

Název práce: **Web, který nebyl: Xanadu a alternativní pojetí hypertextu**

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **v ý b o r n ě**

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent/-ka práce: Mgr. Dita Malečková

Konzultant/-ka práce: Mgr. Josef Šlerka

Řešitel/-ka práce: Bc. Jan Vlnas

### **Slovní hodnocení práce**

Autor zvolil téma, které je vlastně součástí aktuálně populárního proudu mediální archeologie. Jak napsal například Ivan Adamovič (Živel 2001), zjišťujeme, že “některé druhy médií byly překonány kvůli vlastní nedokonalosti, ale jiné byly prostě zavražděny”. Což je úhel pohledu, který by zřejmě sdílel i Theodor Nelson, který označil autora článku o Xanadu jako mrtvé technologii z počátku 90. let za nájemného zabijáka. (s. 16)

Každopádně Xanadu, označovaný za nejstarší “vaporware” (s. 62), tedy technologii, která je vlastně stále “ve vzduchu”, aniž se ovšem někdy opravdu uskutečnila, zároveň ale tvrdošijně odmítá zaniknout či uznat svou neživotnost, je exemplární příklad alternativy k dominující technologii, a tak i alternativnímu průběhu dějin (lidského myšlení).

Text se čte jako detektivní román, ale zachovává si faktickou přesnost, velmi srozumitelně a přesně popisuje technické detaily a zároveň vykazuje rozhled a pochopení kontextu.

System Xanadu autor popisuje jako soubor abstraktních návrhů a jako sérii dílčích softwarových prototypů. Popisuje rozdíly mezi Xanadu a Webem, jak ho známe, vývoj konceptu hypertextu, například jako “proustovské editace textu” (48) a pokusů o de-linearizaci myšlení, které nemusí být odkázáno na lineární, dvoudimenzionální text, ale může se rozvíjet ve skutečném prostoru myšlení a osvobodit se od média tisku.

Viz například Th3 (Thinkertoy in 3 dimensions), což je Nelsonův koncept pro práci s textem ve 3D, kdy uživatel skutečně promítá shluky bodů na stěny krychle, přičemž “body je možné v prostoru organizovat podle různých parametrů, např. aktuálnosti, důležitosti nebo podle

jiných, uživatelem definovaných atributů.” (s. 54) Nelsonovými slovy: “Vždy mi na tom přišlo něco špatného, protože se pokoušíte vzít všechny ty myšlenky, které měly nějakou strukturu, řekněme, zcela vlastní prostorovou strukturu, a přesunete je do lineární formy. Čtenář nebo čtenářka pak musí vzít tuto lineární strukturu a přeskládat jí do vlastní představy o celém textu, opět uložené v oné nesequenční struktuře.“ (s. 71)

Autor tak přesvědčivě dokazuje, že médium skutečně do značné míry formuje lidské myšlení a dosvědčuje to na příkladu Xanadu, precizně popsáném a zmapovaném.

Práce je zároveň teoretickým úvodem k vlastní technické implementaci prvků ze systému Xanadu na Web.

Práci doporučuji k obhajobě a doporučuji hodnocení výborně.

Otázky k diskuzi:

- 1) Jak souvisí pojem hypertext s matematickým pojmem hyperprostor? Byl Theodor Nelson inspirován tímto konceptem?
- 2) Domníváte se, že jsme vítězstvím Webu nad Xanadu ztratili nějaký zásadní nástroj a opravdu nám v rámci evoluce lidského myšlení chybí?
- 3) Mohl byste shrnout, kde konkrétné vidíte využití pro systém Xanadu či jeho části v rámci aktuálního uspořádání Webu?

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	35	0 – 40 bodů
přínos a novost práce	15	0 – 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	15	0 – 20 bodů
slohové zpracování	15	0 – 15 bodů

gramatika textu	5	0 – 5 bodů
<b>CELKEM</b>	<b>85</b>	

### Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V ..... dne .....

.....

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku