Oponentský posudek diplomové práce
Osobní publikace
IMEDIACE

BcA. Martin Král

Smazání pomyslné hranice mezi realitou a fikcí dokládá i fakt, jak pracujeme v současnosti s pravdou. Proto nejzajímavější část praktické diplomové práce Martina Krále, je snímání virtuální reality přes prostředí počítačových her. Vzhledem k tomu, kolik času stráví člověk u počítače, konzolí a chytrých telefonů je nepochybně je nutnost a touha zaznamenat tento strávený čas. V podobě elektronické stopy je tu bezesporu jasná analogie. Tato indexikálnost bylo jenom otázkou času, kdy se projeví ve virtuálním prostoru. Platformy hry pro Playstation jsou čím dále v dokonalejším modu a grafické rozhraní je prakticky už totožná paralela reality. Princip hry, která hráče získává pro strategii, má nespočet variabilit rozhodování, a nelze s naprostou jistotou tvrdit, že hráč nepodlehne strategii a udrží svůj kýžený distanc. Naopak je to vždy velkou výzvou pro subjekt, který se vtahuje do rozhraní hry. Fotografický snímek je proto frekventovaný režim, který podporuje kreativitu a utlumuje stav pasivního hráče vtaženého do hry.

Princip imediace aplikované autorem ve snímcích podtrhují absenci přítomnosti média. Autor, snímky přivlastňuje z počítačového rozhraní a nepochybně tento princip rozeznání reálna se stává nepodstatnou. Zároveň zmíněný přístup podstatně podmývá integritu autora, která je ve práci vybalancována v kombinaci autorskými fotografiemi. Přínosný je pro tento výzkum metodou komparace snímku pořízené z virtuálního prostředí a snímku vztahující z reality. Postupně se námět diplomové práce „Osobní publikace“ se přelévá do popisu tvůrčího procesu přípravy knižní publikace. V tomto stádiu je kniha spolehlivé záznamové médium pro uchování a kumulaci materiálu. Přesto bych očekával že se v souvislosti s novým vnímáním reality, se vyhne výsledku už tak často aplikované doslovnosti knižního média. Mám na mysli objektovost knižního výstupu, která je v příliš velkém kontrastu s temporaritou a dynamikou digitálního rozhraní.

Finální výstup a teoretické práce autora, podtrhuje rozptýlení jasné dělící čáry mezi jednou a druhou realitou, která by stála za hlubší analýzou. Shrnutí přístupů zpracování a snímání fotografií z rozhraní počítačových her je rovněž neprobádané teritorium v oblasti vizuální komunikace. A je zjevné, že rozsahem teoretické práce se autor o hlubší analýzu problematiky tématu nezabýval.

Práci hodnotím známkou velmi dobře

Mgr. Viktor Kopasz