

**Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně  
akademický rok 2015 / 2016**

**Vysokoškolská kvalifikační práce – magistři (diplomová práce)  
posudek oponenta**

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** BcA. Pavel Richtř

**Název práce:** U.A.V. G.U.I. – VIDEO SYNTEZÁTOR

**Slovní hodnocení:**

Fascinace analogovým světem (a analogií jako principem rozumění) byla u Pavla znát už v předchozích realizacích, viz např. syntezeátor s filtrem a arpegiátorem (2010), kde byla frekvence ovládaná pomocí dotekové plochy, kterou byla analogová video páska. I tenkrát šlo spíše o něco jiného, než o věc (nástroj) určenou k hraní...

„Počítačová hra je vlastně spíš přístroj než příběh,“ píše Bohuslav Blažek v Bludišti počítačových her. Jako příklad uvádí kabinu letadla. Co máme před sebou, pak vlastně není ani hra; technicky jde o živě generované video na hrací konzoli (vlastní výroby) v emulátoru počítače Atari 2600. Je to pohyblivý analogový obraz, který má mimikry hry. Jde o simulátor, který nemá pevně dané komplexní narativní kódy (jak o nich mluví francouzská teorie), nejsou ale ani absolutně nepřítomny. Každé simulaci bývá „znovu-propůjčován“ narativní obsah skrze subjektivitu (účastníka). O čem ale mluvíme zde, poučení poctivou rešerší, kterou Pavel Richtř podniknul v oblasti problematiky bezpilotních letadel a jejich současného vlivu na formy (proti)teroristických a automatizovaných válek? Co v kontextu práce znamenají odosobněné záznamy i přímé přenosy naváděných raket nebo nočních bojů, při nichž jsme nemohli spatřit umírání a kdy se nám možný prožitek s realitou ztratil v rozlišení?; kdy se neustále pohybujeme mezi iluzí a její ztrátou, neboť jsme nepřetržitě zpravováni o technické stránce věci (na úrovni jejího zobrazení a „rámování“)?

**Otázky k rozpravě:**

Dá se říct (v návaznosti na tebou detailně popsané úskalí hrací konzole tvé výroby, totiž malou operační paměť, s kterou jsi se musel náležitě softwarově vypořádat), že „obsah paměti je funkcí rychlosti zapomínání“? Zajímá tě tento typ zobecnění a popis zkušenosti?

Dovedeš si představit zobecnění většiny viditelných aspektů tvé práce (práce s rozlišením, předstírání interaktivity, předstírání cíle/smyslu ad.) i v jiném médiu?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě před komisí.

**Návrh klasifikace:** B

**Posudek vypracoval:** Filip Cenek

**Datum:** 7. 5. 2016

**Podpis:**