

UNIVERZITA KARLOVA

ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJUBY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Název práce: Entanglement a Nestorův pohár
Jazyk práce: čeština

Student: Stanislav Horáček
Fakulta: Filozofická fakulta
Studijní program: Historické vědy
Studijní obor: Klasická archeologie
Obor práce: Klasická archeologie

Vedoucí / školitel: doc. PhDr. Pavúk Peter, Ph.D.
Oponent(i): PhDr. Kuna Martin, CSc., DSc.

Předseda komise:
Členové komise:

Datum obhajoby: 03.09.2019

Průběh obhajoby: Oponent vysoce ocenil volbu tématu a nejen nezvyklou odvahu k řešení teoretických otázek v archeologii úsilí zorientovat se v nejnovější literatuře ale zejména schopnost tyto náročné práce adekvátně strávit a dokázat jejich principy prakticky aplikovat. Kritika (krom několika formálních a formulačních bodů) byla podána spíše formou diskuse o užitečnosti zvoleného hodderovského přístupu, o jeho slabých bodech (kritika konceptu směrovosti), o to, do jaké míry je skutečně inovativní (za relační archeologii lze označit již přístup procesualistický), a do jaké míry je nahraditelný popř. komplementární s jinými přístupy, např. archeologickou teorií Evžena Neustupného. Diplomand uznává nedostatečnost rázu formulačního hájit adekvátnost zvoleného přístupu a teoretického rámce: systémová archeologie procesualistická se zásadně liší od archeologie relační v tom smyslu že na Latourovi založený přístup relační překračuje prostou vztahovost v rámci systému, dekonstruuje dualismus a přichází se zásadními inovacemi vztahové symetrie a materiality. Nezohlednění přístupu Evžena Neustupného bylo dáno tím, že práce byla explicitně zaměřena na přístup Iana Hoddera. Neustupný sice pokrývá podobné teoretické spektrum, zaměřuje se však výhradně na vztah člověka a artefaktů, působí ale redukcionisticky tím, že pomíjí roli ostatních věcí ať už materiálních nebo nemateriálních; zajímají ho jen artefakty vyrobené člověkem a pomíjí věci nemateriální. Hodder je mnohem komplexnější v tom, co se snaží obsáhnout pochopit i v zasazení do rámce teoretického myšlení.

Výsledek obhajoby: Výborně
