

*Študentská vedecká odborná
a umelecká konferencia*

ŠVOAUK 2019

Sekcia umeleckej komunikácie

Jaroslav Bednárík
Martin Graca
(eds.)

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta masmediálnej komunikácie

ŠVOAUK 2019

Študentská vedecká odborná a umelecká konferencia

Sekcia umeleckej komunikácie

Trnava 2019

Editori

Doc. Ing. Jaroslav Bednárík, PhD.

Mgr. Martin Graca, PhD.

Recenzenti

doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.

Mgr. Erika Moravčíková, PhD.

Návrh Obálky

Mgr. Martin Klementis, PhD.

Grafická úprava

Mgr. Martin Graca, PhD.

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019

Vydavateľ: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019

Vydanie: prvé

ISBN 978-80-572-0009-3

PREDHOVOR

Tento zborník je zostavený z príspevkov prezentovaných v rámci študentskej vedecko-odbornej a umeleckej konferencii Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave v akademickom roku 2018/2019. Príspevky boli spracované študentami bakalárskeho a magisterského štúdia s podporou a pod odborným dohľadom Katedry umeleckej komunikácie.

Hlavným cieľom a poslaním konferencie bolo porovnať úroveň kvality odbornej a vedeckej činnosti študentov, motivovať ich k vedeckej práci tak, aby sa z nich v budúcnosti stali možno aj budúci uchádzači o doktorandské štúdium.

V rámci riešených prác sa študenti študijného zamerali na rôzne odborné témy z oblasti hudobného videoklipu, vizuálneho vyjadrenia živlov pomocou umeleckého aktu, tajomstva ľudského tela, ale aj zmeny správania sa študentov pri písaní odborných prác a mnohých ďalších.

Chcem vyjadriť presvedčenie, že konferencia splnila svoj cieľ a zároveň naplnila očakávania účastníkov z pohľadu prehlbovania ich doterajších vedeckých poznatkov.

Jaroslav Bednárík

OBSAH

SEKCIA UMELECKEJ KOMUNIKÁCIE

Vizuálne vyjadrenie žiavov pomocou umeleckého aktu	7
<i>Juliána Odziomková, Adam Babirát</i>	
Hudobný videoklip - Stačí málo	13
<i>Marek Šimončič, Pavol Banáš</i>	
Echo.....	17
<i>Marek Šimončič, Ján Debnárik</i>	
Tajomstvo ľudského tela	32
<i>Lucia Škripcová, Anna Ficová</i>	
Kreatívny proces tvorby digitálnej hry	40
<i>Ján Proner, Marián Klúčik</i>	
Na konci sveta.....	60
<i>Peter Lančarič, Aneta Kmecová</i>	
Zmena správania študentov pri písaní odborných prác.....	73
<i>Michal Kabát, Michal Kubovics</i>	
Kontext zbrane	90
<i>Petra Cepková, Simona Lomnická</i>	
Fragmenty duše.....	104
<i>Petra Cepková, Adela Najdeková</i>	
Vizuálna komparácia života "Odložených"	111
<i>Jakub Kovalík, Kristián Pribila</i>	
"Depresia" (krátky film)	120
<i>Dušan Blahút, Daniel Szmolniczky, Terézia Škorupová</i>	

SEKCIA
UMELECKEJ
KOMUNIKÁCIE

VIZUÁLNE VYJADRENIE ŽIVLOV POMOCOU UMELECKÉHO AKTU

Autori: Bc. Adam Babirát

Mgr. Juliána Odziomková

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: babirat.a@gmail.com

Abstrakt

Príspevok sa venuje analýze prírodných živlov vody a vzduchu prostredníctvom fotografie umeleckého aktu. Autor využitím umelého svetla, pohybu a jemnej ženy vytvára vizuálne zobrazenie týchto dvoch prírodných elementov. Príspevok pozostáva zo sprievodnej správy a série autorských fotografií.

Kľúčové slová

akt, fotografia, voda, vzduch, žena.

Abstract

The paper deals with the analysis of natural elements of water and air by means of art act photography. The author uses artificial light, movement and the subtle woman to create a visual representation of these two natural elements. The post consists of a companion report and a series of author photos.

Key words

act, photography, water, air, woman.

1 Vizualne vyjadrenie žilvov pomocou umeleckého aktu

Vo fotografiách sme cez tvary ženského tela a vlasov zobrazovali vietor, pohyb vzduchu a pohyb ako taký, pričom našim cieľom bolo jednotlivé pózy vytvoriť tak, aby vytvárali dojem pohybu pod vodnou hladinou. Modelka má na fotografiách pôsobiť ako vodná bytosť, víla, ktorá sa necháva unášať prírodnými živlami.

Žáner akt je v našej sérii vybraný z viacerých dôvodov. Obraz nahého tela ako element prírody vytvára prepojenie človeka a prírodných žilvov, na našich fotografiách konkrétne vzduchu a vody. Ženské telo je v porovnaní s mužským telom silnejším vizuálnym objektom, prostredníctvom ktorého sme zobrazovali naše estetické a emočné zámery. Oblečenie a šperky sme nevyužívali z dôvodu vytvárania možných vedľajších efektov a odpútavania pozornosti, vytvárania názorov o kultúrnej či sociálnej úrovni fotografovaného objektu, čo sme potrebovali zamedziť. Snažili sme sa odstrániť z fotografie všetky rušivé elementy a zamerať sa iba na čistotu ľudského tela a možnosti jeho transformácie v pohybe.

Ako dominantnú farbu fotografií sme zvolili čiernu, keďže pomáha vytvárať dojem, že modelka je unášaná pod vodnou hladinou. Tento efekt podporuje zvolené čierne plátno.

Pri fotografovaní sme zámerne používali mäkké svetlo s použitím dvoch softboxov, za účelom vytvorenia ilúzie pohybu vo vlasoch, no zároveň tak silné aby dokázalo zmraziť pohyb tela modelky.

2 Praktický výstup – fotografie



Obrázok 1: Akt 1

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 2: Akt 2

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 3: Akt 3

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 4: Akt 4

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 5: Akt 5

Zdroj: Autorská fotografia:

HUDOBNÝ VIDEOKLIP – STAČÍ MÁLO

Autori: Pavol Banáš
Mgr. Marek Šimončič, PhD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: paval.banas177@gmail.com

1 Idea/scenár

Žijeme v dobe politického populizmu. Politici so sklonmi k totalitným režimom neváhajú použiť najzákladnejšie ľudské pud, aby vyvolali vo svojich voličoch strach a udržali sa tak pri moci. Každý človek sa bojí. Máme strach o svoj život, o svoju rodinu, o živobytie či kultúru. Je to prirodzené a populistu to veľmi dobre vedia a vedeli to aj v minulosti. Hrozba „vymyslená“ politikom je tá najhoršia, nedokážeme sa proti nej brániť. A tak sa iba spoliehame, že nás ochráni. Namiesto toho však vytvára hrozby, ktoré nás ohrozujú reálne. Sme však ochotní si to pripustiť? Naozaj chceme žiť celý život v strachu? V týchto dňoch sa ocitáme na križovatke a je na každom z nás, kam nasmerujeme Slovensko. Poddáme sa strachu alebo naberieme odvahu

zmeniť túto krajinu na lepšie miesto? Pozorne sledujme, kto sa pokúša vyvolať v ľuďoch strach z „vymysleného“. Voľba nie je ľahká. Premyslené hry s našou myslou dokážu zmiať každého. Sledujme ovocie slov. Vyvolávajú v nás slová strach alebo nádej na nápravu starých hriechov a zmenu Slovenska? Nebojme sa lepšej krajiny, pretože #stačímálo.

Príbeh začína príchodom Idola do podkrovia starého rodinného domu. Tento priestor je zaprášený, špinavý, plný pavučín... Rovnako ako stav našej spoločnosti. Idol sa pri kráčaní zamýšľa, čoho všetkého sú ľudia schopní. So začiatkom prvej slohy sa divák ocitá na meetingu. Politik za rečnickým pultom kričí na ľudí, snaží sa im do hláv pretlačiť „vymyslené“ hrozby. To o aké hrozby ide, sa divák dozvedá prostredníctvom

pohľadu do mysle ľudí z davu. Videoklip sa pritom nezaobera len súčasnými „hrozbami“ ale rieši aj problematiku nie tak dávnej histórie, komunistického zastrašovania imperialistami. Poukazuje tak na fakt, že súčasná politická kultúra má hlboké korene práve v časoch totalitného režimu. Po precitnutí do reality každá z osôb zisťuje, že musí čeliť oveľa bezprostrednejšej hrozbe, ktorú dokonca priamo spôsobil samotný politik. Uvedomuje si vážnosť situácie a stavia sa na znak odporu. S blížiacim sa koncom skladby si túto manipuláciu strachom začínajú uvedomovať všetci prítomní a spoločne sa vzopru takémuto spôsobu vlády. Druhú polovicu posledného refrénu spievajú všetci spoločne ako jeden zbor. Politik pod nátlakom spoločnosti ustupuje až sa sám, bez použitia násilia úplne stratí.

2 Predprodukcia

Tvorba tohto projektu začala pomerne zvláštne. Už dlhšiu dobu som nosil v hlavne myšlienku a túžbu vytvoriť videoklip, ktorým by som sa vyjadril k stavu Slovenskej spoločnosti a hlavne politiky. S nikým som však o tom nehovoril, mal som to len ako taký svoj vnútorný sen. Raz pri

jednom rozhovore som to však spomenul. Hneď druhý deň po tom, ako som túto túžbu vyslovil nahlas som prišiel do štúdia, ktoré mám spoločne s kamarátom a ten mi pustil práve dokončenú skladbu Idol – Stačí málo. Nič viac som nepotreboval, zobral som mobil a hneď som písali Idolovi, že k tejto skladbe robíme videoklip.

Po dohode s Idolom prišla náročná fáza, tvorba scenára. Nebola náročná preto, že by som nevedel nič vymyslieť... práve naopak, mal som obrovský pretlak myšlienok a nápadov. Sám som sa nedokázal zorientovať vo svojej hlave. Tým, že som na túto tému už dlhšie myslel mal som veľké množstvo rôznych variant, ktorými by sa klip mohol uberať. Nakoniec som to nechal pár hodín odležať a dospel k názoru, že práve táto cesta bude tá najlepšia.

Po odsúhlasení Idolom sme sa pustili do príprav nakrúcania. Už tu začali problémy, ktoré sprevádzali celý tento projekt. Lokalitu sme vybrali až na 4. pokus, pretože v každej z prvých troch možností sa vyskytol problém, pre ktorý nebolo možné zrealizovať nakrúcanie. Z jednej sme si aspoň požičali staré drevené lavice, na ktorých v klipe sedia komparzisti. Po obhliadke konečného priestoru sme začali riešiť herecké obsadenie. Keď už bolo vyriešené aj to, večer pred nakrúcaním prišiel ďalší problém. Herec, ktorý mal hrať hlavnú postavu politika to nečakane zrušil. V tej chvíli sa nedalo už nič robiť, na poslednú chvíľu zabezpečiť alternatívu sa nepodarilo a rovnako nešlo ani presunúť nakrúcanie kvôli organizácií ostatných hercov. Prijali sme teda radikálne riešenie. Vytiahol som zo skrine oblek a okrem scenára, réžie, svetla a kamery som osobne zabezpečil aj hlavnú rolu.

3 Produkcia

Výrobu videoklipu od samého začiatku až po koniec sprevádzalo veľké množstvo problémov. Chvilami to vyzeralo, že žiadny videoklip nevznikne a jednoznačne môžem povedať, že to bolo najstresujúcejšie nakrúcanie aké som doteraz zažil. S mnohými vecami vo finálnej verzii nie som spokojný a predstavoval som si ich úplne inak. Napriek tomu sa však naozaj teším, že videoklip s takouto myšlienkou vznikol a dúfam, že tak aspoň malou troškou prispejem k zápasu za lepšie Slovensko.

V deň nakrúcania úplne nezávisle od seba dvaja kľúčový ľudia zaspali, začiatok výroby sa teda neprijemne posúval až to prišlo do bodu, že prvý záber vznikol až o pol jednej poobede. To bol veľký problém, keďže veľká časť komparzu musela byť o piatej už inde. Na celé nakrúcanie som mal teda len 4 hodiny. Čo bolo na projekt tohto rozsahu extrémne málo. Nehovoriac o tom, že v časti záberov som musel stáť pred kamerou a teda 2. kameramanovi vysvetliť moju predstavu o zábere a následne

si výsledný záber aj pozrieť, čo rýchlejšej produkcií určite nepomáhalo. Jednotlivé časti sme nakrúcali rôzne poprehadzované a myslím že neboli ani 2 po sebe idúce scény, ktoré by sme naozaj nakrútili chronologicky. Nie vždy sme totiž mali „na placi“ všetkých hercov a tak sme nakrúcali to, čo sa v danom momente dalo. To bolo pre mňa ako režiséra mimoriadne stresujúce, v tak veľkom časovom tlaku nezabudnúť na žiadny záber a nakrútiť všetko tak, aby to vo výsledku na seba nadväzovalo a dávalo zmysel. Nakoniec sa to však podarilo dobojovať.

4 Postprodukcia a distribúcia

Postprodukcia bola v tomto prípade najmenej náročnou časťou výrobného procesu. Po pretriedení materiálu som využil jednoduchý ostrý strih. Jediným vizuálnym efektom vo videoklipe je prechod cez oko „do myšlienok“ postáv. Po zostrihaní celého videoklipu a schválení Idolom nasledovala úprava farieb (color grading). Po finalizácii a exporte bol videoklip distribuovaný prostredníctvom platformy Youtube a to na kanály Ruka hore, ktorý je zameraný práve na vydávanie prevažne rapových videoklipov. K projektu sme vytvorili aj presskit, ktorý sme rozposlali do redakcií portálov pre mladých a na základe ktorého tak vzniklo viacero článkov o videoklipe ako aj jeden rozhovor so mnou ako s videomakerom a režisérom.

Videoklip dostupný online na: <https://www.youtube.com/watch?v=h6WUZ5zvvvM>

Autori: Bc. Ján Debnárik
Mgr. Marek Šimončíč, PhD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: debnarik.j@gmail.com

Abstrakt

Cielom práce je pomocou charakteristických metód tvorby použitých režisérom Christopherom Nolanom v jeho dielach popísať vlastnú audiovizuálnu tvorbu. Celá práca by mala upriamiť pozornosť na postupy tvorby režiséra. Prácu rozdeľujeme na tri podkapitoly. V prvej opisujeme postup pri predprodukcii tvorby plánovaného diela, kde budeme reflektovať znaky vopred opísané. V druhej podkapitole sa venujeme produkcii, čiže nakrúcaniu. Posledná časť kapitoly sa venuje konečnému realizačnému postupu práce a finalizácii. Hlavným cieľom práce je výsledná realizácia filmu ECHO. V závere práce vyjadrujeme náš pohľad k zistením skutočnosťami.

Kľúčové slová

audiovizuálne dielo, krátky film, Christopher Nolan, amatérsky film, produkcia.

Abstract

The aim of the work is to describe the own audiovisual work using the characteristic methods used by the director Christopher Nolan in his works. The whole practical part of the final work should draw attention to the director's procedures. We divide the work into three subchapters. In the first we describe the process of pre-production of the planned work, where we will reflect the features described in advance. In the second subchapter, we focus on production, shooting. The last part of the chapter deals with the final implementation process and finalization. The main aim of the work is the final realization of the film ECHO. At the end of the work, we express our view of the facts.

Key words

audiovisual work, short movie, Christopher Nolan, amateur film, production.

ÚVOD

Predmetom práce je reflexia tvorivých prvkov v dielach režiséra Christophera Nolana. Rozličnosť kreatívnych postupov tvorenia audiovizuálneho diela priamo súvisí so subjektivitou charakteru každého jedinca. Možnosť vlastného pohľadu na umelecké dielo, pri tejto práci na audiovizuálne, kinematografické dielo, rozhoduje v aj v momente produkcie daného diela. Naším zámerom v tejto práci je zhodnotiť postup tvorivých prvkov vkladných do diel režisérom Christopherom Nolanom. Pri navzájom vylučujúcich sa smerovaniach rôznych režisérov si je potrebné uvedomiť, aké hodnotné diela v dnešnej dobe vychádzajú a kto za nimi stojí. Existujú totiž osoby s vynikajúcou filmárskou minulosťou, ktorí dnes už však nespĺňajú hodnoty kvality. V týchto prípadoch ide zväčša o cieľ zarobiť na úkor kvality. Na zamyslenie sa tu kladie otázka, či dnešnému priemernému divákovi postačuje takýto druh filmového diela.

Hlavným cieľom práce je tvorba krátkeho audiovizuálneho diela, pomocou ktorého je možné rozlíšiť postupy tvorby iných autorov od postupov režiséra Christophera Nolana, ktorého prvky filmovej reči sú veľmi špecifické. Reflektovaním týchto prvkov chceme priblížiť percipientovi, ako výstavba audiovizuálneho diela podľa tohto režiséra vypadá.

V práci rozoberáme predprodukcii, produkciu a postprodukcii vlastného audiovizuálneho diela, pomocou ktorého reflektujeme vyskúmané javy v kinematografii Christophera Nolana. Pomocou podkapitol opisujeme lineárny postup tvorby diela, či už sa jedná o tvorbu deja, prácu s kamerou a strihovou skladbu. V závere práce zhodnotíme za pomoci spätnej väzby rozdiely v realizácii audiovizuálneho diela.

1 Kinematografia

Technologický postup v zachytávaní obrazu a zvuku v audiovizuálnej tvorbe napreduje neuveriteľným tempom a a tým pádom aj technické možnosti spracovania obrazu. Filmové médium však aj vďaka pokročilostiam techniky zažíva úpadok. Kvôli masovej popularite filmového umenia po celom svete sa stal z kinematografie jeden z najväčších biznisov v histórii a zábavné umenie na filmovom plátne v dnešnej dobe zarába miliardy dolárov každý rok. Kvôli tomu sa však na režisérskejších a producentských stoličkách stále držia ľudia, ktorí už však niekedy nemajú čo nové na plátno priniesť. Len málokedy sa dostane na vedúce pozície pri tvorbe tzv. „nová krv“, ktorá by mohla prispieť novými nápismi a významnými kinematografickými dielami. Súčasná režisérska obec zatiaľ však stále disponuje úspešnými a vynaliezavými ľuďmi, ktorí sa udržali a dokázali si

presadiť svoje vízie a nápady. Spomedzi nich vystupuje osoba režiséra Christophera Nolana, ktorého možno považovať rovnako za priekopníka nových spôsobov prístupu k tvorbe kinematografie, tak aj za konzervatívca čo sa týka prístupu k prílišnej digitalizácii snímaných dát.

1.1 Charakteristika tvorby Christophera Nolana

Charakteristika filmovej reči Christophera Nolana nie je jednoduchá. Počas rokov, kedy pracoval na filmoch ako študent, ako nezávislý režisér a napokon ako známa osobnosť v Hollywoode, sa jeho tvorba zľahka menila a vylepšovala. Isté znaky však zostali rovnaké. *„Recenzie Nolanových filmov ho postavili ako nezávislého režiséra v Hollywoodskom systéme, prinášajúc umeleckú a intelektuálnu citlivosť do klasických žánrových filmov,“* tvrdí E. Hill-Parksová. Táto skúsenosť mu dopomohla k možnosti zostať pri kinematografii v Hollywoode stále ako vedúca osobnosť, a pri nakrúcaní filmov si udržať kreatívnu slobodu.

Pre riadiacu kontrolu nad priebehom produkovania tak finančnej a časovo náročnej práce, ako je kinematografia, je situačne vhodné, že takmer všetky jeho filmy mimo réžie taktiež aj napísal, respektíve bol jedným zo scenáristov. To prispieva k možnosti ešte viac a lepšie kontrolovať smerovanie kreovania kinematografickej snímky. Jeho dopad na prepojenie týchto dvoch elementárnych prvkov filmovej snímky obrovský vplyv na úspech jeho diel medzi kritikmi a širokou verejnosťou.

Jeho prvý film, *The Following*, obsahoval smer tvorby, ktorým sa Chris Nolan ako kreatívny tvorca uberá počas kreovania každého ďalšieho filmového diela. *„Nolanove kino je často založené na sporných subjektivitách zakorenených v zložitosti vnímanej pamäti a v podobe filmov, ktoré majú podobu puzzle,“* vyjadruje sa S. Joy. Jeho prostriedky vyrozprávania príbehovej osi v audiovizuálnom prostredí sú jednoznačne zložité, nikde úplne lineárne, a zväčša vyrozprávané subjektívne z pohľadu hlavnej postavy. Pritomnosť práve týchto prvkov v každom režisérovom diele ukazuje na podstatu, ktorú Nolan týmto rozprávacím prvkom prikladá a stali sa jeho podpisom.

1.2 Umelecké znaky tvorby

1.2.1 Dejové základy

Nolan od začiatku tvorby svojich filmov využíval rozprávačské metódy filmového dej, ktoré mu mohli napomôcť čo najviac priblížiť myšlienku divákovi. Na to mu v počiatkoch tvorby pomohol štýl dejovej skladby vo filmoch noir, čoho isté prvky tvorby dejovej línie sa odrazili aj vo filmovom

jazyku, ktorý používa Nolan aj teraz. Žáner noir bol preňho cestou, pretože definoval myšlienky cez charaktery postáv akciou, podvádzaním a činmi, ktoré si postavy robili navzájom.

Výraznou črtou v jeho postupe tvorby filmových snímok tvorí tiež takzvaný „film – labyrint“, ktorý markantne využil v rôznych fázach svojej tvorby. *„Jedným zo spôsobov, ako zachytiť Nolanove ciele, je vidieť ich ako úsilie zosúladiť subjektivitu postáv a prestrihy záberov vo veľkej miere. Poukázal pritom na jeho obrovský záujem o obe stratégie,“* poukazujú D. Bordwell a K. Thompsonová. Ide v podstate o rozmiestnenie jednotlivých scén v rôznych úsekoch filmu, aby bola dejová línia pre diváka ťažšie čitateľná.

1.2.2 Subjektívnosť

Väčšina príbehov, ktoré sfilmoval, mala sureálny charakter. Hlavným vyobrazením týchto črt tvorby bolo rozprávanie deja cez postavu, väčšinou to bola tá hlavná. Subjektívne orientované rozprávanie však má isté úskalia, no Nolan ich práve využil na to, aby vyzroprával dej, udržal diváka v napätí a zasadil ho do role, kde postupujúci dej filmu percipient odhaľuje súbežne s danou postavou.

1.2.3 Nelineárnosť

Na vytvorenie nelineárnej dejovej línie vo filmovej snímke je možné použiť viacero techník. Je možné vytvoriť paralelné dejové línie, kde postavy v rovnakom časovom momente žijú dva odlišné životy. Existuje tiež možnosť vytvorenia časovej osi, ktorá bude následne rozčlenená. Nolan však zašiel ešte ďalej: vzal časovú líniu, posekal ju na množstvo scén, ktoré následne prestrihal medzi sebou. Túto metódu, ktorú využil už vo svojom prvom filme *The Following*, použil vo viacerých filmoch. Vo filme *Memento* prestrihal dve dejové linky, pričom jedna bola chronologická a druhá plynula odzadu.

1.2.4 Charaktery

Pri jeho doposiaľ desiatich celovečerných filmoch môžeme vidieť v roli hlavnej postavy iba bieleho muža, zväčša bojujúceho s jeho vlastnou myslou, alebo s jeho minulosťou, či so svojou poníženosťou a zničenou reputáciou mužnosti. Jeho tematická expozícia vyobrazených nepráv a klamov spojených s mužnosťou protagonistu, ktorému v častých prípadoch umrela družka, vedie u Nolana vždy k filmovému príbehu stoického mužského hrdinstva.

1.3 Technické znaky tvorby a technológia obrazu a zvuku

1.3.1 Kamera

Rozličnosť prístupu k tvorbe sa síce vzhľadom na rozpočet, omnoho viac početnejšiu produkciu a technický level náročnosti často mení, Nolan však prostredie operovania s kamerou na scéne vníma rovnako, ako ho vnímal pri tvorbe amatérskych filmov. Kamera, či už manévruje na statíve, alebo na ramene, totiž u Nolana vždy kooperuje čo najbližšie hranej scény a nevyužíva pomôcky, ako približovacie objektívy a náhľadové monitory. Dôsledná je pre neho totiž perspektíva vyplývajúca z kooperácie medzi hercom, kamerou a scénou.

Konzistentnosť tvorby prostredníctvom kamery sa však netýka len štýlu snímania, ale aj samotných technických zariadení. V dobe prechádzania z analógovej technológie na digitálnu, ako silný odporca digitalizácie, Nolan počas celej doterajšej kariéry nakrúca filmy analógovo na celuloidový film. Práve vďaka tomuto smerovaniu sa rozhodol vo svojej produkcii použiť kamery značky IMAX, ponúkajúce v dnešnej dobe ten najlepší možný obraz, aký kamera dokáže ponúknuť.

1.3.1 Strihová skladba

Nolanovým typickým znakom strihovej skladby sú rýchle prestrihy. „*Film Insomnia má viac ako 3400 záberov v priebehu 111 minút, čo značí, že jeden priemerný záber trvá tesne menej než dve sekundy. Rýchly strih ako je tento, môže vyhovovať výbuchom mentálnej predstavivosti, ale je ťažké ho udržať v dialógových scénach,*“ opisujú D. Bordwell a K. Thompsonová. Zvýšené tempo sa zvyčajne používa na vyvolanie pocitu napätia, pričom má za cieľ vytvoriť zosilnenú kontinuitu záberov.

1.3.2 Filmové efekty

Nolan vo svojich zaujímavých, neobvyklých, či nekonvenčných príbehoch využíva realitu ako základný prvok, vďaka ktorému sa diváci môžu z jeho filmom stotožniť. Príkladom môže byť jeho adaptácia komiksového príbehu Batmana, ktorého Christopher Nolan zasadil do reálneho sveta. Filmové efekty režisér využíva len ako akúsi pomôcku na lepšie vyobrazenie fiktívnej stránky príbehu.

Aby diváka ešte lepšie ubezpečil a vtiahol do sveta, v ktorom sa dej filmu odohráva, režisér realizuje kreáciu svojho sveta pred kamerami dôkladne. Rekvizity, doplnky a maličkosti pokladá za dôležité komponenty umožňujúce prepojenie medzi príbehom a divákmi.

2 Realizácia filmu ECHO

2.1 Predprodukcia

Pri realizačných možnostiach tvorby študentského hraného filmu bolo veľmi komplikované vyskladať dielo dramaticky aj technicky tak, aby kvalitne reflektovalo filmovú reč použitú režisérom Chrisom Nolanom v jeho celovečerných filmoch. Samotná realizácia práce totiž trvala kratšie, než príprava.

Možnosť vloženia deja podobného Nolanovej narácií do študentského filmu bola podmienená jeho krátkometrážnosťou, čo znamenalo nutnosť veľmi rýchleho vyrozprávania hlavnej ideí filmového diela. Pri celovečerných filmových dielach, pričom niektoré Nolanove filmy stopážou presahujú aj dve hodiny, majú omnoho viac priestoru svoju dejovú linku divákovi lepšie predstaviť. V krátkometrážnych filmoch sa často už dej príbehu nachádza v samotnom centre, pričom film iba začína. Dejová linka v našom audiovizuálnom diele s názvom „Echo“ bola poskladaná do jedenástich scén, pričom niektoré z nich si boli veľmi podobné, či už obsahovo, ale aj kompozične. V začiatkovej a konečnej scéne bolo naplánované vytvorenie takzvanej zrkadlovej scény, čo znamená, že postavy, priestor v ktorom sa nachádzajú a dialógy, sú si veľmi podobné. Posun v dejí naznačil iba rozličný koniec dejovej štruktúry v závere poslednej scény.

2.1.1 Príbeh

Rozhodujúcim prvkom v realizácii dejovej linky bolo vytvoriť príbeh ako reflexiu prvkov použitých Christopherom Nolanom. Pri tvorbe dejovej kostry sme sa odrazili od prvku subjektívneho vyrozprávania deja, ktoré je jedným z najmarkantnejšie využívaných Nolanových rozprávacích techník. Na dosiahnutie subjektívnosti sme rozpovedali príbeh cielene vyložený hlavnou postavou príbehu, pričom je postup napredovania deja vždy naviazaný na udalosti spojené s charakterom hlavnej postavy. Dejová línia je však trochu neprehľadná a z dôvodu jej nelineárnosti, pretože dej v snímke sa odohráva vo viacerých časových rovinách, zabezpečujúcich prvok filmového labyrintu. Toho dôvodom je tiež zhoršený mentálny stav hlavného hrdinu, bojujúceho s vlastnou myslou. Keďže je totiž príbeh postavený na myšlienkach utvorených hlavným hrdinom, nelineárnosť je spôsobená práve vďaka nemožnosti rozlíšiť realitu od fantázie.

2.1.2 Scenár

Dejová os pojednáva o mladom mužovi Erikovi, ktorý po vážnej nehode musel zvládnuť, že ho priateľka s malým dieťaťom opustili. Tento incident ho dohnal až do psychiatrickej liečebni, kde sa spolu s terapeutkou pokúša znovu si usporiadať myšlienky a aj život.

Časová nelineárnosť v našom krátkom diele je poukázaná v niektorých scénach zjavne, inokedy je na plátne takmer neviditeľná. Ako príklad zjavnej nelineárnosti sme do príbehu implementovali scény z minulosti, ktoré vyobrazujú prechod charakteru postavy spred incidentu, od ktorého sa odvíjal ďalší kolobeh príbehu, až po súčasnosť. Sčasti neviditeľné, respektíve menej viditeľné momenty v scénach, sa v snímke zobrazili tiež. *„Opäť na terapii v slnečnej kancelárii u terapeutky. Žena si niečo píše do diára a Erik sa skláňa nad miskou s cukríkmi. Tie sú však farebne iné než predtým,”* opisuje situáciu, ktorého scéna zobrazuje časovú neintegritu.

Náš krátky film má vo svojom príbehu implementované tiež Nolanove tri dejové fázy – slub, obrat, prestíž. Na začiatku vidíme vyobrazenie hlavnej postavy, a vedľajších postáv. V druhej časti vidíme obrat, kde sa hlavný hrdina presvedčí, že jeho realita nie je skutočnosťou a musí sa cez túto lož prebojovať k vlastnej pravde a skutočnosti tým, že prekoná vlastnú myseľ. Na úplnom závere vidíme rovnakú scénu ako na začiatku filmu, lenže s odlišným záverom, ktorý divákovi poskytne uspokojenie a odpoveď, že Erikova myseľ sa začína liečiť.

2.2 Produkcia

Realizácia filmového diela by sa dala rozdeliť na tri fázy. Prvou bolo nakrúcanie štyroch scén minulosti, obsahujúce postavy Erika, jeho priateľky Niny a jej brata Gabriela. Druhá fáza pozostávala s nakrúcania scén v psychiatrickej liečebni, ktoré by sa dali nazvať súčasnosťou a skutočnou realitou. Poslednou fázou bolo nakrúcanie dvoch scén, ohraničujúcich jadro filmu, no svojou záverečnou výpovednou hodnotou prinášajú divákovi zodpovedané odpovede na otázky ohľadne hlavnej postavy. Všetky scény boli nakrúcané v Trnave, alebo v okolí, pričom všetky lokality boli vybavené po známosti, alebo boli v priestoroch univerzity a nemuseli sme za ich použitie platiť.

Nakrúcanie scén minulosti sa odohrávalo na dvoch miestach. Prvým bol menší byt v paneláku, v ktorom sa odohrávala scéna, kde Erik po návrate z nemocnice našiel svoju priateľku, respektíve jej brata. Zábery sú väčšinou roztrasené a neustálené, navodzujú pocit nestability po príchode hlavného hrdinu z nemocnice. Táto scéna sa nakrúcala v byte, kde reálne bývala herečka stvárňujúca Erikovu priateľku, na stenách môžeme vidieť jej fotky, veci pripomínajúce spoločný byt dvoch postáv.



Obrázok 1: Farebná škála prechodu do miestnosti

Zdroj: vlastné spracovanie, 2018:

Farebná škála navodzuje pocit temnejšej, ale stále nádejnej situácie, ktorá má však neblahý koniec. Na začiatku vidíme Erika vojsť do predsiene, ktorá je viac tmavá, no po tom, ako uvidí pobalené veci, vchádza do ďalšej miestnosti, ktorá je osvetlená viac. Po nájdení priateľky, respektíve jej brata a zistení, že si jeho dcéru odvádzajú preč, postavy po hádke vychádzajú zo scény, do tmavej predsiene.

Druhou lokalitou bolo nakrúcanie v dome na Modranke, v predmestí Trnavy. Tu sme sa zamerali na vyváženie kamery a lepšie zachytenie dialógu, ktorý pôvodne zobrazoval Erikovu snahu zmieriť sa a mať možnosť aspoň na pár chvíľ uvidieť vlastné dieťa. V prvej polovici scény vidíme svetlé, stabilné a vzdialenejšie zábery Erika približujúceho sa k domu, jeho klopanie na dvere a dialóg medzi dvoma postavami. Ako sa však konflikt priostrojuje, kamera sa posúva do intímnej zóny postáv. Po vyvrcholení konfliktu a Erikovom vtrhnutí do obytného priestoru sú scény znovu menej stabilné a viac farebne tmavšie. Zachytávajú akciu fyzického stretu dvoch osôb, kde Erik nakoniec druhej postave ublíži a omráči ju.

Vdruhej fáze produkcie sme nakrúcali scény v miestnosti zodpovedajúcej psychiatrickej liečebni. V našom filme mali tieto scény najväčšiu hodnotu vďaka ich počtu, preto sme hľadaniu podobných priestorov venovali najviac pozornosti. Túto lokalitu sme našli v hlavnej budove Univerzity sv. Cyrila a Metoda na Námestí J. Herdu. V tejto miestnosti sme nakrúcali dokopy okolo osem hodín, pričom sme nahrávanie rozdelili na dva dni. Množstvo scén v tejto miestnosti sa vyšplhalo na päť scén z jedenástich.

Pri nakrúcaní fungovala postupnosť scén veľmi lineárne, scéna za scénou, pričom každú scénu herci opakovali dokola približne šesť krát. Bolo to z dôvodu nutnosti zmien uhlov kamery. Keďže sme na nakrúcanie mali použiteľnú len jednu snímaciu kameru, pri každej zmene a nastavení záberu musel ísť celý dialóg v scéne od začiatku.

Osvetlenie scény bolo docielené prirodzeným svetlom skrz veľké okná, ktoré poskytovali dokonalú možnosť zdôraznenia bielych stien a nemocničného nádychu priestorov. Rôzne odlesky slnečného svitu skrz lesk okien navyše dodatočne spestrilo niektoré zábery.



Obrázok 2: Osvetlenie pri nakrúcaní kancelárie prirodzeným svetlom

Zdroj: vlastné spracovanie, 2018:

Z pohľadu nie príliš všímavého diváka by sa mohlo zdať, že pri jednotnom nahraní týchto scén sa vizuálne nič nezmenilo. Pri nakrúcaní sme však v dôsledku dejového zvratu zmenili vizuálnu stránku terapeutky a vymenili sme pár obrázkov na tabuli za postavy. Kvôli nelineárnemu príbehu znamenalo postup v nahrávaní scén aj zmenu časovej línie, i keď sa mohlo zdať, že sa v scéne nič nezmenilo. Z dôvodu subjektívneho vyrozprávania deja sa teda zdalo, že scéna v psychiatrickej liečebni je vyrozprávaná v rovnaký čas, avšak jednotlivé scény sa odohrávali v rozličných časových intervaloch.



Obrázok 3: Zmena oblečenia postavy počas priebehu filmu

Zdroj: vlastné spracovanie, 2018:

Posledná fáza produkcie spočívala v nakrútení dvoch veľmi podobných scén na toalete. Na túto časť nakrúcania sme si zvolili priestory univerzity. Tieto dve scény pozostávali z veľmi kontrolovaných a stabilných záberov. Mali vyobrazit' presvedčivosť a rozhodnosť v chovaní hlavného hrdinu. Scény boli zasadené na začiatok a koniec snímky, pričom boli takpovediac iba hraničnými bodmi celého príbehu. Kvôli týmto scénam však divák dostal odpoveď na základnú otázku celého príbehu – či sa hlavný hrdina uzdraví.

2.2.1 Technické spracovanie

Počas celej produkcie nášho krátkeho filmu sme používali poloprofesionálnu bezzrkadlovú kameru Panasonic Lumix DMC-G7. Snímky boli zachytené v rozlíšení 3840 × 2160 pixelov (4K). Snímková frekvencia bola nastavená na 25 snímok za sekundu. Kamera ponúka výstupnú kompresiu videa vo formáte MP4, čo je v dnešnej dobe asi najpoužívanejší a najviac podporovaný formát kompresie videa na svete. Keďže sme však nakrúcali vo vyššom rozlíšení, čo logicky znamená potreba vyššieho dátového toku, potrebovali sme na to aj výkonnejšiu kartu s úložiskom. Na to sme použili kartu s vyššou prenosovou rýchlosťou Kingston SDXC so 64 gigabajtovým úložným priestorom a parametrami čítania 90MB/s a zápisu 45MB/s.

Čo sa týka stabilizácie obrazu použili sme ručný stabilizátor kamery Yelangu S60t, ktorý nám zabezpečoval primeranú stabilizáciu obrazu aj v pohyblivých scénach. Je to síce lacná, no dobre zostrojená pomôcka pre začínajúcich filmárov, ktorý hľadajú spôsoby ako nakrútiť film čo najlepšie a pritom najlacnejšie.

Jediným problémom s ktorým sme si museli poradiť bol zvuk. Na ten sme si požičali mikrofón RODE VideoMic Me, ktorý bol však iba o niečo lepší, než vstavaný mikrofón v kamere, ktorú sme používali. Väčšinu zvuku sme sa snažili dobre odizolovať priestorom, ako napríklad v externých scénach, alebo v scéne v byte, kde ozvenu pohlcoval nábytok, avšak v scénach s terapeutkou bol jasne zrejmí zvuk ozveny. Tieto nedokonalosti sme sa neskôr snažili odstrániť v postprodukcii.

2.3 Postprodukcia

2.3.1 Strih

Postprodukčná fáza tvorby nášho krátkeho filmu bola jedna z najdlhších a komplikovanejších častí projektu. Na spracovanie surového videomateriálu sme použili program Adobe Premiere Pro CC 2017, s ktorým v rozličných verziách programu pracujeme už okolo piatich rokov.

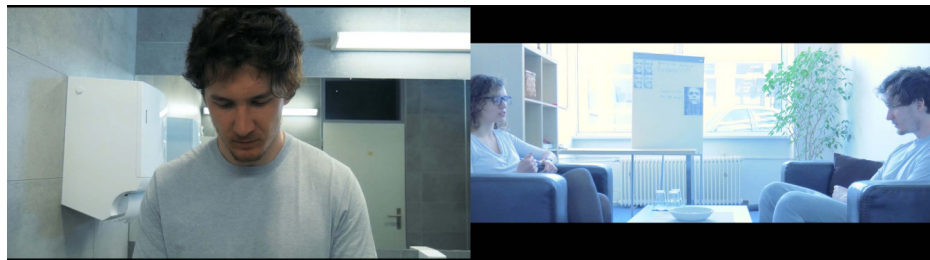
Výsledný projekt sme chceli vyhotoviť do rozlíšenia 1920x1080 pixelov (Full HD), ale nakrútený materiál bol v rozlíšení 4K, čiže vyššom, museli sme si jednotlivé pasáže a scény najprv upraviť do podobného formátu. Dôvodom použitia vyššieho rozlíšenia pri nakrúcaní bola následná lepšia manipulácia s videom v strižni, pretože sme ho mohli v prípade potreby priblížiť bez toho, aby bol obraz v horšej kvalite. Tiež s ním bolo možné virtuálne simulovať pohyby kamery doľava, doprava, alebo dovnútra.

Strihová skladba šla postupne, pričom ako prvé sa strihali jednotlivé scény, ktoré boli neskôr importované do projektu, obsahujúceho poskladané scény. Pri prvotnom strihu scén bolo dôležité vytvoriť a upraviť strihovú skladbu jednotlivých záberov, vyvážiť zvuk, hlavne čo sa týka hovoreného slova so zvukmi okolia a nakoniec upraviť a vyvážiť obraz – primárne svetelnú a farebnú integritu záberov v jednej scéne.

Na záver sme sa snažili doplniť atmosféru hudobnou zložkou, ktorú sme čerpali z voľne dostupných hudobných knižníc na internete. Dokázali sme veľmi dobre prepojiť nájdenu hudbu s dejovou zložkou nášho filmu, i keď sa vlastne nejednalo o hudbu presne určenú iba pre naše dielo.

2.3.2 Vizúálne Efekty

Prezlepšenie atmosféry a napätia filmu sme sa rozhodli mierne manipulovať s jednoduchšími efektmi, ktoré sme mali možnosť použiť. Pri nelineárnych scénach odohrávajúcich sa v minulosti sme pre navodenie pocitu pridali miernu deformáciu zvuku ozvenou, čím sme divákovi navodili pocit, že situácia sa odohráva v mysli hlavného predstaviteľa. Pre vyváženie sme taktiež do týchto scén pridali aj obrazové efekty mierneho zahmlenia obrazu, čo dodalo scénam úplne odlišný vizuálny dojem.



Obrázok 4: Zmena pomeru strán vo filme

Zdroj: vlastné spracovanie, 2018:

Ako na najzaujímavejší efekt by sme radi poukázali na implementované zužovanie pomeru strán v snímke. Začiatok nášho krátkometrážneho filmu totiž začína širokouhlým pomerom obrazu 1.85:1, ktorý sa zväčša používa v Amerike ako klasický video/filmový štandard orezania obrazu. V Európe a na našom území sa často nevyužíva. Jedná sa o jemne orezaný obraz zhora a zdola, iba o trochu rozdielny od v dnešnej dobe najrozšírenejšieho širokouhlého (widescreen) pomeru strán obrazu. Počas plynutia stopáže však pomaly tento použitý pomer strán zužujeme. Túto pomalú zmenu orezania obrazu si však divák, zapozieraný do deja, zväčša nemá šancu všimnúť, pretože sa tento efekt posúva veľmi pomaly a absolútne neruší atmosféru. Pomer strán sa zastaví na hranici 2.76:1, čo sa už rovná verziiu pomenovanej Ultra Panavision widescreen 70, pomenovanej po kamerách snímajúcich vo formáte 70 milimetrov. Tento formát je ešte užší než štandardný filmový pomer strán 2.35:1, ktorý môže divák vidieť v každom tradične nakrútenom hollywoodskom filme. Týmto efektom zužovania pomeru strán a stláčaním obrazu, sme chceli navodiť pocit zvyšovania napätia počas filmu, ktoré vygraduje v závere snímky. Táto metóda sa v klasických filmových technikách nevyužíva a dokonca ju nepoužil ani Christopher Nolan, no považovali sme ju za veľmi účelovú a zaujímavú.

2.4 Porovnanie práce s tvorbou Christophera Nolana

V rozličnosti postupov tvorby nás a režiséra Christophera Nolana sa treba pozerat' v prvom rade na možnosti rozpočtu, časového rozmedzia a lokácií, aké sme využili na spracovanie príbehu.

Dejová odchýlka od tradičných postupov využívaných Nolanom bola malá. Snažili sme sa postupovať podobne, s rovnakými prvkami nelineárnosti, subjektívnosti a charakterizácií postáv. Naša hlavná postava, podobne ako postavy vo filmoch Chrisa Nolana, je biely muž, pekný, dobre oblečený, ktorý však trpí psychickou poruchou, chybami

v minulosti a stratou partnerky a rodiny. Jeho príbeh je vďaka poruche vlastnej mysli vyrozprávaný po častiach, s častým vracaním sa do minulosti.

Po technickej stránke sa však rozdiel medzi Nolanovým prístupom k tvorbe a našim markantne zväčšuje. Ako prvou rozdielnosťou by sa dalo poznať používanie digitálnej kamery, ktoré Nolan absolútne odmieta. Táto odlišnosť však vychádza z nedostatku financií, keďže kamery na celuloidový film sú dnes kvôli digitalizácii pomerne drahé.

Metódu nakrúcania len s jednou kamerou, ktorú Nolan využíva, sme ale zúročili. Tiež sme kvôli jej veľkosti a hmotnosti mohli dobre manévrovať na mieste nakrúcania, čo sme využili na lepšie priblíženie kamery k hercom. Tento efekt mal pozitívny vplyv, keďže objekt kamery lepšie navigoval hercov pri usmerňovaní vlastného pohľadu a postoju.

Technické prvky noir, ktoré režisér využíva, sme sa pokúsili implementovať aj my. V záberoch sme použili nestabilné línie v obraze, aby sme vyobrazili nepokoj a napätie.

Nolanovým typickým znakom sú rýchle prestrihy. V našom filme sa nachádza 263 záberov. Pri dĺžke nášho filmu, ktorý má dvanásť minút, má jeden záber v priemer 2,7 sekundy. Pri tomto čísle sa nedá povedať, že sa jedná o naozaj rýchli strih, avšak ani to, že sa jedná o vyslovene pomalý. Pre zábery dialógových scén je toto číslo totiž stále malé.

Je teda možné povedať, že zámer reflektovať prvky skúmané v tejto práci v krátkom študentskom filme sa podaril. Je samozrejmé, že isté metódy, ktoré hollywoodsky režisér Christopher Nolan vo svojej filmovej reči používa, sme využiť nemohli, alebo sa nám ich implementovať nepodarilo, avšak v konečnom dôsledku sa dá povedať, že dielo odráža a definuje tvorbu Christophera Nolana a upriamuje na jedinečnosť a odlišnosť filmových postupov, ktoré tento výnimočný umelec využíva.

ZÁVER

Téma hodnôt, ktoré prináša Hollywood prostredníctvom vlastnej filmovej tvorby je dlho rozoberanou témou minulosti, ale aj súčasnosti. Nedá sa s presnosťou určiť, akú mieru hodnôt v tom či onom čase tieto filmové štúdiá prinášali, v súčasnosti sa však dá ľahko rozoznať silná miera zamerania sa na finančný zisk.

V prvej časti práce sme sa zoznámili s postupmi tvorby režiséra Christophera Nolana. Jeho jedinečné tvorivé postupy sme skúmali a opisovali dvoch podkapitolách, pričom sme ich rozdelili na umelecké a technické znaky tvorby. Všetky nadobudnuté informácie sme následne aplikovali v praktickej časti práce.

Vďaka týmto skutočnostiam a realizácii praktického výstupu sme mohli veľmi detailne pozorovať, ako veľmi sú metódy filmovej reči Christophera Nolana odlišné od iných tvorcov kinematografie a pomocou týchto informácií sme boli schopní nadobudnúť poznatky, ako tvorbu audiovizuálnych snímok skvalitniť a umožniť tiež vylepšenie konečného výstupu v čo najlepšej možnej kvalite i napriek nepriaznivým podmienkam týkajúcich sa rozpočtu. Preto dokážeme vyvodiť záver, že metódy a postupy tvorby filmovej reči Christophera Nolana sú naozaj nekonvenčné, čo prináša na filmový trh plný priemernosti a nekvalitného obsahu originalitu, ktorá dokáže percipientovi odhaliť neporovnateľný umelecký zážitok. Podľa vedeckých techník sme sa snažili tieto metódy dôsledne analyzovať a následne ich reflektovať vo vlastnej tvorbe z dôvodu povýšenia schopností práce s filmovým umením.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

Furby, J., Joy, S. In: Brooker, W. a kol.: *The cinema of Christopher Nolan*. New York : Columbia University Press, 2015. 274 s. ISBN 978-0-231-17396-4.

Bordwell, D., Thompson, K.: *Christopher Nolan A Labyrinth of Linkages*. Madison : Irvington Way Institute Press, 2013. 62 s. ISBN 978-0-9832440-3-5.

TAJOMSTVO ĽUDSKÉHO TELA

Autori: Bc. Anna Ficová
Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: macko0404@gmail.com

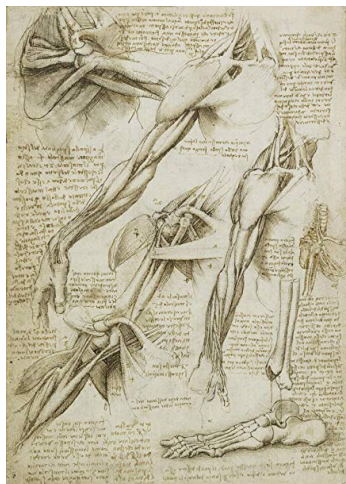
ÚVOD

Pri tvorbe tejto série fotografií som sa nechala inšpirovať maliarom Rembrandtom Harmenszoonom van Rijn a Leonardom Da Vinci. Pri fotení som využila Rembrandtov šerosvit a anatómiu som prevzala od Leonarda Da Vinciho. Moje fotografie sú reálnym prevedením Da Vinciho štúdie.



Obrázok 1: Rembrandt – Hodina anatómie doktora Tulpa

Zdroj: <http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=679>



Obr 2: Da Vinci – Štúdiá anatómie.

Zdroj: <<https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-nature-of-the-human-body-e7b27b494051>>

Na fotografiách prevláda tieň, ktorý zvyrazňuje telo a hlavne jeho konkrétne časti, ktoré sú ručne maľované. Fotografie odrážajú reálnu stavbu tela.

Mojim cieľom bolo nafotiť sériu fotografií so zameraním na ľudskú anatómiu a snažila som sa ju zachytiť čo najrealistickejšie. Fotografie zobrazujú vnútro ľudského tela tak, aké v skutočnosti je. Svoju pozornosť som venovala svalstvu na nohách a tvári, kostiam rúk a nôh. Na jednej fotografii som sa zamerala na žily a cievy napojené k srdcu, ktoré poháňa celé telo.

Prečo toľký záujem o ľudskú anatómiu? Navonok je každý z nás jedinečný, ale vo vnútri sme všetci rovnakí. Ľudská anatómia je pre mňa veľmi zaujímavá a myslím si, že každý by mal poznať svoje telo. Preto som sa rozhodla práve pre tento typ fotografií. Každá z nich znázorňuje jedinečnosť stavby ľudského tela.

Môj záujem o ľudskú stavbu tela bol až taký veľký, že som si naštudovala celú anatómiu. Učila som sa čo a kde sa v tele nachádza kvôli presnosti bez odchýlok. Presne ako Leonardo Da Vinci, len som sa nezúčastnila pitvy, ale výstavy Body The Exhibition.

Najviac ma zaujalo svalstvo, kosti a chod srdca, pretože sú to najdôležitejšie zložky ľudského tela. Práve preto sú prezentované aj na mojich fotografiách.

K naštudovanej ľudskej anatómii som využila svoje maliarske vlohы a vytvorila som tieto konkrétne fotografie. Po každej z nich som mala dobrý pocit, lebo som dokázala znázorniť vnútro tela tak, ako reálne vyzerá. Podarilo sa mi to na prvýkrát, bez prefocovania či znovumaľovania. Svoje poznatky, umeleckú časť a nadšenie som aplikovala do fotografickej série piatich fotografií.

Týmito fotografiami som odkryla niektoré tajomstvá ľudského tela.

- Každá z prezentovaných fotografií je jedinečná a vyjadruje moju osobnosť a skúsenosti, dôsledkom čoho som v tejto sérii spojila maľbu a fotografiu s poznatkami z anatómie. Konkrétne na tejto fotografii som sa zamerala na stehenné a lýtkové svalstvo. Môžeme ho vnímať aj metaforicky – práve vďaka nohám sa posúvame smerom k našim cieľom.



Obrázok 1: Akt 1

Zdroj: Autorská fotografia:

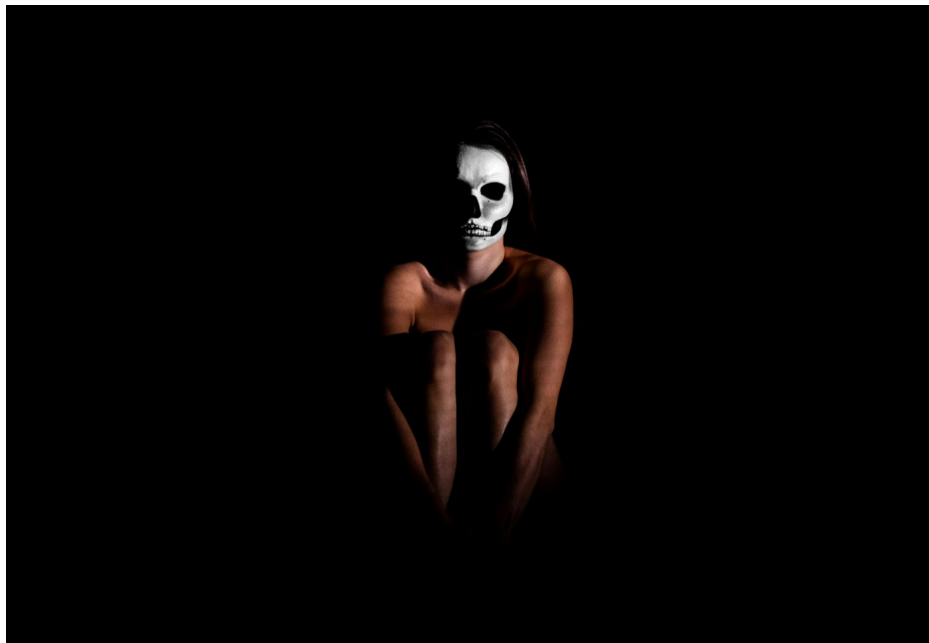
- Na každej z fotografií si môžeme všimnúť ručne maľované časti tela až do detailov. Najprv svalstvo, potom kosti a na koniec najdôležitejší orgán v tele. Na tejto fotografii vidíme mimické svalstvo napojené na lebku, ktoré v prenesenom význame znázorňujú ľudské emócie. Väčšinu z nich totižto vyjadrujeme práve tvárou a jej výrazmi.



Obrázok 2: Akt 2

Zdroj: Autorská fotografia:

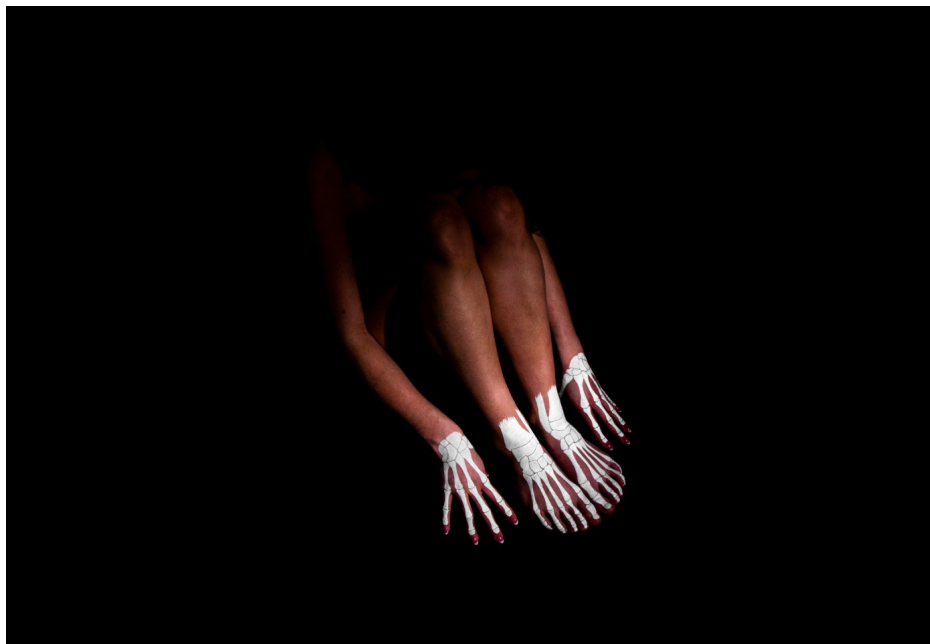
- Maľovanie kostí bolo komplikovanejšie ako svalstva, pretože na svaly som používala vodou riediteľnú farbu, ktorá rýchlo schne a neroztiera sa, zatiaľ čo kosti som musela maľovať masťou farbou, aby som vytvorila realistický odlesk kostí. Táto časť ľudského tela má taktiež poetickú rovinu. Tvorí pevný bod v našom živote, dodáva nám oporu a stabilitu, ktorú častokrát hľadáme na iných miestach než na tých, kde sa v skutočnosti nachádza – priamo v nás, ľuďoch.



Obrázok 3: Akt 3

Zdroj: Autorská fotografia:

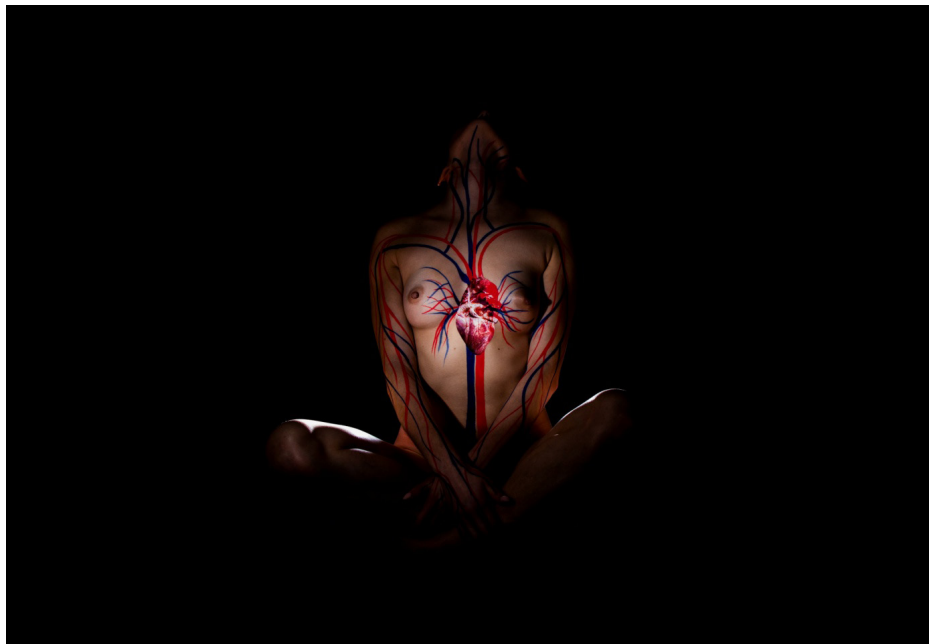
- Každá z týchto fotografií je jedinečná a vyjadruje umeleckoť v maľbe a fotografii. Kombinácia týchto dvoch umeleckých zložiek je pre mňa vyvrcholením tvorby.



Obrázok 4: Akt 4

Zdroj: Autorská fotografia:

- Navonok je každý z nás jedinečný, ale vo vnútri sme všetci rovnakí. Presne táto veta platí o ľudských orgánoch. V 21.storočí je medicína tak ďaleko, že lekári vedú transplantovať aj ten najdôležitejší orgán v tele, ktorým je srdce. Srdce poháňa celé telo, preto som ho nemohla vynechať.



Obrázok 5: Akt 5

Zdroj: Autorská fotografia:

KREATÍVNY PROCES TVORBY DIGITÁLNEJ HRY

Autori: Marián Klúčik

Mgr. Ján Proner

Študijný program: Teória digitálnych hier

Kontakt: klucik.maros@gmail.com

Abstrakt

Proces výroby digitálnej hry je zložitejší, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Samotná digitálna hra je iba výsledok práce, za ktorou stoja ľudia s dlhoročnými skúsenosťami. Spoločne títo ľudia tvoria tím, pričom každý z nich má svoju úlohu a význam. Táto práca analyzuje jednotlivé postupy herných developerov a popisuje kreatívne procesy tvorby digitálnej hry. Zavedie nás do sveta herných dizajnérov, odhalí ich inšpirácie a následné použitie v praxi. V ďalšej časti sa práca venuje tvorbe vlastnej digitálnej hry, pričom opisujeme vlastné kreatívne procesy a hľadáme vlastné teoretické východiská.

Kľúčové slová

digitálna hra, kreatívne procesy.

Abstract

The process of producing a digital game is more complex than it may seem at first sight. The digital game itself is only the result of the work of people with years of experience. Together, these people form a team, and each of them has a role and meaning. This work analyzes the various game developer processes and describes the creative processes of creating a digital game. It will introduce us to the world of game designers, reveal their inspiration and subsequent use in practice. In the next part, we deal with the creation of our own digital game, while describing our own creative processes and looking for our own theoretical background.

Key words

digital game, creative processes.

ÚVOD

Bakalárska práca rieši problematiku tvorby digitálnych hier a vysvetľuje jednotlivé postupy. Poukazuje na dôležité prvky, ktoré sú nevyhnutné pri vytváraní ideálnych podmienok digitálnej hry. V prvej kapitole práce sa venujeme všeobecným poznatkom o herných štúdiách, ich delení do vymedzených skupín a problematike času pri tvorbe hry. Povieme si, čím sú tvorcovia ovplyvňovaní, čo ich motivuje, akú používajú techniku, enginy a assety. Následne budeme riešiť problematiku distribúcie a zverejnenia digitálnej hry.

Vďaka nadobudnutým poznatkom z prvej kapitoly sme vytvorili metodiku a cieľ našej práce, ktorý nás usmerní pri tvorbe našej digitálnej hry. Metodika zahŕňa body, ktoré sú nevyhnutné pre tvorbu kvalitnej digitálnej hry.

V nasledujúcej kapitole bakalárskej práce sa venujeme tvorbe našej hry a voľbe ideálnych postupov. Tu sme vytvorili konkrétny plán našej digitálnej hry. Vykonali sme istú časovú analýzu nášho plánu, ktorú sme následne zapísali do tabuľky. Táto analýza nám poskytla akýsi samostatný časový plán, od ktorého sa budeme odvíjať v nasledujúcich postupoch. Ďalej tvorba herného plánu zahŕňa návrh scenára, herného prostredia, možnosti hry a voľbu vhodných assetov. Na konci tohto plánu zvažujeme otázku nákladov, ktoré boli do tvorby hry investované.

Posledná časť práce je praktická a zameraná na samotnú tvorbu hry. Ukazuje jednotlivé postupy ktoré sme pri tvorbe vykonali. Je z väčšej časti zameraná na programovanie, grafiku, zvuk a animácie, ktoré sme pri tvorbe využili.

Posledným krokom v tejto práci je zverejnenie hry. Hra je zverejnená zadarmo a spolu s touto prácou má funkciu náučného materiálu pre začiatočníkov.

Na záver sme prácu zhodnotili a vykonali jej kompletnú analýzu.

1 Súčasný stav riešenej problematiky

Vývoj hry na druhej strane zahŕňa tvorbu herného dizajnu, programovania, umeleckej výroby, písania, dizajnu zvuku, level dizajnu, produkcie, testovania, marketingu, rozvoja podnikania a ďalších. Tieto činnosti môžu zodpovedať úlohám vo väčších tímoch, alebo môžu byť vykonávané jednou osobou, alebo malým tímom.¹

¹ MACKLIN, C.- SHARP, J.: *Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design*. United States : Addison-Wesley, 2016, s.14

Videohry sú možno tým tím najpokročilejším umením v ľudskej histórii. Nielenže videohry zahŕňajú tradičných foriem umení (text, zvuk, video, obraz), ale jedinečným spôsobom spájajú tieto formy dohromady spolu s interaktivitou. To umožňuje videohram ako umeleckej forme, aby vytvárali niečo nezvyčajné, presahujúce ostatné médiá. Jednoducho povedané, do videohry môžeme dať film, ale nemôžeme dať hru do filmu. Videohry sú najdokonalejšou formou umenia, čo poznáme.²

Tvorba digitálnych hier je v dnešnej dobe veľmi rozsiahla. Táto práca sa preto venuje všeobecným základom ich tvorby. V nasledujúcich riadkoch si objasníme, prečo je umelecká činnosť tvorby hier komplikovaná, aký ľudia sa na tom podieľajú, ako sa delia a ako takúto činnosť zvládajú. Preto môžeme nasledujúcu časť práce označiť, ako teóriu herného vývoja.

1.1 Teória herného vývoja

1.1.1 Základy tvorby digitálnej hry

Je dôležité rozlišovať medzi „herným vývojárom“ a „herným dizajnérom.“ Vývojár hry je každý, kto má nejakú úlohu pri tvorení hry. Inžinieri, animátori, modelári, hudobníci, producenti, výrobcovia a dizajnéri, ktorí pracujú na hrách, sú všetci vývojári hier. Herní dizajnéri sú len jedným oddielom vývojárov hier. Každý, kto rozhoduje o tom, ako by mala hra vyzerať, je herný dizajnér. Herný dizajnér je úloha, nie osoba.³

Tímy, ktoré produkujú hry, sú známe ako vývojári. Sú podobný výrobným tímom, ktorí robia filmy alebo televízne relácie. Ide teda o niekoľko kreatívnych ľudí, ktorí spolupracujú na vytváraní zábavného kontextu. Priemerný výrobný tím zahŕňa viacerých členov, ako je uvedené v nasledujúcich častiach.

a) Programátor

Pracuje v programovacích jazykoch ako C++ a Java. Programátor píše kód, ktorý umožňuje zobrazenie herného kontextu, grafiky a rozvíja riadiace systémy, ktoré umožňujú hráčovi komunikovať s hrou. Tvorí kamerový systém, ktorý umožňuje hráčovi vnímať herný svet, programuje systém fyziky, ktorý ovplyvňuje hráča a herné prostredie, píše AI systém, ktorý ovláda nepriateľov, prípadne herné objekty.

Podobne ako mnohé z úloh v hernom priemysle sa aj programovanie stáva viac špecializovanou prácou. Bez ohľadu na pozíciu musí mať

² BENDO VÁ H.: *Umění počítačových her*. Praha : Akademie múzických umění, 2017, s.75

³ SCHELL, J.: *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition*. Oxford UK : Elsevier, 2008, s.39

programátor vynikajúce znalosti matematiky, 2D a 3D grafiky, fyziky, ale aj znalosti o časticových systémoch, používateľskom rozhraní, umelej inteligencii, vstupných zariadeniach a počítačových sieťach.

b) Umelec (Art)

Rovnako ako pri programovaní, umenie videohier sa stalo špecializovanou prácou. Umelec používa tradičné médiá a počítače na kreslenie herných postáv, svetov a nepriateľov. Príbehový umelci ilustrujú hernú kinematografiu a niekedy aj prvky herného dizajnu, ktoré sa odovzdávajú ostatným umelcom ako napríklad animátorom. 3D Modelár a umelci v oblasti spracovania životného prostredia vytvárajú postavy a prostredie pomocou programov ako Maya a 3D Studio Max. Textúrový umelci doslova maľujú povrchy 3D modelov a herného prostredia. Umelci vizuálnych efektov vytvárajú nádherné vizuálne efekty pomocou kombinácie 2-D a 3-D prvkov. Animátori animujú postavy, objekty a vytvárajú takzvané cut-scény presne tak, ako to robia v animovaných filmoch. Art director, alebo umelecký riaditeľ dohliada na prácu všetkých umelcov pri zachovaní umeleckej vízie celého projektu.

c) Dizajnér

Režisér, plánovač, producent, hlavný dizajnér alebo senior herný dizajnér - bez ohľadu na to, aký je názov práce, úloha dizajnéra je rovnaká: vytvoriť nápady a pravidlá, ktoré zjednocujú hru. Herný dizajnér si musí osvojiť veľa zručností, pričom jednou z nich je aj záľuba hrať hry. Herný dizajnér by mal byť schopní rozoznať dobrú hru od zlej a čo je dôležitejšie, oznámiť prečo.

Level dizajnéri vytvárajú herné mapy, budujú prostredie pomocou rôznych 3D programov a zaplňujú herné prostredie objektmi, alebo nepriateľmi. Systémoví dizajnéri zisťujú, ako na seba herné prvky vplyvajú, tvoria napríklad základnú hernú ekonomiku alebo technológiu použitú v hre. Bojovní dizajnéri sa špecializujú na boj hráčova proti nepriateľom a následným vyvážení skúseností hráča pri postupe v hre. Kreativný riaditeľ zachováva víziu hry a dohliada na ostatných dizajnéroch.

d) Producent

Dohľad nad celým tímom vývoja hier má na starosti producent. Pôvodne to boli dizajnéri, ktorí zároveň určovali prácu ostatným členom tímu. Rola producenta sa v priebehu rokov dramaticky rozšírila. K zodpovednosti producenta patrí prijímanie členov a budovanie tímov, uzatváranie zmlúv, prispievanie k dizajnu hry, riadenie pracovného harmonogramu tímu, vyrovňovanie rozpočtu hry, navrhovanie riešení pri prípadných nedostatkoch.

e) Tester

Testerí pracujú dlhé hodiny, pracujú v stiesnených prostrediach a musia hrať hry do takej miery, že mnohí by to klasifikovali ako psychicky náročnú prácu, keďže tester vyžaduje viac zručností, než si myslíte. Dobrý tester je trpezlivý, vytrvalý a má skvelé komunikačné zručnosti pre hlásenie akýchkoľvek problémov, alebo chýb, ktoré v hre objaví. Nie je to okúzľujúca práca, ale bez testerov by sme boli sužovaní hrami, ktoré zlyhajú pri načítaní, disponujú mizernou kamerou, alebo zlými bojovými systémami.

f) Skladateľ

Skladateľ vytvára hudbu, ktorá je pre herný zážitok mimoriadne dôležitá. Väčšina moderných skladateľov vytvára svoju hudbu na klávesnici alebo syntetizátore, pretože sa dá použiť na simuláciu akéhokoľvek hudobného nástroja. Keď sa zlepšila zvuková technológia, mnohí skladatelia začali umelo vytvárať pôsobivé „živé“ a orchestrálne skladby.

Typy herných štúdií

Digitálne hry, najmä tie zložitejšie, sú náročné ako na vytvorenie tak aj na hranie. Prvé digitálne hry boli vyvinuté počas práce, alebo skôr prestávok, vedcami pracujúcich vo verejne financovaných laboratóriách. Bolo to zábavné rozptýlenie od skutočnej práce a vynálezcovia by nikdy nepomysleli na to, že jedného dňa budú ľudia zamestnávaní na to, aby tvorili digitálne hry. Ľudia, ktorí pracujú v tomto priemysle, sú zvyčajne vášnivými hráčmi a často vstupujú do priemyslu kvôli svojej láske k digitálnym hrám.⁴

V súčasnosti rozdeľujeme herné štúdiá do dvoch skupín. Hlavným faktorom, ktorý tieto skupiny rozdeľuje je veľkosť personálu a teda ľudí, ktorý sa na tvorbe digitálnej hry podieľajú. Do prvej skupiny radíme takzvané AAA hry. Ide o skupinu s väčším počtom pracovníkov. Často sa v štúdiu nachádzajú stovky ľudí, pričom každý z nich má konkrétnu úlohu. Programátor sa teda venuje iba kódu, grafik iba grafike a pod. Dokonca nie je sám, môžu ich byť desiatky. V takomto prípade je zvolený jeden hlavný programátor, pod ktorého sú radení ďalší programátori. To isté platí aj pri grafike, dizajne a produkcii. Tvorí prepracované a komplexné hry na vysokej úrovni a sú pod kontrolou odborníkov z rôznych kútov sveta. Pri veľkých, rozvinutých štúdiách je normálne, že nie je iba jedno. Napríklad herné štúdio Ubisoft má pobočky v rôznych kútoch sveta.

⁴ KERR.A.: *The Business and Culture of Digital Games*. Ireland : National University of Ireland, 2006, s.7



Obrázok 1: Pobočky herného štúdia Ubisoft

Zdroj: Ubiblok, Ubisoft graduate a program 2016 [online]. 2016.

Dostupné na: <<http://blog.ubi.com/en-GB/ubisoft-graduate-program-2016/>>



Obrázok 2: Ubisoft - AAA herné štúdio

Zdroj: IGN India, Ubisoft to open new studio in Mumbai [online]. 2018

Dostupná na: <<https://in.ign.com/far-cry-5/120510/news/ubisoft-to-open-a-new-studio-in-mumbai>>

V prípade indie ide o menšie štúdiá, so veľa menším počtom pracovníkov. Na jedno indie štúdio zvyčajne neprichádza viac, ako tridsať pracovníkov. Existuje aj veľa herných štúdií, ktorých počet pracovníkov je menej ako šesť. To však neznamená, že hry, na ktorých sa podieľajú jednotlivci sú horšie, ako hry vytvorené veľkými štúdiami. Rovnako, ako existuje veľa druhov hier, existuje mnoho typov ľudí, ktorí ich robia. Na počiatku vývoja videohier, boli pôvodne vytvárané jednotlivcami. Jedným z príkladov je pôvodný Prince of Persia, ktorý bol vyrobený jedným človekom.⁵

Postupom času, keď už hry boli zložitejšie, bolo potrebných viac ľudí. Začali budovať väčšie štúdiá, prijímať pracovníkov a nakupovať novú techniku. Video hry sa stali príjemným spôsobom zábavy a relaxu. To bol počiatok moderných AAA titulov.

Indie štúdiá teda vznikajú na samom počiatku, keď si členovia tímu nemôžu dovoliť ďalších pracovníkov. Dôvody sú väčšinou nedostatok financií, techniky, alebo problém malého pracoviska. Na jedného človeka, teda môže spadať viac úloh a často sa stáva, že programátor je zároveň grafik, alebo zvukár, ak nie oboje.



Obrázok 3: Tangentlemen- Indie Štúdio

Zdroj: Siliconera, *Gentlemen From Tomb Raider, YAIBA And Call of Duty Devs Form Indie Studio* [online]. 2014. Dostupné na: <<http://www.siliconera.com/2014/03/18/gentlemen-from-tomb-raider-yaiba-and-call-of-duty-devs-form-indie-studio/>>

⁵ ROGERS, S.: *LEVEL UP! THE GUIDE TO GREAT VIDEO GAME DESIGN*. United Kingdom : John Wiley & Sons Ltd, 2010, s.12

1.1.2 Brainstorming

Než začneme s brainstormingom, musíme si nadstaviť zopár základných pravidiel. Prvým pravidlom je že neexistuje žiadna hlúposť alebo zlý nápad. Musíme byť otvorení novým nápadom. Musíme sa uistiť, že budete spolupracovať s ľuďmi z viacerých častí tvorby ako je herný dizajnéri, programátori, umelci, testerí, spisovatelia. Čím rôznorodejšia je brainstormingová skupina, tým lepšie. Ľudia vedia často prekvapiť tým, čo priniesli procesom tvorby myšlienok. Premýšľame o všetkých veciach, ktoré chceme, aby v našej hre boli a následne ich zapíšeme. Naším cieľom je zlepšovať nápad, pokiaľ to len pôjde. Myšlienky celkom zamiešame a ak sme dosiahli nezmysel, potom ho znova stlačte a nechajte ho odísť.⁶

Ak si vezmeme pero, kus papiera, možno nejaké hračky, alebo modelovaciu hlinu a budeme čakať na skvelí nápad, nič sa nestane. Čakanie je chyba. Najlepšie je písať všetko, o čom si myslíme, že je aj vzdialene prepojené s našim problémom. Zapišme si každý hlúpy nápad, ktorý nám príde do hlavy a veľa z nich bude hlúpych, ale musíme dostať tie hlúpe z cesty predtým, než sa tie dobré začnú objavovať. Niekedy sa hlúpy nápad stáva inšpiráciou pre geniálnu myšlienku.

Nesnažme sa cenzurovať. Musíte sa vzdať svojho strachu z toho, že ste sa mýlili, a vášho strachu z nezmyslov. Pre väčšinu z nás je to ťažké, ale prichádza to spolu s praxou. A ak vykonávame brainstorming spolu s inými ľuďmi, taktiež nesmieme nič cenzurovať - ich hlúpe nápady sú rovnako dobré ako vaše hlúpe nápady!⁷

Brainstorming s inými ľuďmi, je veľmi odlišná skúsenosť, ako brainstorming jednej osoby. Nájdenie správneho partnera brainstormingu môže priniesť užitočnú zmenu. Niekedy sa dve osoby môžu dostať k skvelým riešeniam oveľa rýchlejšie, ako jedna osoba, pretože sa môžete vracat' k rôznym nápadom tam a späť a vzájomne ich dopĺňať. Nemôžeme však zabudnúť, že zapájať stále viac a viac ľudí nemusí pomôcť. Zvyčajne sú malé skupiny lepšie a vo väčšine prípadov stačia najviac štyri osoby.⁸

1.2 Ideálne podmienky pre tvorbu digitálnej hry

Ak chceme vytvoriť kvalitnú digitálnu hru, nie je to vždy jednoduché. Či už pracujeme v tíme, alebo osamote, vždy musíme splňať isté podmienky, ktoré budú našu prácu po celý čas ovplyvňovať. Tieto podmienky súvisia s otázkou času tvorby hry, alebo pohodlia, ktoré je pri tvorbe nevyhnutné.

⁶ ROGERS, S.: *LEVEL UP! THE GUIDE TO GREAT VIDEO GAME DESIGN*. United Kingdom : John Wiley & Sons Ltd, 2010, s.32

⁷ SCHELL, J.: *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition*. Oxford UK : Elsevier, 2008, s.84

⁸ Tamtiež, s.87

Engin a technika

Technika je pri tvorbe hier veľmi dôležitým faktorom. Ovplyvňuje nás počas celej práce a neustále nám umožňuje posúvať sa vpred. Ak nemáme vhodnú techniku v našej práci sa ďaleko nedostaneme. Základom býva samozrejme dobrý počítač. Ak sa venujeme práci so zvukom musíme uvažovať aj nad kvalitnými slúchadlami, alebo hudobnými nástrojmi, alebo zvukovými panelmi, ktoré budeme používať. Čím je naša technika kvalitnejšia, tým pohodlnejšia bude naša práca.

Engin je dôležitou časťou našej techniky. Skôr ako sa rozhodneme ktorý Engin budeme používať, mali by sme si upresniť ako by mala naša hra vyzerat'. Existuje totiž mnoho Enginov a každý z nich má svoje kvality. Zakladným rozhodnutím býva či ide o hru typu 2D, alebo 3D.

Pripojenie k projektu s veľkou časťou už vyvinutej technológie hry je pomerne bežným javom. Ak sa nejedná o prvý projekt vývojového tímu v novej spoločnosti, potom je pravdepodobné, že existuje istá technologická základňa, ktorej celý projekt vychádza. Aj v prípade, že projekt využíva nový engin, často to znamená len to, že starší engin sa aktualizuje a dôsledkom toho sa štýl hry výrazne nezmení. Programátori sa môžu zaujímať napríklad o experimentovanie s určitými špeciálnymi efektmi, osvetlením, alebo vykresľovaním a tak vytvoria engin, ktorý je pre tvorbu hier vhodný a prípadne ponúka nové možnosti tvorby. Dizajnér je potom s touto novou technológiou oboznámený a poverený navrhnuť hru vo forme, ktorá využije túto technológiu v plnej miere.⁹

1.2.1 Motivácia ako základ

Z predchádzajúcich viet môžeme vydedukovať, že takáto práca je veľmi komplexná a zložitá, preto ju nemôže robiť hocikto. Nezáleží na tom, či je daný pracovník člen indie, alebo AAA štúdia. Potrebuje isté vlohy na to, aby mohol túto prácu vykonávať. V nasledujúcich riadkoch si ich pár vymenujeme a vysvetlíme si, prečo sú tieto vlastnosti dôležité.

a) Vôľa učiť sa

Herný dizajnéri sa neustále učia a nikdy nepríde moment, kedy budú vedieť všetko. Hry sú čoraz zložitejšie a detailnejšie. V hernom priemysle je vždy priestor rozvíjať svoje schopnosti a posúvať hranice.

⁹ ROUSE,R.: *Game Design: Theory and Practice*. Second Edition. USA : Jones & Bartlett Learning, 2004, s.43

b) Zmieriť sa s chybami

Mýliť sa je ľudské a to platí aj pri tvorbe hier. Možno dokonca viac, ako by sme na začiatku tušili. Ako už vieme tvorba hry je mimoriadne zložitý proces a ak chceme túto činnosť vykonávať správne, musíme preskúmať veľa možností. Preto môžeme konštatovať, že pri tvorbe digitálnych hier, sú chyby základ k úspechu.

c) Zmysel pre kreativitu

Ak nemáme zmysel pre kreativitu, nemáme zmysel pre tvorbu videohier. V celom procese výroby je nesmierne veľa kreatívnych prvkov. Naopak ak sme dostatočne kreatívny a po rozume nám behá veľa zaujímavých nápadov, máme dobrý predpoklad k tomu stať sa dobrým herným dizajnérom.

d) Komunikácia

Už vieme že v dnešnej modernej dobe hry netvorí jedinec, ale isté tímy ľudí. Komunikácia medzi nimi je nevyhnutný faktor, bez ktorého by sa ďaleko nedostali. Je potrebné neustále komunikovať o problémoch, ktoré pri tvorbe nastávajú a navrhovať prípadné riešenia.

e) Naslúchanie

Najdôležitejšou vlastnosťou herného dizajnéra je naslúchať. Môžeme mať všetky spomenuté vlastnosti, avšak bez naslúchania sa ďaleko nedostaneme. Je nutné, aby sme vnímali prostredie a ľudí okolo seba.¹⁰

To je iba pár z potrebných vlastností, ktoré by si mal herný dizajnéer osvojiť. Všetky z vymenovaných vlastností sú naučiteľné a dá sa na nich zvyknúť. Dokonca aj najlepší tvorcovia videohier raz začínali od nuly.

1.2.2 Vývoj z časového hľadiska

Obmedzenia, ktoré sú vo vývoji hier veľmi dôležité, sú rozpočet a harmonogram. Hoci sú to predovšetkým obavy a zodpovednosť producenta projektu, dizajnéer hry musí tiež vedieť, ako tieto faktory projekt obmedzujú. V prípade použitej technológie musí dizajnéer riešiť množstvo zložitých otázok ako napríklad:

¹⁰ SCHELL, J.: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Second Edition. Oxford UK : Elsevier, 2008, s.5

Môže byť technológia dokončená v čase, kedy je naplánovaná realizáciu projektu?

Môže byť dokončená včas na to, aby sa vykonala implementácia úrovni a ich vyváženie?

Vyžaduje navrhovaný dizajn vytvorenie takého veľkého počtu zložitých úrovni a zložito napísaných správani, ktoré jeden dizajnér nemôže dokončiť za osemnásť mesiacov?

Podobne ako časová hranica obmedzí čas, ktorý sa dá na projekt vynaložiť, rozpočet ovplyvní, koľko ľudí môže v danom čase pracovať na projekte. Môže to byť tak, že vzhľadom na dvojnásobný rozpočet by mohol byť dizajn hry ľahko dokončený za rok a pol, avšak len s polovičným rozpočtom by dizajnér musel zmenšiť návrh tak, aby prišiel s vhodným a možným riešením. V prípade že sa nám nepodari vyčleniť dostatok času na doladenie a vyváženie hry, vydavateľ môže požadovať, aby ste vydali hru, ktorú považujete za nedokončenú. Výsledkom, ktorým mohla byť skvelá hra bude zlá, pretože nebolo dost' času na to, aby sa skutočne dokončila.

V našom prípade však ide o osamostatnený projekt, pričom na hre pracuje jeden človek. V takomto prípade sú podmienky iné a tvorca sa spolieha na vlastné kvality a vypočítavosť.

Osamostatnený vývojári to majú o niečo ľahšie, pokiaľ ide o časové obmedzenia a rozpočtové obmedzenia. Ak jedna osoba tvorí celé umenie, kód a dizajn hry a vyvíja ju vo svojom vlastnom čase bez toho, aby sa spoliehala na príjem z herného vývoja, je omnoho slobodnejšia. Samozrejme, táto osoba je stále obmedzovaná vlastným talentom a kvalitami, ktoré dokáže vytvoriť, a rovnako aj limitmi svojich programovacích zručností.¹¹

1.2.3 Predstavivosť

Realita je neuveriteľne zložitá. Jediný spôsob, akým ju naše mysle dokážu pochopiť, je zjednodušenie skutočnosti. V súlade s tým sa naše mysle nezaoberajú samotnou realitou, ale skôr modelmi reality. Väčšinou si to nevšimneme - modelovanie prebieha pod našim vedomím. Vedomie je ilúzia, že naše vnútorné zážitky sú realitou, ale po pravde sú to iba implicitné simulácie niečoho, čo nikdy nemôžeme skutočne pochopiť. Ilúzia je veľmi dobrá, ale občas narazíme na miesta, kde naše interné simulácie zlyhajú. Niektoré z nich sú vizuálne, ako je tento obrázok:

¹¹ ROUSE,R.: *Game Design: Theory and Practice*. Second Edition. USA : Jones & Bartlett Learning, 2004, s.55



Obrázok 4 Ilúzia: Stará žena, alebo mladá slečna?

Zdroj: How you see this optical illusion depends on your age, say scientists [online]. 2018.

Dostupné na: <<https://www.countryliving.com/uk/wellbeing/a23352446/my-wife-mother-in-law-optical-illusion-psychology-explained/>>

2 Cieľ a metodika práce

Cieľom práce je na základe získaných poznatkov vytvoriť digitálnu hru a následná komparácia s profesionálnymi hernými štúdiami.

Čiastkové ciele:

- Oboznámenie sa s postupom vývoja digitálnej hry
- Rozdelenie práce a úloh v hernom vývoji
- Racionálne uvažovanie nad možnosťami tvorenej hry
- Tvorba vývojového plánu
- Otázka naratívu, atmosféry a interakcia s herným svetom
- Kontrola vývojového plánu
- Výber vhodných assetov a ich tvorba
- Realizácia vývojového plánu a tvorba digitálnej hry
- Pravidelná kontrola kvality digitálnej hry
- Distribúcia a zverejnenie

Téma kreatívneho procesu a tvorby hier je veľmi rozsiahla. Práca je zameraná na najdôležitejšie prvky tvorby a poukazuje na ich nevyhnutnosť a usporiadanosť. Vzhľadom na komplexnosť a aktuálnosť témy, budeme v práci využívať množstvo prevažne zahraničných zdrojov.

V prvej časti skúmania si vysvetlíme ako pracujú väčšie ale aj menšie herné štúdiá, analyzujeme ich konkrétne úlohy a vysvetlíme si ich nevyhnutnosť. Postupne si objasníme parametre nevyhnutné pre tvorbu úspešnej digitálnej hry. Zameriame sa prevažne na menšie Indie štúdiá, nakoľko výstupom tejto práce bude študentská hra bez komerčného zamerania.

V nasledujúcej časti vytvoríme prvý plán zameraný na vývoj našej hry. Ten bude založený na racionálnych postupoch a vytvoríme tak prvý obraz hry. Postupne prideme k otázke atmosféry, ktorá nám bližšie ukáže charakter našej hry. Na záver vývojového plánu je potrebné plán skontrolovať a dôkladne prehodnotiť.

V poslednej časti práce prejdeme k praktickej časti a tvorbe samotnej hry. Ukážeme si ako sa pracuje v hernom engine Unity, zoznámime sa s jeho komplexným pracovným prostredím a analyzujeme veľkú časť jeho možností, ako sú napríklad animácie, programovanie, hudba, modelovanie a iné. Ukážeme si niektoré časti umeleckého výrobného procesu hier, vrátane používania nástrojov, ako sú Photoshop a Maya.

Po dokončení praktickej časti vykonáme záverečnú kontrolu hry, jej zhodnotenie a navrhne prípadné vylepšenia, ktoré môžu inšpirovať budúcich študentov. Po záverečnom vyhodnotení bude hra zadarmo zverejnená.

3 Výber postupov a tvorba hry

Táto časť práce sa venuje tvorbe našej vlastnej hry, jej kontrole, vyhľadávaniu chýb a navrhnutím následných zlepšení. Vysvetľuje naše základné kreatívne postupy pri tvorbe hry v hernom engine Unity 3D.

3.1 Tvorba hry

Dnešné digitálne hry sú zložité a časovo náročné nie len pri ich hraní, ale najmä pri samotnej tvorbe. Tvorcovia musia vynaložiť veľké množstvo úsilia pred tým ako sa hra zverejní. Bežný hráč však vidí iba výsledok ich tvorby. Výsledkom je akási ideálna hra s istou audiovizuálnou charakteristikou a pravidlami, ktoré musí hráč dodržiavať. V nasledujúcich riadkoch si v skratke ukážeme ako digitálnu hru vnímajú herný dizajnéri.

Naša hra má hororovú tematiku, pričom je hráč nútený logicky premýšľať a hľadať cestu do cieľa. K dispozícii má iba baterku, pričom hľadá vhodné nástroje, napríklad na otváranie zablokovaných dverí a podobne. Ako herný dizajnéri musíme rátať s tým, že hra nie je vo finálnom stave a jedná sa o prototyp, ktorý je stále vo vývoji. Tento fakt je zámerný, nakoľko pre budúcich herných dizajnérov je dôležité aby videli drobné chyby, ktoré musia tvorcovia nakoniec vždy vyriešiť.

3.1.1 Programovanie

Programovanie doslova dodáva hre dušu. Programátori píšú pravidlá hry, ktorými sa musí hráč riadiť. Je to práve programovanie, vďaka čomu sa naša virtuálna postava hýbe, skáče, strieľa, otvára dvere, alebo zbiera predmety. Vďaka programovaniu tvoríme akcie a reakcie, ako napríklad smrť a následné znovuzrodenie hráča.

Nasledujúci obrázok je ručne písaný script pre našu hru vďaka ktorému sa hráčovi zníži život pri zasiahnutí elektrickým prúdom.

```
ElectricDamage.cs - Microsoft Visual Studio
File Edit View Project Debug Team Tools Test Analy
ElectricDamage.cs
Miscellaneous Files
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class ElectricDamage : MonoBehaviour {
6
7     public GameObject ElFlash;
8     public int PainSound;
9     public int Shock;
10    public AudioSource Shot01;
11    public AudioSource Shot02;
12    public AudioSource Shot03;
13
14
15    void OnTriggerEnter(Collider other)
16    {
17        Shock = 1;
18        StartCoroutine(Shot());
19    }
20
21
22    IEnumerator Shot()
23    {
24        Shock = 1;
25        PainSound = Random.Range(1, 4);
26        ElFlash.SetActive(true);
27        GlobalHealth.PlayerHealth -= 20;
28        if (PainSound == 1)
29        {
30            Shot01.Play();
31        }
32        if (PainSound == 2)
33        {
34            Shot02.Play();
35        }
36        if (PainSound == 3)
37        {
38            Shot03.Play();
39        }
40        yield return new WaitForSeconds(0.9f);
41        ElFlash.SetActive(false);
42        yield return new WaitForSeconds(0.1f);
43        Shock = 0;
44    }
45 }
46
```

Obrázok 5 Script vytvárajúci zranenie pri zásahu elektrickým prúdom

Zdroj: Vlastné spracovanie

3.1.2 Grafika

V našom prípade je veľmi dôležité, aby hra mala kvalitné grafické spracovanie. Takéto spracovanie je však technicky a časovo veľmi náročné. Preto sme použili vopred vytvorené modely predmetov z internetového obchodu Unity Asset Store. Niektoré z týchto modelov sú voľne dostupné, avšak niektoré sme zakúpili, aby hra získala istú jedinečnosť. Tieto modely sme následne osvetľovali, textúrovali a animovali. V prípade prírody a zelene boli tieto modely výškovo a tvarovo upravované pomocou Unity editoru, kde udávame napríklad dĺžku konárov, počet, tvar a farbu listov.

Nasledujúci obrázok sa vzťahuje k predchádzajúcemu scriptu pri obrázku 5. Ide o vizualizáciu zásahu elektrinou a následnej strate života zo 100 bodov na 60 bodov.



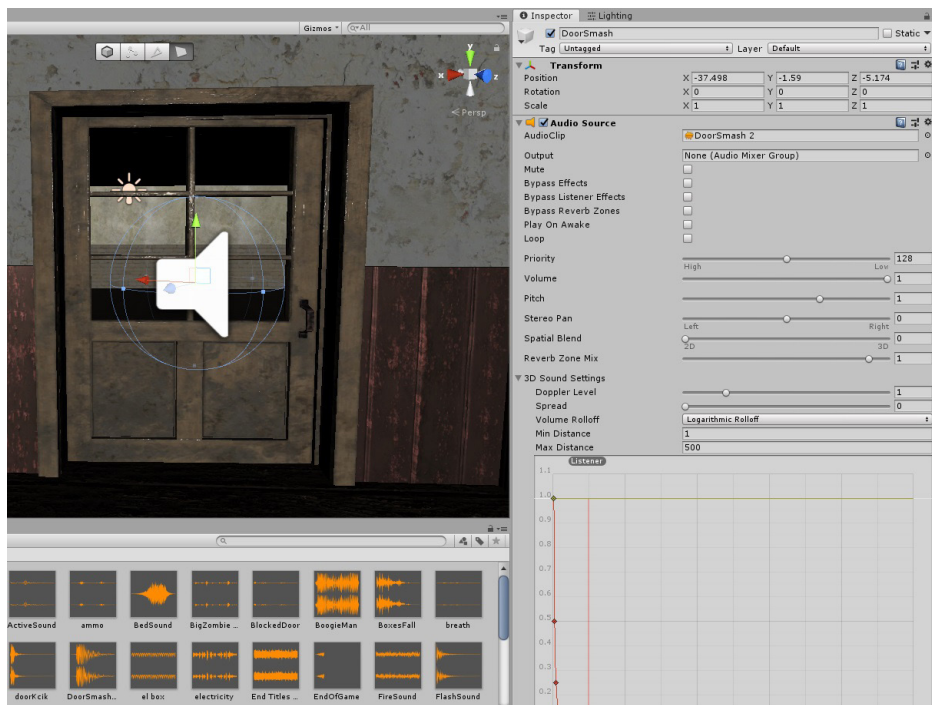
Obrázok 6 Vizualna podoba zásahu elektrickým prúdom

Zdroj: Vlastné spracovanie

3.1.3 Zvuk

Zvuk je pre nás veľmi dôležitou zložkou. Je silnou súčasťou hororovej atmosféry. Pri tvorbe zvuku do takejto hry je hlavným faktorom načasovanie. Zvuk sa musí pustiť v hodnú chvíľu a nie príliš skoro, ani príliš neskoro. Zvuk musí byť taktiež jednotný nie len s programom, ale aj animáciou. Môžeme to vidieť napríklad pri otváraní dverí. Program má za úlohu spustiť animáciu a zvukovú stopu vo chvíli, kedy hráč stlačí tlačidlo na klávesnici, alebo ovládači, pričom zvuková stopa musí odpovedať dĺžke a kvalite animácie.

Nasledujúci obrázok znázorňuje prácu so zvukom v hernom engine Unity 3D.



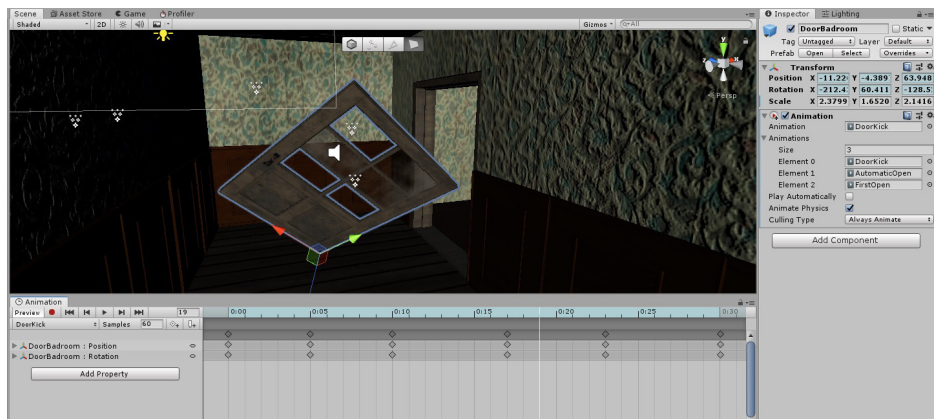
Obrázok 7 Tvorba zvuku: Vykopnutie dverí

Zdroj: Vlastné spracovanie

3.1.4 Animácie

Pri tvorbe sme sa presvedčili o tom, že animácie môžu byť zložitejšie ako sa na prvý pohľad zdá. Najzložitejší faktor pri tvorbe animácií je dôveryhodnosť. Animácia musí vyzerat' prirodzene. Napríklad animácia padajúceho objektu musí odpovedať fyzike a gravitácii hry. Pohyby osôb musia taktiež vyzerat' dôveryhodne. Ak je animácia zlá každý si to všimne. Prvé čo by si mal začínajúci animátor uvedomiť je fakt, že každá stotina animácie je dôležitá.

Nasledujúci obrázok znázorňuje tvorbu animácie v hernom engine Unity 3D. Celá animácia objektu je tvorená bodmi na časovej osi, pričom každý bod udáva polohu, rotáciu a veľkosť objektu. Animovať môžeme nie len objekty, ale aj svetlo, zvuk a iné.



Obrázok 8 Tvorba animácie: Padajúce dvere

Zdroj: Vlastné spracovanie

ZÁVER

Digitálne hry sú populárnou formou zábavy nie len pre hráčov, ale aj pre ich tvorcov. Je to dlhodobý proces a kvalitný herný vývojár by mal byť kreatívny a najmä trpezlivý. Neustále by mal hľadať nové inšpirácie a motivovať nie len sám seba, ale aj svoj tím. Komunikácia s ostatnými členmi tímu je asi najdôležitejším faktorom, pri tvorbe digitálnej hry. Aj keď celý tím tvorí jeden človek, neustále by mal komunikovať s ľuďmi a hľadať novú inšpiráciu.

V tejto práci sme zistili, že herný priemysel existuje vo veľa formách a obsadzuje veľa pozícií, či už je to programátor, animátor, grafik, zvukár, alebo producent. Ak sme trochu kreatívny a radi pracujeme s ľuďmi máme dobré predpoklady na to stať sa kvalitným herným vývojárom. Ďalej sme si vysvetli ako funguje tvorba hier v praxi. Ukázali sme si rozdiely medzi Indie a AAA štúdiami. Zistili sme že hlavný rozdiel je v počte zamestnancov a rozpočte, ktorý tvorbu hry ovplyvňuje najmä pri otázke času. Zistili sme že väčší počet pracovníkov zvládne hru vytvoriť rýchlejšie. Nesúvisí to však vždy s otázkou konečnej kvality hry.

Uvedomili sme si že, chyby sú základnou zložkou pri vytváraní hier. Z vlastných chýb sa môžeme veľa naučiť a po vyčerpaní všetkých zlých nápadov sa môže objaviť jeden skvelý nápad, ktorý nás navedie na tú správnu cestu. Chýb sa netreba báť, pretože nás neustále posúvajú vpred a nútia nás našu hru neustále zlepšovať. Venovali sme sa tiež problematike technológie, kde sme zistili že herné enginy sa neustále zlepšujú a modifikujú k tomu, aby práca tvorcov bola pohodlnejšia, rýchlejšia a efektívnejšia

Na záver sme pomocou získaných informácií vytvorili prototyp vlastnej hry. Zaznamenali sme našu skúsenosť v jednotlivých oblastiach ako je programovanie, grafika, zvuk a animácie v hernom engine Unity 3D. Každá z týchto oblastí je mimoriadne rozvinutá a časovo náročná.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

BENDOVÁ, H.: *Umění počítačových her*. Praha : Akademie múzických umění, 2017, ISBN 9788073314217

KERR.A.: *The Business and Culture of Digital Games*. Ireland : National University of Ireland, 2006, 192s. ISBN 9781412900478

MACKLIN, C.- SHARP, J.: *Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design*. United States : Addison-Wesley, 2016, ISBN 0134392078

ROGERS,S.: *Level UP: The Guide To Great Video Game Design*. United Kingdom : John Wiley & Sons Ltd, 2010. 492s. ISBN 978-0-470-68867-0.

ROUSE,R. III.: *Game Design: Theory & Practice*. Second Edition. United States of America : Wordware Publishing, Inc.,2005. 698s. ISBN 1-55622-912-7.

SCHELL,J.: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Oxford UK : Elsevier Inc.,2008.518s. ISBN: 978-0-12-369496-6.

NA KONCI SVETA

Autori: Aneta Kmecová

Mgr. Peter Lančarič

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: gelkoproduction@gmail.com

Na konci sveta

Kedysi dedina s čisto nemeckým obyvateľstvom v okrese Stará Ľubovňa, je dnes o čosi iná. Zmenila sa na dedinu s prívlastkom čisto rómska dedina. Vďaka tejto vlastnosti má výnimočný charakter, nielen v rámci Slovenska. Keď som sa minulý týždeň rozprávala so známym zo Španielska, a aj rok po návšteve Lomničky mu celkom živo opisovala svoje dojmy, bol v úprimnom šoku. Nečakal, že na Slovensku jestvuje niečo podobného charakteru. A že by Slovensko mohlo mať aj takéto oblasti. Oblasti, ktoré pôsobia akoby boli na konci sveta. A pri tom netreba ísť tak ďaleko, ako sa nám dnes žiada na to, aby sme spoznali celkom iný svet, a zbavili sa predsudkov, alebo si ich aspoň pripustili a začali s nimi pracovať.

Lomnička nesie okrem vyššie spomenutého prívlastku aj ďalší, ktorý ju robí výnimočnou a odlišnou. Prezývajú ju aj „dedina detí.“ Jej vekový priemer s približne 3000 obyvateľmi je 18 rokov. Deti tu nie sú dlho deťmi, a priskoro majú nechcene a neplánovane deti vlastné. Tie sa častokrát z obdobia dieťaťa ani nestihnú posunúť do ďalšej životnej etapy. Možno žijú v symbióze s prírodou, bakteriálnym a vírusovým prostredím viac, ako ktorékoľvek iné dieťa na Slovensku. Nebezpečenstvo v podobe nestabilného múra však na ne číha takmer na každom kroku. Naučia sa piť vodu z potoka plnú odpadkov pri tom, ako v nej práve umývajú honosný koberec. Naučia sa dvadsiati spať v jednej izbe, ktorej súčasťou sú aj zvieratá dávno po smrti. Stane sa to pre ne prirodzeným. No stále sú to deti, ktoré túžia po dotyku. V akejkoľvek podobe. A my sme im ho aspoň na moment aj vďaka fotografii poskytli. Taký ten neškodný a jemný. Aspoň na moment nás vpustili do svojej naozajstnej reality, ktorú neradi odkrývajú.

„Svet je krásny a dobrý vždy a všade, kam nepríde človek so svojim trápením a mukou.“ Napísala Terézia Vansová v diele *Sirota Podhradských*. Ako jedna z predstaviteľiek prvej generácie realizmu bola súčasťou tohto neviditeľného kúska Afriky na Slovensku.

Koľko z tých detí, ktoré sa možno práve narodili, alebo práve naopak umreli pod príliš reálnou ťarchou skutočného života majú v sebe potenciál práve takejto spisovateľky, nesmierne silnej osobnosti, ktorá podporovala okrem iného aj emancipáciu žien? Koľko z nich možno má reálnu šancu vymaniť sa zo sveta, ktorý považujeme za jeho „koniec“?

Domnievam sa, že ich konce, a stratené zajtrajšky by sme možno dokázali premeniť na nádeje dneška, keby sme sa aspoň na moment, každý sám za seba, vzdali vlastného ega. Obzreli a zamysleli sa nad tým, čo nám nie je až tak vzdialené. Pripustili si svoje predsudky. Pretože to je to, čo mi v neposlednom rade návšteva Lomničky dala. Uvedomenie si, akú silu rodinných väzieb toto etnikum od počiatku svojej existencie zažíva. To, čo my pravdepodobne nikdy nepocítíme a nezažijeme.

Uvedomenie a pripustenie skutočnosti, že mám predsudky. Ale vďaka tomu, že som mohla len tých pár dní a chvíľ čeliť špine, biede, a chudobe, pred ktorou si častokrát vedome zatvárame oči, ktorá je vlastne pre Lomničku vyhovujúca a komfortná, že som mala možnosť dotknúť sa dlane nejedného Róma, nech ich už bolo sto, alebo dvesto, každý jeden bol pre mňa odrazu človekom cítiacim, s túžbami a potrebami rovnakými aké mám ja, a každý človek na tejto Zemi. A pre objavenie, a prijatie takýchto skutočností vôbec netreba odísť niekam ďaleko.

Prílohy





















ZMENA SPRÁVANIA ŠTUDENTOV PRI PÍSANÍ ODBORNÝCH PRÁC

Autori: Bc. Michal Kubovics
Mgr. Michal Kabát, PhD.

Študijný program: Marketingová komunikácia

Kontakt: michal.kabat@ucm.sk

Abstrakt

Nasledujúca práca „zmena správania študentov pri písaní odborných prác“ poníma o prokrastinácii u študentov a riešení tohto problému pri písaní záverečných prác. Pri prokrastinácii ide o chorobné odkladanie úloh, ktoré sú často nahrádzané inými dôležitými aktivitami. V teoretických východiskách sa zaoberáme prokrastináciou, odhaľovaním u ľudí a riešením tohto problému. V praktickej časti sa zaoberáme návrhom wireframu webového systému proti prokrastinácii.

Kľúčové slová

prokrastinácia, webový systém, systém proti prokrastinácii.

Abstract

The following thesis "changing of behaviour of students in writing professional thesis" is about procrastination of students and solving this problem when writing their final thesis. In procrastination, we are talking about unhealthy condition of postponing their tasks that are often replaced by other important activities. In the theoretical platforms we are dealing with procrastination, its detection in human beings and solving this problem. In the practical part, we are dealing with the proposal of web system wireframe against procrastination.

Key words

procrastination, web system, system against procrastination.

ÚVOD

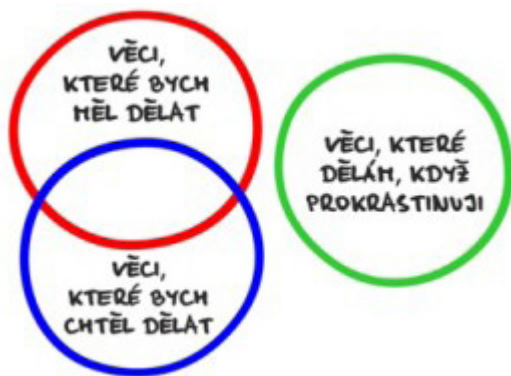
Prokrastinácia sprevádza niektorých študentov celé obdobie štúdia. Táto práca má uskutočniť akúsi osvetu a pripraviť vhodné riešenie proti prokrastinácii. Je veľa autorov, ktorý sa zaoberali touto problematikou a však ich riešenia často nie sú systematizované. V tejto práci vám chceme predstaviť komplexný systém a zamerať sa priamo na boj proti prokrastinácii.

Teoretické východiská sa opierajú o literatúru a internetové zdroje a zachytávajú komplexný obraz o tom čo je prokrastinácia, ako sa diagnostikuje a aké riešenia proti prokrastinácii poznáme. Tieto poznatky, analýza ďalšej literatúry a článkov spolu s expertnými rozhovormi vniesli do návrhovej časti vhodné východiská.

Postup práce, metodika a zdroje z ktorých sme čerpali je zhrnutá v časti metodika práce.

Proti prokrastinačný systém je zostavený pomocou posledných trendov v oblasti užívateľského rozhrania v tejto téme sa tento systém opiera o peniaze. V návrhovej časti je podrobný rozpis jednotlivých častí systému. Naše ďalšie smerovanie je vytvorenie vhodného grafického spracovania a následného vývoja prototypu. Vďaka tomu budeme môcť zisťovať nové poznatky o prokrastinácii.

Dúfame, že daná práca je začiatkom riešenia prokrastinácie na univerzitnej pôde. Dané závery následne môžu viesť až ku komplexnému systému, ktorý rieši prokrastinačné problémy.



Obrázok 1: Prokrastinačná pravda

Zdroj: LUDWIG, P.: Konec prokrastinace

1 Teoretické východiská a súčasný stav riešenej problematiky

1.1 Prokrastinácia

Prokrastinácia, známy jav, ktorý pozná každý z nás. Prejavuje sa ako chorobné odkladanie dôležitých úloh na neskôr. Slovo pochádza z latinského slova pro crastinus – na zajtra, tento pojem sa však označuje psychický stav mysle a na rozdiel od bežnej lenivosti ju môžeme odlíšiť, nejde o fyzickú únavu ale stav mysle, ktorý nám nedovolí plniť si dôležité povinnosti.

„Je to pocit úzkosti a výčítiek, ktoré nás sprevádzajú, po viacnásobnom odsúvaní riešení záležitostí.“¹ Pri presúvaní a odkladaní povinností prichádza pocit úľavy, ktorý však nevydrží dlho, človek si predsa uvedomuje čo je dôležité a čo musí skôr či neskôr urobiť aj napriek tomu je pre neho jednoduchšie povinnosti stále odkladať až do kým, ho znova neprepadnú pocity úzkosti spojené s blížiacim sa dátum splnenia si povinností. Tento problém je spájaný najmä s vysokoškólakmi, tzv. syndróm študentov, ktorí si nevedia zorganizovať čas, respektíve nie sú nútení prostredím si ho zorganizovať. Takýto študenti majú vo zvyku tráviť čas úplne irelevantnými činnosťami, respektíve si ich hľadajú aby sa mohli vyhnúť plneniu dôležitých úloh.²

Prikladom z praxe môže byť odovzdanie seminárnej práce študentom, ktorý má na ňu dostatok času, avšak on si túto povinnosť náročky odďaľuje, neskôr je tak či onak nútený si seminárnu prácu napísať a odovzdať pokiaľ nebude chcieť následky v podobe zlej známky, či neabsolvovania predmetu. Výsledkom dlhodobu pretrvávajúcej snahy vyhnúť sa povinnostiam je stres, pocity viny a vlastnej neschopnosti. Zaujímavosťou je, že tieto pocity študenta ešte viac domotivujú a v odkladaní povinností pokračuje naďalej. Povinnosti sa však nakopia a vtedy je študent konečne sa donútiť pracovať, vtedy zisťuje, že povinnosti nie sú až také náročné ako si ich sám spravil svojim odkladaním. Stále sa však upokojuje tým, že iba pod tlakom dokáže podať dobré výkony. Pojem prokrastinácia v podstate znamená chorobné vyhýbanie sa povinnostiam. Mnohí si tento pojem zamieňajú s lenivosťou a nepripisujú mu dostatočnú pozornosť.

Zásadným rozdielom, ktorý rozdeľuje ľudí na dva tábory je to že tí leniví, sú spokojní s tým, že nič nerobia na rozdiel od tých prokrastinujúcich. Prokrastinátori pociťujú veľké vnútorné napätie. Tí, ktorý prokrastinujú si v skutočnosti vôbec neoddychnu, odkladaním svojich povinností, si

¹ JOSEPH, R. a spol.: *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment*. NY: Plenum Press, 1995. s. 24

² Tamže, s. 24

spôsobujú nepokoj, stres a dokonca v niektorých prípadoch aj nespavosť. Ďalším signifikantným rozdielom je to, že lenivý človek počas nič nerobenia relaxuje a užíva si ho. Človek, ktorý strávi prokrastináciou si v skutočnosti vôbec neužíva a vôbec alebo čiastočne dokáže relaxovať. Napätie a výčitky svedomia mu neumožňujú čas tráviť plnohodnotne a svoju nečinnosťou energiu nenaberajú ako by tomu bolo za normálnych okolností ale energiu naopak strácajú a plytvajú svojimi psychickými silami nadarmo.

Lenivý človek z pravidla nemá žiadne ciele, ktoré chce dosiahnuť, nemá prečo sa báť že niečo nedosiahne. Avšak človek, ktorý prokrastinuje má motiváciu a ciele, ale odrádza ho jeho vlastný strach zo zlyhania. Preto odkladá práve najdôležitejšie veci a veci, ktoré ovplyvňujú jeho smerovanie v živote. Tieto pojmy preto musíme vedieť odlíšiť. Ide o dva úplne odlišné javy. Môže sa zdať, že je to jedno a to isté ale štúdium literatúry prináša jednoznačné odpovede. Síce majú tieto dva pojmy navonok veľa spoločného, to znamená, že navonok sa prejavujú podobnými črtami správania, vnútorné a emocionálne pochody lenivca a prokrastinátora sa líšia. Lenivec je spokojný so stavom ničnerobenia a prokrastinátora tu ubíja.

1.2 Test na zistenie prokrastinácie

Autori Joseph R. a spol. v publikácii ukazujú jednoduchý test ako zistiť či je naša prokrastinácia iba lenivosť alebo vážne psychické rozpoloženie.

Je potrebné ohodnotiť pravdivosť jednotlivých tvrdení na stupnici 1 až 5 od najmenej pravdivej po 5 s najväčšou váhou tvrdenia. Tieto vyhlásenia sa týkajú, bežných životných situácií a vašich reakcií na ne. Počas pridelovanie bodov je potrebné dobré zvážiť a priradiť správnu hodnotu čo najúprimnejšie aby výsledky neboli skreslené.³

Legenda bodov:

1. úplná lož
2. zvyčajne to nie je pravda
3. niekedy nepravda / pravda v mojej situácii
4. väčšinou pravda
5. čistá pravda

³ JOSEPH, R. a spol.: *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment*. NY: Plenum Press, 1995. s. 36

Otázky, ktoré autori uvádzajú majú nasledovné znenie:

1. Často sa prichytím pritom, ako si plním nesplnené povinnosti, ktoré som odkladal
2. Nerobím potrebné opatrenia dopredu, často sa mi stáva, že sa nezúčastňujem rôznych spoločenských udalostí len kvôli tomu, že som si nestihol kúpiť lístok alebo neprišiel včas.
3. Keď plánujem párty alebo inú udalosť, vždy si potrebné organizačné veci pripravím dopredu
4. Keď je čas vstávať, vstanem hneď neodkladám to presúvaním budíka
5. Pred tým než napísaný list alebo mail odošlem kludne môže ešte stáť niekoľko dní
6. Väčšinou na zmeškané hovory ihneď reagujem
7. Aj povinnosti, ktoré si nevyžadujú veľa námahy a práce mi zaberajú niekoľko dní
8. Viem sa rýchlo rozhodovať
9. So všetkým vždy meškám, so začatím práce aj na stretnutiach
10. Keď niekam cestuje, vždy som v strese balím sa na poslednú chvíľu
11. Keď sa chystám von, pristihnem sa ako pred odchodom stále niečo robím miesto odchodu z domu na čas
12. Ak pracujem na deadlinech, vždy si nájdem niečo iné čo odpúta moju pozornosť
13. Ak mám na faktúre menší účet, hneď ho vyplatím
14. Často mám úlohy hotové skôr ako treba
15. Darčeky k narodeninám vždy nakoniec nakupujem na poslednú chvíľu
16. Na poslednú chvíľu kupujem aj jednu položku, ktorá je drahšia
17. Väčšinou vždy dokončím veci, ktoré si na deň naplánujem.
18. Väčšinou si splním povinnosti až tak relaxujem

72 a viac bodov signalizuje problém s prokrastináciou.

1.3 Riešenie problémov s prokrastináciou

Každý problém má svoje riešenie, prokrastinácia sa rieši pravidelným tréningom, ktorý sa zameriava na odstránenie nesprávnych návykov. Na odstránenie nedobrych návykov sa používajú rôzne praktiky. Medzi ktoré patria:

- Konfrontácia
- Opakovanie návykov
- Pracovná časová organizácia povinností

Fiktívna situácia, s ktorou sa študenti často stretávajú by vyzerala nasledovne. Napísanie seminárnej práce po aplikácii techník na odstránenie nesprávnych návykov vyzeralo v chronologických krokoch takto:

Prvým krokom by bolo priame vystavenie sa stresovému podnetu a prekonávanie vlastného strachu v podobe otvorenia textového dokumentu kde prácu začneme písať.

Druhým krokom by bolo vytváranie nového správneho návyku, povedzme si pravidlá ktorých sa musíme držať, napríklad každý deň napíšem jeden odsek a každý ďalší o jeden navyše. Tento nový proces je potrebné opakovať minimálne dvadsať až tridsať krát za sebou aby sa v mozgu vytvárali nové dráhy a vznikali nové návyky, ktoré nám už po čase prídu úplne prirodzené a tým pádom pri ich plnení nebudeme pociťovať stres a napätia, ktoré bolo hlavnou príčinou odkladania povinností.⁴

Techniky, ktoré sú v podobe návrhov sú veľmi jednoduché a prvoplánové avšak veľmi účinné, vychádzajú z metód a znalostí behaviorálnej psychológie, ktorej počiatky siahajú do tridsiatych rokov minulého storočia. V minulom období bol zodpovedný najmä za odstránenie vnútorných stavov a individuality, za čo si vyslúžil veľa kritiky.

„Behaviorizmus pochádzajúci z anglického výrazu behaviour, čo značí správanie, pracoval s prejavmi správania sa. Zameriaval sa na vonkajšie črty správania sa jedincov, tieto črty sa snažil manipulovať a naprávať rôznymi formami podmieňovania.“ Známe sú spôsoby podmieňovania, ktoré sa spájajú s pocitmi a fyziologickými prejavmi ako to bolo napríklad pri situácii s Pavlovovými experimentami so psami, ktorých naučil, že zvuk zvonca je spojený s časom kŕmenia.

V jednoduchej praxi toto podmieňovanie funguje na báze odmeny, tak ako to pre psov bolo jedlo, pre nás to môže byť akákoľvek iná odmena, ktorú si doprajeme za splnenú úlohu. Takáto forma vytvárania si podmienok prepája neprijemnosti s následným pocitom uvoľnenia a benefitu. Avšak my ako inteligentné bytosti s komplexnou vnútornou motiváciou fungujeme na iných princípoch, ktoré sú zložitejšie a horšie riaditeľné. Formy behaviorálnej psychológie a behaviorálne správanie sa zo spoločnosti postupne vytráca, funguje okrajovo ako systém riadenia vo väzniciach a niektorých elitárskych školách. Spomínané behaviorálne formy vyžadujú určitú dávku disciplíny. Takéto podmienky ignorujú aj našu individualitu preto, je veľmi náročné ich dodržiavať. Podobné stratégie ignorujú našu individualitu, je pochopiteľné, že pri nich často zlyhávame.⁵

⁴ *Prokrastinácia*. [online]. [2019-02-20]. Dostupné na: <<https://www.timemanagement.sk/prokrastinacia/>>.

⁵ MILLS A. J.: *Control: A History of Behavioral Psychology*. NY : New York university press, 1998. s. 26

V podstate s prokrastináciou bojujeme zmenou nesprávneho, škodlivého myslenia tak, že sa o danej problematike snažíme nájsť ďalšie informácie. Ak zistíme ako prokrastinácie funguje bude sa nám s ňou ľahšie bojovať. Musíme sa postupne naučiť rozvíjať hranicu a toleranciu diskomfortu tým, že dokážeme udržať stabilitu a zotrvať v neprijemných emočných situáciách. Praktizovaním vytvárať zvyky, ktoré správne a pravidelne opakujeme a ktoré nás dovedú k stanoveným cieľom.

2 Cieľ a metodika práce

Hlavným cieľom práce bolo na základe analýz teoretických východísk, expertných rozhovorov a konzultácií vytvoriť návrh nástroja, ktorý by pomáhal bojovať študentom s prokrastináciou pri písaní záverečných prác.

Jednotlivé čiastkové ciele, ktoré bolo potrebné splniť pre dosiahnutie primárneho cieľa boli:

1. Definovanie teoretických východísk
2. Analýza a vyvodenie záverov
3. Návrh wireframu na základe analýzy

2.1 Pracovné postupy, spôsoby získavania údajov a použité metódy

V tejto práci sú využívané nasledujúce metódy a pracovné postupy:

Rešerš – je to vyhľadávanie zdrojov a konkrétnych informácií za účelom predbežného spracovania údajov o žiadanej téme alebo probléme.

Analýza – sa vyskytuje v odborných prácach najčastejšie. Je to logická metóda, ktorá používa rozbor a rozkladanie väčších celkov na menšie jednoduché celky.

Indukcia – je myšlienkový postup, ktorý prostredníctvom jednotlivých faktov vyvodzuje všeobecne platné závery.

Dedukcia – je opak indukcie. Prvok logickej analýzy, prostredníctvom, ktorého tvoríme tvrdenia za pomoci iných všeobecných tvrdení.

Komparácia – iným slovom aj porovnávanie. Táto metóda vyhľadáva subjekty, alebo javy, ktoré majú jednotnú črtu a následne sa zisťuje zhodu, alebo rozdiel medzi pozorovanými javmi.

Pozorovanie – človeku najprirodzenejšia výskumná metóda, využívame pri nej zmysly a zisťujeme vlastnosti a znaky skúmaného subjektu.

Wireframe – slovensky drôtový model, je grafickým znázornením prvkov webovej stránky, využívajú sa bežne pri projektovaní a navrhovaní nových webových stránok, systémov alebo redizajne existujúcich. Hlavnými benefitmi wireframov sú prehľadnosť, ľahká aplikácia, možnosť rýchlych úprav. Tvorba sa skladá z:

- a) analýzy cieľu stránky
- b) definovania obsahu stránky
- c) vsadenie jednotlivých elementov do návrhu⁶

Na vypracovanie tejto práce boli použité nasledujúce zdroje:

Odborná literatúra – v teoretickej časti tejto práce sme využívali odbornú literatúru, ktorá pochádzala z knižnice FMK UCM. Rovnako z osobných zdrojov. K tejto problematike sme potrebovali najmä literatúru, ktorá sa zaoberala psychológiou a tiež technologickú literatúru.

Konzultácie – prebiehali s externými konzultantmi a odbornými pracovníkmi v psychologickej sfére. Tieto konzultácie priniesli do tejto práce odborné skúsenosti s diagnostikou a rovnako s riešením prokrastinácie.

Internetové zdroje – boli pri tejto téme nápomocné, pretože téma prokrastinácie je veľmi široká, ak sme však chceli načerpať vedomosti o súčasných trendoch a aktuálnej situácii museli sme siahnuť práve po internetových zdrojoch, ktoré poskytli vhodný podkladový materiál pre analýzu.

3 Výsledky práce

Na nasledujúcich riadkoch sú zhrnuté výsledky práce. Popisuje sa tu návrh samotného systému na základe analýzy naštudovaných materiálov, odborných konzultácií a internetových zdrojov.

⁶ *Drátený model wireframe webové stránky.* [online]. [2019-02-20]. Dostupné na: <<https://www.marketingmind.cz/drateny-model-wireframe-webove-stranky/>>.

3.1 Ideové východiská

Ideové východiská sa opierajú o fakt, že ľudia trpiaci prokrastináciou odkladajú svoje úlohy na neskôr. Ak im však dáme veľmi silnú motiváciu prostredníctvom peňažnej pokuty, ľudia zmenia správanie a budú chcieť dokončiť úlohu.

3.2 Návrh systému proti prokrastinácii

Prokrastinačný anti systém by mal riešiť problémy študentov s prokrastináciou pri písaní prác. Študenti trpiaci prokrastináciou aj napriek veľmi silnej motivácii sa sami nedokážu prinúť k práci. Ak im však ponúkne organizovaný systém, ktorý ich bude podnecovať k dokončeniu úlohy bude to pre študentov motivujúcejšie a pride k dokončeniu úlohy. Z analýzy súčasných systémových riešení sme prišli k záverom, že ideálne pre náš systém bude práve webové riešenie. Takéto riešenie má množstvo výhod, pretože v porovnaní s ostatnými riešeniami ako napríklad softwarové riešenie alebo mobilná aplikácie je finančne najmenej náročné. Rovnako je výhodou, že prístup k takémuto systému je možný z akéhokoľvek typu zariadenia, ktoré je pripojené na internet.

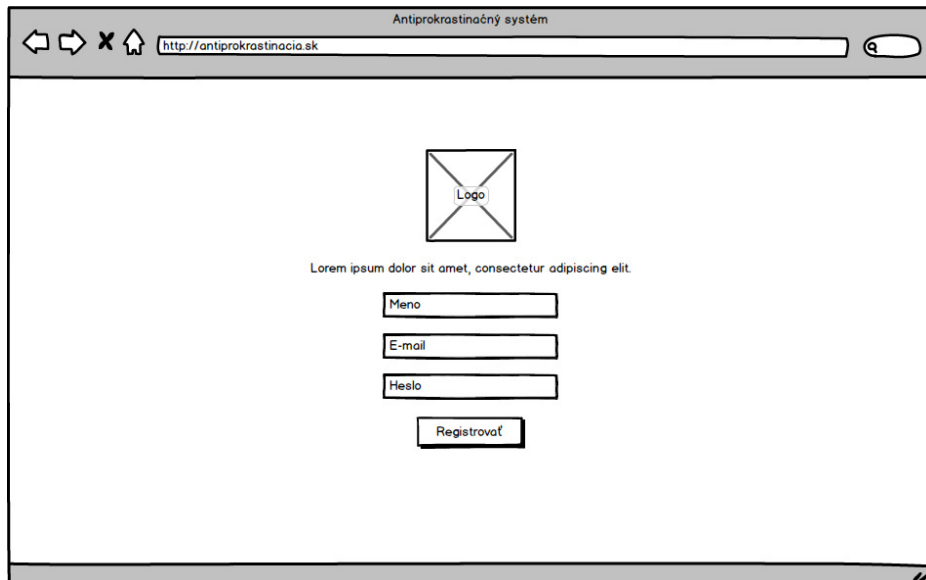
Tento systém vychádza z poznania, že v súčasnosti ľudia reagujú na peňažné pokuty, najmä ak sa jedná o ich vlastné peniaze a ich stratu. Preto navrhujeme jednoduchý systém, ktorý pozostáva z dvoch užívateľských strán. Na jednej je samotný študent a na druhej je konzultant resp. vyučujúci-administrátor. Študent sa pri vstupe do systému registruje a vloží svoju kreditnú kartu. Nasleduje obrazovka, kde si študent môže pridať úlohu, termín a obnos, ktorý sa v prípade nesplnenia úlohy preniesie na predom definovaný účet. V zozname by mohli byť uvedené politické subjekty, organizácie prípadne iné subjekty, ktoré užívateľ nemá rád. Rovnako je v nastaveniach možné pridať ďalšie možnosti, ktoré požaduje užívateľ a však pridanie podlieha schvaľovaniu na strane administrátora.

Po zadaní úlohy je zmena možná len na strane administrátora. Študent tak vidí odpočítavanie úlohy a rovnako tlačidlo na odovzdanie úlohy. Aby mal neustále pred sebou aj motiváciu, ktorá ho bude do práce poháňať, vidí sumu, ktorú prispel a kam daná suma odíde v prípade neúspešného odovzdania. Na druhej strane je tu administrátor - schvaľovateľ. Administrátor danú odovzdanú alebo neodovzdanú prácu ohodnotí a buď ju schváli a študent nepride o svoje peniaze alebo ju schváli ako neodovzdanú a peniaze sa prevedú na príslušný účet. V opačnom prípade peniaze putujú naspäť na účet. V pravidelnej frekvencii je odosielanie e-mailov užívateľom o tom koľko času im ostáva a rovnako tak motivácia.

3.3 Popis jednotlivých obrázkov obrazovky

Úvodná obrazovka

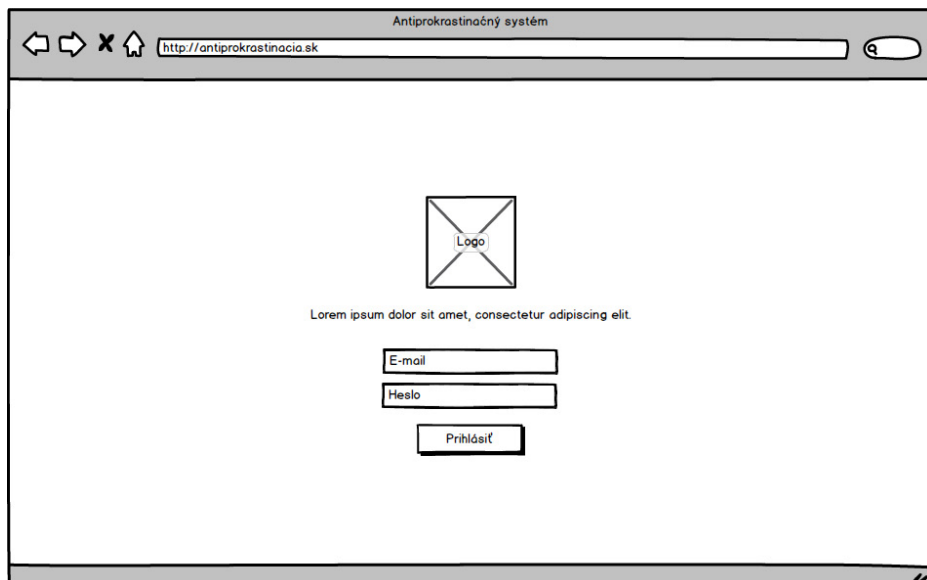
Užívateľ sa môže zaregistrovať prostredníctvom klasickej registrácie obrázok 1, ktorá je užívateľom známa z ostatných webových stránok a systémov. Nachádza sa tu meno, e-mail a heslo. Údaje sú dôležité pre registráciu. Nachádza sa tu logo, aby bola stránka identifikovateľná, krátky vstupný text kde sú dôležité informácie o systéme a ako sa registrovať. Po stlačení tlačidla dochádza k registrácii.



Obrázok 1: Wireframe – návrh úvodnej obrazovky (registrácia)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

Obrázok 2 predstavuje úvodnú obrazovku na prihlásenie. Prihlásenie prebieha pomocou zadania e-mailu a hesla. Prihlásenie je možné po kliknutí na tlačidlo prihlásiť.

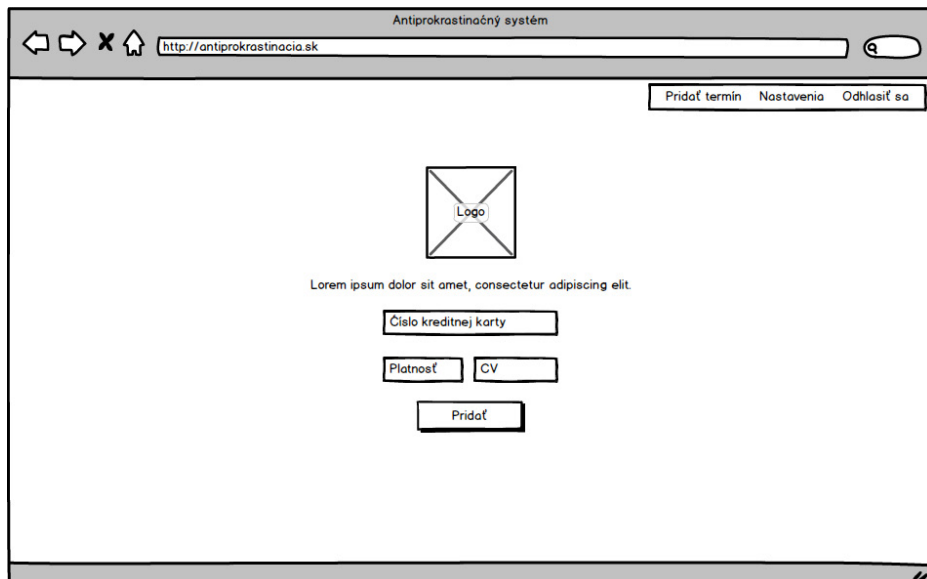


Obrázok 2: Wireframe – návrh úvodnej obrazovky (prihlásenie)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

Zadanie kreditnej karty

Kreditná karta slúži na prácu s peniazmi. Aby sme zefektívnilí proces odosielania alebo vrátenia peňazí, vyžili sme systém kreditných kariet. Je to aj z toho dôvodu, že väčšina študentov má k dispozícii kreditnú kartu, kvôli výhodným študentským účtom a pod. Na obrázku 3 sa nachádzajú údaje, ktoré sú dôležité pre aktiváciu komunikácie s kartou. Je tu pole pre vpísanie kreditnej karty, platnosť karty a overovací kód karty. Nasledujúce údaje využíva množstvo projektov.

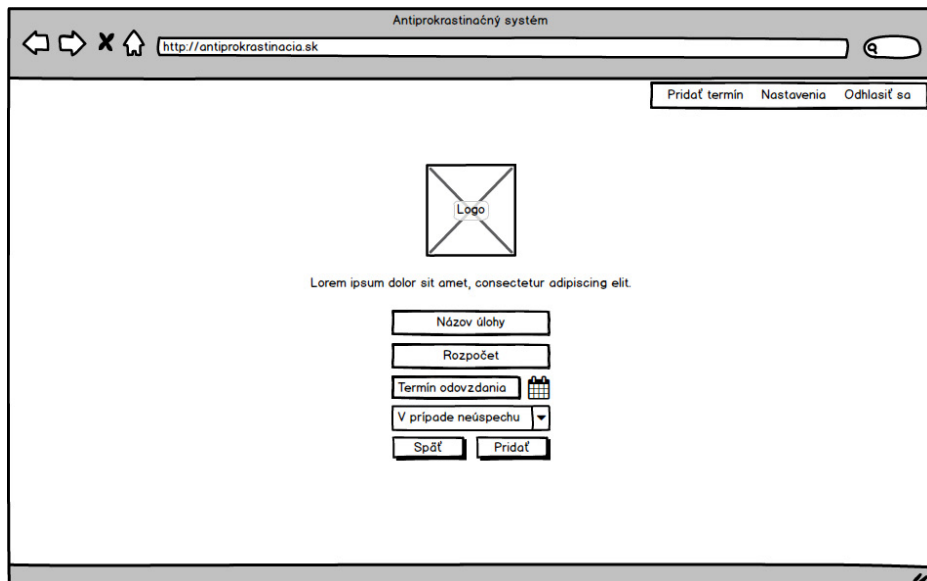


Obrázok 3: Wireframe – návrh obrazovky pridania kreditnej karty

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

Pridanie termínu a úlohy

Na obrázku 4 v pravej, hornej časti si môžeme všimnúť jednoduché menu. Prvá kolónka je zameraná na pridanie termínu. Po kliknutí sa nám zobrazí podstránka s obsahom, ktorý sa zaoberá pridaním termínu a úlohy. Nachádza sa tu opäť pod logom krátky text, ktorý približuje užívateľom formulár. Pre naše účely sú dôležité štyri polia. Nachádza sa tu názov úlohy, ktorý hovorí o akú úlohu sa jedná. Rozpočet, koľko peňazí v prípade neúspechu príde na predom zadaný účet. V prípade úspechu prídu peniaze naspäť na účet spojený s kreditnou kartou. Úlohy odsúhlasuje administrátor. Po odsúhlasení administrátorom sa začne odpočítavanie času. Tento obrázok ďalej smeruje na návrh obrazovky systému.

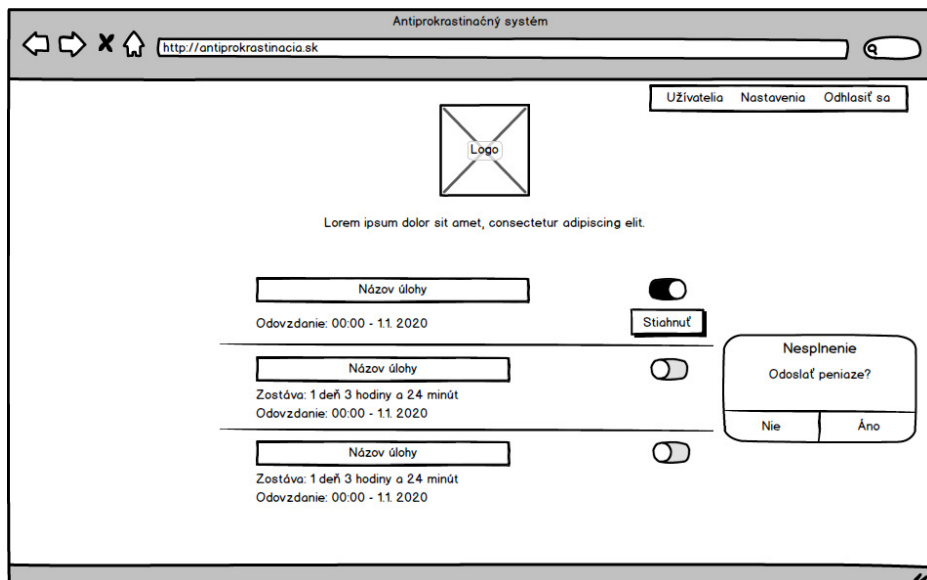


Obrázok 4: Wireframe – návrh obrazovky pridania termínu a úlohy

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

Domovská obrazovka - administrátor

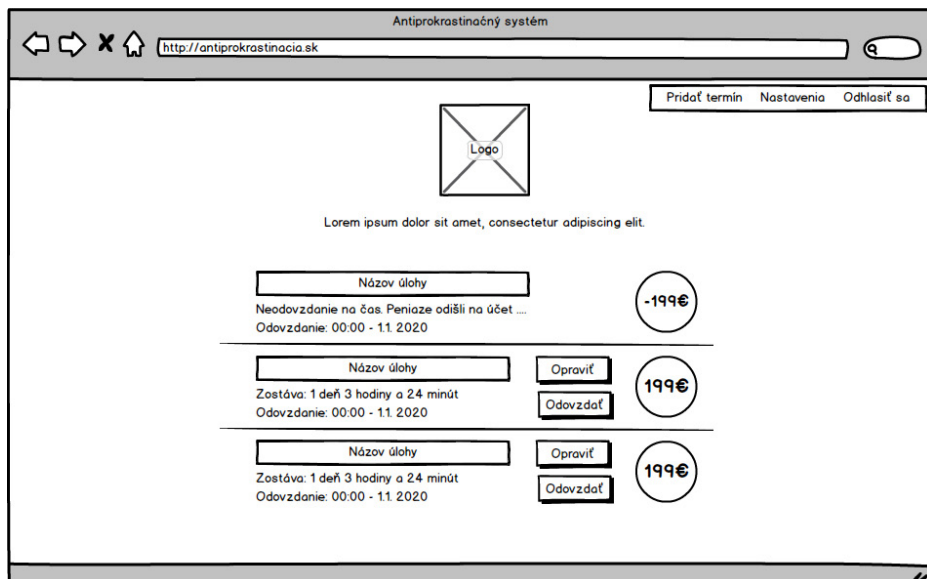
Administrátor vidí jednotlivých užívateľov. Ak na niektorých z nich klikne zobrazia sa mu úlohy používateľa. Vidí nahrané položky a môže si ich stiahnuť na kontrolu. Rovnako môže potvrdiť či daná úloha bola odoslaná v určený dátum, alebo naopak potvrdiť neúspešnosť. Pri obidvoch variantoch je tu hláška či sa má transakcia naozaj vykonať.



Obrázok 5: Wireframe – návrh obrazovky systému (administrátor)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

Užívateľské zobrazenie podstránky s obrazovkovo systému je podobné ako pri administrátorovi, ale má určité rozdiely. Vidíme tu názov úlohy, pod tým je počet zostávajúceho času do odovzdania. Pod zostávajúcim časom je dátum odovzdania. V pravej časti je možnosť tlačidlo možnosti odovzdania. Po kliknutí sa otvorí okno na nahrávanie do, ktorého je možné pridať súbor. Nad týmto tlačidlom je tlačidlo opraviť, ktoré nahrá opravený dokument a predchádzajúci vymaže. Toto sa užívateľovi automaticky znemožní keď sa prekročí nastavený termín. Napravo od tlačidiel sa nachádza peňažná suma. Je to motivačný a zároveň informačný prvok, ktorý v prípade neúspechu svieti s finančnou stratou užívateľa. Notifikácie sú zabezpečené prostredníctvom e-mailu. Rovnako na e-mail chodia aj notifikácie s upozorňovaním pre užívateľa o termíne a sume, ktorá mu bude strhnutá v prípade neúspechu. Frekvenciu je možné zmeniť v časti nastavenia.



Obrázok 6: Wireframe – návrh obrazovky systému (administrátor)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2019

ZÁVER

Téma prokrastinácie je u študentom pomerne populárna, trpí ňou väčšie množstvo študentov. Preto je nevyhnutné aby sme túto tému skúmali a snažili sa hľadať riešenie na tento problém. Práve preto sme sa rozhodli vymyslieť vhodný systém, ktorý by bojoval s prokrastináciou u študentov a viedol ich tak k výkonu, ktorý bude odovzdaný na čas a v adekvátnej kvalite. Prostredníctvom dostupnej literatúry, internetových zdrojov, expertných rozhovorov a rozhovorov so študentmi sme načerpali dostatok poznatkov na to aby sme mohli vypracovať vhodný návrh.

Návrh pozostával z prípravy vhodného systému, ktorý by odzrkadľoval súčasné trendy v oblasti webových systémov a rovnako riešil primárny problém študentov s prokrastináciou. Podarilo sa nám pripraviť návrh, ktorý minimalistickým riešením pracuje na jednej strane s užívateľom a na druhej strane s administrátorom. Príkladom využitia je práve bakalárska či diplomová práca. Naše nasledujúce kroky v práci sú teda vytvoriť grafický model a vytvoriť vhodné testovacie prostredie, ktoré by bolo pripravené na prvé pokusy s týmito systémom. Testovanie takéhoto systému bojujúceho proti prokrastinácii môže viesť k novým poznatkom v oblasti predchádzaniu prokrastinácie. Rovnako tak môže viesť k prehĺbeniu poznania o motivácii.

Ciele, ktoré sme si stanovili boli úspešne splnené. Na základe teoretických východísk, analýz a rozhovorov sme priniesli návrh prvého komplexného systému, ktorý bojuje s prokrastináciou u študentov.

Ďalší postup bude smerovať k vytvoreniu grafického návrhu a do následného prototypu. Ktorý bude možné testovať priamo na študentoch a môžeme tak získať veľa nových poznatkov a dať na túto tému aj systém všeobecne.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

Drátený model wireframe webové stránky. [online]. [2019-02-20]. Dostupné na: <<https://www.marketingmind.cz/drateny-model-wireframe-webove-stranky/>>.

JOSEPH, R. a spol.: *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment.* NY : Plenum Press, 1995. 268 s. ISBN 978-1-4899-0227-6

LUDWIG, P.: *Konec prokrastinace* Brno : Jan Melvil publishing, 2013. 268 s. ISBN 978-80-87270-51-6

MILLS A. J.: *Control: A History of Behavioral Psychology.* NY : New York university press, 1998. 246 s. ISBN 978-0-8147-5612-6

Prokrastinácia. [online]. [2019-02-20]. Dostupné na: < <https://www.timemanagement.sk/prokrastinacia/>>.

KONTEXT ZBRANE

Autori: Simona Lomnická
Mgr. Art. Petra Cepková, ArtD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: simalomnicka@gmail.com

Abstrakt

Práca ŠVOaUK Kontext zbrane sa zameriava na rozdielne vnímanie zbrane. Skúma reakcie ľudí, keď je na nich mierené zbraňou v protiklade s fotoaparátom. Fotografia rovnako ako zbraň, je nástrojom moci, kedy my rozhodujeme kedy bude vystrelený záber. V práci hľadáme historické prepojenia s videním fotografie ako zbrane a taktiež postavenie zbrane a fotoaparátu v spoločnosti. Predpokladom pre čo najlepšie demonštrovanie reakcií je fotografické spracovanie danej témy.

Kľúčové slová

zbraň, strelná zbraň, fotoaparát, fotografia.

Abstract

The ŠVOaUK theses "Context of a weapon" is focused on a different perception of a weapon itself. It studies people's reactions when they are pointed on with a gun in contrast with a camera. The photo as well as the weapon is the instrument of a power when we decide when the shot will be taken. Within this theses we are searching for historical connections with the way we look on a photo as a weapon, also photography and gun social status. The assumption of the best reactions demonstration is photographic processing of the topic given.

Key words

weapon, handgun, camera, photography.

ÚVOD

V našej práci sa budeme zameriavať na problematiku rozdielnosti vnímania zbrane. Pri názve *Kontext zbrane* si každý predstaví strelnú zbraň. No pri hlbšom pohľade na vec je zbraňou mnoho vecí. Či už ide o zbraň reálneho charakteru alebo, len zbraň pomyselnú.

Našou snahou bude poukázať na rôznorodé reakcie ľudí, kedy na nich bude namierené fotoaparátom a následne zbraňou. Predpokladáme že „subjekty budú pred zbraňou strnulejší a celkovo sa budú cítiť menej príjemne, ako pred fotoaparátom. Tak isto, ale predpokladáme, že ich reakcie budú často podmienené ich odvahou a celkovou náladou. Pre lepšiu komparáciu zbrane a fotoaparátu budú vytvorené fotografické diptychy.

1 Zbraň

Zbraňou je podľa Trestného zákona Slovenskej republiky každá vec, ktorou možno urobiť útok proti telu dôraznejším. Tento istý výklad, alebo len málo modifikovaný platí aj v spoločenskom vnímaní. Preto, keď sa povie zbraň, väčšina si predstaví tú strelnú. Je potrebné však spomenúť, že zbraňou môžu byť aj iné veci, ktoré nie sú spomenuté v Trestnom zákone. Mocnou zbraňou sú, tak isto slová, ktoré dokážu človeka zničiť. Ale množstvo ľudí vníma aj fotoaparát, kameru, ako veľmi silnú zbraň.

1.1 O fotografii, ako o zbrani

Fotografiu, ako zbraň spomína Susan Sontag v jej diele *O fotografii*. „Podobne ako automobil, je aj fotoaparát predávaný ako neľútostná zbraň – čo najviac automatizovaná, pripravená prekvapiť.“¹ Rovnakého nápadu sme sa držali aj pri fotografiách, čo najviac automatizovane zdokumentovať a prekvapiť. Často sa s tým stretávame aj v praxi, že po namierení a stlačení spúšte máme pocit, ako by sme držali neľútostnú zbraň a ľudia nám to dajú značne najavo. „Fotografovať ľudí znamená zneuctievať ich tým že ich vidíme tak, ako oni seba niky neuvidia, tým, že o nich vieme to, čo nikdy vedieť nemôžu; tak sa ľudia menia v predmety, ktoré môžu byť symbolicky vlastnené.“² Už dávne povery strašili ľudí pred fotoaparátom a kamerou Karola Plicku. Kamery rachotili ako staré pušky. Dokonca sa šírili chýri o tom, že kto sa nechá nasnímať nebude môcť ani poriadne umrieť, bude večne chodiť po svete a robiť komédiu. Čiastočne to pravda aj je či už pri videu, alebo fotografii ostanú nasnímaní ľudia večne živí.³ Niet divu, že v niektorých to ostalo zakorenené, ako istý archetyp, zakorený hlboko v ľudskom nevedomí.

Za všetky tieto spojitosti môže možno Etienne - Jules Mayer, ktorý v roku 1882 vytvoril na fotografovanie letiacich vtákov tzv. fotopušku, ktorá bola podobná zbrani. Alebo dokonca slogan známej značky Kodak: Stlačte spúšť, ostatné urobíme my. Všetky tieto veci sa nevedomky dostavali do ľudskej mysle a pridávali tým fotografii podobu zbrane.

2 Technické spracovanie

Pre vytvorenie fotografií sme zvolili jednotné prostredie Auly Jozefa Matúša na Bučianskej ulici., aby bolo prostredie anonymné a nevkladalo do fotografií zbytočné emócie. Následne bolo potrebné osloviť heterogénnu vzorku ľudí pre lepšie pozorovanie výsledkov. Požiadali sme fotografovaných ľudí o zatvorenie očí, nato na nich bolo namierené fotoaparátom. Po odfotografovaní boli o zatvorenie očí požiadaní opäť. Po otvorení no nich mierila už zbraň. Týmto sme sa chceli dopracovať k bezprostredným reakciám. Fotografie boli zhotovené na nízkom clonovom čísle, čím sme získali nižšiu hĺbku ostrosti. Vďaka nej vnímame najskôr výraz a až neskôr čím je na nich mierené. V postprodukcii boli fotografie zjednotené vďaka monochromatickosti. Následne boli fotografie spojené do diptychov. Na vyhotovenie bol použitý fotoaparát Nikon D600 s objektívom Sigma 35mm 1,4f.

ZÁVER

Pri fotografovaní sme mohli pozorovať rôzne reakcie ľudí. Vybraná vzorka desiatich diptychov reprezentuje päť reakcií študentiek a päť reakcií študentov. Vďaka zvolenému spôsobu vyhotovenia máme reakcie prezentované spoločne a tým je možná lepšia komparácia.

Na základe týchto fotografií možno tvrdiť, že ľudia sa aj napriek tomu, že je fotografia bežnou súčasťou života cítia nekomfortne, keď sú ako objekt výstrelu. A naopak, keď sa na nich namieri strelnou zbraňou berú to ako žart. Naša hypotéza sa týmto vyvrátila, keďže reakcie boli negatívnejšie na fotoaparát. Samozrejme, netreba však zabúdať, že reakcia každého jedinca bola podmienená aj ich odvahou a prechádzajúcimi skúsenosťami pred fotoaparátom alebo dokonca so zbraňou.

Prílohy





















ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

PAUER, M.: *Karol Plicka*. Bratislava: Slovart, 2016, 368str, ISBN 9788055612898

SONTAG, S.: *O fotografii*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2002, 184str. ISBN: 80-7185-471-9

Autori: Adela Najdeková
Mgr. Art. Petra Cepková, ArtD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: najdekova@gmail.com

Abstrakt

Príspevok sa zaoberá prenášaním ľudských vlastností na neživé predmety. Autorka prostredníctvom fotografií zobrazuje rôzne situácie, ktoré nastali počas produktívnej časti života človeka a zároveň ich prirovnáva k vyradeným vozom. V sprievodnej správe stručne a výstižne autorka uvádza ideový zámer a ciele autorských fotografií.

Kľúčové slová

fotografia, staroba, vozíky.

Abstract

This thesis reflects on the attribution of a personal nature or human characteristics to non-human objects. Author, through photographs, displays various situations that occurred during productive stage of life as well as he compares them to discarded trailer cart. In accompanied notes the author briefly and concisely provides the idea and purpose of the photographs themselves.

Key words

photography, senescence, carts.

Fragmenty duše

Autorské fotografie vznikli po zadaní témy s názvom *Fragmenty duše* na povinnom voliteľnom predmete s názvom Ateliér komunikácie v médiu fotografie. Tento príspevok tvorí výňatok z fotografického celku autorky.

Príspevok sa zaoberá zobrazením staroby dvoch ľudí, ktorí tvoria pár už niekoľko desiatok rokov. Následne prirovnáva ich životnú situáciu, starobu k vyradeným vozom. Ako je už známe, čas je mocný pán, pretože ovplyvňuje naše životy. Každú sekundu, minútu, hodinu sa niečo deje. Nikto mu neunikne, každého z nás si podmaní, každú vec. Zanecháva po sebe stopy, ktoré už nie je možné zahľadiť. Toto autorka zachytila na fotografiách. Vizualnými prostriedkami a špecifickými vonkajšími podobnosťami porovnávala dve zdanlivo neporovnateľné scény.

Práca pozostáva z 20 fotografií, prevažne portrétmi. Konkrétne na 10 fotografiách sa nachádza pár a na ďalších 10 fotografiách sú vyradené vozíky na ktorých sa taktiež podpísal neúprosný zub času. Fotografie na ktorých sú zobrazení manželia sa ich autorka rozhodla fotografovať v prirodzenom prostredí. V prostredí, kde najviac trávia čas. Tu vďaka tomu, že sú to starí rodičia autorky, jasne vedela stanoviť konkrétne miesto, ktoré by pár dostatočne charakterizovalo, kde sa najčastejšie stretávajú a zdieľajú spoločné myšlienky. Taktiež fotografie vyradených vozov autorka chodila často navštevovať. Natoľko ju to fascinovalo, že sa rozhodla vytvoriť fotografie, kde poukazuje na spoločné znaky medzi ľudskou ríšou a tou neživou.

Staroba je obdobie života, ktorej príznaky sú jasné badateľné na zovňajšku tela. Možno ju charakterizovať ako postupné zhoršenie fyziologických funkcií a metabolických procesov po reprodukčnej fáze života. Čiže nastávajú, psychologické ale najmä fyziologické zmeny ako napríklad: šednutie vlasov, vrásky, starecké škvrny, rôzne deformácie tela a podobne.

V čase fotografovania sa pár nachádzal v prirodzenom prostredí a vykonával ich zaužívané činnosti ako pozeranie televízie alebo každodenné zhováranie. Vozíky sú odfotografované v prostredí, kde boli v minulosti každodenne používané. Naopak dnes sú už odložené na mieste a nevyužitá, sú akoby na dôchodku. Nikto ich nepotrebuje, nik sa o nich už nestará.

Štruktúra osobnosti sa mení ale k spokojnému starnutiu vedie veľa ciest, všetky však v zásade predpokladajú zmierenie sa s znižovaním zodpovednosti bez pocitu straty ale menej úspešnou stratégiou je neustály strach z príchodu staroby a boj proti nemu. Cieľom práce bolo poukázať na podobné vlastnosti a štruktúry, ktoré spoločne zdieľajú ľudia ale aj neživé veci.

Praktický výstup - fotografie



Obrázok 1: Fragmenty duše 1

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 2: Fragmenty duše 2

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 3: Fragmenty duše 3

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 4: Fragmenty duše 4

Zdroj: Autorská fotografia:



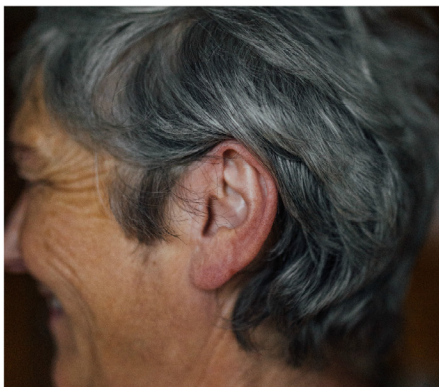
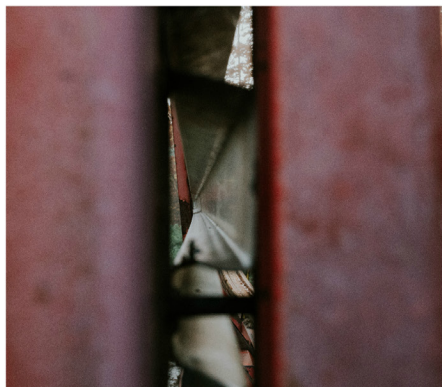
Obrázok 5: Fragmenty duše 5

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 6: Fragmenty duše 6

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 7: Fragmenty duše 7

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 8: Fragmenty duše 8

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 9: Fragmenty duše 9

Zdroj: Autorská fotografia:



Obrázok 10: Fragmenty duše 10

Zdroj: Autorská fotografia:

VIZUÁLNA KOMPARÁCIA ŽIVOTA "ODLOŽENÝCH"

Autori: Bc. Kristián Pribila
Mgr. Jakub Kovalík

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: kristianpribila@gmail.com

Abstrakt

Príspevok sa zaoberá vizuálnou komparáciou života "odložených", teda detí v detskom domove a seniorov v domove dôchodcov. Autorské fotografie boli súčasťou výstupu tvorivej dielne Po Gotickej ceste lektora Petra Lančariča. Autor na fotografiách zobrazuje prostredie a každodenný život v sociálnych strediskách v meste Spišská Nová Ves. V sprievodnej správe autor uvádza ciele a ideový zámer svojich autorských fotografií.

Kľúčové slová

fotografia, identita, vizuálna komparácia.

Abstract

This thesis reflect visual comparison of life of the "suspended" children in the orphanage and adults in the retirement home. The author's photographs were a part of the output captured during creative workshop by lecturer Peter Lančarič – "Along the Gothic route". The author uses photographs to present the everyday life in these social centres in the city of Spišská Nová Ves. In attached notes the author provides the idea and purpose of the photographs themselves.

Key words

photography, identity, visual comparison.

Vizuálna komparácia života "Odložených"

Autor sa vo svojom príspevku snaží pomocou diptychov komparovať jednotlivé etapy života ľudských bytostí zo sociálnych stredísk – domova dôchodcov a detského stacionára. Zamýšľa sa nad plynutím života „odložených“, ktorí sú odkázaní častokrát na pomoc sociálnych pracovníkov. Dokumentuje pomyselný cyklus života počas troch dní strávených v meste Spišská Nová Ves pod vedením Petra Lančariča.

Fotografie vychádzajú z prostredia, v ktorých sa pre niektorých z nás život začína, ale zároveň i končí. Detský stacionár poskytuje útočisko aj matkám s deťmi, ktoré sa kvôli násiliu v domácnosti museli uchýliť k rozhodnutiu zabezpečiť ochranu sebe i svojim deťom. K tým sa však z našej tvorivej dielne dostali len dievčatá. Zvyšní účastníci dielne sa ďalej zhovárali s pracovníčkami stacionára, ktoré práve zabezpečovali príjem stravy deťom, ktoré stravu nedokážu prijímať samé. Po emocionálnej a vizuálnej stránke to bola veľmi ťažká skúsenosť, no o to fotogenickejšia. Z hľadiska vekového zloženia svoj druhý domov nachádzajú v stacionári deti do osemnásť rokov. Počas našej návštevy tu boli prítomné najmä menšie deti.

Druhou zastávkou počas našej tvorivej dielne bol domov dôchodcov, kde sa paradoxne pre mnohých život práve končí. Svojou rozlohou aj kapacitou bol samozrejme oveľa väčší. Pacienti však rovnako ako v detskom stacionári častokrát vyžadovali celodennú starostlivosť. Tých, ktorí boli schopní svojvoľného pohybu bolo pomenej a trávili svoj čas skôr v areály domova. Rozhovory sme paradoxne nevedli s personálom, ale priamo s klientmi, ktorí nás považovali za príjemné spestrenie ich každodennej rutiny. Klienti však do tohto zariadenia neprichádzali len kvôli zdravotným dôvodom. Mnohokrát sem prichádzali po dohode s rodinou alebo zo svojho vlastného rozhodnutia, pretože už nechceli byť na príťaž, či sami, narozdiel od detského stacionára, kde toto rozhodnutie nie je možné ovplyvniť.

Súbor autorských fotografií sa vizuálne pohráva s identitou, ale i odlišnosťou fáz života ľudskej bytosti. Na základe vizuálnych podobností medzi dvomi odlišnými prostrediami sa autor snažil poukázať na prežívanie bežných udalostí počas dňa, ktoré v prenesenom význame symbolizujú kolobeh života. Vytvára tak jednotný naratív.

Praktický výstup - fotografie



Obrázok 1: Po Gotickej ceste 1

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 2: Po Gotickej ceste 2

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 3: Po Gotickej ceste 3

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 4: Po Gotickej ceste 4

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 5: Po Gotickej ceste 5

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 6: Po Gotickej ceste 6

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 7: Po Gotickej ceste 7

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 8: Po Gotickej ceste 8

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 9: Po Gotickej ceste 9

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 10: Po Gotickej ceste 10

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 11: Po Gotickej ceste 11

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 12: Po Gotickej ceste 12

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 13: Po Gotickej ceste 13

Zdroj: Autorská fotografia



Obrázok 14: Po Gotickej ceste 14

Zdroj: Autorská fotografia

"DEPRESIA" (KRÁTKY FILM)

Autori: Daniel Szmolniczky, Terézia Škorupová
Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Študijný program: Masmediálna komunikácia

Kontakt: danielSZmolniczky@gmail.com

ÚVOD

K tvorbe krátkeho filmu sme sa odhodlali po tom, ako sme okúsili predmet Audiovizuálna komunikácia I a II, v prvom ročníku štúdia, s pánom Mgr. Dušanom Blahútom, PhD. Tvorba krátkeho videa na tému a krátkeho dokumentu, v rámci povinných zadanií, nás nadchli natoľko, že sme si chceli vo dvojici vyskúšať aj spoločnú tvorbu v podobe krátkeho hraného filmu. T.j. nielen samotné natáčanie so (samozrejme) všadeprítomnou improvizáciou (ako v rámci spomínaných školských zadanií), ale aj napísanie scenáru, prácu s „hercami“ a organizáciu práce pri natáčaní, ktoré by zahŕňalo viacerých členov „štábu“ a rôzne podmienky natáčania.

Ako tému nášho krátkeho filmu sme si vybrali to, s čím sa ako mladí ľudia stretávame často. Sklamania z lásky, prvej či druhej.. Nie všetci (cca) dvadsiatnici máme voči týmto stavom bezmocnosti už vytvorenú „imunitu“ a aj keď to zasiahne človeka v akomkoľvek veku, predsa len je časom už o čosi múdrejší a vie so svojou bolesťou pracovať. Často robíme v takomto stave bláznovstvá, ktoré by sme v sebe za iných okolností okamžite svojou hrdosťou alebo zdravým rozumom potlačili. Niekedy zjídeme aj do takých extrémov, na ktoré sa potom ťažko, po „vytriezvení“, zabúda a nie sme na ne hrdí. Tak či onak, na každého príde po určitom čase ten moment, kedy sa zamyslí nad absurdnosťou celej situácie a precitne zo svojho „väzenia“. Niekomu to trvá menej, niekomu viac.. Môže sa však stať, že sa daná osoba tak emocionálne vyčerpá, že sa jednoducho nedokáže zastaviť včas. Ako sme sa snažili zobrazit' v našom krátkom filme.

V scenári sme sa snažili zahrnúť rôzne podmienky natáčania, aby sme si mohli čím viac vyskúšať. Zakomponovali sme rôzne časy v priebehu dňa a taktiež aj interiér a exteriér. V rámci exteriéru, dokonca aj cestu hromadnou dopravou. Skúsili sme si zapracovať okrem prítomného deja aj tzv. flash-backy. Asi najväčšou výzvou nám bola práca s „hercami“, s čím sme predtým vôbec nemali skúsenosti. A počas natáčania sme sa riadili podľa technického scenára.

Všetko to bolo pre nás viac-menej nové a s tým sa spájali rôzne úsmevné situácie ale samozrejme aj ťažkosti pri práci, hlavne pri samotnom natáčaní. Samotnému scenáru sme venovali veľa pozornosti a snažili sme sa ho napísať tak, aby bol pre nás „natočiteľný“, avšak do budúcnosti máme ponaučenie, že pozornosti nikdy nie je dost'. V procese výroby scenáru sa nám menili lokácie, takže sme sa pri natáčaní museli prispôbiť inému prostrediu, pre aký bol písaný. To však bolo zvládnuteľné, aj keď nám to ubralo na celkovom „feelingu“ aký sme chceli dosiahnuť prostredím. Tesne pred natáčaním sme si rozvrhli, kedy chceme natáčať ktoré časti, keďže sme mali k dispozícii len dva dni. V závere sa ukázalo, že toto rozvrhnutie bolo vcelku funkčné, aj keď ideálne by bolo viac natáčacích dní. V závere

sme boli všetci naozaj vyčerpaní, čo sa určite odrazilo aj na samotných výkonoch. Veríme však, že sme z daných podmienok vyťažili najviac čo sa dalo. Veľkou výzvou nám bola práca s hercami. Na začiatku sme si samozrejme rozdelili úlohy (v rámci výroby), avšak počas natáčania sa to už rôzne prelínalo a ťažko zadať jedno meno k réžii, či kamere. Bola to viacmenej skupinová práca. V takomto malom projekte sa to dalo zvládnuť, no sme si vedomí, že vo väčšom by to bol už problém. A aj tu sme sa naučili, ako sa tomu možno do budúcnosti vyvarovať. Zistili sme, koľko energie je potrebné vynaložiť len na motivovanie hercov a vysvetlenie im ducha ich postavy. Vyžadovalo si to veľkú dávku trpezlivosti a rešpektu voči tomu, čo boli pre nás naši herci ochotní urobiť/zahrať, keďže to neboli profesionáli. S týmto sme však mali dobrú skúsenosť a boli sme milo prekvapení z ich ochoty a otvorenosti. A taktiež trpezlivosti z ich strany voči nám. Ďalším ľudským elementom, s ktorým sme sa museli vysporiadať, boli náhodní okoloidúci/okolosediaci, keď sme natáčali na ulici alebo vo vlaku. Najprv sme sa toho celkom obávali, keďže sme sa nachádzali v malej dedinke na juhovýchodnom Slovensku, no reakcie na naše „výčiny“ boli pomerne neutrálne, vďaka čomu sme si naozaj vydýchli. V dnešnej dobe už ľudia nie sú voči tomuto veľmi otvorení a často sa stretávame s negatívnymi reakciami, aj keď majú čo i len podozrenie, že kamera je natočená ich smerom, čo samozrejme rešpektujeme.

Na túto prvú skúsenosť s vytvorením filmového diela budeme asi navždy spomínať s úsmevom na perách. Veľmi veľa sme sa pritom naučili, či už po technickej, organizačnej, ale aj ľudskej stránke. Veľa sme sa nasmiali. A už len samotná skúsenosť a to že sme sa do niečoho takého pustili, nám dalo veľa. Či už hovoríme o praxi v danej oblasti alebo aj „len“ o utužení vzťahov/priateľstva počas práce. Zvládli sme niečo, čo sme si zaumienili a aj keď má samotné dielo ešte ďaleko od dokonalosti, urobili sme smerom k nej prvý krok.

1 Teoretický dodatok k dielu

1.1 Fázy rozchodu/výber témy

Rozchody vo vzťahoch majú rôzny spád. Niektoré to berie „športovo“ a niektoré to naopak prežíva veľmi ťažko. No aj tí, ktorí sa javia že ich takáto udalosť veľmi nezasiahla, zažívajú vo svojom vnútri nepokoj alebo rozpoloženie, ktorému v tej chvíli možno nechápu a sú schopní si ho, v niektorých prípadoch, uvedomiť až potom ako sa pomaly vytratia. Aj keď sa nám v tej situácii zdá, že všetko je to len jeden veľký chaotický emočný chuchvalec, ktorý spôsobuje že občas nedokážeme kontrolovať svoj svet (svoje konanie a myslenie) a hádže to s nami zo strany na stranu, nie je to tak.

Ten chuchvalec v danej chvíli pôsobí naozaj veľmi chaoticky, no postupom času sa dá veľmi pekne a poľahky rozmotat'. A keď sme toho konečne schopní, je to práve ten okamih, kedy sa chceme zahrabať od hanby, prípadne potupenej hrdosti pod zem a premýšľame, či sa Doctor Who predsa len nezakladá na pravde, lebo pre jeho TARDIS by sme okamžite našli využitie.

A čo nájdeme, keď sa retrospektívne pozrieme na svoje konanie? Krásne, tabuľkovo usporiadané bloky našich „transformácií“. Podľa K. Chábu, je takýchto fáz sedem. Šok, odmietanie reality, odlúčenie, agresia a hnev, zjednávanie, depresia a zmierenie.¹

“Ako prvá reakcia na rozchod prichádza šok. Je to úplne prirodzená odpoveď nášho tela na bolesť, či už je fyzického alebo emocionálneho charakteru. V tejto chvíli máme problém uveriť, že sa to skutočne deje. Že sa s nami milovaná osoba skutočne rozchádza. Šok sa prejavuje náhlou slabosťou, problémami s dýchaním alebo so spaním. Fáza šoku môže trvať pár minút, ale ak rozchod prišiel úplne nečakane ako blesk z čistého neba, môže sa šok pretiahnuť aj na niekoľko týždňov.

Po šoku prichádza fáza údivu a zarputilého odmietania reality rozchodu. Nechceme si pripustiť, že k rozchodu skutočne došlo. Snažíme sami seba presvedčiť, že to bol určite nejaký omyl. Akýsi krutý žart. Že milovaná osoba sa k nám určite v najbližšej dobe opäť vráti a všetko bude rovnaké ako predtým. Nechceme sa s rozchodom vyrovnat'. Príliš to bolí.

Akonáhle prijmeme fakt, že sa s nami milovaný človek rozišiel, môžeme konečne začať pracovať na vyrovnaní sa s rozchodom. V hlave si prehrávame kľúčové udalosti rozpadnutého vzťahu. Snažíme sa nájsť ten bod, kedy sa všetko začalo rúcať. Väčšina ľudí sa v tejto fáze stiahne do seba. Nechce sa nám vyťahnuť päty z bytu. Obmedzujeme akýkoľvek kontakt s ostatnými ľuďmi na minimum.

Ako sa postupne s rozchodom vyrovnávame, smútok z rozchodu sa pomaly ale isto mení vo zlosť. Zlosť na ex-partnera za všetky prikoria, ktoré nám kedy vykonal – vrátane samotného rozchodu. Zlosť na seba, že sme to nevideli skôr. Že sme nedokázali predísť problémom a včas ich vyriešiť. Snažíme sa nájsť konkrétneho vinníka.

Táto fáza nie je len o snahe získať partnera späť, ale aj o snahe očistiť sa od pocitu vlastnej viny. Zúfalo zjednávame s ex-partnerom či sami so sebou a snažíme sa prísť na to, čo sme urobili zle. Čo musíme urobiť pre to, aby sa k nám vrátil. Hoci sa snažíme napraviť svoje chyby, zmeniť sa, táto fáza je predovšetkým o snahe zbaviť sa ukrutnej bolesti z rozchodu.

¹ CHÁBA, K.: *Fázy rozchodu*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://www.partnerske-vztahy.sk/fazy-rozchodu/>>.

Uvedomujeme si, aká obrovská strata nás postihla. Máme strach, že náš život už nikdy nebude taký šťastný, ako predtým. Obávame sa, že už nikdy nikoho nového nenájdeme a budeme až do konca života sami. Hlboký smútok môže prechádzať až do miernej depresie – nechce sa nám nič robiť. Vyliezť s postele sa môže zdať ako nadľudská úloha. Pocity beznádeje môžu dokonca sprevádzať fyzické bolesti.

Posledná fáza rozchodu je o tom, že sme sa konečne zmierili s tým, že náš vzťah skončil. Chápeme, prečo sme s tým človekom skôr boli. Chápeme, prečo už s ním nie sme. Došli sme k záveru, že môžeme byť a budeme šťastní aj bez neho. Po neprijemnom rozchode sa konečne opäť cítíme sami sebou. Vieme, že od teraz už to bude len lepšie.²

Zvyčajne tento proces prebehne „hladko“, teda že si človek všetkým prejde a čaká ho úspešný koniec, resp. začiatok. Môže sa však aj stať, že nie každý sa dostane cez všetky fázy alebo sa v niektorej jednoducho „zasekne“. A práve to sme si vybrali ako tému nášho krátkeho filmu, kde sme našu pozornosť upriamili na jednu konkrétnu fázu, ktorá sa prekonáva veľmi ťažko a tou je depresia. Preto aj tento príznačný názov nášho diela.

1.2 Krátky film

Formát krátkeho filmu bol pre nás samozrejmovou voľbou, vzhľadom na naše finančné aj kapacitné prostriedky. Krátky film („short film“) môžeme definovať ako „hocikavý film, ktorý nie je dostatočne dlhý na to, aby bol považovaný za celovečerný film. Neexistuje žiadna zhoda o tom, kde presne sa táto hranica nachádza. Akadémia filmového umenia a vied definuje krátky film ako snímku, ktorá má 40 minút a menej. Pojem „featurette“ (krátkometrážny hlavný film programu) sa zvyčajne vzťahuje na film dlhší ako „short subject“ (krátky dokumentárny alebo vzdelávací film), ale kratší ako štandardný „feature film“ (celovečerný film). Čoraz zriedkavejší termín „short subject“ znamená približne to isté. Ako priemyselný pojem prináša predpoklad, že film je uvedený ako súčasť prezentácie spolu s celovečerným filmom. Krátky film sa používa na označenie oboch.

Krátke filmy môžu byť profesionálne alebo amatérske. Často sa premietajú na miestnych, národných alebo medzinárodných filmových festivaloch. Krátke filmy často robia nezávislí tvorcovia bez nejakého zisku, buď s nízkym rozpočtom, žiadnym rozpočtom alebo, vo výnimočných prípadoch, s veľkým rozpočtom. Zvyčajne sú financované z filmových grantov, neziskových organizácií, sponzormi alebo z vreckových fondov.

² CHÁBA, K.: *Fázy rozchodu*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://www.partnerske-vztahy.sk/fazy-rozchodu/>>.

Tieto filmy používajú nezávislí filmári, aby dokázali svoj talent, aby získali finančné prostriedky na budúce filmy od súkromných investorov, zábavných spoločností alebo filmových štúdií³.

1.3 Sceár

Cambridge Dictionary definuje scenár ako „*slová filmu, hry, vysielania alebo reči*“⁴. Oxford Dictionaries ako „*Písaný text hry, filmu, vysielania*“⁵

Spisovateľ Simon Fuller hovorí v piatich bodoch o kvalitách dobrého scenára.⁶ Uvádza, že mnohí ľudia snívajú o tom, že sa stanú scenáristami, ale tvorba kvalitných scenárov si vyžaduje určitý čas, ako aj vedomosti o ich kľúčových zložkách. Jednotlivé kvality úspešného scenára sú rovnaké, či už je to príbeh o mimozemskej invázii alebo o romantickom vzťahu medzi dvoma nepravdepodobnými milencami.

Dialóg je v scenári veľmi dôležitý, keďže cezeň postavy komunikujú a poskytujú nám náhľad do ich myšlienok, pocitov a motivácií. Je podstatné v ňom prezentovať realitu, pretože ak čitateľ neuverí tomu čo číta, stratíme ho. Mali by sme byť schopní predstaviť si naše postavy ako naozaj rozprávajú dialóg, ktorý sme vytvorili. S. Fuller tiež odporúča vyhýbať sa nadmernému používaniu dlhých, roztrieštených monológov, zvoliť správnu stimuláciu čitateľa. Silný scenár má miesto pre akciu a napätie, no je potrebné to však vedieť správne rozložiť. Príliš dlhá dávka napätia naraz, môže čitateľa unudiť. Takisto pôsobenie veľkého množstva akcie, ak nie je prítomné napätie, nie je šťastnou voľbou. Je potrebné sledovať časti scenára a zhodnocovať kedy „pridať“ a kedy „ubrať“.

Scenáre sú plné konfliktov. Konflikt vytvára drámu, poháňa dej a umožňuje nahromadenie napätia. Keďže konflikt generuje veľkú časť akcie v scenári a udržuje publikum zapojené, hlavný konflikt musí byť dostatočne presvedčivý na to, aby do seba vtiahol čitateľa. Kvalitný scenár potrebuje dostatok drámy a dobre štruktúrovaný konflikt. Ak je malá postava vo väčšom konflikte ako protagonistka scenára, niečo je zle.

Kvalitný scenár potrebuje niečo, čo zaujme pozornosť čitateľa, tzv. „hook“ (háčik), obzvlášť ak má byť poslaný televíznym alebo filmovým manažérom. Je dôležité vytvoriť centrálny koncept alebo otázku, okolo ktorých sa má scenár „točiť“.

³ *short film*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://www.definitions.net/definition/short+film/>>.

⁴ *script*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/script/>>.

⁵ *script*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/script/>>..

⁶ Fuller, S.: *Qualities of a Good Script*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://penandthepad.com/qualities-good-script-12017342.html/>>.

Postavy sú neoddeliteľnou súčasťou každého scenára. Sú pre čitateľa prepojením s dejom a udalosťami v príbehu. Postavy tiež poháňajú akciu prostredníctvom svojich emócií, reakcií a objavov.

Protagonisti dobrého scenára sú ľudskí, keďže čitateľ si s nimi musí nejakým spôsobom vytvoriť prepojenie. Čitatelia by mali cítiť určité pocity voči postavám, či už pozitívne alebo negatívne.

ZÁVER

V závere práce musíme ešte raz dodať, že samotná skúsenosť bola pre nás veľmi prínosná. Naučili sme sa, že improvizácia je pri natáčaní niekedy veľmi dôležitý element, hlavne ak ste tvorca s malým alebo žiadnym rozpočtom. Prípravu však napriek tomu samozrejme nikdy netreba zanedbať. O čo viac sa človek pripraví, o to menej šokov zažije v "na bojisku". Treba však byť kreatívny a nedržať sa striktné poznámok na papieri, ak vám prostredie ponúka niečo lepšie. Takisto je dôležité rešpektovať a zamyslieť sa nad názormi spolupracovníkov. Rozdelenie zodpovedností a držanie sa svojich funkcií je však kľúčové. Treba sa preto vopred organizačne vyzbrojiť, aby nenastali konflikty počas samotnej práce. Môžeme zodpovedne prehlásiť, že sme spoločnú prácu úspešne dokončili a prežili bez ujmy na duševnom zdraví a priateľstve, čo bolo aj našim cieľom.

Chceme sa poďakovať našim rodičom, ktorí nás vo všetkom podporujú, aj keď sa občas chytajú za hlavu. Tiež našim kamarátom/hercom, ktorí nás celé tri dni znášali bez sťažovania sa. A v neposlednom rade, nášmu učiteľovi Mgr. Dušanovi Blahútovi, PhD., ktorý v nás dokázal vzbudiť zanieťenie pre filmovú tvorbu a bol nám veľmi nápomocný aj počas tvorby tohto krátkeho filmu.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

CHÁBA, K.: *Fázy rozchodu*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://www.partnerske-vztahy.sk/fazy-rozchodu/>>.

FULLER, S.: *Qualities of a Good Script*. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://penandthepad.com/qualities-good-script-12017342.html/>>.

short film. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://www.definitions.net/definition/short+film/>>.

script. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/script/>>.

script. [online]. [2019-03-23]. Dostupné na: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/script/>>.

Editori

Doc. Ing. Jaroslav Bednárík, PhD.

Mgr. Martin Graca, PhD.

Recenzenti

doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.

Mgr. Erika Moravčíková, PhD.

Návrh Obálky

Mgr. Martin Klementis, PhD.

Grafická úprava

Mgr. Martin Graca, PhD.

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019

Vydavateľ: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019

Vydanie: prvé

Náklad:

Počet strán: 128

ISBN 978-80-572-0009-3



FMK
Fakulta masmediálnej komunikácie
Faculty of Mass Media Communication

ISBN 978-80-572-0009-3

Trnava
2019