

Formulář pro posuzování diplomových prací

Jméno studenta: Filip Petričák

Studijní program: EKS

Název diplomové práce: *Kyborg jako reprezentace vztahu člověka a technologie ve vizuální kultuře*

Jméno posuzovatelky: Mgr. Irena Řehořová PhD.

Okruhy hodnocení diplomové práce:

A) Formální kritéria

Formální struktura a úprava práce, úplnost povinných částí práce, gramatická a stylistická stránka, korektní a jednotné uvádění zdrojů.

Hodnocení (0-10 bodů): **7**

Připomínky a komentáře:

Autor korektně uvádí své zdroje a cituje dle požadovaných norem. Všimla jsem si pouze dvou nepřesností – na s. 21 je parafrázován Pepperell, v odkazu je však jako zdroj uvedena práce Nicka Bostroma. Formát odkazu na s. 59 „CHARVÁT, Martin. O nových médiích, modularitě a simulaci. In: MITCHELL, William...“ z knihy Martina Charváta dělá součást publikace W.J.T. Mitchella.

Práce je psána kultivovaným jazykem, zasloužila by však pečlivější editaci. V textu zůstalo hodně gramatických chyb, překlepů, někde ve větě chybí slovo, jinde naopak přebývá, někdy je užit nesprávný tvar.

(Jen pro ilustraci pár příkladů:

oběvil

První využití kybernetiky se objevily

pro označení kriminálních živlů a výtazníků

..což není v souladu s že prosperující společnosti

Odmítnutá dualistické kategorizace člověka, aby tak dal vzniku nové identitě..

droni zůstávají nepozorované...)

Názvy titulů (filmů) by vždy měly být psány kurzívou.

B) Struktura práce

Jasně formulování problému, vymezení cíle a jeho soulad s obsahem práce, celková koncepce a struktura práce, adekvátnost postupu a návaznost jednotlivých částí práce.

Hodnocení (0-10 bodů): **9**

Připomínky a komentáře:

Práce má přehlednou strukturu, jednotlivé části na sebe logicky navazují. Řešený problém je zformulován jasně, cíl práce je také zřejmý, je ovšem definovaný poněkud zavádějícím způsobem.

Autor na s. 36 píše: „Cílem této práce je vytvoření určitého stereotypního zobrazení kyborgů ve vybraných filmech.“ Cílem přitom evidentně není vytvoření stereotypního zobrazení, ale popis stereotypů, s nimiž se ve filmech setkáme. Zároveň z uvedené formulace, stejně jako z první výzkumné otázky („jakým stylem je postava kyborga ve vizuální kultuře stereotypizována?“ - s. 48), vyplývá, že zkoumání filmů bude od počátku limitováno předpokladem, že v současné tvorbě se s jiným než stereotypním zobrazením kyborgů nesetkáme.

C) Rozbor tématu

Identifikování a vysvětlení základních pojmů a koncepcí, rozsah a relevantnost použité literatury, úroveň práce s odbornou literaturou, adekvátnost výkladu použitých textů.

Hodnocení (0-10 bodů): **7**

Připomínky a komentáře:

Autor vychází z relevantních zdrojů, koncepce a teze představené v práci jsou vybrány účelně. Klíčové pojmy definované v první části DP jsou využity i při vlastní analýze vybraných snímků, ačkoli vytěžit by z nich šlo jistě i více. Práce má promyšlenou koncepci a celkově působí koherentně.

Co v tomto ohledu v práci postrádám je literatura věnovaná přímo problematice zobrazení kyborgů ve filmu (mám na mysli např. publikaci editovanou Anneke Smelik: *The Scientific Imaginary in Visual Culture*; dále např. Sue Short: *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*; Sean Redmond: *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*, ad.).

Důsledkem absence tohoto typu zdrojů je, že práce prakticky nezohledňuje předchozí výzkumy v této oblasti. Jejich znalostí by si přitom autor usnadnil práci, například pokud jde o hledání „stereotypizujících faktorů“ v audiovizuálních dílech s tematikou kyborgů, neboť řada z nich je již ve zmíněné literatuře popsána.

Ještě jedna drobná poznámka: výraz *období vydání* (např. s.47) zní v případě filmů poněkud zvláštně; spíše se mluví o době vzniku.

D) Aspekt originality

Vlastní autorská analýza řešeného problému, schopnost samostatně a tvořivě uvažovat a navrhnout řešení, vlastní argumentační a formulační úroveň.

Hodnocení (0-10 bodů): **8**

Připomínky a komentáře:

V první části textu (kapitoly 1 a 2) se autor v zásadě omezuje na referování vybraných koncepcí. Autorský přístup se zde podle mého názoru mohl projevit výrazněji, konkrétně ve větším důrazu na rozvíjení vlastní argumentace, vyjádření vlastního stanoviska k probíraným tématům či doplnění závěrů k větším kapitolám. Například u kapitoly 2 závěrečné shrnutí vyložené chybí, výklad končí u dílčího popisu komiksové postavy (str. 41). Celá kapitola věnovaná různým pojetím postavy kyborga působí poněkud nedokončeně.

Z hlediska originality za zajímavější považuji druhou část (kapitoly 3 a 4), v níž autor nabízí vlastní analýzu a interpretaci vybraných audiovizuálních děl.

Celkově oceňuji autorovu schopnost formulovat myšlenky jasně a přehledně, a také ukázněně sledovat své téma bez zbytečných exkurzů do oblastí, které se zvolenou problematikou souvisejí jen okrajově.

E) Význam práce

Formulování jasných a zdůvodnitelných závěrů, adekvátnost a úplnost splnění cílů práce, celková odborná úroveň a přínos práce.

Hodnocení (0-10 bodů): **8**

Připomínky a komentáře:

Závěry jsou solidně vyargumentované a vzhledem k výzkumným otázkám a nastavení zkoumaného vzorku je považuji za relevantní. Cíle práce se podle mého názoru podařilo v dostatečné míře naplnit.

Zmínila bych nicméně několik otázek, jejichž zodpovězením autor mohl nabídnout komplexnější obraz postav kyborgů v audiovizuální produkci.

Vhodným doplněním by byly například detailnější informace o celkovém souboru filmů a seriálů, z nichž byly vybrány 3 příklady k podrobnější analýze. Kolik titulů celkem splňovalo kritéria, která si autor stanovil? Pokud jich bylo více, na základě čeho finální výběr zúžil? Dospěl by s jiným nastavením vzorku k podstatně jiným závěrům? Jinými slovy, pokud by závěry byly více kontextualizované, čtenář by získal lepší představu o rozsahu jejich platnosti.

Nabízí se také otázka, nakolik (a v čem) se díla spadající do období „kyberpunkové renesance“ liší od kyberpunkových filmů natočených například v 90. letech?

Zde si autor mohl vypomoci dříve publikovanými studiemi, které sice nejsou věnovány audiovizuální tvorbě z posledních let, témata jako hledání vlastní identity či komplexní vztah kyborgů ke genderu v nich už ovšem také figurují (A. Smelik si všímá např. oblíbených scén zahrnující zrcadla – na příkladu *Robocopa* upozorňuje na motiv pohledu do zrcadla jako na formu sebereflexe, vyrovnávání se kyborga s jeho hybridní identitou). Kombinací poznatků z již zpracovaných studií a výsledků vlastního výzkumu současných příkladů bylo možné načrtnout podrobnější obraz, vypovídající také o tom, jak (popř. zda vůbec) se zobrazení kyborga v těchto aspektech v průběhu času změnilo.

Otázky na obhajobu:

Spíše jako téma k zamyšlení předkládám otázku, zda (alespoň v některých případech) není problém prozkoumávání vlastní identity a s tím souvisejících témat (co utváří identitu člověka jako jednotlivce?; lze oddělit tělo a duši/vědomí?, kde leží hranice mezi lidským a nelidským...) primárním problémem, o který jde v žánru sci-fi či kyberpunku především, zatímco motiv technologizace těla je spíše jen způsob, jak tyto otázky klást a prozkoumávat jiným způsobem, než jaký umožňují díla více „realistických“ žánrů?

Součet bodů (0-50 bodů): **39**

Celkové hodnocení (známka)*: 2

Hodnotící stupnice:

- 50-40 bodů: 1 – výborně
- 39- 25 bodů: 2 – velmi dobře
- 24- 15 bodů: 3 – dobře
- 14-0 bodů: 4 – nedostatečně

* V případě, že některý z okruhů hodnocení A), B), C), D) je hodnocený počtem bodů 0, práce je klasifikována známkou 4.

Datum:

.....

podpis