

POSUDEK OPONENTA  
DISERTAČNÍ PRÁCE  
**VIDU GUNARATNA**  
**VIRTUAL REALITY**

Máme pocit, že o virtuální realitě víme všechno a přesto si nejsme jisti, zda už na její široké uplatnění nadešel čas. Známe její archeologii, mediální předchůdce, důležité historické milníky v jejím vývoji, několik bodů konvergencí, objevitele, vynálezce, názvy komerčních produktů, teoretiky a odpůrce, ale přesto v ní stále nepobýváme, ačkoliv jsme ubezpečováni, že nic než méně/více virtuální ten náš život stejně není.

Mýtus virtuální reality nás provází posledních několik desetiletí a bojíme se přiznat kolik už. V polovině devadesátých let to bylo už, o dvacet let konečně. Po dalších deseti letech stále nic. “Nikde” však u technologií, médií a jejich extenzí může také znamenat “všude”. S virtuální realitou se to má jako s bohem. Je všude, téměř nikdo ho neviděl, čekáme, že nás spasí. Stejně tak je příchod VR odkládán. Spasit měla kinematografii, herní průmysl, média, nás (diváky, konzumenty, filozofy, obchodníky, obyvatele planety) samozřejmě také.

Disertační práce Vidu Gunaratny se jmenuje Virtuální realita. Žádný podtitul, žádné upřesnění perspektivy ať už z hlediska teorie, praxe, historie, současného stavu nebo budoucího vývoje. To je na první pohled podezřelé. O to podezřelejší, když nahlédneme do obsahu a dojde nám, že práce bude o všem, co jsem se snažil popsat v prvních dvou odstavcích. Tedy o virtuální realitě v celé její šíři a to včetně našich dilemat z ní. Snad žádné jiné médium se nerodilo tak dlouho (konkuruje rozhodně písmo) a u žádného jsme tak nepochybovali o jeho smyslu. Práce Vidu Gunaratny je o obojím. Tedy o všem co kdy VR znamenala a čím by se mohla konečně stát.

Práce je psána z vernakulárních pozic, stále se jedná o akademický styl, ale pohled je směřován zespodu, což znamená z hlediska praxe. Autor je vzděláním a

profesí kameraman, v disertační práci jej zajímá především praktické využití zobrazovací a percepční technologie, přesvědčuje však o znalosti řady jiných oborů a to nejen těch souvisejících s kinematografií, ale audiovizuálními uměními či mediálními obecně. V práci se tak nesetkáme se spekulací odkazující k pojetí virtuálního jako fenoménu vzhledem k deterritorializaci zkoumaného např. Deleuzem, jeho vztahu k reálnému např. Lévyem nebo k hyperreálnému jak je tomu u Baudrillarda či Virilia. Filozofických spekulací se tedy nedočkáme, přesto však práce přirozeně spekuluje o smyslu tohoto média a jeho stále se proměňujícím uplatnění. Nemůže nás tedy překvapit, že největší teoretickou autoritou, která prochází celou prací, je Jaron Lanier, pro některé snad filozof, pro většinu však bezesporu génius. Ostatně tato osobnost na poli mnoha disciplín a její stále se proměňující vztah k novým médiím a především jejich technologiím je určitým vektorem a zrcadlem pro celý obor. Charakteristickým rysem je např. i autorovo odvolávání se na autory a vize z žánru sci-fi. Tyto skutečnosti však textu neubírají na jeho objektivnosti a důležitosti.

Vidu Gunaratna tedy z metodologického hlediska pracuje historickou metodou, kdy jednotlivé pojmy a milníky uvádí do kontextu, představy usazuje do konkrétních případů a ty interpretuje. Máme tak před sebou dobrodružství jednoho média, které vzniklo hybridizací nových a než aby se přímo osamostatnilo (jako například film), tak v současnosti ovlivňuje ta předchozí. Což je typický McLuhanovský pohled na tetrádu (intenzifikace, archaizace, aktualizace, inverze) skrze zpětné zrcátko. VR je oním zrcátkem neustále. Opakuje se její funkce jak pozadí, tak figury. Stále dokola. Vernakulární přístup se osvědčuje díky autorově žité znalosti nejrůznějších zobrazovacích a percepčních technologií, což mu pomáhá "ochlazovat" nadějně vize vzhledem k praktickému využití. Stále nás tak provází otázka "co s tím?"

Determinace stereoskopií (protože prostorové vidění je prostým základem VR) přes Sensoramu (protože více smyslů=vyšší imerze) a nedávné vnímání 3D filmu jako okna do virtuálního světa (protože budování fikčních světů) ústí po pečlivém popsání slepých cest (narativní VR, 360 stupňové video,...) do současného

propojení s umělou inteligencí a generování autonomních avatarů v generovaných společných prostorech. Zde nachází autor jedno z možných uplatnění virtuální reality, neb jak na několika místech přiznává, po všech těch pokusech k snoubení filmu a VR nedošlo.

Autor aktivně pracuje s relevantní literaturou, prospěšné jsou jím adekvátně zařazené a dobře analyzované příklady z oblasti krásných umění (odkazy do sci-fi literatury) a hojně citace jsou správně uvedeny a použity.

Přes svůj především výkladový a možná až příliš popisný charakter považuji práci za velmi zdařilou. Dovedu si představit její publikování pro cílovou skupinu mírně poučených zájemců o VR. V takovémto případě bych autorovi, který se snaží o komplexní popsání fenoménu a jeho současných/budoucích perspektiv, doporučil více prozkoumat oblast současného uměleckého galerijního provozu a to především z hlediska prezentace takovýchto děl (např. Endodrome Dominique Gonzalez-Foerster, Real Violence Jordana Wolfsona nebo díla pro VR Jona Rafmana).

Práci Vidu Gunaratny doporučuji k obhajobě.

V Praze, 31. května 2021



doc. Mgr. David Kořínek

Centrum audiovizuálních studií FAMU