

## Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce \*)

**Název práce: Multimediální projekt - Ostrov**

**Práci předložil(a) student(ka): Jan Petýrek**

**Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace  
Multimédia**

### Posudek oponenta práce

**Práci hodnotil(a): doc. Ing. Miloš Železný, Ph.D.**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

#### **1. Cíl práce** (a jeho naplnění):

Cílem práce bylo vytvořit multimediální projekt. Autor si jako platformu zvolil nezávislou počítačovou hru. Navrhl strukturu umělecké nesoutěžní hry a implementoval ji v prostředí herního enginu UDK. Výsledkem je multimediální prezentace vhodná pro instalaci jako samostatný objekt do zatemněné místnosti, sloužící ke zklidnění mysli a mající až meditativní charakter. Cíl práce byl naplněn.

#### **2. Technologická specifikace** (technická inovace):

Dílo je implementováno v soudobém herním enginu, určeném pro nezávislé vývojáře her. Vzhledem k faktu, že většina vyvíjených her je spíše soutěžního typu, je na výsledném produktu trochu poznat, že jakoby se jedná o prostředí bojové hry, ve které boj chybí. Nicméně z uvedeného důvodu je těžké najít vhodnější engin a proto je tato vlastnost obhajitelná. Vzhledem k implementaci do stávajícího enginu je vizuální technická inovace omezena na vytvoření mapy ostrova s několika jeskyněmi. Akustická inovace spočívá v návrhu akustického působení virtuálního prostoru na diváka pomocí a je dána specifickým návrhem zvuků – binaurálních rytmů, které jsou generovány do sluchátek. Metoda rozdílu frekvencí vysílaných do levého a pravého ucha je v rámci uměleckých her inovativní.

#### **3. Přínos práce pro daný obor**

Za největší přínos práce považuji orientaci na lidské vnímání a obzvláště na jeho neuvědomělou složku. Multimediální projekt – Ostrov je založený na nevyžadování akce, na vnímání virtuálního

prostoru pouze svým pobytem v něm. Navržený prostor zamrzlého ostrova, doporučené umístění do zatemněné místnosti a navržená zvuková kulisa stimulují lidskou mysl ve smyslu dočasného odpojení od stresující reality. Soustředění na zvukové vjemy a cestování po ostrově nutí mysl nezabývat se jinými stimuly. Výsledkem je až meditativní charakter vnímání díla. Vzhledem k současnému směřování světa bude důraz na práci s myslí čím dál potřebnější.

Za přínos pro obor multimediálních projektů lze považovat využití herního enginu pro vytvoření umělecké hry s přesahem do oblasti filozofie, studia a stimulace lidské mysli, navozování a využití meditačních stavů apod.

#### 4. Silné stránky díla

Silnou stránkou díla je především celé pojetí práce, které je velmi komplexní a vychází od poměrně hlubokých filozofických úvah a zkoumání lidského vědomí a mysli. Na tom pak staví návrh struktury virtuálního prostředí, vizuální styl ostrova i zvuková část díla. Celkově hodnotím záměr jako vydařený, který skutečně skrze zážitek osamění v hlubokém prostoru navozuje až meditativní pocity.

Písemná práce obsahuje podrobný rozbor historie uměleckých a nezávislých her a dobře nastiňuje motivaci díla.

#### 5. Slabé stránky díla

Slabé stránky díla jsou oproti významu celkové koncepce minoritní. Za jednu z nich považuji rušivé zvuky ve hře, které nastávají např. při pádu nebo naražení na překážku. Možná by stačilo snížit jejich hlasitost, jakož i chůze, neboť převyšují zvukovou kulisu, která je pro mne hlavním zdrojem ovlivňujícím mysl a přispívajícím ke zklidnění, zatímco nečekané rušivé zvuky vyvolají vytržení z klidu nebo až úlek, který mi přijde v daném konceptu kontraproduktivní.

Dále bych v písemné práci uvítal bližší vysvětlení principu akustického působení – binaurálních rytmů a jejich uvedení do vztahu s kýženými stavy vědomí, jak je prezentováno na str. 24.

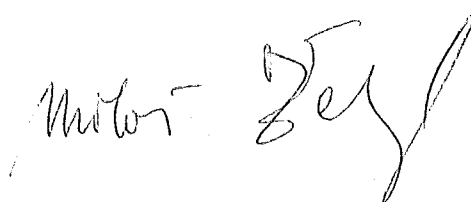
#### 6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Celkově jsem přesvědčen, že práce splnila zadaný cíl jako bakalářská práce, plní i svůj cíl vytvářeného vjemu a působení na vědomí diváka, a navrhuji hodnocení známkou **výborně**.

Datum: 20.5.2013

Podpis:



---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list