

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Radoslav Šraga		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Voyager: populárně naučný storytellingový web		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Volba tématu

Pravděpodobně nekonečný vesmír – pravděpodobně nejvyhledávanější a zcela určitě nevyčerpatelné téma mnoha bakalářských prací. Tentokrát vesmír jako objekt zájmu nejruznějších tvůrců, kteří se snaží zprostředkovat ostatním jeho podobu. Vesmír jako oblíbené téma Radoslava Šragy, jehož záměrem je využít digitální média ve prospěch popularizace vědy a techniky, o niž, dle názoru autora, ve společnosti upadá zájem. Zájem však rozhodně neupadá o atraktivní multimediální obsah, proto je zvolená forma v podobě digitálního storytellingu jasnou volbou.

Obsah práce

Práce se dělí na dvě části: v první autor podrobuje výzkumu historii zobrazování vesmíru, ve druhé se pak věnuje digitálnímu storytellingu, tj. současným přístupům, které využívají zejména online média pro zprostředkování poznání formou interaktivního vyprávění.

Do historie zobrazování představ o vesmíru nás autor uvádí skrze nejstarší doklady o fascinaci člověka hvězdnou oblohou v podobě pravěkých jeskynních maleb. Následuje stručný pohled do významných kulturních epoch Evropy (středověk, renesance, osvícenství), končící vědeckotechnickou revolucí předznamenávající zrod kosmonautiky a moderního vědeckého výzkumu vesmíru. Počínaje padesátými léty 20. století pak sleduje velmi podrobně vývoj zobrazování vesmíru, jak jej světu představovala americká kosmická agentura NASA. Zde si všímá proměňující se vizuality dané jak technologickým pokrokem a stavem poznání, tak historickými konsekvencemi i vyvíjející se estetikou. Neopomíná také různé účely, k nimž zobrazování vesmíru slouží. Závěrem se autor krátce zastavuje u několika současných filmů, na kterých si všímá využití nejpokročilejších CGI technologií na vytváření obrazů a tedy prozatím nejúspěšnějších snah o zobrazení vesmíru, jež se dosud nejvíce blíží realitě.

Druhá část teoretické práce, zabývající se současnými přístupy v digitálních médiích, přináší rozbor řady tzv. storytellingových webových stránek, na kterých autor zkoumá kvality řešení i možná problematická místa. Tato část mu slouží k prohloubení poznání možností, jež digitální storytelling nabízí, vyjasnění si celé problematiky a inspiraci pro vlastní autorské řešení.

Hodnocení

Teoretická práce Radoslava Šragy přináší výborně zpracovaný pohled na proměny zobrazování vesmíru, zejména pak na období druhé poloviny 20. století v podání autorů působících pod hlavičkou americké kosmické agentury NASA. Tato vizualita se do jisté míry stala ikonickou a také autorovi slouží jako jasný inspirační zdroj.

Stejně tak v části věnované digitálnímu storytellingu prokazuje nejen schopnost orientace v relevantních zdrojích, ale i dovednost detailně rozebrat, popsat a postihnout charakteristické rysy zkoumané problematiky a z mnoha zajímavých informací sestavit komplexní a přitom srozumitelný kontext.

Škoda občasných drobných stylistických šokbrtnutí, které zbytečně ruší čtení jinak výborně zpracovaného textu.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 2 %.

Návrh klasifikace: A – výborně

V Uherském Hradišti dne 10. 6. 2022

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------