

## Oponentský posudek dizertační práce Bohuslava Stránského.

Dizertační práce MgA. Bohuslava Stránského pod názvem „Action in Design. Design interaktivních digitálních médií - principy, přístupy“ přináší víceméně ucelený přehled o různých strategiích v oblasti současného grafického designu, postavených na principech vizuální komunikace a zároveň využívajících nejnovější technologie. Autor přistupuje k textu se záměrem „definovat digitální design jako novou komplexní disciplínu, jež se svým specifickým přístupem odlišuje od grafického designu převážně tištěných médií a zkoumat povahu digitálních médií, principy, specifický design proces a současně přístupy v navrhování digitálních produktů“.

Práce je napsána čtivou formou a velmi kultivovaným jazykem. Rozsahem i formou odpovídá standardní proporci a struktuře požadované pro výstupy doktorského studia. Práce popisuje jednotlivé nosiče/média odpovídající fenoménu „digitální design“ a parametry ovlivňující jejich chování nebo limitující jejich funkčnost ve vazbě na základní principy vizuální komunikace a používané koncepce při vývoji a tvorbě digitálního interaktivního díla. V takto zpracovaném přehledném soupisu, doplněném o stručnou charakteristiku jednotlivých prvků, se práce řadí spíše k typu popularizujících publikací, významně rozšiřujících stávající nabídku učebních pomůcek a studijních textů. Velmi oceňuji srozumitelný způsob popisování a argumentace při jasném vymezování odborných pojmů. Důsledné používání odborných termínů ve správných kontextech a přesných technických i koncepčních formulacích je, zejména s ohledem na stav teoretické základny v oblasti multimediální umělecké a designérské produkce, nezbytné a mělo by být vyžadováno zejména na akademické půdě. To nespornou a zásadní předností předkládaného textu. Předložená disertační práce by tak mohla mít ambici stát se oporou pro další ustalování používané terminologie, které přímo vychází ze zvyklostí odborného diskurzu mezinárodního kontextu daného oboru. Text je tedy velmi dobrým základním stavebním kamenem pro rozsáhlejší publikaci mapující celou šíři zvoleného tématu i se zasazením do komplexnějšího pohledu na stav v oblasti současné vizuální komunikace, a to nejen v prostoru digitálních technologií. Ostatně pohled vývojáře s dlouholetou zkušeností s potřebami a chováním uživatelů je neocenitelným přínosem do nabídky teoretických, či často spíše jen teoretizujících, textů v našem středoevropském prostoru. To by mohlo tuto práci řadit k základní přehledové literatuře, která může erudovaným způsobem uvést širší veřejnost i budoucího grafika, začínajícího s uplatňováním svých tvůrčích záměrů v oblasti vizuální komunikace, do problematiky současného designu a aktuálních trendů, nástrojů a možností jak využít jejich potenciálu. V textu trochu postrádám zmínku o tom, jak digitální technologie zpětně ovlivňují také ty analogové nebo jak posouvají konvence při používání ostatních mediálních formátů (samostatnou kapitolou by mohli být stylové odlišnosti vázané na omezení spojená s charakterem konkrétního softwarového nástroje – např. Macromedia Flash). Také by mne zajímaly představy autora - praktika s akademickým zázemím, o dalším strategickém nebo praktickém vývoji popisované kategorie designu v blízké či vzdálenější budoucnosti. I přes zmiňovanou lehčí formu textu, předkládaná práce odpovídá obecným požadavkům na odbornou úroveň a formální úpravu, také na rozsah, dodržování citačních norem a práci s bibliografickými a informačními zdroji.

Abych dostál i funkci oponentské, je nezbytné upozornit na několik drobností, které vyplynuly z mé povinnosti analyzovat text, posoudit jeho „poselství“, inovativnost, případně hodnotit celou situaci kolem závěru doktorského studia budoucího absolventa. S ohledem na tyto skutečnosti musím konstatovat, že mi přijdou jako nedostatečné metody, které autor v práci uvádí. To přímo souvisí i s možností posoudit a hodnotit jeho výzkumné aktivity, které by měly být součástí náplně doktorského stupně studia. V kapitole 1.4.2 se dovídáme o široké variabilitě, kterou práce se studenty a zadáváním jejich školních úkolů umožňuje, ale jasnější představu o nějaké analýze a vyhodnocování, případně jiné formě bádání skrze výstupy studentů a jejich školní nebo mimoškolní aktivity text práce neumožňuje. Dále pak mi přijde nedostatečné i opatření textů obrazovými přílohami. V případě dizertační práce sepsané grafikem nebo designérem bych očekával více „náznovnosti“. No a v neposlední řadě mi chybí v soupisu důležitých strategií bližší popis, v práci sice zmiňované, kategorie „motion design“. Tato rychle se rozrůstající kategorie digitálního designu, jejíž prudký rozvoj je přímo důsledkem vývoje v oblasti digitálních technologií a jejich dostupnosti, dnes již zdaleka není jenom, ve formě statického povětšinou rámuujícího formátu, součástí filmové tvorby a videoartu. Díky kinetické typografii a hybridizaci masmédií, jak televize tak periodických „tiskovin“, rozšiřujících svou působnost i o internetovou světovou síť, by si její rozšiřující působnost zasloužila větší pozornost.

Bez ohledu na výše uvedené kritické poznámky, nezbyvá než konstatovat, že dizertační práce MgA. Bohuslava Stránského splňuje nároky a požadavky na jazykovou správnost, odbornou úroveň a úpravu disertační práce. Autor dodržuje standardy pro používání citačních norem, odkazů a informačních zdrojů. Disertační práci tedy doporučuji k obhajobě a kladnému hodnocení.

V Brně dne 6. června 2017

doc. Mgr. Richard Fajnor

