

# 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 potrápit logické myšlení. Jsou ale užitečné, leckdy vás přivedou k nějakému originálnímu nápadu, nebo novému řešení starých problémů.

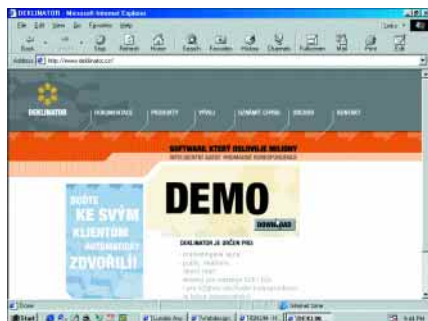
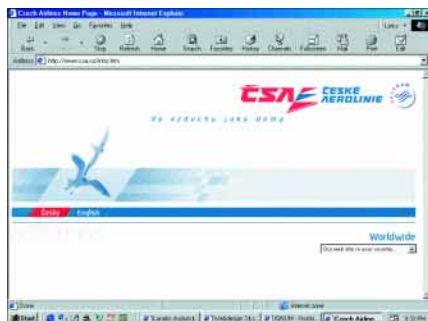
## Jaký je tvůj postoj ke Flashi, k HTML, k SVG a dalším internetovým technologiím?

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 Markiza.

