

Moc často je nemívám. Je jen málo zakázek, které by mi vyloženě nesedly. Každou práci lze podle mě udělat dobře – podívat se do ní a nechat se vtáhnout. Hrozně mi začíná připadat, že čím víc toho umím, tím víc si připadám ztracenější...

Máš nějaký grafický sen?

Sen zrovna ne. Chtěl bych udělat nějakou velkou zakázku komplexně. Od loga přes akcivizit, web až po billboard a dát tím nějaké větší firmě kompletní image.

Zaujalo mě, že v tvých webech hraje velkou roli zvuk.

Ano, spojení obrazu a zvuku mě bavilo od začátku. Zvuk většinou skvěle dotváří atmosféru, překvapí...

Kde hledáš inspiraci?

Nejvíc asi ve věcech, které mě obklopují. Na jednom z předních míst je již zmiňovaná hudba. Dělal jsem několik webů pro různé hudební projekty a vždycky mě to hodně bavilo.

A tvoje plány a touhy do budoucna?

Myslím, že to, co je za mnou, je web design. Před sebou vidím studium. Mým snem je průmyslový design.

Zkoušel jsi to někdy?

Jasně. Až do reálu jsem například dotáhl reproduktory a vlastní postel. Teď se chystám na lampu, nějaké další osvětlovací prvky a zařizovací předměty.

Jan Tippman