

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Gorazd Ratulovský		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Využití digitálních médií v galerijní a muzejní praxi		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Volba tématu

Klesající návštěvnost a zájem návštěvníků galerií a muzeí je již mnoho let trvajícím trendem, jenž je do velké míry zapříčiněn nástupem digitálních technologií a násobně větší, všudypřítomnou nabídkou nejrůznější zábavy a multimediálního obsahu. Této skutečnosti se progresivnější instituce už delší dobu snaží čelit a přizpůsobit své působení současné době. Vzbudit zájem návštěvníků, budovat s nimi vztah a rozšiřovat jejich zážitek z návštěvy galerie či muzea se pokoušejí (vedle zapojení tzv. animátorů či kustosů) stejnými – tedy digitálními – médii, které do velké míry způsobily jejich odliv.

Do tohoto kontextu vstupuje diplomová práce Gorazda Ratulovského, jehož cílem je prozkoumat dosavadní úspěšné příklady využití digitálních technologií v muzejní a galerijní praxi a navrhnout vlastní řešení s možností jeho realizace v rámci aktivit Slovenské národní galerie.

Obsah práce

V úvodu textu autor konstatuje fakt, že využití nejsoučasnějších technologií je jasným trendem, přesto mnohé galerie a muzea tyto možnosti dosud nevyužívají. Bylo by zajímavé znát důvody, proč tomu tak je, ale důkladnější průzkum této otázky by vydal na samostatnou práci s jinými cíli a zaměřením.

Gorazd se tedy soustředí na studium problematiky, která je pro jeho záměr podstatná, a tou je samozřejmě bližší pochopení návštěvníků galerií – potenciálních uživatelů interaktivních digitálních nástrojů rozšiřujících zážitek a poznání. Na základě studia zdrojů definuje několik typologií cílových skupin a zjišťuje motivace, které lidi k návštěvě galerie vedou. Uvedená statistická data by si zasloužila ještě konkrétnější interpretaci, jež by byla výborným vstupním materiálem pro vlastní projekt autora.

Nejpodstatnější a nejpřínosnější částí teoretické práce je 3. kapitola přinášející přehled současných digitálních řešení rozšiřujících zážitek návštěvníka. Přehled logicky začíná audioprůvodci, kteří se ve výstavních institucích objevily už před několika desetiletími, nicméně současná obliba podcastů a jejich využití galeriemi dokazuje, že audio formát je stále velmi platným typem média. Zajímavá je např. zmínka o netradičním využití herní konzole,

kteřá návštěvníkům kromě audioprůvodce nabídla také orientaci po rozlehlých prostorách galerie.

Podobný vývoj sledujeme v případě interaktivních obrazovek od prvních informačních kiosků až po současné využití velkoplošných interaktivních panelů a jejich organické zapojení do výstavního prostoru a samotných expozic. Škoda jen, že v textu nepadne zmínka o velkoplošných projekcích s interaktivními prvky či využitím videomappingu. I tak ale autor nachází vynikající příklady využití virtuální a rozšířené reality, mobilních telefonů a nejsoučasnejších technologií jako např. NFC čipů. Všimá si gamifikačních a interaktivních prvků, které dokazují, že zapojit návštěvníka a proměnit jej z pouhého konzumenta v aktivně prožívajícího či spoluvytvářejícího zážitek rozšiřující vystavená díla, je možné.

Hodnocení

Celá teoretická práce přináší řadu konkrétních příkladů využití současných technologií v galerijní a muzejní praxi. Autor ale není jen jejich horlivým zastáncem, v závěru textu se v případě projektu The Lens zamýšlí nad vhodnou mírou zapojení digitálních technologií – uvědomuje si, že mají rozšiřovat, ale ne zastínit zážitek ze samotných děl, nesmí rozptylovat a odvádět pozornost od toho nejpodstatnějšího.

Možnosti současných technologií zároveň nepostihuje v jejich maximální šíři, nezabývá se např. marketingem a PR, jen okrajově organickým začleněním interaktivních multimédií do designu a architektonického řešení expozic. Zaměřuje se primárně na návštěvníka a uživatelské scénáře, které se bezprostředně týkají návštěvy galerie či konkrétní expozice. To považují za správnou volbu, jen by toto vymezení mělo být hned od samého začátku jasné.

V řadě případů bohužel nemůže zkoumat vybrané realizace na základě vlastní uživatelské zkušenosti a tak podává jen jejich stručný popis bez podrobnější analýzy. Možná i díky tomu pak závěrečné shrnutí neobsahuje soubor konkrétních poznatků a zjištění, které by byly skvělým vstupním materiálem a inspirací pro návrh vlastního řešení.

Přes tyto výhrady se domnívám, že Gorazd Ratulovský ve čtivém a dobře strukturovaném textu postihl problematiku, která jej zajímá, našel a prostudoval odpovídající zdroje, které mu zodpověděly řadu otázek a vyjasnily záměr jeho vlastního projektu. Dokazuje, že je schopný se zorientovat, najít si vynikající příklady existujících řešení a na nich si všimnout podstatných prvků, které mohou být vodítkem pro hledání originálních inovací.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace A – výborně

V(e) Uherském Hradišti dne 6. 6. 2021

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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