

Posudek disertační práce MgA. Viktora Takáče, *Absence obrazu*

školitel: doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.

Akademie múzických umění v Praze, 2024

Oponent: Mgr. Vít Bohal, PhD.

Viktor Takáč ve své disertaci zkoumá problematiku mediálních rozhraní, konkrétně v kontextu tělesnosti a haptičnosti, a se zvláštním důrazem na technický kontext digitální virtuality. Jeho letmá mediální analýza, nabídnutá v prvních kapitolách disertace, zkoumá však i psané slovo, ve formě například klasického gamebooku; film (kde zajímavě řeší změny perspektiv, které film zprostředkovává); strukturalitu hypertextu; a jako hlavní výstup nabízí sondu do prostředí video her, imerzní technologie virtuální reality, a současné virtuality obecně. Jeho disertace však nabízí nejen tuto historickou analýzu mediality od modernismu dodnes, ale zároveň přihlíží k teoretickému aparátu a řeší myšlenky mediálních teoretiků na pozadí digitálních technologií a výpočetních technologií obecně (Arseth, Bolter, Grusin, Ryan).

Práce tedy stojí na třech pilířích: první je zmíněný historický průřez dosavadními médii a jejich vztahu k subjektu 20. století až dodnes; druhý zohledňuje relevantní teoretickou metodologii, čímž poskytuje hlubší vhled do řešené problematiky, překonává pouhou historizaci, a celý text posouvá dále k akademickému idiomu – zde stojí za zmínku i autorova aktivní účast na symposiu *Beyond the Gaming Principle* (AVU), které tuto vytyčenou tematiku zkoumalo právě i na poli současné teorie a řešilo např. „gamer theory“, gamifikaci, výpočetní a herní infrastruktury, platformizaci, a další spřízněné koncepty; a třetí pilíř spočívá v Takáčově práci na poli vlastní umělecké produkce (platforma CORPS, GAMU; *Silent Servant*, *Nevan Contempo*; *Oblivion*). Představené projekty tímto vyjadřují Takáčovu tezi i v praxi a stávají se zásadním aspektem pro udělení doktorátu z AVU.

Disertace v tomto ohledu názorně ukazuje, že jeho umělecká praxe staví na vědomé metodologii. Text je stylisticky a výpravně poutavý, gramatických chyb jsou minimálně, formátování je výborné. Obrázky a grafické doplňky jsou relevantní, přiložené portfolio umělcova díla pak ukazuje zdatnost jeho umělecké práce i na poli praxe.

Nutno říci, že bez přihlédnutí k umělecké tvorbě, se kterou figuruje ruku v ruce, by disertace byla sama o sobě příliš stručná. Aby z ní byla svébytná publikace, měla by více pohovořit o vzájemných vztazích zmíněných teoretických modelů, a v tomto ohledu i sáhnout po širší zdrojové a sekundární literatuře. Vztahům mezi zdrojovou literaturou samotnou by pak měla věnovat více prostoru a vysvětlení použitých zdrojů by měla prohloubit.

Občasné překlady a celková práce s anglofonními zdroji je velmi dobrá. Autor zajímavým způsobem překlenuje anglofonní diskurz s vědeckými pracemi a publikacemi v češtině (Bendová, Janoščík).

Společenská relevance práce a její vyznění pro širší kontext současné mediality jsou velmi zdařilé. Práce řeší a prakticky pracuje s aktuálními mediálními nástroji, a Viktor Takáč přináší do veřejného prostoru a na akademickou půdu umělecky zprostředkované povědomí o stavu současnosti. Skrze teorii i praxi zkoumá nové technologie a integruje je do uměleckého kontextu a idiomu, který často staví na jiném základě, než je ten čistě technicko-ekonomický, a se kterým se v mediálním prostoru tak často setkáváme. V tomto ohledu je práce velmi záslužná.

Pár otázek pro obhajobu: 1) Jakým směrem myslíte, že se bude v kontextu médií a haptických rozhraní ubírat rozšířená realita (augmented reality – AR) a smíšená realita (mixed reality – MR)? Jak byste se teoreticky vyjádřil k této hybriditě prostředí a explicitnímu kolapsu rigidního rozdělení RL (real life) a virtuálního prostředí ve vztahu k subjektu/uživateli.

2) Jakým směrem se vaše myšlení/praxe vyvinula od chvíle odevzdání této práce? Jakým způsobem plánujete využít zde prezentované poznatky do budoucna?

S přihlédnutím ke kvalitnímu řešení zadaného tématu a k autorovu uměleckému a praktickému dílu navrhuji disertaci ocenit jako **výbornou (1)**.