

**Posudek bakalářské práce**

Autor/ka práce: Erika Štěpánková

Název práce: Virtuální realita v současném umění na českém území

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Michal Šimůnek, KF FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně– F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce .....	B
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu .....	C
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu .....	C
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce .....	C
Jazyková a stylistická úroveň práce .....	C
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě) .....	B
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....	B
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....	C
Celkové hodnocení bakalářské práce.....	C

Slovní hodnocení bakalářské práce včetně otázek, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit:

Bakalářská práce Eriky Štěpánkové se zabývá uměleckým využíváním technologií virtuální reality, a to zejména s cílem zmapovat využití VR technologií v českém umění a nastítnit budoucí možnosti jejího dalšího využívání. Práce je logicky strukturovaná. V první části se autorka pokouší vymezit pojem „virtuální realita“, sleduje dílčí historické technologie (panoramata, stereoskop), které předznamenávaly podobu soudobých VR technologií, vymezuje zaměření své práce výhradně na VR ve smyslu „headsetu“ či virtuálních brýlí a shrnuje argumentaci o psychických a sociálních rizicích, jež jsou v souvislosti s užíváním VR zmiňovány. Druhá část práce, která je založena na rozhovorech s několika českými umělci, má být „zprávou“ o zkušenostech těchto umělců s využíváním VR technologií. Předložený text v základních aspektech splňuje kritéria kladená na tento typ kvalifikační práce. Autorce se podařilo do určité míry dosáhnout stanového cíle práce, avšak v mnoha ohledech s jistými výhradami.

Teoretická expozice (cca polovina práce) se opírá zejména o tři texty: nejvíce autorka vychází z Listerovy knihy *New Media: A Critical Introduction*, dále pak

odkazuje zejména na Aukstakalnisovu a Blatnerovu knihu *Reálně o virtuální realitě* a na Manovichovu knihu *Jazyk nových médií*. Nutno podotknout, že autorka celkově pracuje s uspokojivým počtem zdrojů. Bylo by tak nefér vybírat z rozsáhlé literatury věnované problematice VR další texty s připomínkou, že je autorka opomněla. Přesto bych autorce doporučoval při dalším studiu konzultovat alespoň některé z následujících textů: z těch starších např. *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (M. A. Moser, D. MacLeod, 1996); *Digital Sensations* (K. Hillis, 1999); *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (K. Jordan, 2002); z těch novějších *Virtual Reality: Representation in Contemporary Media* (Melanie Chan, 2015); *The Re-Emergence of Virtual Reality* (Leighton Evans, 2018). Z česky psaných textů pak stojí za pozornost např. *Odpoutané obrazy* Kateřiny Svatoňové (2013) nebo *Poznámky ke studiím nových médií* od Jakuba Macka (2013).

Z hlediska literárního kontextu mi však v práci přeci jenom chybí jedna kniha, jejíž opomenutí považují za zásadní, a to jak v kontextu části teoretické, tak i v kontextu části „empirické“ (rozhovory s umělci). Ačkoli Bolterova a Grusinova kniha *Remediation: Understanding New Media* již patří ke starším textům (vyšla v roce 1998), jejich koncepce remediace a zejména pak dvojí logika „nových“ médií (hypermediace a imediace) jsou pro úvahu o imerzitě a interaktivitě VR technologií zásadní. Nebudu zde tuto souvislost dále rozvádět, místo toho ji navrhuji jako možné téma k diskusi v průběhu obhajoby (viz mé otázky k obhajobě). Historický přehled technologických předchůdců soudobých VR technologií poněkud zavání představou lineárního „pokrokového“ vývoje od vynálezu perspektivního zobrazování až po dnešní VR. Takováto představa je však poněkud zavádějící a v mnoha textech z oblasti archeologie médií byla mnohokrát revidována ve prospěch diskontinuitního chápání vývoje mediálních technologií a proměn vztahu pozorovatele a pozorovaného, jak to ostatně do určité míry naznačuje i autorkou zmiňovaná Manovichova distinkce reprezentace a simulace (dále viz např. J. Crary, J. Parikka, S. Zielinski). Ostatně v této souvislosti se mi zdá být v práci poněkud nedůrazně pojednán význam vztahu imerze a interaktivity, jenž je pro přesvědčivost VR simulací myslím zásadní.

V těch pasážích, ve kterých se autorka věnuje využívání VR technologií v českém umění, pak měla myslím méně pozornosti věnovat biografickým údajům umělců a více se soustředit na popis a interpretaci jejich uměleckých děl. Teoretická expozice je převážně stroze výkladová a popisná. Za výbornou kvalifikační práci dále zaostává i v tom, že autorka se nepokouší své bádání a přemýšlení teoreticky/metodologicky jakkoli ukotvit či zarámovat. Nejvíce se v této souvislosti asi nabízí archeologie médií ve smyslu hledání souvislostí mezi „starými“ a „novými“ médií (viz např. Jussi Parikka a jeho kniha *What is Media Archaeology?*).

Samotná část rozhovorů je pak z mého pohledu poněkud nedůvěryhodná, a to zejména z důvodů jejího nedůsledného zpracování. V práci mi chybí informace o tom, co bylo kritériem výběru umělců, se kterými autorka vedla rozhovory. Čtenář se nedozví, kde a kdy byly rozhovory provedeny, jak dlouho trvaly. Samotná práce s rozhovory pak postrádá systematičnost, argumentace má místy povahu jakéhosi „jedna paní povídala“. Nechci na bakalářskou práci příliš striktně aplikovat metodologické principy empirického výzkumu v humanitních a sociálních vědách, ale domnívám se, že v každém akademickém textu by mělo být vždy důsledně uvedeno, jak bylo daných zjištění dosaženo. Není přitom nutno pracovat s předem narýsovanými metodickými postupy sběru a analýzy dat, pro zvýšení důvěryhodnosti textu by stačila jakási „intuitivní“ či „zpravodajská“ metodologie, tedy vysvětlení toho, co, jak, kdy, kde, od koho a proč bylo zjišťováno a co z toho vyplývá.

Z formálního a jazykového hlediska má práce přijatelnou úroveň. V práci se sice objevují překlepy, dílčí nedůslednosti (ponechání komentáře školitele na s. 9) a jazykově krkolomné formulace (například název 5. kapitoly „VR v českém území“), tyto však nebrání porozumění textu. I přes výše uvedené výhrady považuji bakalářskou práci Eriky Štěpánkové za přijatelně zpracovaný text, který odpovídá *dobrému* výkonu v bakalářském stupni studia. Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím ji známkou C.

Otázky k obhajobě:

Umělci, se kterými jste vedla rozhovory, se o svých zkušenostech s VR technologiemi vyjadřovali v tom smyslu, že diváci fascinovaní samotnou technologií a intenzitou sensorického vnoření se, nebyli často schopni vnímat to, co jim daný VR „artefakt“ měl sdělit. Ve vašem historickém přehledu na druhou stranu často zmiňujete, že v případě raných experimentů s VR technologiemi bránily imerzi diváků technologické nedokonalosti. Pokuste se o těchto dvou situacích (fascinace médiiem zakrývající obsah, nemožnost vnoření způsobená technologickými nedokonalostmi) uvažovat s použitím Bolterovy a Grusinovy dvojí logiky nových médií: hypermediace a imediace.

Zkuste rozvést v práci spíše letmo naznačené souvislosti mezi interaktivními a imerzivními rysy VR technologií.



Datum: 31. května 2019

Podpis: .....