



ŠVOAUK 2023

**SEKCIA
ΠΑΣΜΕΔΙΑΛΠΕJ ΚΟΜΠΙΚΆCIE,
ΥΠΕΛΕCΚΕJ ΚΟΜΠΙΚΆCIE
Α ΤΕΌΡΙΕ ΔΙΓΙΤΆΛΠΥCΗ ΗΙΕΡ**

vo fakultnom kole
Študentskej vedeckej, odbornej
a umeleckej konferencie

ÜCMFMK

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta masmediálnej komunikácie

Zborník ŠVOaUK 2023

Zborník zo Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie
Sekcia masmediálnej komunikácie, umeleckej komunikácie
a teórie digitálnych hier



Trnava 2023

Vedecký výbor konferencie

prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Mgr. Eva Jonisová, PhD.

Mgr. Branislav Oprala, PhD.

Ing. Vajk Pomichal

prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Mgr. Slávka Gracová PhD.

Mgr. Michal Kabát, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Mgr. art. Oliver Kohár

Editori

PhDr. Vladimíra Hladíková, PhD., MBA

Mgr. Eva Jonisová, PhD.

Mgr. Martin Graca, PhD.

Všetky príspevky uverejnené v tomto zborníku prešli anonymným recenzným konaním.

Návrh obálky

Mgr. Martin Klementis, PhD.

Grafická úprava

Mgr. Martin Graca, PhD.

Vydavateľ

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Fakulta masmediálnej komunikácie

Vydanie: prvé, 2023

Vydané elektronicky

<https://fmk.sk/veda-a-vyskum/zborniky/>

Publikácia bola schválená Edičnou radou Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave a vedením Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Za gramatickú a štylistickú úroveň príspevkov zodpovedajú jednotliví autori.

ISBN 978-80-572-0352-0

PREDHOVOR

Vážené čitatelky, vážení čitatelia,

dovoľte mi s radosťou Vám predstaviť bližšie túto publikáciu – zborník príspevkov, ktoré boli prezentované v rámci Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave v akademickom roku 2022/2023. Konferencia je stabilnou súčasťou vedeckej činnosti fakulty a je organizovaná každoročne pre študentov bakalárskeho aj magisterského stupňa štúdia. Aj tento rok študentky a študenti spracovali svoje príspevky pod odborným dohľadom a vedením pedagogických zamestnancov fakulty.

Predkladaný zborník sumarizuje príspevky z oblasti masmediálnej komunikácie, umeleckej komunikácie a digitálnych hier. Obsahuje viac ako pätnásť študentských prác rôzneho zamerania, ktoré sú výsledkom prvotného vedeckého bádania študentov. Možno konštatovať ich široký tematický diapazón, kvalitnú úroveň odborného spracovania a prezentáciu zaujímavých umeleckých výstupov.

ŠVOaUK predstavuje tradičné podujatie, ktorého cieľom je nielen podnietiť odbornú akademickú diskusiu, ponúknuť priestor a platformu pre edukáciu študentov, zlepšovať ich komunikačné zručnosti, získavať nové skúsenosti, ale aj podporiť záujem študentov o vedu, výskum a ďalšie akademické hodnoty.

Na tomto mieste považujem za dôležité poďakovať všetkým, ktorí prispeli k úspešnému priebehu Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie – pedagógom za trpezlivé rady, usmernenia a podporu, študentom za odvahu, otvorenie podnetných odborných tém a diskusiu k nim. Vďaka patrí aj organizačnému a vedeckému výboru konferencie a editorom tejto publikácie.

Vladimíra Hladíková

OBSAH

KRÁTKA SPRÁVA

Matúš Broda – Lubica Bôtošová..... 5

SÚČASNÉ METÓDY OSVETĽOVANIA V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Filip Cepka – Peter Lančarič 14

ZOBRAZOVANIE MÓDNEHO PRIEMYSLU V EPIZODICKOM DIELE HALSTON

Vivien Dvoranová – Lucia Magalová 31

AKTUÁLNE TRENDY V HUDOBNEJ PRODUKCII A ICH APLIKÁCIA DO VLASTNEJ AUTORSKEJ TVORBY

Marián Dzvonič – Andrej Brník..... 44

KULTÚRNE INŠPIRÁCIE V DIGITÁLNO-HERNEJ SÉRII POKÉMON

Ján Fecko – Miroslav Macák..... 62

TVORBA HUDOBNÉHO VIDEOKLIPU

Petra Gajdošová – Lucia Magalová 70

ALTERNATÍVNE SVIETENIE V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Andrej Greguš – Lukáš Pieš..... 86

SEMIOTICKÁ ANALÝZA TRAILERU DIGITÁLNEJ HRY – DEATH STRANDING 2

Matej Majerský – Lucia Magalová 101

SÚČASNÁ PODOBA ŽÁNRU SITUAČNEJ KOMÉDIE: PRÍPAD DIELA KOMINSKÉHO METÓDA

Adriana Maštalircová – Zuzana Točená 111

DIGITÁLNE MÉDIÁ A ICH VPLYV NA INTERPERSONÁLNU KOMUNIKÁCIU

Karolína Miklušičáková – Alexandra Mathiasová 121

FOTOGRAMETRIA A JEJ PRAKTICKÉ VYUŽITIE V 3D OBJEKTOCH

Roland Muráň – Dušan Blahút 140

NÁVRH A TVORBA DIGITÁLNEJ HRY

Karol Rybanský – Ján Proner 156

FOTOOBJEKTÍVOM: HOKEJ POD HVIEZDAMI

Terézia Sabová – Alexandra Mathiasová..... 166

DEKONŠTRUKCIA SOCIOKULTÚRNYCH A POLITICKÝCH ASPEKTOV TRIEDNEJ IDENTITY V DIGITÁLNEJ HRE DETROIT:

Denis Sedlák – Anna Paulína Jelínková 182

SVETLO AKO MÉDIUM: TECHNIKA LUMINOGRAFIE V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Simona Szabová – Lukáš Pieš..... 190

NÁVRH EDUKAČNEJ DIGITÁLNEJ HRY „GOTA“

Klára Zubková – Magdaléna Švecová – Lukáš Pieš..... 204

KRÁTKA SPRÁVA

Matúš Broda – Ľubica Bôtošová

Abstrakt

Príspevok sa zaoberá spravodajskými žánrami v serióznej tlači. Ide o noticku, fleš a jednosťpec. Prvá časť práce je teoretická. Definujeme predchádzajúce pojmy, Aké majú spomínané žánre charakteristické črty, v čom sa navzájom odlišujú a ako ich čo najlepšie od seba rozoznať. V rámci teoretickej časti sa opierame o fakty, ktoré nám poskytla odborná a vedecká literatúra. Druhá časť práce je analytická. V nej komparujeme teóriu s praxou vo vybraných slovenských periodikách, serióznych i bulvárnych. V závere práce porovnávame jednotlivé vybrané spravodajské žánre v serióznom, ale i v bulvárnem periodiku.

Kľúčové slová: Správa. Fleš. Noticka. Jednosťpec. Tlač. Spravodajstvo.

Abstract

The work deals with news genres in the serious press. It is notice, flash and one-column. The beginning part of the work is theoretical. We define the previous terms, what they have to offer, how they differ from each other, and how to separate them from each other as best as possible. In the theoretical part, we rely on facts provided by professional and scientific literature. The second part of the work is analytical. There, we compare theory with practice in selected Slovak periodicals, both serious and tabloid. At the end of the work, we compare individual selected news genres in both serious and tabloid periodicals.

Key words: Report. Flash. Notice. Single column. Print. News.

ÚVOD

V súčasnosti sa tradičné médiá v tlačenej forme presúvajú na internet, kde si používateľ môže zaplatiť ročné predplatné. Žijeme v dobe, keď chceme niečo exaktne vymedziť a definovať niečo podľa istých pravidiel a noriem, nie je to celkom jednoduché, ba priam niekedy až náročné. Vo veľmi veľa prípadoch, a nielen v žurnalistike, ale i v humanitných vedných odboroch, dochádza k tzv. hybridizácii, čiže kombinovaniu viacerých vecí, javov do jedného celku.

Aj v žurnalistike dochádza k tejto hybridizácii. Niekedy sa jednotlivé žurnalistické žánre navzájom prekrývajú a nie je jednoznačné určiť, že ide o taký druh žánru, alebo o taký. Na začiatku nášho príspevku si najprv definujeme základné pojmy, ktoré budú slúžiť za základ v analytickej časti príspevku. Informácie čerpáme od viacerých autorov, pojmy ako sú spravodajské žánre, ďalej to budú všetky druhy krátkych správ: noticka, fleš a jednosťpec. Načrtujeme aj krátku históriu spravodajských žánrov, načrtujeme si jednotlivé vlastnosti krátkych správ, aby sme vedeli, čo majú spoločné a naopak, v čom sa zas navzájom líšia.

V analytickej časti príspevku budeme hľadať a skúmať vybrané druhy krátkych správ. Za základ nám poslúži periodikum *Pravda*, ktoré spadá do serióznej tlače a periodikum *Nový čas*, ktoré bude zastupovať tlač bulvárneho charakteru. Zameriame sa na štýl písania, vzhľad písma, jeho farbu, veľkosť, aké slová volia v serióznej a v bulvárnej tlači, či sú použité fotografie a pod.

V závere nášho príspevku si zhodnotíme, čo sme zistili na základe nášho výskumu. Vyhodnotíme naše nadobudnuté poznatky z teoretickej časti s tými praktickými, v čom sa zhodujú a v čom sa odlišujú.

1 SPRAVODAJSKÉ ŽÁNRE

Novinárstvo je práca, ktorá dlhodobú históriu už od nepamäti. Počnúc od predávania si jednotlivých informácií medzi ľuďmi osobne alebo písomne, skrz kráľovských oznamovateľov, cez obdobie vynájdenia kníhtlače a postupného zavádzania novín do bežného života ľudí až po súčasnosť, kedy si môžeme jednotlivé vybrané periodické útvary čítať aj na internete. Ako s vyvíjali jednotlivé

žurnalistické žánre, tak svoju históriu začali písať aj útvary krátkeho charakteru. V samotnom začiatku si musíme zdefinovať základné a nosné pojmy, ktoré budú slúžiť za základ našej práce. Spravodajstvo je vo svojej podstate informovanie verejnosti o prínosných, dôležitých, zaujímavých, úspešných i neúspešných, tragických, pútavých a iných skutočnostiach.¹

Keď rozoberáme spravodajstvo z historického hľadiska, tak ide o azda najstaršiu prácu žurnalistickej práce. Môžeme povedať, že ide o akúsi prirodzenú zvedavosť celej populácie vedieť, čo sa deje nielen doma, ale i v zahraničí. Kedysi plnilo funkciu, aby informovalo o veľkých politických a ekonomických zmenách. Ako každé odvetvie čo bolo v minulosti, tak aj spravodajstvo si prešlo do súčasných dní veľkými zmenami. Veľkým faktorom, ktorý ovplyvnil spravodajstvo bola rozvoj priemyslu, zámorské objavy a pod.² Spravodajské žánre si za svoju éru prešli iba drobnými zmenami, no napriek tomu si zachovávajú svoju podobu a dá sa povedať, že zmenám podliehajú najmenej.³

Vo finálnej podobe spravodajstvo orientuje čitateľa, ale aj poslucháča či diváka, čo sa deje v aktuálnom dani doma, ale i vo svete. Pri výbere jednotlivých informácií je dôležitá komunikácia a korešpondencia medzi reáliami, a to organizačnými, kultúrnymi a spoločenskými. Správa ako taká musí byť jasná, presná, jednoznačná a hlavne zrozumiteľná. Správy musia byť pochopiteľné pre všetkých obyvateľov, či už pôjde o človeka bez vzdelania alebo s vysokoškolským vzdelaním. Medzi ďalšie kritéria možno zaradiť zaujímavosť, dôležitosť alebo nečakanosť. Ďalším faktorom, ktorý musí autor správy dodržať je objektivita. Mal by voliť jednoduché vyjadrovacie prostriedky. Veci, ktoré spracúva do správy by nemal nijako komentovať, ale iba stručne a jasne interpretovať. Spravodajstvo je založené na princípe zbierania informácií, preto nám k tomu slúžia otázky: Kto? Čo? Kde? Kedy? Ako? Prečo?⁴

Spravodajstvo má šesť vlastností. Prvou z nich je aktuálnosť, čo je pochopiteľné, pretože spoločenské dianie sa môže meniť z minúty na minútu. Táto aktuálnosť by nemala byť iba v časovom priestore, ale i v priestore spoločenskom. Ďalšou vlastnosťou je profesionalita. Tá by sa mala odrážať v jazykovej a formálnej kvalite, ale i pri prístupe k danej správe. Nevyhnutnou vlastnosťou každého správneho spravodajstva by mala byť tiež objektivnosť. Ďalej je to pohotovosť, to znamená, že autori jednotlivých spravodajských produktov by mali promptne a rýchlo reagovať na udalosti, ktoré sa dejú. Spravodajstvo ako také by malo spĺňať aj stručnosť. Text by mal byť vecný a nemal by obsahovať „omáčky“. Poslednou vlastnosťou spravodajstva je zrozumiteľnosť.⁵

V našom príspevku sme si presne zdefinovali spravodajstvo ako také. Ide o veľmi starú profesiu a, samozrejme, prirodzenú, keďže človek je tvor zvedavý a zaujíma sa o veci, ktoré sa okolo neho dejú. Zistili sme, že spravodajstvo orientuje čitateľa, poslucháča alebo diváka s aktuálnym daniom toho, čo sa deje doma, ale v zahraničí. Ako každý jav, tak aj spravodajstvo má svoje vlastnosti a to: Aktuálnosť, profesionalita, objektivnosť, pohotovosť, stručnosť a zrozumiteľnosť.

1.1 Krátka správa

V novinách a iných denníkoch a periodikách nachádzame tie najrôznejšie formy žurnalistických žánrov. Od fejtónov, cez diskusie, rozhovory a pod. Medzi dosť rozšírené žurnalistické žánre istotne môžeme zaradiť aj všetky druhy krátkych správ, ktoré sa nachádzajú ako aj v bulvárnych, tak aj v seriózných periodikách. Krátka správa je správa, ktorá prináša iba jeden základný, no doteraz neznámy fakt alebo aj známy fakt, ktorý je v nových súvislostiach. Krátke správy môžu informovať čitateľov o udalostiach alebo faktoch, ktoré tvoria menšinu. Krátke správy rozdelujeme na: noticku, fleš a jednosťpec.⁶

¹ KAČINCOVÁ PREDMERSKÁ, A.: *Spravodajstvo v periodickej tlači: žurnalistické žánre*, Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 23.

² Tamtiež, s. 23.

³ FINDRA, J.: *Štylistika slovenčiny*, Martin : Osveta, 2004, s. 214.

⁴ RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre: učebnica pre poslucháčov vysokoškolského štúdia*, Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 70.

⁵ RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre: učebnica pre poslucháčov vysokoškolského štúdia*, Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 70.

⁶ TUŠER, A., FOLLRICOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001, s. 5.

1.1.1 Noticka

Noticka sa ináč nazýva aj drobnička. Môžeme povedať, že tento názov vystihuje jej obsahovú stránku, čiže stručnosť. Ďalší pojem, s ktorým sa môžeme stretnúť je aj názov lokálka. Už z názvu vieme povedať, že táto noticka, ktorá má názov lokálka, je krátkou správou, ktorá je miestna. Takáto krátka správa býva v drvivej väčšine v podobe jednej vety, ktorá ja na druhej strane veľmi bohato nasýtená informáciami a faktami. Obsahom noticky, drobničky alebo lokálky bývajú zväčša informácie o udalostiach, ktorým sa neprikladá veľký spoločenský alebo politický význam. Krátke správy sa od seba navzájom odlišujú a preto noticka na rozdiel od flešu či jednotlivca odpovedá na 3 spravodajské otázky. Zväčša odpovedá na otázky: Kto? Čo? Kedy? Poprípade môže byť doplnená o otázku: Kde? Lokálka je v tomto špecifická a to tým, že niekedy dovysvetľuje a ozrejmjuje pozadie danej udalosti.⁷

V periodiku, špecificky v novinách, zvykne byť noticka umiestňovaná v rubrikách z domova alebo zo sveta. Poznáme tri druhy:

- a) titulok s použitím grafického znamienka,
- b) s titulkom prechádzajúcim do vlastnej správy,
- c) s domicilom namiesto titulu.⁸

Okrem tohto delenia poznáme aj takú noticku, ktorá sa samostatný titulok.⁹ Vo svojej najvšeobecnejšej a najširšej podstate je noticka krátka správa, zväčša ide o jednu vetu, ktorá sa ďalej následne rozširuje vo vnútri čísla daného periodika.

1.1.2 Fleš

Fleš môžeme zo žurnalistického hľadiska zaradiť medzi tie najkratšie správy, ktoré máme. Správy, ktoré sú spracované do formy flešu, bývajú zväčša predbežné. Ináč povedané, v takejto situácii daná redakcia nemá dostatok informácií, aby mohla správu rozšíriť a doplniť o ďalšie informácie. Fleš na rozdiel od iných krátkych správ sa vyznačuje svojou veľmi jednoduchou stručnosťou. Obsahom tohto druhu krátkej správy bývajú udalosti, ktoré spadajú do veľkých zahraničnopolitického alebo vnútropolitického významu. Takéto správy bývajú stabilnou súčasťou spravodajských agentúr. Fleš má svoje zastúpenie aj v športe. Cieľom a významom flešky je stručne a jasne oboznámiť čitateľov o nejakom športovom výsledku alebo športovej udalosti. Flešky vo všeobecnosti môžeme nájsť aj na titulnej strane periodika. Takýmto krátkym textom dokáže redakcia upútať čitateľa a že viac sa dočíta vo vnútri čísla. Takáto správa by nemala mať viac ako 30 slov.¹⁰

Ako sme sa dozvedeli, tak fleš má bohaté zastúpenie v športe. Charakteristické pre fleš je, že sa vyznačuje svojou jednoduchosťou. Zväčša rozsah flešov je do 30 slov a túto hranicu by nemali prekročiť.

1.1.3 Jednostĺpec

Jednostĺpec, ako predchádzajúce spravodajské žánre informuje o aktuálnej udalosti alebo jave. Oproti flešu a noticke je dlhší a má svoj vlastný titulok. Svoje pomenovanie dostal vďaka svojmu zalomeniu do jedného novinárskeho stĺpca. Môžeme ho rozdeliť do troch foriem:

- a) so samostatným titulkom, s domicilom a značkou autora,
- b) so samostatným titulkom a značkou zdroja na začiatku správy,
- c) so samostatným titulkom a značkou zdroja na konci správy.¹¹

⁷ TUŠER, A., FOLLRICHOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001, s. 5.

⁸ Tamtiež, s. 7.

⁹ TUŠER, A.: *Ako sa robia noviny* -1. vyd., Bratislava : SOFA, 1999, s. 132.

¹⁰ TUŠER, A., FOLLRICHOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001, s. 7.

¹¹ TUŠER, A., FOLLRICHOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001, s. 7.

Môže sa stať, že jednotliviec nebude mať žiaden zdroj. V takomto prípade môžeme hovoriť o tom, že ide o správu, ktorá je z redakčných zdrojov. Preto by takáto krátka správa mala byť označená značkou „red“.¹²

Jednotlivec tiež zaradujeme do kategórie krátkych správ a môžeme ju rozdeliť do troch kategórií: S domicilom, značkou zdroja na začiatku správy a so značkou na konci správy. Ide o dlhší text ako pri predchádzajúcich typoch krátkych správ a je zarovnaný do stĺpca, od tohto zarovnania textu má odvodený aj svoj názov. Tiež má svoje bohaté zastúpenie v periodickej tlači.

2 ANALYTICKÁ ČASŤ

V analytickej časti nášho príspevku sa zameriame na krátke správy: noticku, fleš a jednotliviec. Konkrétne ich budeme hľadať a analyzovať v denníku *Nový čas* a v *Pravde*. Obe periodiká sme si zakúpili v rovnaký deň, a to 18. januára 2023. *Pravdu* sme si vybrali pre jej seriózný charakter, ktorý spĺňa. Na druhú stranu, aby sme mali aj zastúpenie v bulvárnom sektore, tak sme si vybrali periodikum *Nový čas*, nakoľko s týmto periodikom sme sa pomerne často dostávali do priameho kontaktu už v minulosti a poznáme, ako ich jednotlivé články vyzerajú a čo môžeme od toho periodika očakávať.

Ukážka č. 1 – Jednotlivec v periodiku *Pravda*



Obrázok 1: Jednotlivec v periodiku *Pravda*

Zdroj: PST: *Od februára môžu byť poplatky u lekára realitou*, In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, str. 1.

Od februára môžu byť poplatky u lekára realitou

Inflačná kríza postavila lekárov pred ťažké rozhodnutie. Bud' svoje ambulancie zatvorí, alebo budú musieť vysoké ceny energií kompenzovať inak. Riešenie smeruje k jedinému – zvýšené ceny energií a celkové prevádzkové náklady budú pokrývať pacienti, doplatkami z vlastného vrečka. strana 2

Prvá ukážka sa nachádza v denníku *Pravda*, ročník 33, číslo 12, v stredu 18. januára 2023, na strane č. 1. z celkového počtu strán 32. Táto krátka správa sa nachádza v dolnej ľavej polovici plátku. Nachádza sa v rubrike *Dnes v čísle*. Už na prvý pohľad vidíme, že krátka správu môžeme zaradiť do kategórie jednotliviec. Vieme povedať, že odpovedá na spravodajské otázky: Kto? Čo? Kedy? Ako? Taktiež má tento jednotliviec aj svoj vlastný titulok. Podľa nás je titulok napísaný v súlade s novinárskymi štandardmi a korešponduje s textom, ktorý k nemu prislúcha, nie je zavádzajúci. Titulok je aj veľkosťou písma väčší a farebne odlišený od zvyšku textu. Titulok má rovnakú farbu ako názov rubriky, v ktorej sa nachádza. Menší detail vidíme v jednotlivci vpravo dole, kde je napísané **strana 2**, ktorá je farebne odlišená, čiže viac upúta oko čitateľa a navodí ho, aby si stranu č. 2 otvoril v periodiku a dozvedel sa viac o lekároch a ich kompenzácií s cenami energií.

Táto krátka správa hovorí o možných poplatkoch u lekárov, ktoré môžu nastať od februára 2023. Táto situácia je spôsobená zvýšenými nákladmi cien energií, ktoré musia lekári nejakým spôsobom

¹² TUŠER, A., FOLLRICHOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001, s. 7.

kompensovať a to prostredníctvom svojich pacientov. Tento jednotlivý zaberá približne 1/20 z titulnej strany. Na strane 2. je potom rozšírený.

Ukážka č. 2 – Jednotlpeec v periodiku *Nový čas*



Obrázok 2: Jednotlpeec v periodiku *Nový čas*

Zdroj: mač, tasr: *VYTVÁRA TO MOŽNOSTI NA VOLBY*, In: *Nový čas*, 2023, roč. 16, č. 33, str. 2.

VYTVÁRA TO MOŽNOSTI NA VOLBY

Vincent Bujňák, Katedra ústavného práva Právnickej fakulty UK

Platne prijatý výsledok referenda by bol priamo záväzný. Ústavný súd totiž odmietol názory niektorých ústavných právnikov, že referendum je len drahým prieskumom verejnej mienky. Práve naopak, platne prijatý výsledok by mal právnu silu ústavného zákona a stal by sa súčasťou ústavného textu. Vytvoril by sa ním ústavný základ pre dve nové možnosti, akými by sa dalo dospieť k predčasným parlamentným voľbám.

Tento jednotlivý sa nachádza na 2. strane, 33. čísla periodika *Nový čas*. Tento jednotlivý vyšiel v rubrike *Zahraničie*. Je súčasťou jednej veľkej témy *7 hlavných otázok o referende*. Táto hlavná téma je celej dvojstrane, nás ale bude zaujímať tento konkrétny jednotlivý. Ako môžeme vidieť, tak má aj svoj titulok, v podtitulku sa dozvedáme, koho slová odznievajú v jednotlivci. V ňom sa dozvedáme, že Ústavný súd odmietol niektoré názory politikov, ktorí hovoria o referende ako o drahej záležitosti. Naopak, Vincent Bujňák z Katedry ústavného práva Právnickej fakulty UK si myslí, že keby referendum, ktoré by malo svoje platne prijatý výsledok by mohlo pomôcť k predčasným parlamentným voľbám. Text je napísaný dobre, má logickú nadväznosť. Hoci ide o referendum, ktoré môžeme pomyselne zaradiť do politickej témy, tak tomuto jednotlivcu pochopí drvivá väčšina čitateľov, bez žiadnych komplikácií. Text je písaný bielom farbou a šírka textu sa tiež v závislosti od jeho umiestnenia mení. Najširšie písmo je v titulku, menšie v podtitulku a najužšie je v samotnom texte. Tu si môžeme všimnúť, že text jednotlivca lemuje hlavu ženy, ktorá vhadzuje obálku do bielej urny, keďže fotografia zasahuje do jednotlivca a môžeme povedať, že lepšie prepája jednotlivé časti s inými textami, ktoré sa nachádzajú v tejto téme. Jednotlivý zaberá približne 1/12 zo strany, na ktorej sa nachádza a to v strede strany.

Ukážka č. 3 – Noticka v periodiku *Pravda*Obrázok 3: Noticka v periodiku *Pravda*

Zdroj: Zaznamenali sme – Hádzaná, In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, str. 29.

Hádzaná

Viedeň. Hráčky MŠK Iuventa Michalovce sa vo štvrtfinále Európskeho pohára EHF stretnú s poľským tímom Eurobud JKS Jaroslaw. Prvý zápas je na programe 11./12. februára v Michalovciach, odveta o týždeň neskôr.

Táto krátka správa vyšla 18. januára 2023, v periodiku *Pravda*, na 29. strane v rubriku *Šport*. Na prvý pohľad môžeme tvrdiť, že pôjde o noticku, ktorá má svoj domicil. Za domicilom vidíme bodku. Noticka informuje a odpovedá na tieto spravodajské otázky: Kto? – Hráčky MŠK Iuventa Michalovce a poľský tím Eurobud JKS Jaroslaw. Čo? – sa stretnú. Kedy? – 11./12. februára 2023. Kde? – v Michalovciach. Noticka s domicilom sa nachádza na pravej strane v rubrike *Zaznamenali sme*, v kategórii *Hádzaná*. Celá táto noticka zaberá 1/40 zo strany. Text je napísaný štandardnou hrúbkou písma, na rozdiel od domicilu, ktoré je napísané hrubým písmom, z dôvodu, aby sa odčlenil od samotného textu. Noticka je výstižná, text je zrozumiteľne napísaný, čiže pochopí mu aj človek, ktorý nie je fanúšikom športu.

Ukážka č. 4 – Noticka v periodiku *Nový čas*Obrázok 4: Noticka v periodiku *Nový čas*

Zdroj: Lily: *Sólista SND SMRŤ pri nešťastí v Nepále!*, In: *Nový čas*, 2023, roč. 16, č. 33, str. 1.

Sólista SND SMRŤ pri nešťastí v Nepále!

Baleťák mieril na študijný pobyt ++ Zahynul deň po narodeninách.

Ukážka č. 2 bola zverejnená v denníku *Nový čas*, č. 33, ročník 16, v stredu 18. januára 2023, na strane č. 1., čiže na titulnej strane. Ide o krátku správu, z ktorej môžeme povedať, že ide o noticku. Veľmi jasne a krátko informuje čitateľa o tom, čo sa stalo. Odpovedá na tieto spravodajské otázky: Kto? Čo? Kde? Kedy?

Táto krátka správa tvorí približne 1/5 z titulnej strany denníka *Nový čas*. Na rozdiel od predošlej ukážky je doplnený o obrázky, ktoré korešpondujú k textu. Táto krátka správa je v pravom hornom rohu, hneď vedľa loga *Nového času*. Môžeme si všimnúť, že text je napísaný rôznymi farbami a hrúbkou. Slovo *SMRŤ* je napísané veľkými písmenami, ktoré môžu tvoriť 1/6 z celej noticky a je napísané

červenou farbou, čo môže evokovať u čitateľa farbu krvi. Celá táto noticka je ohraničená. Na ľavo od slova *SMRŤ* môžeme vidieť fotografiu sólistu *Slovenského národného divadla*, pravdepodobne ide o fotografiu z vystúpení. Sólista na nej stojí, je oblečený do kaki krátkych šortiek a pozerá sa ženu, ktorá objíma jeho nohy, od kolien dole, pozerá sa na neho a pritom kvočí. Ďalšia fotografia je portrét sólistu, tvorí približne 1/12 z celkovej noticky. Je ohraničená do rámčeka. Posledná fotografia plynulo prechádza z prvej spomínanej fotografie do poslednej, tá zaberá 11/3 z noticky. Je na nej vyobrazené padnuté lietadlo a okolo neho hlúčik ľudí. Vedľa fotografie je bielym písmom, vertikálne napísané *str. 18*, čo znamená, že viacej sa o článku dozvieme vo vnútri periodika. Poslednou vecou, ktorú si všimame, že spodný text je napísaný červenou farbou. Tu si môžeme všimnúť istej chyby, ktorú vnímame. Pri texte: „*Zahynul deň po narodeninách*“, je pred slovom *zahynul* dvakrát použitý symbol ++, namiesto jedného a to krížika †. Domnievame sa, že išlo o nepozornosť konkrétneho redaktora, ktorý pripravoval táto noticka, alebo poprípade tento font písma nepodporuje krížik. Skôr sa prikláňame k prvej verzii.

Ukážka č. 5 – Fleš v periodiku *Pravda*



Obrázok 5: Fleš v periodiku *Pravda*

Zdroj: Zaznamenali sme, In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, str. 29.

Hokej

NHL. Boston – Philadelphia 6:0, Buffalo – Florida 1:4, Colorado – Detroit 6:3, San Jose – New Jersey 3:4 sn (za hostí Tatar rozhodujúci gól v nájazdoch), Seattle – Tampa Bay 1:4 (za hostí Černák 0+1), Vegas – Dallas 0:4, Columbus – NY Rangers 1:3 (za hostí odchytil Halák celý zápas, 24/25), Pittsburgh – Anaheim 4:3 pp, NY Islanders – Washington 3:4 pp, Nashville – Calgary 2:1, St. Louis – Ottawa 2:1.

Táto krátka správa sa nachádza na 29. strane periodika *Pravda*, ktoré vyšlo 18. januára 2023, v rubrike *Šport*. Túto správu môžeme zaradiť do kategórie fleš nakoľko takéto informovanie o výsledkoch v športe práve zaraďujeme do tejto kategórie. Ako si všimame, tak fleš nás informuje o výsledkoch hokeja, konkrétne NHL. Skratka sn znamená víťazstvo po samostatných nájazdoch a skratka pp znamená víťazstvo po predĺžení. 24/25 znamená, že brankár chytil 24 možných gólov z 25, čiže to znamená, že dostal 1 gól. Táto fleš neobsahuje žiadne obrazové alebo iné materiály.

Ukážka č. 6 – Fleš v periodiku *Nový čas*Obrázok 6: Fleš v periodiku *Nový čas*

Zdroj: *Basketbal*. In: *Nový čas*, 2023, roč. 16, č. 33, str. 28.

Stručne**Basketbal**

Výsledky NBA: Charlotte – Boston 118:130, Milwaukee – Indiana 132:119, Cleveland – New Orleans 113:103, New York – Toronto 121:123 pp, Washington – Golden State 118:127, Atlanta – Miami 121:113, Minnesota – Utah 125:126, Memphis – Phoenix 136:106, LA Lakers – Houston 140:132.

Túto krátku správu nachádzame v periodiku *Nový čas*, ktorá vyšla v stredu, 18. januára 2023. Nachádza sa v sekcii *Šport*, konkrétnejšie v rubrike *Stručne*. Správa stručne a jasne informuje čitateľov o výsledkoch z basketbalu z NBA. Krátka správa je v ľavej časti hore na 28. strane periodika. Slovo *BASKETBAL* je napísané hrubým fontom, aby sa ostatné informácie z iných športov nemýlili a takýmto spôsobom od seba exaktne oddelili. Krátku správu môžeme zaradiť medzi fleš a je bez obrazových materiálov. Ako u predchádzajúceho flešu aj tu môžeme pozorovať skratku pp, čo znamená víťazstvo po predĺžení.

V serióznom periodiku *Pravda* vieme povedať, že krátke správy sú písané seriózne, vecne a stručne. Ani v jednom prípade sme sa nestretli, že by tieto správy obsahovali nejakú obrazovú či inú prílohu. Texty sú zrozumiteľné, bez žiadnych prikrášených viet, slov alebo pojmov. Takéto periodikum skôr patrí do rúk čitateľov, ktorí majú vyššie vzdelanie a nároky od periodika. Na rozdiel od bulvárneho periodika *Nový čas* sa krátke správy v spomínanom periodiku líšia od toho seriózneho. Keď si porovnáme noticky, tak noticka v bulvárnem periodiku je písaná dvoma farbami – bielou a červenou. Slovo *smrť* je napísané kapitálkami. Ďalej je doplnená o fotografie sólistu, ale i samotnej tragédie, čo má prilákať čitateľa. Sú písané „škandalózne“, a teda majú za úlohu ihneď osloviť čitateľa.

ZÁVER

V našej práci sme sa venovali krátkym správam. Išlo konkrétne o: noticku, fleš a jednosťpec. Tieto krátke správy sme najprv rozobrali po teoretickej stránke a následne sme prešli do praktickej stránky a to na jednotlivé vybrané krátke správy v periodiku *Pravda* a *Nový čas*. Na základe jednotlivých krátkych správ v serióznom a bulvárnem periodiku vieme porovnať čo majú spoločné a v čom sa navzájom odlišujú.

Vo svojej všeobecnej a najširšej podstate môžeme povedať, že krátke správy v bulvárnem periodiku sú určené pre čitateľov, ktorí chcú veľa obrazovej prílohy, vedieť „pikošky“ či rozoberanie menej podstatných vecí pre verejnosť. To neznamená, že by sa aj bulvárne periodikum nezaoberalo vážnymi vecami. Aj tie seriózne veci dokáže takáto žltá žurnalistika podať pútavejším spôsobom pre čitateľa, ako to robí seriózne publikum.

Krátke správy v serióznom periodiku *Pravda* sú písané profesionálne, výstižne. Nedávajú dôraz na fotografie, ale na písané slovo. Preto tieto správy v serióznom periodiku *Pravda* oslovia náročnejšieho čitateľa.

Naopak, krátke správy v bulvárnej tlači sú písané, aby upútali oko čitateľa, ktorý nemá príliš vysoké nároky od správ v bulvárnej – žltej tlači. Veľký dôraz sa dáva na fotografie. Vidíme to už na titulných stranách *Pravdy* a *Nového času*. Kým v *Pravde* na titulnej strane nájdeme jednu fotografiu, tak v *Novom čase* nájdeme šesť fotografií. V *Novom čase* sa kladie dôraz aj na farebnosť jednotlivých krátkych správ, čo v *Pravde* farebnosť absentuje.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Knižné zdroje

- FINDRA, J.: *Štylistika slovenčiny*, Martin : Osveta, 2004. 222 s. ISBN 80-8063-142-5.
 KAČINCOVÁ PREDMERSKÁ, A.: *Spravodajstvo v periodickej tlači: žurnalistické žánre*, Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017. 212 s. ISBN 978-80-8105-1.
 RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre: učebnica pre poslucháčov vysokoškolského štúdia*, Ružomberok : VERBUM, 2011. 146 s. ISBN 978-80-8084-729-6.
 TUŠER, A.: *Ako sa robia noviny*. 1. vyd. Bratislava : SOFA, 1999. 163 s. ISBN 80-85752-66-2.
 TUŠER, A., FOLLRICHOVÁ, M.: *Teória a prax novinárskych žánrov I*, Bratislava : Univerzita Komenského Bratislava, 2001. 106 s. ISBN 80-223-1555-9.

Periodická tlač

- DNES V ČÍSLE: *Od februára môžu byť poplatky u lekára realitou*. In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, s. 1, ISSN 1335-4050.
 LILY: *Smrť pri nešťastí v Nepále!*. In: *Nezávislý denník NOVÝ ČAS*, 2023, roč. 33, č. 16, s. 1, ISSN 1335-4665.
 MAČ: *Vytvára to možnosti na voľby*. In: *Nezávislý denník NOVÝ ČAS*, 2023, roč. 33, č. 16, s. 2, ISSN 1335-4665.
 STRUČNĚ: *Basketbal*. In: *Nezávislý denník NOVÝ ČAS*, 2023, roč. 33, č. 16, s.28, ISSN 1335-4665.
 STRUČNĚ: *Hokej*. In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, s. 29, ISSN 1335-4050.
 ZAZNAMENALI SME: *Hádzaná*. In: *Pravda*, 2023, roč. XXXIII, č. 12, s. 29, ISSN 1335-4050.

SÚČASNÉ METÓDY OSVETĽOVANIA V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Filip Cepka – Peter Lančarič

Abstrakt

Bakalárska práca sa zaoberá súčasným trendom v portrétnej fotografii s dôrazom na technické aspekty osvetľovania modelu. Teoretická časť práce sa venuje definovaniu základných pojmov. V historickom kontexte poukazuje na evolúciu fotografického technického vybavenia, popisuje jednotlivé metódy práce so svetlom a mapuje historické trendy, ktoré formovali vizuálny jazyk fotografie. Približuje aktuálnu problematiku prepojenia technologického svietenia s fabulou fotografie. Aplikačná časť práce prináša analýzu jednotlivých metodických postupov svietenia objektov. Zoraduje ich do kategórií, dokumentuje ich a overuje praktickými realizáciami. Výsledkom práce je vytvorenie príručky, ktorá môže slúžiť ako praktická pomôcka študentom a priaznivcom fotografie, predovšetkým začínajúcim fotografom, a to na osvojenie si základných zručností práce so svetlom pri tvorbe portrétnej fotografie vo fotografickom štúdiu.

Kľúčové slová: Fotografia. Fotografický portrét. Portrét. Svietenie. Štúdiova fotografia. Trendy.

Abstract

The bachelor thesis deals with the current trend in portrait photography with emphasis on the technical aspects of model lighting. The theoretical part of the thesis deals with the definition of basic concepts. In the historical context, it points to the evolution of photographic, technical equipment. Describes the various methods of working with light. It maps the historical trends that have shaped the visual language of photography. It brings closer the current issues of connecting technological lighting with the plot of photography. The application part of the work provides an analysis of individual methodological procedures of lighting objects. It categorizes them, documents them and verifies them with practical implementations. The result of the work is the creation of a handbook, which can serve as a practical tool for students and fans of photography. Especially for beginning photographers, to acquire the basic skills of working with light, in the creation of portrait photography in a photographic studio.

Key words: Lighting. Photographic portrait. Photography. Portrait. Studio photography. Trends.

1 APLIKAČNÁ ČASŤ

V tejto časti bakalárskej práce sa presúvame do praktickej časti, kde budeme sumarizovať nadobudnuté vedomosti z teoretickej časti práce. Informácie z literatúry a publikácií budeme aplikovať priamo do štúdiovej portrétnej fotografie. Na základe absencie odborných slovenských publikácií, ktoré by prepájali teóriu a prax v štúdiom osvetľovaní portrétov, sme sa rozhodli vytvoriť malú praktickú príručku, ktorá by prepájala teóriu a prax. Z vlastnej skúsenosti vieme, že prechod z prirodzeného osvetlenia na štúdiové je veľkým a častým problémom pre fotografy, preto chceme vytvoriť príručku, ktorá bude nápomocná k lepšej adaptácii sa na štúdiové prostredie. Jej obsah je zameraný na základné dôležité informácie o metódach svietenia, svetelných modifikátoroch a nastaveniach fotoaparátu. Pomocou schém si názorne ukážeme, ako rozmiestniť štúdiové osvetlenie tak, aby sme dosiahli kvalitnú a harmonicky vyváženú fotografiu. Informácie v tejto časti práce sú písané s dôrazom na pochopenie a na vizualizáciu jednotlivých postupov. Forma má byť zrozumiteľná tak, aby čitateľ pochopil a následne vedel samostatne zrealizovať tieto fotografické metódy. Cieľom je pomôcť fotografom lepšie sa zorientovať v možnostiach štúdiovej fotografie a napomôcť im nebáť sa experimentovať aj so sofistikovanými postupmi.

1.1 Návrh praktickej príručky súčasných metód svietenia

1.1.1 Rozdelenie svetla na základe účelu

Svetlo, či už je prirodzené alebo z externého technického zdroja, vieme rozdeliť na dve skupiny, a to: svetlo silné, tvrdé a kontrastné a svetlo mäkké, jemné, upravené, popri prípade prechádzajúce cez rozptyľovací materiál. **Svetlo kontrastné**, či už priamo zo slnka na poľudnie alebo z reflektora, ktorý má neregulované svetlo, vytvára veľmi kontrastnú fotografiu. Takéto prudké svetlo vieme účelne využiť, ale môže nám fotografiu aj pokaziť.¹ Prudké osvetlenie sa prevažne využíva v týchto prípadoch: fashion fotografia, produktová fotografia, event fotografia, dokumentárna fotografia. **Svetlo jemné** nám osvetľuje objekt z väčšej plochy, svetlo je rozptýlené, a preto sa nevytvárajú silné tieňe. Rozdiel medzi svetlými a tmavými bodmi je menší ako pri kontrastnom svetle. Fotoaparát ľahšie zachytí všetky detaily a odtiene farieb. Fotografie sú vo výsledku plochejšie a nedramatické.² Jemnejšie svetlo dosiahneme používaním difúzných materiálov, napr.: soft box, beauty dish, dáždnik alebo odrážaním svetla od odrazových plôch alebo stien. Jemné svetlo je ideálne pre fotografovanie beauty fotografií a produktových fotografií.

1.1.2 Delenie difúzných materiálov a nástrojov

Difúzer typu **Softbox** vieme rozdeliť do viacerých rozdielných skupín, a to na základe tvaru a účinnosti pri zjemňovaní svetla z reflektora. Najviac používané a cenovo najdostupnejšie softboxy sú **štvorcové**, ktoré sú najuniverzálnejšie, a vďaka hranatému tvaru s nimi vieme fotografovať portréty, ale aj produktovú fotografiu. Zásadnou nevýhodou pri fotografovaní portrétov s týmto typom softboxu je hranatý odlesk v oku, ktorý pôsobí neesteticky. Výhodou tohto softboxu je cena a univerzálnosť. **Stripbox** je druh **softboxu s obdĺžnikovým tvarom**. Je ideálny pre fotografovanie produktov, predovšetkým exceluje pri fotografovaní skla a sklenených fliaš, kedy vytvára žiadané dlhé odlesky. Pri portrétnej fotografii sa používa zriedkavo, najčastejšie však na osvetlenie celej postavy, a to pre dĺžku jeho svetelného pruhu. Najčastejšie sa umiestňuje tak, aby osvetľoval postavu z boku. **Oktabox** je cenovo drahší od predošlých variant, ale je priamo vytvorený na fotografovanie portrétov. Svoj tvar má usporiadaný tak, aby nevytváral hranatý odlesk v očiach a dokonale zjemňoval svetlo, čo je ideálne pre fotografovanie beauty portrétov a vo všeobecnosti všetkých portrétov. **Circular softbox** je vylepšený oktabox, ktorý pri fotografovaní portrétov zanecháva dokonale kruhový odlesk v očiach. **Parabolický softbox** je novou vylepšenou verziou oktaboxu, ktorá má na rozdiel od oktaboxu jemnejšie svetlo, ale za cenu obrovských rozmerov a váhy. **Lantern softbox** je softbox s unikátnym dizajnom v tvare gule. Tento softbox na rozdiel od ostatných nemá malý uhol prepúšťania svetla, teda svetlo smeruje viac do priestoru ako na jeden bod. Preto sa často používa pri filmárskych prácach alebo pri fotografovaní environmentálneho portrétu. V týchto prípadoch sa osvetľuje nielen portrét, ale aj okolitý priestor. Ďalšiu skupinu tvoria **dáždniky**. Vieme ich rozdeliť na dve hlavné skupiny, a to na základe ich funkčných možností. Prvú skupinu tvoria **dáždniky**, ktoré sú **priesvitné** a svetlo cez nich priamo prechádza, čím sa zjemní a rozbije. Ide o cenovo najlacnejšie svetelné modifikátory, ktoré vytvárajú jemné svetlo pre fotografie s nízkym kontrastom. Výhodou dáždnikov je aj ich skladnosť. Dajú sa pohodlne zložiť a uskladniť. Výraznou výhodou je aj to, že pri fotografovaní vytvárajú príjemné jemné svetlo spolu s pekným kruhovým odrazom v očiach. Hlavnou nevýhodou je ich veľkosť pri rozložení a ich veľký uhol svietenia, čo môže nepriaznivo osvetľovať pozadie. Druhá skupina sú **dáždniky odrazové**, ktoré majú z vnútornej strany striebornú alebo bielu výplň, ktorá svetlo odráža späť do priestoru. Ich veľkou výhodou je, že dokážu najsilnejšie zjemniť svetlo dopadajúce na tvár, a preto sa používajú pri fashion fotografii. Druhou výhodou je, že vytvárajú veľký zdroj svetla, dá sa teda osvetliť celá postava. Medzi najväčšie nevýhody tohto typu patria jednoznačne rozmery dáždnika pri rozložení a veľký uhol svietenia. **Beauty Dish** je modifikátor, ktorý svojimi účinkami vyplňa presne medzeru medzi softboxom a reflektorom. Vytvára kontrastnejšie svetlo ako softbox alebo dáždnik, ale jemnejšie ako reflektor. Je ideálny na fotografovanie kontrastnejších fashion portrétov s cieľom dosiahnuť dynamické osvetlenie. Vytvára tmavé pozadie a tvár je osvetlená. Jeho hlavnou výhodou je veľkosť,

¹ CAPUTO, R. - BURIAN, P.: *Škola fotografovania*. Washington D.C. : Slovart, 2003, s. 78.

² Tamtiež, s. 79.

ktorá je ideálna na fotografovanie aj v exteriéri a na vytváranie žiadaného kruhového odlesku v očiach. **Reflektor** je modifikátor s najpriamejším svetlom a aj s najkontrastnejším účinkom. Využíva sa často ako vedľajšie (doplnkové) svetlo alebo ako hlavné svetlo pri fotografovaní fashion fotografií v štýle Terryho Richardsona. Reflektor vytvára kontrastné surové svetlo, ktoré vrhá tieň. Výhodou reflektora je kovový materiál jeho tela a malá veľkosť, čím sa stáva veľmi odolným a skladným. V súčasnosti sa reflektor často používa v kombinácii s **farebnými filtrami**. Tento druh svietenia využívajú často športové značky ako Nike a Adidas vo svojich reklamách. **Komín** sa využíva predovšetkým ako doplnkové svetlo pri fotografovaní produktovej fotografie. Zriedkavo sa využíva na fotografovanie portrétov. Cieľom komína je vytvárať úzky prúd svetla, ktorý efektne bodovo osvetľuje produkt alebo portrét. Hlavnou nevýhodou komína je jeho rýchle zahriatie do nebezpečne vysokých teplôt. Najväčšie využitie v portrétnej fotografii zaznamenal v období zlatého veku Hollywoodu.

Pri fotografovaní v štúdiu sa môžeme stretnúť aj s predmetom nazývaným **voština** alebo aj *honeycomb grid*. Jedná sa o nástroj upravujúci svetlo už ovplyvnené modifikátorom. Pri softboxoch sa umiestňuje na koniec softboxu. Účelom voštiny je smerovanie svetla tak, aby svetlo išlo v lúčoch priamo na objekt alebo model. Takéto upravené svetlo nepreniká do priestoru, ale regulované dopadá na model v menšom uhle. Osvetľuje len model, a nie aj okolité prostredie alebo pozadie. Zásadnou nevýhodou voštiny je, že ju vidno v odlesku na sklenených alebo lesklých povrchoch. Preto sa neodporúča používať ju na fotografovanie lesklých produktov. Pri portrétach nám voština uľahčuje prácu so svetlom, pomáha dosiahnuť kontrastné dramatické osvetlenie.

1.1.3 Porovnanie medzi modifikátormi

V predchádzajúcej podkapitole sme popisovali jednotlivé modifikátory a ich hlavné využitie. V tejto podkapitole sa venujeme ich porovnaniu a bližšiemu vysvetleniu účinkov jednotlivých svetelných modifikátorov. Jednotlivé schémy sme upravili do čiernobielych variantov, aby sme ešte viac umocnili rozdiely vo výsledkoch zobrazenia. Vynechali sme retuš a nastavenie svetla a tieňov. Praktické overovanie prebehlo z dôvodu dostupnosti techniky len na štyroch základných typoch svetelných modifikátorov, a to na: štvorcovom softboxe, beauty dishy, dáždniku a oktaboxe. Na obrázku č. 15 môžeme vidieť rozdiely a porovnať výsledky na odlesku v oku. Na prvej snímke sme použili **štvorcový softbox**, ktorý vytvára pomerne príjemný kontrast, ale celkovú estetiku nám narúša štvorcový odlesk v oku modelky. Na druhej snímke vidíme, že oproti prvej je radikálnejšie kontrastnejšia, čo je ideálne pri fotografovaní fashion. **Beauty dish** vytvára v oku malý svetelný krúžok. Tento odlesk je prirodzenejší, ale neodporúčame ho na fotografovanie beauty záberov, v ktorých chceme, aby bol v oku estetický pekný veľký odlesk. Preto na fotografovanie beauty portrétov odporúčame nasledujúce dva typy osvetlenia. Na tretej fotografii sme použili **oktabox** a môžeme si všimnúť, že odlesk má tvar oktagonu, ktorý z väčšej diaľky vyzerá ako kruh. Veľmi podobný odlesk dostaneme použitím **priesvitného dáždника**, kedy je záber ešte menej kontrastný ako pri predošlej fotografii a odlesk v oku je ešte viac kruhový.



Obrázok 1: Názorné porovnanie medzi rozdielnymi modifikátormi
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

V nasledujúcom porovnaní sme sa zamerali na kontrast vo fotografii. Všimli sme si množstvo svetla dopadajúceho na tvár a pozadie. V prvom zábere sme použili **oktabox**, ktorý priniesol vyvážené výsledky medzi menej kontrastným a kontrastným modifikátorom. Pri **nepoužití** svetelného **modifikátora** v druhej fotografii dochádzalo k neestetickým odleskom na pleti (tento problém sa dá jednoducho odstrániť prepudrovaním pleti). Pri tomto zábere vystupuje do popredia aj silný tieň pod bradou a lesnúce sa vlasy, ktoré vo výsledku vyzerajú neesteticky. Nasledujúcu fotografiu sme realizovali pomocou **beauty dishu**. Tieň pod bradou je jemnejší a ani na pleti nevznikajú nežiaduce odlesky. Pri porovnaní s nasledujúcou fotografiou si môžeme všimnúť radikálny rozdiel vo svetle dopadajúcom na pozadie. V zábere bolo svetlo korigované použitím **voštiny**. Podobný efekt s ešte tmavším pozadím dostaneme pri použití **komína**. Dopadajúce svetlo neosvetľuje celú tvár, ale len časť tváre. Takéto svietenie bolo charakteristické pre Hollywoodsky štýl fotografie. Pri použití **dáždnika** vidíme, že tvár a pozadie sú najsvetlejšie a najmenej kontrastné, pričom je menší rozdiel medzi najsvetlejším miestom na tvári a najtmavším. Dôležitým detailom je aj odlesk vlasov, ktorý dodáva portrétu jemnosť, a tým pôsobí elegantne. **Štvorcový softbox** pôsobí vo výsledku svojou kontrastnosťou ako priemer medzi oktaboxom a beauty dishom. Pri poslednej fotografii, ktorá je fotografovaná s **reflektorom**, si môžeme všimnúť najsilnejšieho kontrastného efektu lesnúcej sa pleti. V tomto prípade tento efekt vzniká z dôvodu koncentrácie svetla na jeden bod. Je dôležité si uvedomiť, že na fotografii sú výrazné ostré tieňe, ktoré vo výsledku vytvárajú efekt tvrdej fotografie. Tento efekt sa často zámerné využíva pri fashion fotografii.



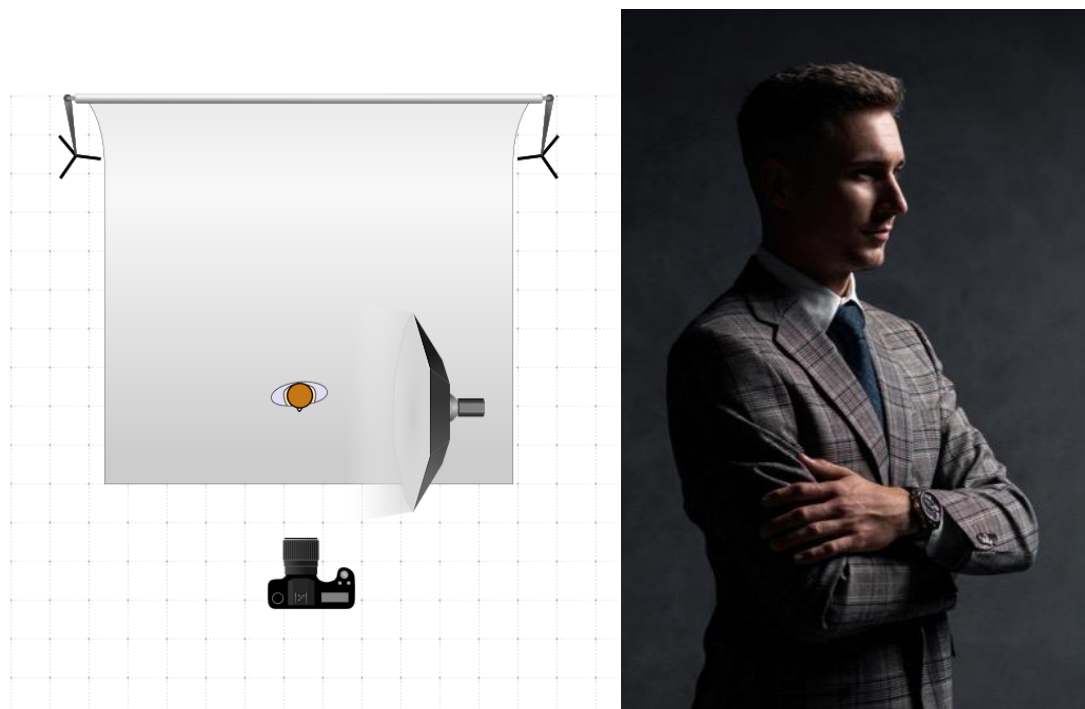
Obrázok 2: Porovnanie modifikátorov pri portréte
Zdroj: vlastné spracovanie.

1.1.4 Metódy svietenia

Rembrandtovo nasvietenie môžeme považovať za prvé zo všetkých metód osvetľovania. Jeho pôvod nájdeme v maliarstve, z ktorého sa neskôr aplikovalo do fotografie. Ide o jednoduchý princíp osvetlenia, ku ktorému potrebujeme aspoň jeden zdroj svetla. Rembrandtovo osvetlenie identifikujeme podľa svetelného trojuholníka na líci. Na dosiahnutie tohto fotografického prvku sa hlavné svetlo umiestňuje bokom od modelu a natáča sa smerom dole.³ Táto metóda vytvára harmóniu medzi svetlom a tmou, čím vytvára mierne dramatické portrétno osvetlenie. Pri tejto metóde môžeme používať akékoľvek pozadie, prioritne sa zameriavame len na svetlo dopadajúce na tvár. V súčasnosti najznámejšia fotografka, ktorá využíva túto metódu, je Jingna Zhang. Je to fotografka, ktorá sa preslávila fotografovaním beauty fashion portrétov inšpirovaných ázijskou kultúrou. Vo svojich prácach často

³ BEGLEITER, S.: *50 Lighting setups for portrait photographers*. New York : Amherst Media, 2008, s. 9.

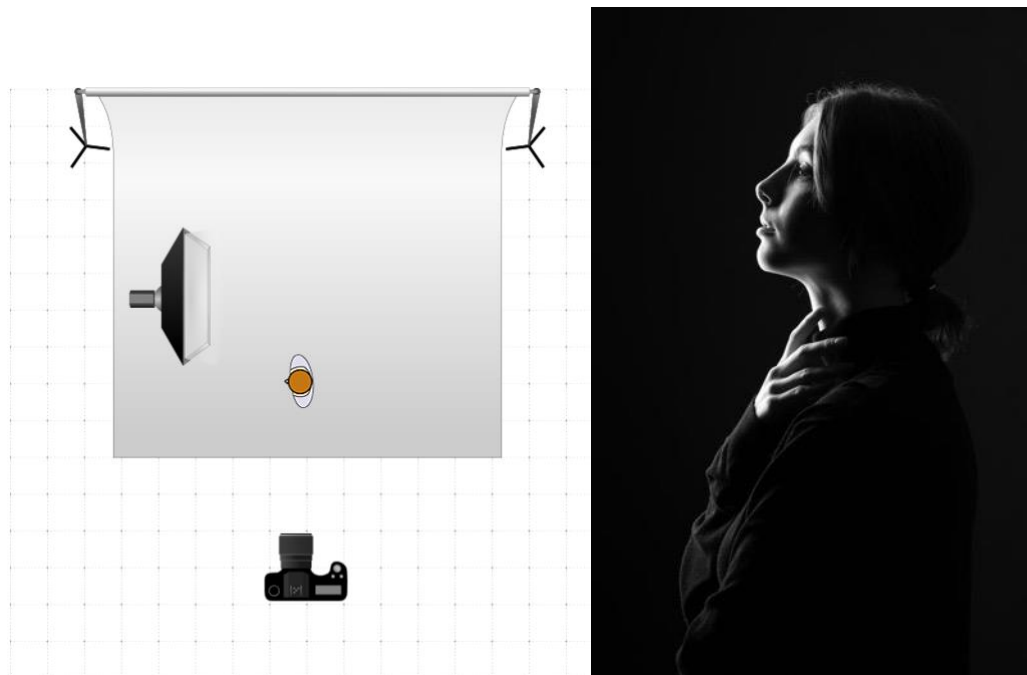
používa Rembrandtovo nasvietenie spolu s ďalšími maliarskymi prvkami, preto jej fotografie často pripomínajú obrazy.



Obrázok 3: Schéma a ilustrácia Rembrandtovo svietenie (f8, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a 100-400 4.5-5.6 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Low key je ďalšie zo základných fotografických metód osvetľovania. Vrchol svojej slávy zažila táto metóda v období zlatého veku Hollywoodu. Je založená na rozložení svetelných zdrojov buď z boku portrétovaného alebo postavená za model. Svetlo dopadá tak, aby vytváralo svetelnú siluetu na tele portrétovaného. Pri tejto metóde sa najčastejšie používa čierne alebo iné tmavé pozadie. Preto je fotografia vo výsledku tmavá a pochmúrna, nie však podexponovaná. Toto osvetlenie navodzuje dojem vážnosti a formálnosti.⁴ Preto sa často používa pri fotografovaní významných osobností alebo starších ľudí. S obľubou sa využíva pri fotografovaní aktov. Jedným z významných predstaviteľov, ktorý pracoval s touto fotografickou metódou a aj sa s ňou preslávil, bol fotograf Yusuf Karsh. Jeho tvorba je smerovaná predovšetkým na fotografovanie portrétov amerických umelcov s občasným presahom do politického portrétu. Pre Karsha je charakteristické, že svoje portréty fotografuje na čiernobiely film na veľkoformátový fotoaparát, čím dosahuje perfektnú ostrosť a výraznú škálu odtieňov sivej. Zároveň pri svojich fotografiách preferuje prácu so svetlom a tieňom na úkor estetickej pózy. Jeho fotografie sú charakteristické dramatickou hrou so svetlom.

⁴ HUNTER, F. - BIVER, S. - FUQUA, P.: *Light Science and Magic: an Introduction to Photography Lighting*. Oxford : Focal Press, 2007, s. 212.



Obrázok 4: Schéma a ilustrácia low key svietenie (f13, 1/160s, ISO 50, Sony a7RIII a 100-400 4.5-5.6 objektív)

Zdroj: vlastné spracovanie.

High key, na rozdiel od low key, je mierne komplikovanejšia metóda, pri ktorej potrebujeme viacero svetelných zdrojov, pričom jeden osvetľuje pozadie a druhý osvetľuje tvár fotografovaného. Kniha od Christophera Greysa podotýka, že metóda high key sa často chápe ako preexponovanie fotografie, čo nie je pravda, ale jedná sa o správne exponovanú fotografiu, ktorá má vo výsledku veľkú škálu svetlých odtieňov, vďaka ktorým je v oblasti nad stredne sivou farbou.⁵ Táto metóda sa často používa pri fotografovaní fashion portrétov, aktov a novorodencov. Najvýznamnejším predstaviteľom tohto svietenia bol Richard Avedon, ktorý týmto spôsobom fotografoval fashion portréty, a neskôr aj celebrity. V súčasnosti je najznámejším predstaviteľom tohto osvetľovania Platón. Je známy portrétovaním veľkého množstva politikov a celebrit. Jeho práca sa vyznačuje konzistentnosťou a precíznosťou. Všetky svoje portréty fotografuje v ateliéri za veľmi podobných podmienok. Svoje subjekty vždy osvetľuje z prednej časti (flat light) a používa strednoformátovú kameru Hasselblad s čiernobielym filmom. Jeho fotografie sú plné vážnosti a kontrastu. Často fotografuje len tvár človeka na bielom pozadí.

⁵ GREY, CH.: Christopher Grey's *studio lighting techniques for photography*. New York : Amherst Media, 2010, s. 85.



Obrázok 5: Schéma a ilustrácia high key svietenie (f9, 1/125s, ISO 100, Sony a7RIII a 100-400 4.5-5.6 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Štýl **Flat light**, prezývaný aj front light, je známy tým, že odstraňuje tieň z tváre, čím sa fotografia stáva ešte viac plochou. Svetlo je nastavené priamo pred modelom, čím redukuje textúru pokožky.⁶ V súčasnosti je to jedno z najpoužívanejších osvetľovaní, ktoré môžeme vidieť použité skoro na každej obálke magazínu. Najčastejšie sa používa pri módnej fotografii a beauty fotografii, ktorá je silne prepojená s kozmetickým priemyslom. Reklama si vyžaduje, aby pleť na fotografiách bola bez tieňov a akýchkoľvek chýb, aby deklarovala funkčnosť kozmetických výrobkov. Preto je na tento typ požiadavky najvýhodnejšie použiť metódu flat light v kombinácii s vysoko difúznymi materiálmi a modifikátormi, ktoré zjemnia silný zdroj svetla. Často sa tieto svetelné zostavy dopĺňujú odrazovými doskami, ktoré ešte viac zjemňujú tieň. Umelcom, ktorý v súčasnosti často využíva tieto metódy práce so svetlom, je Quil Lemons. Pracuje s prvkami dokumentárnej fotografie, ale prevažne sa zameriava na portrétu fotografiu. Svoju prácu tvorí na film v štúdiách a často využíva flat svietenie, aby dosiahol vo fotografiách prvok nežnosti v kombinácii s underground štýlom.

⁶ HUNTER, F. - BIVER, S. - FUQUA, P.: *Light Science and Magic: an Introduction to Photography Lighting*. Oxford : Focal Press, 2007, s. 88.



Obrázok 6: Schéma a ilustrácia flat light svietenie (f7.1, 1/160s, ISO 50, Sony a7RIII a Sigma 24-70 2.8 objektiv)
Zdroj: vlastné spracovanie.

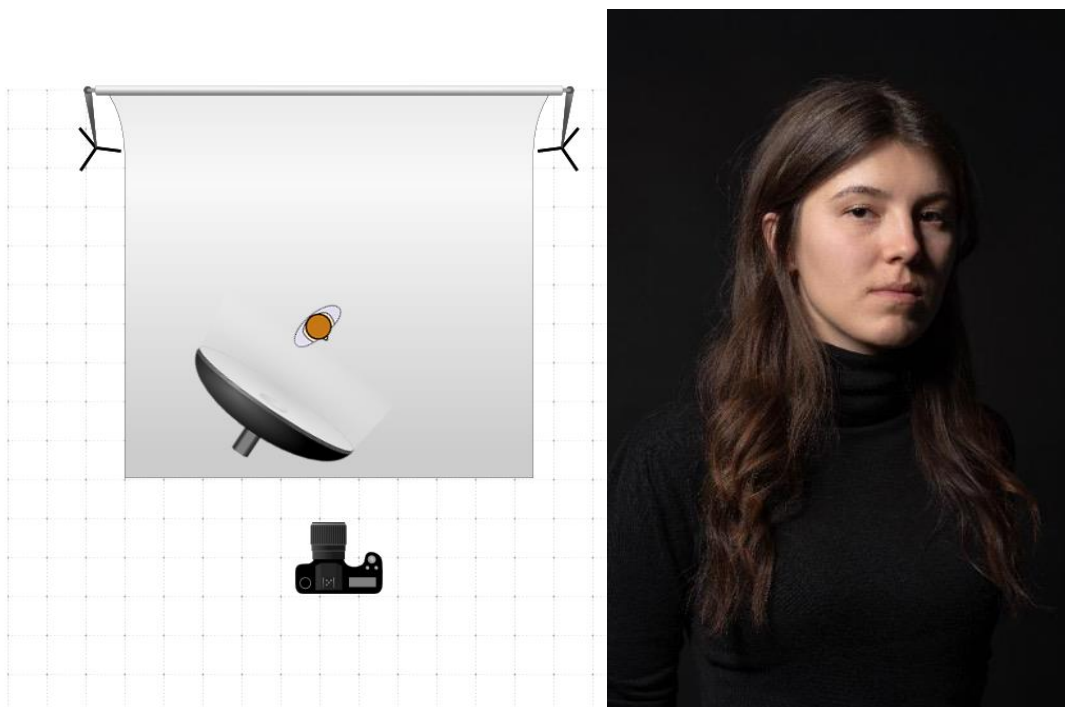
Short light je typ osvetlenia, pri ktorom sa používa minimálne jeden zdroj svetla, pričom jeho hlavnou funkciou je osvetlenie širšej (dlhšej) časti tváre. Pôsobí dramaticky a vytvára dojem tajuplnosti. Vo výsledku sú osvetlené dve tretiny tváre. Technika short light je zároveň veľmi podobná rembrandtovému spôsobu osvetlenia, ale cieľom nie je vytvorenie svetelného trojuholníka na tvári zobrazovaného. Tento typ osvetlenia je často používaný vo filmovom priemysle vďaka dobrému pomeru medzi svetlom a tieňom, ktorý značne dramatizuje záber. Fotograf, ktorý túto techniku často aplikuje vo svojich fotografiách, je Mark Mann. Využíva dramatický efekt svetla pri tvorbe elegantných čiernobielych prevažne mužských portrétov.



Obrázok 7: Schéma a ilustrácia short light svietenie (f8, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sony 85 1.8 objektiv)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Broad light je opozitný princíp metódy Short light. Pri fotografovaní sa osvetľuje len časť tváre v pomere asi 1/3. Ako praktickú pomôcku môžeme používať pravidlo fotografovania zo strany, kde má model osvetlené ucho. Hlavným rozdielom medzi short light a broad light je len v umiestnení svetla. Nastavenia svetla ostávajú rovnaké. Technika broad light sa často používa pri osvetlení herca, kedy sa osvetľuje časť jeho tváre zo strany k divákovi. Dosahuje sa tým efekt otvorenosti a úprimnosti, čo citovo na diváka zapôsobí.

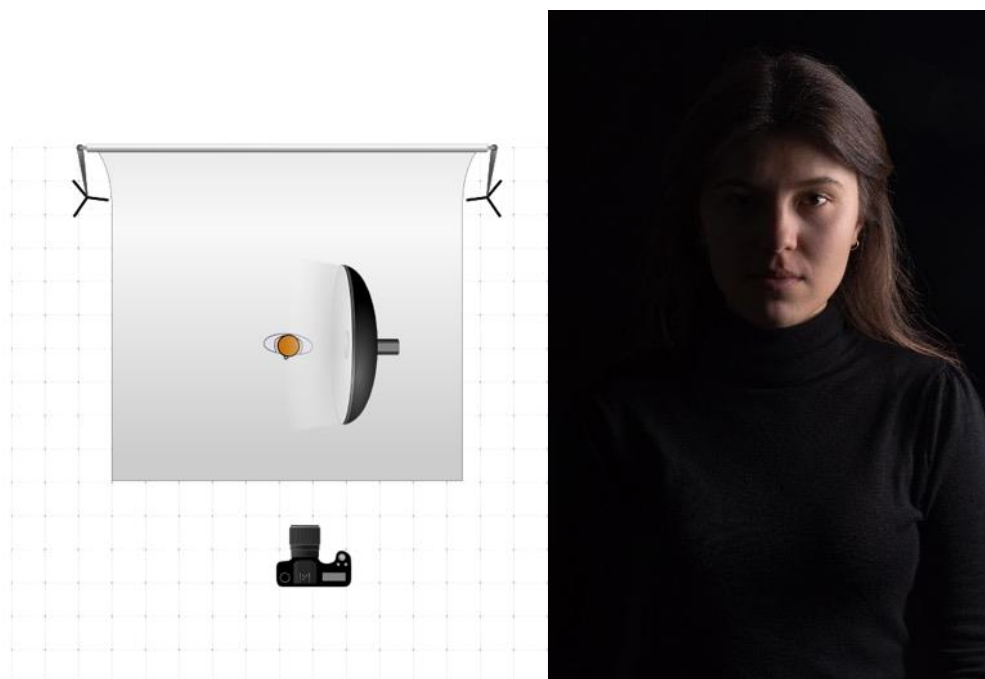
Na to, aby sme videli čo najlepšie charakteristiku svietenia broad light, sme sa rozhodli použiť beauty dish. Ten nám vytvára na fotografii veľký kontrast medzi osvetlenou časťou tváre a časťou v tieni. Aby sme ešte umocnili tento kontrastný dramatický efekt, rozhodli sme sa použiť čierne pozadie. Fotografia vo výsledku pôsobí ponuro a dramaticky, pričom názorne zobrazuje svietenie typu broad light.



Obrázok 8: Schéma a ilustrácia broad light svietenie (f8, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sony 85 1.8 objektív)

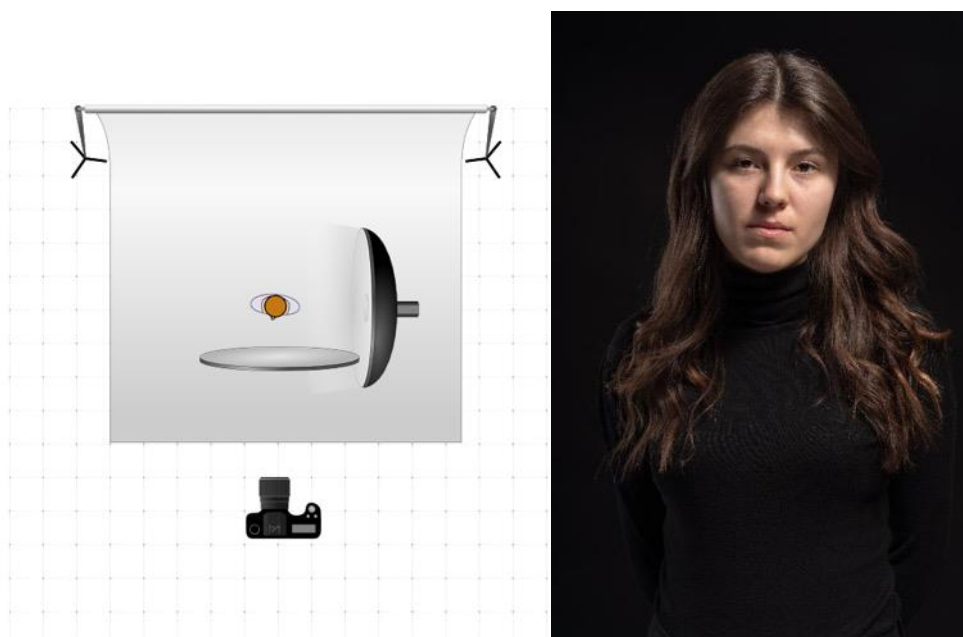
Zdroj: vlastné spracovanie.

Split light pozostáva z jedného zdroja svetla, ktorý je umiestnený presne kolmo na os fotografovaného. Týmto osvetľovaním sa tvár fotografovaného rozdeľuje na dve časti. Na jednu časť tváre dopadá svetlo a stáva sa veľmi jasnou. Druhá presná polovica tváre je zahalená v tme. Týmto vzniká kontrastná rovnobežná línia s osou tela, ktorá delí portrét na dve časti, a to svetlú a tmavú. Tento spôsob osvetlenia sa so záujmom využíva v portrétnej fotografii. V kinematografii sa používa na zvýraznenie psychického rozpoloženia či rozpoltenosti osobnosti. Súčasný autor - fotograf John Russo fotografuje hercov a umelcov Hollywoodu. Pri portrétovaní Jamesa McAvoya sa rozhodol použiť techniku Split light najskôr z dôvodu, že herec hral vo filme Split, kde predstavoval mentálne rozpoltenú osobnosť. Russo týmto zvýraznil zvláštny talent herca.



Obrázok 9: Schéma a ilustrácia split light svietenie (f10, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sigma 24-70 2.8 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

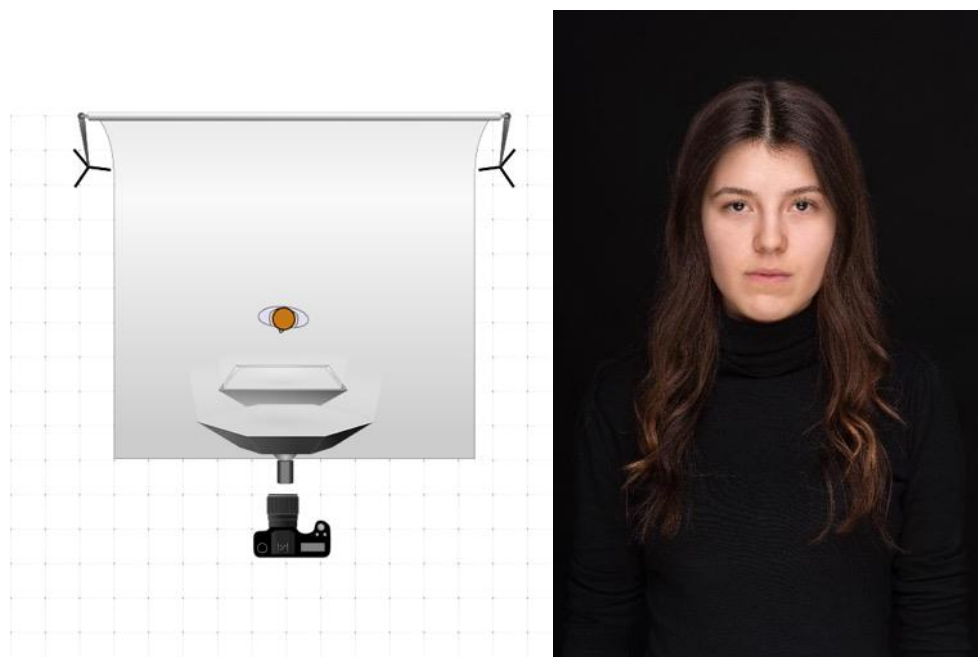
Loop light je typ osvetlenia založeného na práci s jedným zdrojom svetla. Umiestňuje sa kolmo na tvár tak, aby vytváral pod nosom jemný tieň, ktorý smeruje k zahalenej časti tváre. Aby sme dosiahli tieň pod nosom, je potrebné svetlo nastaviť do vyššej polohy. Dosahujeme tak diagonálne svetlo na tvári portrétovaného. Táto metóda osvetlenia vytvára optický dojem zúženej tváre, a preto sa hodí len pre niektoré typy portrétov. V súčasnosti jedným z najznámejších fotografov, ktorý používa túto techniku, je Marco Grob. Jeho práca je celosvetovo známa a uznávaná. Fotografuje známe celebrity a osobnosti. Kombinuje techniku loop light s low key štýlom. Jeho fotografie sú elegantné, dramatické a veľmi kontrastné, čo je vhodnejšie pre fotografovanie prevažne mužov.



Obrázok 10: Schéma a ilustrácia loop light svietenie (f9, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sigma 24-70 2.8 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Butterfly lighting sa nazýva aj paramount osvetlenie. Charakteristické je svojím tieňom nachádzajúcim sa priamo pod nosom. Jeho tvar pripomína motýľa. Jedná sa o osvetlenie, pri ktorom je hlavné svetlo vo výške nad hlavou modela a priamo oproti modelu, čo vytvára jemný tieň pod nosom, ktorý sa upravuje výškou svetla.⁷ Na toto svietenie potrebujeme aspoň jeden zdroj svetla a často sa pridáva na zjemnenie tieňov odrazová doska, ktorá tieň pod nosom zjemní.

Clamshell je metóda osvetlenia, pri ktorej sa vychádza zo spôsobu osvetľovania butterfly. Pracuje sa s viacerými zdrojmi svetla. Tvár sa neosvetľuje len jedným svetlom zhora, ale používa sa aj ďalšie svetlo v dolnej časti tváre, ktoré osvetľuje tvár a vyplňa tieň. Toto dolné svetlo je len doplnkové, čo znamená, že je slabšie ako hlavné svetlo.



Obrázok 11: Schéma a ilustrácia clamshellt svietenie (f10, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sigma 24-70 2.8 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Direct flash. Pre túto metódu je charakteristický prudký, surový a priamy blesk, ktorý rozsvieti fotografiu. Umiestňuje sa v blízkosti fotoaparátu. Súčasným reprezentantom v používaní tohto spôsobu osvetľovania je umelec Terry Richardson. Využíva túto techniku pri osvetľovaní modelov. Vo svojich prácach sa snaží o vytvorenie akéhosi fotografického underground štýlu, ktorý obsahuje často kontroverznú tematiku. Za pomoci tohto surového fotografického nástroja naruša zaužívané stereotypy a často až pohoršuje diváka. Zároveň pracuje s deestetizáciou za účelom senzácie a prekvapenia.

Pri tejto fotografii sme sa rozhodli medzi použitím beauty dishu alebo reflektora. Nakoniec sme sa rozhodli pre reflektor, ktorý na rozdiel od beauty dishu vrhá ostrejší tieň. Týmto efektom sme chceli vo fotografii dosiahnuť väčšiu dynamickosť a podporiť fashion výzor fotografie.

⁷ GREY, CH.: Christopher Grey's *studio lighting techniques for photography*. New York : Amherst Media, 2010, s. 19.

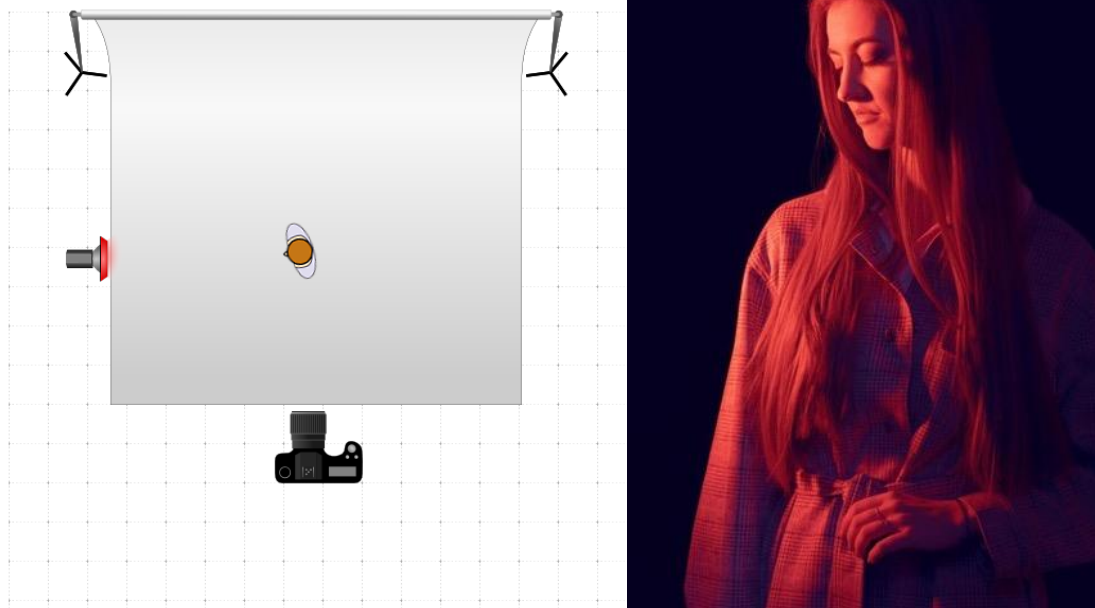


Obrázok 12: Schéma a ilustrácia direct flash svietenie (f9, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sigma 24-70 2.8 objektív)

Zdroj: vlastné spracovanie.

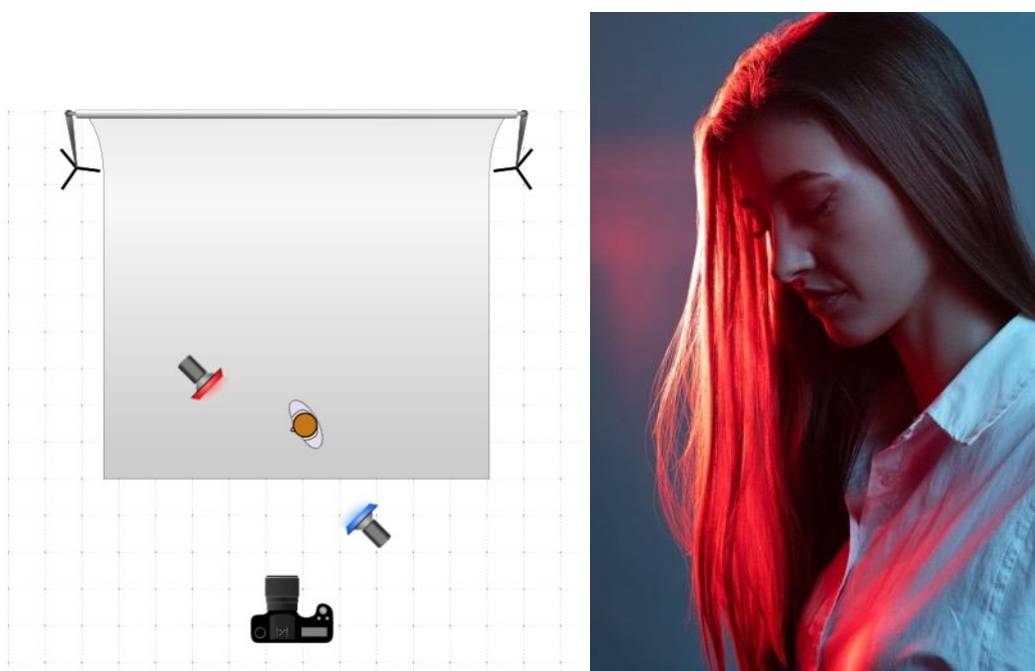
Color gels je typ osvetlenia, ktoré sa objavuje často pri filmových scénach alebo pri fashion a produktovej fotografii. Farebné osvetlenie je metódou pomerne novou, ktorá pomáha rozširovať kreativitu štúdiovej fotografie. Takéto osvetlenie pri produktovej fotografii pôsobí zaujímavo a dramaticky. Často sa používa v spojitosti s produktami určenými pre mladých, ako napr. topánky alebo oblečenie. Najznámejším predstaviteľom umeleckej scény, ktorý rád pracuje s farebným osvetlením, je Jake Hicks.

Na vytvorenie farebného svetla, v našom príklade červeného, sme prichytili červenú fóliu na svetelný reflektor. Vzniknuté farebné svetlo je mierne rozptýlené a slabšie. Jeho intenzita je však stále taká, že vytvára výrazné kontrastné svetlo. Fotografie realizované s použitím farebných filtrov je následne potrebné radikálne upravovať. Výsledné fotografie sú často kontrastné a výrazne tmavé. Pri tvorbe tohto typu fotografie je veľmi nápomocné manuálne nastavenie hodnoty kelvinov (nastavenie farebnosti vo fotoaparáte). Vďaka manuálnemu nastaveniu vieme zvýšiť alebo naopak zoslabiť intenzitu v tomto prípade červeného svetla dopadajúceho na postavu. Experimentovaním s kelvinmi dokážeme dokonca dostať do fotografie druhú hlavnú farbu (pri tejto fotografii je to modrá), ktorá nám vytvára a zabezpečuje lepšiu farebnú harmóniu v zábere.



Obrázok 13: Schéma a ilustrácia k svieteniu color gels s jedným svetlom (f9, 1/160s, ISO100, Sony a7RIII a Sony 100-400 4.5-5.6 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

V tomto príklade sme využili dve farebné svetlá uložené oproti sebe tak, aby vytvárali vo fotografii harmóniu. Modré svetlo je v pozícii, kedy nasvecuje celú fotografiu a červené osvetľuje len malú časť, konkrétne časť tváre a vlasy. Červené svetlo je zámerné umiestnené tak, aby sme dosiahli odlesk svetla vytvárajúci cinematický efekt, rovnaký ako sa použil vo filmoch Blade Runner. Dve hlavné farby sme vyberali na základe Itenovho farebného kruhu. Zvolili sme dve komplementárne, oproti sebe stojace farby, ktoré budú navzájom harmonicky kontrastné. Pri tomto štýle práce vieme využívať aj iné komplementárne farby, ktoré nám poskytnú zaujímavé svetelné efekty.



Obrázok 14: Schéma a ilustrácia k svieteniu color gels s dvoma svetlami (f9, 1/160s, ISO 100, Sony a7RIII a Sony 100-400 4.5-5.6 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Backlight je spôsob osvetľovania, v ktorom využívame veľkosť softboxu na vytvorenie ideálneho bieleho pozadia. Softbox tvorí priamo pozadie na fotografii. Je nastavený na nízkej intenzite, čím dosahujeme dokonale čisté a biele pozadie. Akonáhle by bola intenzita osvetlenia softboxu vysoká, drobné vlasy modelky by začali vytvárať z liniek úsečky a pri okrajoch postavy by vznikala nekонтastná rozmazaná silueta. V prípade, keď by bola naopak intenzita svetla moc nízka, pozadie by nebolo bielej farby, ale sivej.

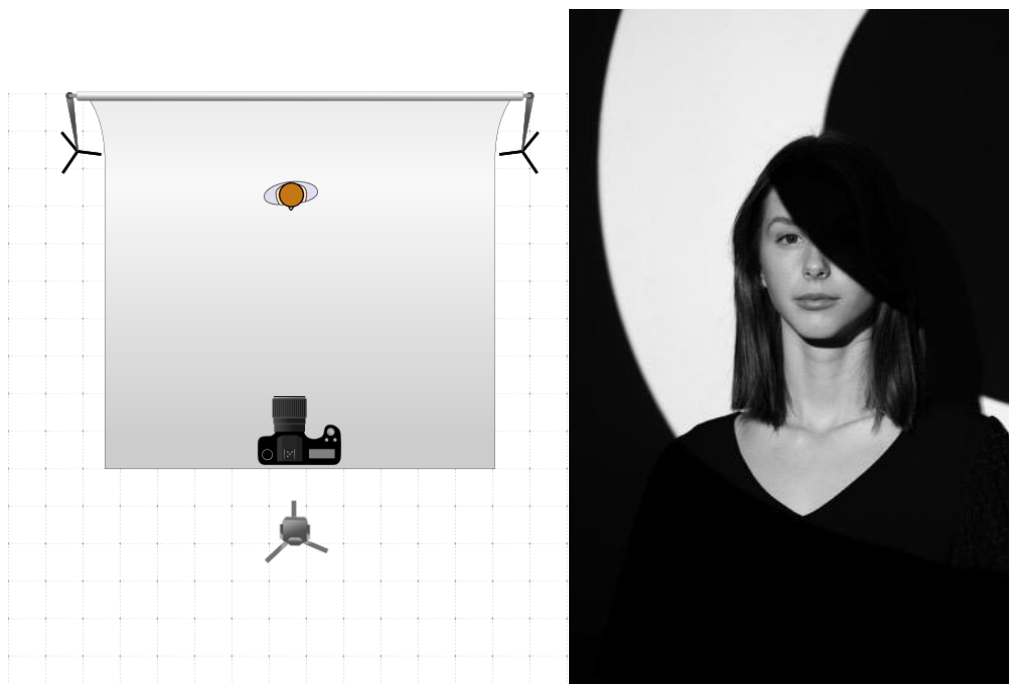


Obrázok 15: Schéma a ilustrácia Backlight svietenie (f11, 1/125s, ISO 50, Sony a7RIII a Sony 100-400 4.5-5.6 objektiv)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Premietanie

Jedným z najväčších súčasných trendov vo fotografii je premietanie na fotografovaný objekt. Objavil sa len pred nedávnom a vydobyl si veľké nadšenie hlavne u menej umeleckých fotografov, ktorí sa viac zameriavajú na technickú stránku fotografie. Tento typ osvetľovania sa dá vytvoriť dvomi metódami. V jednom prípade za pomoci dataprojektora určeného na premietanie prezentácií a filmov alebo v druhom prípade za pomoci svetelného projektora špeciálne určeného na vytváranie svetelných lúčov, ktoré majú ostrú hranu. Takýto modifikátor vyzerá ako komín, ale na rozdiel od neho má v sebe zabudovanú sériu skiel, ktoré svetlo upravujú na priamy lúč s ostrou a kontrastnou hranou. Rovnaký spôsob úpravy svetla využíva dataprojektor pri zobrazovaní obrazu, napr. písma.

Na realizáciu tejto fotografie sme sa rozhodli použiť dataprojektor. Ako premietaný obraz sme zvolili jednoduchú kružnicu s výrezom. Fotografiu sme zámerné podexponovali tak, aby z premietanej sivej bola čierna farba.



Obrázok 16: Schéma a ilustrácia Premietanie (f5, 1/125s, ISO 1000, Sony a7RIII a Sony 100-400 4.5-5.6 objektív)
Zdroj: vlastné spracovanie.

Kombinovanie umelého svetla s prirodzeným

Fotografovanie portrétu v exteriéri s využitím štúdiových svetiel sa používa len zriedka. Ide o jednu z najťažších metód fotografovania portrétu. Tento spôsob je náročný nielen na technické vybavenie, ale aj umelecké spracovanie. Kombinuje sa v ňom číre biele štúdiové svetlo so svetlom denným, ktoré je prirodzene zafarbené do žltá alebo oranžova. Na správne vyváženie farieb sa často používa oranžový filter, ktorý svetlo z blesku zafarbí. Tým získame menší farebný rozdiel medzi oranžovým svetlom a bielym, ktoré nám fotoaparát často kompenzuje ako modré. Ďalším dôležitým faktorom pri tomto štýle fotografie je výkonný blesk. Viac wattov poskytne lepší svetelný záblesk, a tým aj lepší výsledok. Potrebne je mať svetlo na akumulátor alebo svetlo zapojené na externú batériu. Ďalšou nevýhodou takéhoto štýlu fotografie je, že potrebujeme značné skúsenosti s postprodukciami. Zvyčajne sa upravuje svetlo, farby a tónovanie fotografie.

HSS - jedná sa o anglickú skratku „*high speed synchronization*“. Touto funkciou disponujú len niektoré blesky, prevažne tie drahšie. Umožňuje skrátiť čas uzávierky na 1/160 sekundy. Táto funkcia sa zvykne používať hlavne pri fotografovaní počas intenzívneho denného svetla. Skrátením času na 1/1000 s. zabránime dopadaniu svetla na senzor fotoaparátu, pričom blesk zostáva v rovnakom výkonnom nastavení. To spôsobí, že denné svetlo je radikálne stlmené a svetlo z blesku je výrazne exponované. Ďalšou možnosťou, ako využiť HSS, je fotografovanie v štúdiu pri nízkej clone. Nastavíme rýchlosť uzávierky na krátky čas, napr. 1/1000 s., a môžeme fotografovať pri clone 1.4 alebo 1.8. Tento spôsob fotografovania sa používa predovšetkým pri portrétoch, docieľujeme zaostrenie len na oko alebo inú časť postavy.

Nasledujúca fotografia využíva obe spomenuté metódy. Fotografovali sme s akumulátorovým svetlom s príkonom 600 wattov pri dennom osvetlení. Aby sme potlačili denné svetlo, využili sme funkciu HSS, čo nám zároveň umožnilo použiť nízku clonu. Tým sme dosiahli separáciu postavy od pozadia a jej osvetlenie svetlom. Pri tomto fotografovaní nebolo potrebné používať farebné filtre, nakoľko počasie bolo priaznivé a svetlo nebolo sfarbené do oranžova. Na dosiahnutie dramatického efektu vo fotografii sme v procese postprodukcii záber upravovali a tónovali.



Obrázok 17: Schéma a ilustrácia kombinované svietenie s HSS (f2, 1/1000s, ISO 100, Sony a7RIII a Sony 24 1.4 objektív)

Zdroj: vlastné spracovanie.

Fotografické náhľadové mapy umiestené v tejto kapitole sme vytvárali za pomoci internetovej stránky: <<http://www.lightingdiagrams.com/Creator>>. Bolo nutné použiť túto metódu zobrazovania, aby čitateľ bol lepšie oboznámený s rozmiestnením svetiel a fotoaparátu.

ZHODNOTENIE APLIKAČNEJ PRÁCE

V priebehu štúdia zameraného na získanie čo najväčšieho množstva vedomostí v tejto problematike sme sa snažili získať okrem základných technických informácií aj užitočné a praktické rady. Pri tvorbe vzorových fotografií sme často spolupracovali aj s umelcami z iných odborov, so zámerom dosiahnuť čo najzaujímavejšie kompozície. Našou snahou bolo, aby fotografie čo najlepšie dokumentovali jednotlivé metódy a techniky svietenia. Sme presvedčení, že v priebehu tohto roka sme nadobudli množstvo informácií, ktoré môžeme zrozumiteľným spôsobom odprezentovať čitateľom. Naším cieľom je pomôcť študentom fotografie lepšie sa orientovať v oblasti štúdiovej fotografie. Táto problematika nás natoľko zaujala, že by sme sa jej radi venovali aj v budúcnosti. Vidíme ešte množstvo možností, ako experimentálne pracovať so získanými poznatkami.

ZÁVER

V tejto bakalárskej práci sme sa venovali teoretickému diskurzu, ktorý významne prispieval k lepšiemu rozhľadu v oblasti vzniku fotografie a k preskúmaniu zaujímavých trendov v priebehu rokov. V teoretickej časti sme sa oboznámili s technickým aj umeleckým vývojom tohto média. Z literatúry sme čerpali informácie o vzniku a vývoji blesku. Tieto zdroje boli podstatné k lepšiemu pochopeniu práce so svetlom v štúdiu. Osvojili sme si informácie o práci s bleskom a naučili sa, ako ho cielene využívať na tvorbu svetelných efektov. Skúmanie fotografických trendov nám napomohlo k lepšiemu vnímaniu práce so svetlom. V práci sme zámerne vyzdvihli niektorých autorov, ktorí sú pre cieľ našej práce rozhodujúci. Pozorovali sme, ako uvažovali nad svojou tvorbou, ako ju inovovali, aby získali vlastný umelecký štýl a ako dosahovali harmonické osvetlenie portrétovaných. Na ich práci dokumentujeme postupy osvetľovania charakteristické pre ich umeleckú tvorbu. Čitateľ má zároveň možnosť v prípade záujmu dohľadať si viac informácií o ich tvorbe. Myslíme si, že sa nám týmto podarilo naplniť náš čiastkový cieľ. Okrem zámeru odovzdať čitateľom čo najviac relevantných teoretických informácií, naším hlavným cieľom bolo odovzdať im čo najviac informácií overených praxou. Podporiť tak záujem o štúdium a experiment so základnými a zložitejšími spôsobmi

osvetľovania modelu. Zásadné bolo rozhodnutie vytvoriť praktickú príručku z informácií nadobudnutých v publikáciách a praxou a systematicky a prehľadne zoradiť informácie a zdokladovať ich fotografickou dokumentáciou a technickými nákresmi. V aplikačnej časti sme sa venovali predovšetkým analýze súčasných spôsobov práce so svetlom. Odskúšali sme si a prakticky overili základné typy osvetľovania ako Rembrandtovo svietenie, split light, short light alebo loop light. Venovali sme sa aj najaktuálnejším spôsobom osvetľovania, ako je projekcia a fotografovanie v exteriéri s umelým svetlom. V závere štúdia tejto témy sme dospeli k záveru, že v začiatkoch bakalárskej práce sme nedokázali plne odhadnúť rozsiahlosť a zaujímavosť vybranej témy. V aplikačnej časti práce máme z tohto dôvodu spomenuté len základné spôsoby osvetľovania. Nezostal nám priestor pre experimentálne a náročnejšie postupy. Vnímame to ako otvorenú inšpiráciu a cestu do budúcnosti v pokračovaní štúdia. Hodnotíme však, že nás toto štúdium mimoriadne obohatilo o zaujímavé informácie a o praktické skúsenosti.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

BEGLEITER, S.: *50 Lighting setups for portrait photographers*. New York : Amherst Media, 2008. 160 s. ISBN 1608954870.

CAPUTO, R.: *Škola fotografovania*. Washington D.C. : Slovart, 2004. 159 s. ISBN 80-7145-954-2.

CAPUTO, R. - BURIAN, P.: *Škola fotografovania*. Washington D.C. : Slovart, 2003. 352 s. ISBN 80-7145-783-3.

GREY, CH.: *Christopher Grey's studio lighting techniques for photography*. New York : Amherst Media, 2010. 127 s.

HUNTER, F. - BIVER, S. - FUQUA, P.: *Light Science and Magic: an Introduction to Photography Lighting*. Oxford : Focal Press, 2007. 320 s. ISBN-10: 0-240-80819-3.

Sasha. [online]. [2022-01-13]. Dostupné na: <<https://gettyimagesgallery.com/collection/sasha/>>.

ZOBRAZOVANIE MÓDNEHO PRIEMYSLU V EPIZODICKOM DIELE HALSTON

Vivien Dvoranová – Lucia Magalová

Abstrakt

Predkladaná vedecká práca sa zaoberá zobrazovaním módného priemyslu v epizodickej televíznej tvorbe. Hlavným cieľom práce je poukázať na prezentovanie módného priemyslu v seriálovej televíznej tvorbe. Vedecká práca disponuje teoreticko-empirickým charakterom. Teoretická časť práce definuje kľúčové pojmy súvisiace s problematikou práce, poskytuje súbor informácií a poznatkov o riešenom probléme a predostiera prepojenie medzi problematikou práce a mediálnymi obsahmi. Empirická časť práce je založená na kvalitatívnej obsahovej analýze vybraného audiovizuálneho diela Halston. V empirickej časti práca vybraný audiovizuálny materiál analyzuje, na základe pozorovaní a zaznamenávaní riešenej problematiky, zisťuje postavenie a účel riešeného problému. Posledná kapitola vedeckej práce prináša odpovede na vopred stanovené výskumné otázky.

Kľúčové slová: Halston. Móda. Módné ikony. Serialita. Televízny seriál.

Abstract

The presented scientific work deals with the depiction of the fashion industry in episodic television production. The main goal of the work is to point out the presentation of the fashion industry in episodic television production. Scientific work has a theoretical-empirical character. The theoretical part of the thesis defines the key concepts related to the issue of work, provides a set of information and knowledge about the problem and presents a link between the issue of work and media content. The empirical part of the work is based on a qualitative content analysis of selected audiovisual work Halston. In the empirical part, the work analyzes selected audiovisual material, based on observations and recording of the problem, determines the status and purpose of the problem. The last chapter of the scientific work provides answers to predetermined research questions.

Key words: Halston. Fashion. Fashion icons. Seriality. TV series.

ÚVOD

„Móda má cyklický charakter a ako otočné dvere sa trendy opäť stávajú obľúbené vďaka množstvu ovplyvňujúcich faktorov – jedným z nich je pop kultúra.“¹ Vývin módného priemyslu od nepamäti ovplyvňujú napríklad spevácke hviezdy a kapely, verejne známe osobnosti, módné ikony a v dnešnej dobe naše vnímanie módy obzvlášť ovplyvňujú seriály.² Sledovanie každej novej série, každej novej epizódy prináša divákovi nové pohľady na módné trendy, štýly, s ktorými sa stotožňuje vďaka svojim seriálovým obľúbencom. Naším hlavným cieľom je zdefinovať charakteristiky a získané poznatky kľúčových pojmov, ktoré nám slúžia na uvedenie riešenej problematiky.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

1.1 Vymedzenie východiskových pojmov seriál, serialita

V našej vedeckej práci sa budeme bližšie zaoberať epizodickou televíznou tvorbou, ktorou označujeme viacdielny súbor dramatických audiovizuálnych diel. Tento termín si často a nie vždy správne nahrádzame pojmi seriál alebo televízny seriál. Vyznačuje sa zjednotenou hlavných

¹ *How TV Influences Fashion.* [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.fashioncapital.co.uk/insights/how-tv-influences-fashion/>>.

² Tamtiež.

postáv, prostredím, dejom a umeleckým zobrazením. Prvotná koncepcia seriálu vymedzovala základné funkcie, ktoré ho charakterizujú – vzdelávacia, estetická, zábavná, oddychová. Postupom času sa na tvorbe seriálu podieľalo množstvo činiteľov, ktoré ho ovplyvňovali – spoločenské hodnoty, tradície, politická situácia a iné.³ Hlavnú úlohu televízneho seriálu môžeme v jednoduchosti orientovať na jeho, už vyššie spomenuté, charakteristické funkcie, a teda seriál divákov zabáva, vzdeláva, inšpiruje a ponúka čas na oddych. U. Eco vo svojej publikácii hlavné posolstvo seriálu vo vzťahu k nám konzumentom opisuje ako „šťastie“ a „uspokojenie“. Šťastie ako zrkadlo našej snahy prísť na to, čo sa v nasledujúcich scénach stane. A uspokojenie sa odzrkadľuje na základe opätovnom naplnení sa našich očakávaní.⁴ Do seriálovej tvorby patrí pojem sezóna, ktorou označujeme istý uzatvorený celok seriálovej tvorby, ktorý sa vysielal pravidelne a bez prerušenia. Jedna sezóna môže mať rôzny počet dielov, čo ale závisí od krajiny či televízie, kde sa vysielala.⁵ Spravidla jedna sezóna zastrešuje 12 až 13 alebo 21 až 23 epizód.⁶ Seriál vo svojej podstate môžeme chápať ako istú ucelenú skupinu, ktorú tvorí rozmanité množstvo častí, v našom ponímaní epizódy.⁷ J. Rusnák epizódu z hľadiska štruktúry popisuje ako značne samostatný text s ucelenou dejovou líniou, a ktorého prepojenie s ďalšími časťami väčšieho celku spája prítomnosť identických hlavných postáv, času a priestoru.⁸ Dejové prepojenie medzi po sebe nasledujúcimi epizódami nie je vždy založené na explicitnej nadväznosti. Stretávame sa so seriálmi, kde predchádzajúca epizóda odkazuje na druhú prenesením určitých už predstavených faktorov – prostredie, námet, konkrétne postavy. Taktiež v dnešnej dobe sa stretávame s formami epizodických televíznych drám, ktorých epizódy nadväzujú len názvom, motívom alebo skrytou hlavnou myšlienkou. To znamená, že jednotlivé časti nie sú nijako prepojené s postavami, dejovou líniou ani sezóny na seba nijako neodkazujú. Podľa M. Smetanu periodizácia, rozčlenenie príbehu do jednotlivých dielov, prerušovanie deja zohrávajú veľkú rolu smerujúcu k prijímateľovi. Ich význam spočíva v zvyšovaní napätia, posilňovaní divákovho očakávania, vzbudzovaní jeho zvedavosti. Toto všetko má intenzifikovať spätosť diváka ku seriálovému stvárneniu.⁹

„Serialita je zložitý jav a týka sa toho, ako sa mediálny materiál opakuje a ako sú jednotlivé prvky prepracované či prijímané.“¹⁰ U. Eco pojem *serialita* chápe ako synonymum k slovnému spojeniu opakujúce sa umenie. Dnes sa postmoderná estetika vracia k pojmom opakovanie a iterácia a vyzdvihuje ich za fundamentálne. Opakovanie a iterácia majú dominantné postavenie a ovplyvňujú svet umeleckej kreativity. Tvrdí, že je ťažké nájsť rozdiel medzi opakovaním v médiách a opakovaním vo vysokom umení.¹¹ Tak ako U. Eco aj A. Berger ponúka štvorprvkovú typológiu jednotlivých druhov uplatnenia seriality v masovej komunikácii:

- *Retake (nové pokračovanie)* – ide o tzv. „recykláciu“ postáv z predchádzajúceho príbehu.¹² Príkladom retaku je film *Venom*. Prvý pôvodný film vyšiel v roku 2018 a jeho retake *Venom: Let There Be Carnage (Venom 2: Carnage Prípadza)* vyšiel v roku 2021.
- *Remake (nová verzia)* – typ seriality, kde už známy príbeh je prerozprávávaný do novej a modernejšej verzie.¹³ Ako príklad uvádzame film *Intouchables (Nedotknuteľní)*. Francúzsky film vyšiel v roku 2011 a jeho americký remake *The Upside (Nedotknuteľní)* vznikol v roku 2017. Zo seriálovej tvorby uvádzame príklad *Gossip Girl*. Seriál vychádzal v rokoch 2007 – 2012 a jeho rovnomenný remake vyšiel v roku 2021.

³ MAGALOVÁ, L.: Epizodická televízna dráma. In: KRAJČOVIČ, P. – RADOŠINSKA, J. – VIŠŇOVSKÝ, J. (eds.): *Slovník vybraných pojmov s masmediální a marketingové komunikácie*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2021, s. 20.

⁴ ECO, U.: *Meze interpretace*. Praha : Karolinum, 2004, s. 96.

⁵ DOČEKALOVÁ, M.: *Tvůrčí psaní pro každého 3*. Praha : Grada Publishing, 2010, s. 84.

⁶ KORDA, J.: *Úvod do studia televize 1*. Olomouc : Univerzita Palackého, 2014, s. 40.

⁷ MAGALOVÁ, L.: Epizodická televízna dráma. In: KRAJČOVIČ, P. – RADOŠINSKA, J. – VIŠŇOVSKÝ, J. (eds.): *Slovník vybraných pojmov s masmediální a marketingové komunikácie*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2021, s. 20.

⁸ RUSNÁK, J.: Textúry elektronických médií. Vývoj a súčasný stav. In: BOČÁK, M. a kol.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2010, s. 48.

⁹ SMETANA, M.: *Televizní seriál a jeho paradoxy*. Praha : ISV, 2000, s.101.

¹⁰ JIRÁK, J. – BURTON, G.: *Úvod do studia médií*. Brno : Barrister and Principal, 2001, s. 172.

¹¹ ECO, U.: *Meze interpretace*. Praha : Karolinum, 2004, s. 94-95.

¹² Tamtiež, s. 95.

¹³ JIRÁK, J. – BURTON, G.: *Úvod do studia médií*. Brno : Barrister and Principal, 2001, s. 173.

- *Séria* – tretí typ seriality, ktorý okolo hlavných postáv vytvára nové alebo nadväzujúce príbehy.¹⁴ Príkladom série uvádzame seriál *Peaky Blinders* (2013 – 2022).
- *Sága* – štvrtý typ, ktorý U. Eco uviedol ako „seriál v prevleku“. Sága zachytáva tzv. Historické plynutie času, kde postavy prechádzajú zmenami – stárnu.¹⁵ Ako príklad prinášame *The Hunger Games* (*Hry o život*, 2012 – 2015).

1.2 Prepojenie módy so seriálom a filmom

Móda nám umožňuje nahliadnuť do jedinečnej povahy nášho sveta. Je ovplyvnená kultúrou, osobným vkusom, trendmi, spoločnosťou, ekonomickým postavením, jej prezentovaním v rôznych médiách, atď.. Ak sa zameriame na rôzne média ako napríklad naše obľúbené televízne programy a filmy, ktoré výrazne vplyvajú na módu, tak je dôležité si uvedomiť ako zdôrazňujú vzťah medzi kultúrou a módou. Tak ako primárna televízia a vysielanie by mali vzťah kultúry a módy nasledovať, tak streamovacie služby sa zaviazali prostredníctvom svojich platforiem ponúkať relácie, filmy s väčšou rozmanitosťou a začlenením. To čo všetko súvisí a zahŕňa móda talentov na obrazovkách je reprezentácia všetkých rás, pohlaví, etník, typov tela, životného štýlu, schopností a pod..¹⁶ Móda ako pojem sa nepochybne stáva čoraz neoddeliteľnou súčasťou filmového priemyslu. Aj keď len málokto môže pochybovať o vplyve výberu kostýmov súvisiaceho s rozprávaním, je to dôkaz vzťahu medzi kinematografiou a štýlom, ktorý naďalej funguje v harmónii.¹⁷ Jeden z najikonickejších filmových kostýmov všetkých čias tvoria čierne saténové šaty Givenchy, rukavice, perly a slnečné okuliare, ktoré mala Audrey Hepburn v úvodných titulkoch filmu *Breakfast at Tiffany's* (*Raňajky u Tiffanyho*, 1961). Samotné šaty sú pravdepodobne najslávnejšími šatami v histórii filmu s obrovským vplyvom na módnym aj filmový kostýmový dizajn na ďalšie desaťročia. Takmer 60 rokov po svojej premiére sú považované za klasický vzhľad, ktorý nikdy nevyjde z módy. Ikonickým sa stal vďaka všetkým, ktorí sa podieľali na tom, aby bol nezabudnuteľný – Givenchy, Edith Head, Blake Edwards a dokonca aj samotná Audrey Hepburn.¹⁸ Filmy či seriály ovplyvňujú módu a módné vnímanie aj verejne známych osobností. V spojitosti s filmom *Breakfast at Tiffany's*, americká speváčka Lady Gaga zažiarila na odovzdávaní Oscarov v roku 2019 v štýle Holly Golightlyovej z úvodných scén filmu *Breakfast at Tiffany's*. Síce šaty boli čierne, no siahali jej až po zem a prvkom rozšírených bokov si udržala svoj Gaga štýl. Účes, čierne rukavičky siahajúce nad lakte a najmä masívny 128,54 karátový žltý diamant, ktorým Lady Gaga dotvorila outfit, bol prvýkrát oblečený odvtedy čo skrášľoval krk Audrey Hepburn. V poslednej dobe vzostupom množstva populárnych televíznych relácií došlo k prepojeniu s módou a nárastom predaja podobného oblečenia. Diváci sa inšpirujú svojimi obľúbenými postavami a vyhľadávajú zhodné kúsky. Túžba obliekať sa ako naša obľúbená postava zo seriálu napomáha vytvoriť silnejšie puto s postavami na obrazovke, vďaka čomu sa k svojmu seriálu vraciame sezónu po sezóne.¹⁹ Módné trendy v pánskej móde z 20. rokov 20. storočia opäť na obrazovky priniesol seriál *Peaky Blinders* (2013 – 2022). Pod tvídovým a flanelovým odevom Tommyho Shelbyho sa skrýva jemná sebadôvera, ktorá ho robí obávaným a zároveň uctievaným. Ústredným prvkom šatníka Peaky Blinders je kabát, trojdielny oblek, skrátene nohavice, vreckové hodinky a klasická biela košeľa.²⁰ Štýl, ktorý predstavuje pánsku módu z 20. storočia, sa vďaka írskym gangstrom z Birminghamu vrátil. Páni či mladšia

¹⁴ JIRÁK, J. – BURTON, G.: *Úvod do studia médií*. Brno : Barrister and Principal, 2001, s. 173.

¹⁵ ECO, U.: *Meze interpretace*. Praha : Karolinum, 2004, s. 97.

¹⁶ LAREINE, S.: *How Movies and TV Influence Fashion*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.stephilareine.com/2021/06/how-movies-and-tv-influence-fashion.html>>.

¹⁷ HUGHES, P. E.: *The Importance Of Fashion In The Film Industry*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://entertainment-focus.com/2020/11/30/the-importance-of-fashion-in-the-film-industry/>>.

¹⁸ *One Iconic Look: Audrey Hepburn's Little Black Dress in Breakfast at Tiffany's (1961)*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://tomandlorenzo.com/2020/07/one-iconic-look-audrey-hepburns-little-black-dress-in-breakfast-at-tiffanys-1961/>>.

¹⁹ WEIS, M.: *The Effect of TV Shows on Fashion Trends*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://platformmagazine.org/2021/03/30/the-effect-of-tv-shows-on-fashion-trends/>>.

²⁰ BAKSHI, P. – CALVER, CH. – CAMPBELL, J.: *29 TV Series That Have Inspired a New Way of Dressing*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.gq.com.au/style/style-101/8-tv-shows-that-have-influenced-mens-style/image-gallery/8315257d1b97194fc439ee49acda25ed>>.

generácia sa nechala inšpirovať pánskymi baretmi, vreckovými hodinkami, kabátmi, ale aj svadobnými oblekmi, ktoré zodpovedajú outfitom rodiny Shelby.

Estetika hlavnej protagonistky seriálu *Emily in Paris* (*Emily v Paríži*, od 2020) sa skladá z minisukní a šiat, špicatých ihličkových nohavíc, vintage kúskov v kombinácii s *prêt-à-porter* (slov. *pripravený obliecť si*). Pútavá móda zahŕňa výrazné farby, výrazné potlače a bijúce sa vzory.²¹ Šaty Christiana Siriano, ktoré Emily nosí v opere Palais Garnier, boli prvou voľbou kostýmovej dizajnerky, Patricie Field, pre túto scénu. „*Chcela som vzdať poctu Audrey Hepburn, keď pôjde na balet do L'Opéra. Keď sa na ňu pozriete, Lily je jej dvojníčka,*“ hovorí Patricia Field.²²

2 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

2.1 Hlavný cieľ a parciálne ciele

Hlavným cieľom našej vedeckej práce je poukázať na prezentovanie módného priemyslu v epizodickom diele *Haston*. Naplnenie hlavného cieľa dosiahneme v empirickej časti práce, na základe zadaných východísk v teoretickej časti, parciálnych cieľov a kvalitatívnej obsahovej analýze vybraného audiovizuálneho diela. Pri dosiahnutí hlavného cieľa nám pomôžu parciálne ciele, ktoré sme rozdelili na teoretické a empirické.

Teoretické parciálne ciele sme stanovili nasledovne:

- zadefinovať teoretické východiská pojmov seriál, serialita,
- predostrieť postavenie a spätosť módy v seriálovej a filmovej tvorbe na konkrétnych príkladoch.

Empirické parciálne ciele sme stanovili nasledovne:

- pozorovať a zaznamenať prítomnosť módných prvkov, spôsob podania módných štýlov a kombinácii,
- sledovať postavenie a zámer módného priemyslu v danom diele.

2.2 Metodika práce

Seriálová tvorba, ako mediálny obsah, predstavuje najobľúbenejšiu, najrozšírenejšiu a najvyhľadávanejšiu formu zábavy, ktorú v súčasnej dobe môžu konzumentí prijímať kedykoľvek a kdekoľvek, z televíznych obrazoviek alebo na online streamovacích platformách. Je viac než isté, že seriály rapídne napredujú, a tým u divákov vyvolávajú väčšie a väčšie očakávania, ktoré po ich naplnení nadobúdajú ešte väčšiu obľúbenosť. Väčšina divákov si neuvedomuje, že seriál, ktorý v danom momente sledujú je z istého hľadiska prepojený s módou. Hlavnou úlohou módy v audiovizuálnych dielach je najmä dotvorenie prvkov ako atmosféra, postavy, prostredie zodpovedajúce dejmu.

2.2.1 Voľba výskumného materiálu

V empirickej časti vedeckej práce budeme, na základe kvalitatívnej obsahovej analýzy, skúmať problematiku zobrazovania obrazov módného priemyslu, v seriálovej tvorbe v nami zvolenom výskumnom materiáli. Naším výskumným materiálom je produktom mediálnych obsahov, v našom ponímaní ide o televízny seriál. Selekcii výskumného materiálu sme realizovali na základe zámerného a nepravdepodobného výberu. Predpokladáme, že s prihliadnutím na kvalitatívnu obsahovú analýzu dokážeme v nami zvolenom výskumnom materiáli podčiarknuť adekvátnosť pri skúmaní komplexu fragmentov súvisiacich s módnym priemyslom, ktoré sme si zadefinovali v teoretickej časti práce.

Náš výskumný materiál predstavuje miniseriál *Halston* (2021). Miniseriál vznikol na základe skutočných udalostí zo života módného návrhára *Roya Halstona* a podľa knižnej predlohy od autora *Stevena Gainesa*. Obsahové zameranie výskumného materiálu je vyhovujúce najmä ženskému publiku a milovníkom módy. Meno *Halston* predstavuje módnou ikonu a legendu, ktorá do sveta módy vniesla v 20. storočí niečo úplne nové. *Halston* je otcom nadčasovej módy, ktorú nosíme, vidíme každý deň a

²¹ JAIN, SH.: *TV Shows for Fashion Lovers: 15 Binge-Worthy Shows!*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://shilpaahuja.com/tv-shows-for-fashion-lovers/>>.

²² RADLOFF, J.: *15 Things About Netflix's Emily in Paris That Sex and the City Fans Will Appreciate*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.glamour.com/story/facts-about-emily-in-paris-netflix>>.

rozvíjame tieto módne kúsky vo všetkých módnych prevedeniach a štýloch. Rozdielom je, že dnes si tieto kúsky kúpime v sieťach odevných spoločností ako sú *H&M*, *Zara*, *Reserved*, *Bershka* a podobne. Pravdou je, že sa zabudlo, kto bol Halston. Práve preto vyšlo toto dielo v roku 2021. Je dôležité dizajnérovu prácu a najmä samotného dizajnéra opäť vniesť do pozornosti, pretože Halston je veľká súčasť módneho priemyslu a sveta. Prišiel s niečím úplne novým čo sa z všeobecného módneho portfólia nevytratilo. Ide o kúsky ako sú kaftany, košeľové šaty, kombinézy, či využívanie batiky a ultrasemišu. To čo prináša divákovi miniseriál Halston je v prvom rade jeho kariérny vzostup a rýchly zostup a poukazuje pohľad na jeho módny vplyv. Prostredníctvom miniseriálu prijímatelia môžu pozorovať čím prerazil v dobe, ktorá v módnom svete mala udanú uniformitu daného obdobia, a ako aj napriek jeho zabudnutému menu ovplyvňuje naše dnešné módne vnímanie. Divák počas pozerania Halstonových kúskov, môže vidieť čo mu je dobre známe, čo sa mu nachádza v šatníku a ani nevie, že aj keď to má visačku s inou značkou, má to vďaka dizajnérovi z 20. storočia, ktorý chcel vytrčať z davu.

Náš výskumný materiál je originálnym seriálom online streamovacej platformy *Netflix*, kde dosahuje početnú sledovanosť a vysoké ohodnotenie. Vo výbere skúmaného seriálu nás predovšetkým ovplyvnil zobrazovaný obsah a jednotlivé prvky, ktoré audiovizuálne dielo svojim divákovi ponúka. Jeho zobrazovanie a prezentácia módnych odevov, prvkov, štýlov tvorí východiskové obrazy, s ktorými korešponduje naša skúmaná problematika. Skúmanie komplexu fragmentov módneho priemyslu vo vybranom audiovizuálnom diele sme realizovali v časovom rozpätí mesiacov január – február.

2.2.2 Výskumné metódy, výskumné otázky a analytické kategórie

Základom výskumu, ktorý budeme realizovať v empirickej časti nami predkladanej práce je kvalitatívna obsahová analýza, ktorá je jednou z metód kvalitatívnych výskumov. Podľa J. Radošinskej, kvalitatívne výskumy sú založené na hypotéze kladúcej dôraz na vedecké bádanie, ktoré by relatívne malo byť subjektívne a je potrebná jeho náležitá interpretácia. Vďaka jednotlivým metódam kvalitatívneho výskumu dokážeme vypozerovať okrem iného aj ciele a účely filmových producentov pri tvorbe audiovizuálnych diel, ale aj charakteristiky seriálových protagonistov. Výhodou kvalitatívnych výskumov je, že pracujú s menším súborom prípadov, ktoré následne skúmajú dopodrobna.²³ „Zistené výsledky však nepodliehajú štatistickému testovaniu, a preto je problematické overiť ich.“²⁴ Sem zaradíme nami aplikovateľnú výskumnú metódu – kvalitatívna obsahová analýza. M. Q. Patton kvalitatívnu obsahovú analýzu definuje ako akúkoľvek kvalitatívnu redukciu dát a zmyslové úsilie, na ktoré je potrebné množstvo kvalitatívneho materiálu, a ktoré sa snaží identifikovať kľúčové konzistencie a významy.²⁵

Počas procesu kvalitatívnej obsahovej analýzy audiovizuálneho diela budeme hľadať odpovede na výskumné otázky, ktoré sme si stanovili nasledovne:

1. Akými spôsobmi je v skúmanom diele prezentovaná móda?
2. Ako skúmané dielo odkazuje na ikonické momenty a ikony?
3. Aké postavenie a zámer zastupuje módny priemysel v skúmanom diele?

Vedecká práca disponuje dvomi analytickými kategóriami. Tieto kategórie nám poslúžia na rozdelenie osobitných druhov analýz:

Kategória A – zastupuje základné informácie o diele; námet, hlavná myšlienka, obsahové zameranie.

Kategória B – zobrazovanie obrazov módneho priemyslu, ikonických momentov a módnych kúskov, prezentácia štýlov a ich možný význam.

Poznatky, ktoré získame výskumom audiovizuálneho diela v empirickej časti práce, využijeme v odpovediach na výskumné otázky v kapitole *Zhrnutie*.

²³ RADOŠINSKÁ, J.: Možnosti a princípy skúmania filmových diel o superhrdinoch. In: RADOŠINSKÁ, J.: *Propedeutika (mas)mediálnych štúdií*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2019, s. 16.

²⁴ Tamtiež..

²⁵ PATTON, M. Q.: *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks : Sage Publications, 2002, s. 453.

3 EMPIRICKÁ ČASŤ

3.1 Halston

3.1.1 Prehľad rámcových fragmentov diela

Produkčné detaily miniseriálu *Halston*:

- žáner: dráma, životopisný;
- knižná predloha: Steven Gaines – *Simply Halston: The Untold Story*;
- réžia: Daniel Minahan;
- produkcia: Donna E. Bloom, Ian Brennan, Lou Eyrich, John Fedynich, Isabel Henderson, Pamela Koffler, Eric Kovtun, Todd Kubrak, Ted Malawer, Ned Martel, Alexis Martin Woodall, Ewan McGregor, Daniel Minahan, Ryan Murphy, Todd Nenner, Tanase Popa, Scott Robertson, Reilly Smith, Sara Stelwagen, Christine Vachon, Shelly Westerman, Sharr White;
- scenár: Ian Brennan, Ryan Murphy, Tim Pinckney, Sharr White, Ted Malawer, Kristina Woo;
- kamera: Tim Ives, William Rexer;
- krajina pôvodu: USA;
- produkčné spoločnosti: Killer Films, Ryan Murphy Productions;
- distribútor: Netflix.²⁶

Hlavnou dejovou líniou miniseriálu *Halston* je pohľad na dizajnérovu veľmi rýchlu cestu na vrchol kariéry vo svete módy a ešte rýchlejší pád. Prvé dve epizódy nám prezentujú rýchli vzostup módného impéria návrhára Halstona, tretia epizóda predostiera vrchol kariéry, kde sa Halston snaží o jedinečný parfum a navyše značka *Halston* rozširuje svoje portfólio o kufre, koberce, sedadlá, prezuvky, uniformy pre aerolíniu, okuliare, dáždniky, kožuchy a mnoho iných módnych kúskov. Posledné dve epizódy poukazujú na zostup návrhára. Stráca svojich blízkych, ktorí sa mu snažia pomôcť, no on je natoľko pohltý slávou, že ich rady si nepripúšťa. Drogy, alkohol, sex, večierky v Studio 54 a v neposlednom rade orchidei boli jeho najväčšie položky, kde utrácal peniaze. Stratil všetko, najmä svoje meno.

3.1.2 Zobrazovanie obrazov módneho priemyslu v seriáli

Roy Halston Frowick, jednoducho Halston, bol módnym návrhárom pôsobiacim v 70. až 90. rokoch. V miniseriáli, preto môžeme spozorovať módu formujúcu sa postupom času. Halston vynikal vlastným reprezentatívnym imidžom, ktorý môžeme pozorovať na hlavnej postave počas celého trvania miniseriálu. Jeho osobný štýl predstavuje čierny kašmírový sveter s rolákom, biele alebo čierne nohavice s jemným rozšíreným ukončením a tmavé slnečné okuliare. To celé dopĺňa kabátmi v štýle trenčkot a sakami v čiernej, bielej, béžovej alebo červenej farbe. V osobnom živote mimo práce jeho odev pozostával z béžovo-bieleho odevu pozostávajúci z pleteného svetra, ľanových nohavíc a bieleho topu.

- Prvá epizóda (*Becoming Halston*)

V prvej epizóde sa dozvedáme, kto je to Roy Halston Frowick a ako sa stal slávnym klobučníkom. Jeho rapidný vzostup odštartovala prvá dáma Jackie Kennedy, ktorá v roku 1961 pri príležitosti inaugurácie Johna Fitzgeralda Kennedyho, mala klobúk v štýle pillbox od Halstona. Klobúk Jackie Kennedy vyvolal u žien medzinárodnú vlnu záujmu a meno Halston sa stalo zvučnejšie, až do roku 1968, kedy prvá dáma prestala nosiť klobúky.

Po úspechu s klobúkom pre prvú dámu sa Halston snaží o niečo nové. Dostávame pohľad na pribojnosť dizajnéra, ktorý sa snaží presvedčiť a osloviť Reťazec luxusných dizajnerských značiek *Bloomingdale's* svojimi novými nápadi na dizajn. Halston preto požiadal reťazec o butik v butik. Tí na začiatok požiadali, aby vytvoril kolekciu šiat, ktorá sa predstaví na prehliadke. Táto kolekcia

²⁶ *Halston – Full Cast and Crew*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <https://www.imdb.com/title/tt9569546/fullcredits?ref_=tt_ql_sm>.

pozostávala z kostýmových čierno-bielych šiat a klobúkov s rôznym prevedením geometrických vzorov. Kolekcia bola neúspešná, pretože sa nepredal ani jediný kus.

Jeho prvou múzou, ktorá mu dodala inšpiráciu pri ďalšom pokuse preraziť, bola speváčka Liza Minnelli. Z jediného kusu jemnej šifónovej červenej látky vytvoril vzdušné a elegantné šaty s odhaľujúcim chrbtom, ktoré vytvoril priamo na Lize. Šaty kopírovali ženské krivky a odhaľovali časti tela, čo v tej dobe podmaňovalo nový pohľad na módu.

Halston ešte skôr ako zohnal financie, mal za sebou tím, ktorí bol súčasťou jeho samostatného dizajnérskeho začiatku. Jeho ranú kariéru pomáhali naplňať výnimoční spolupracovníci, ktorí prispeli k jedinečnej estetike stvárnajúcu značkou *Halston*. Boli nimi Joe Eula, známy ilustrátor šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov, Elsa Peretti, talianska modelka, dizajnérka a Halstonova múza. Jedným z nich bol Joel Schumacher, ktorý prišiel s úplne novým prevedením látky. Kráľovská modrá textília mala na sebe farebné vzory, ktoré dnes nazývame batik. Halstona to nadchlo a vytvoril prvú kolekciu batikovaných kaftanov.

Batikované kaftany neboli jedinou kolekciou, ktorú sme mohli v tejto epizóde vidieť. Halston vytvoril radu košeľových šiat z textílie ultrasemiš, známy ako model číslo 704. Látka ultrasemiš, sa stala jeho primárnou textíliou, z ktorej šil aj ostatné módne kúsky. Po neúspešnom pokuse so semišovým trenčkotom, ktorý zkomol, siahol Halston po látke ultrasemiš možnej prať.



Obrázok 1: Košeľové šaty z ultrasemišu – ukážka z epizódy *Becoming Halston*
Zdroj: *Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.

- Druhá epizóda (*Versailles*)

Halstonov osobný štýl v druhej epizóde môžeme vidieť dotvorený čiernym trenčkotom pri prechádzke s módnou publicistkou Eleanor Lambert a prvým stretnutím s investorom Davidom Mahoneyom. V scéne, kde vyhľadáva spoločnosť u mužských prostitútov na ulici, si môžeme všimnúť, že má kožený kabát. V salóniku v Halston Limited má na roláku béžový blejzer pripomínajúci odopnutú košeľu, ktorú má aj v lietadle pri ceste naspäť z módnej prehliadky vo Versailles. Po príchode do Paríža si môžeme všimnúť extravagantný čierny lesklý trenčkot.

Pri scéne, kde sleduje spoločne s Lizou jej spevácke vystúpenie v televízii našu pozornosť zaujmú červené ligotavé mini šaty, ktoré pre ňu Halston vytvoril. Červené šaty boli doladené červenými silonovými pančuchami a červenými lodičkami.

V bitke módnych návrhárov vo Versailles, ako Bill Blass, Anne Klein, Oscar de la Renta, Hubert de Givenchy, Yves Saint Laurent a iní. Halston vytvoril kolekciu ligotavých elegantných vzdušných šiat, ktorých štýl a prevedenie nikto predtým nevytvoril. Vďaka predstaveniu kolekcie, kde Liza v čiernom ligotavom nohavicovom overale speváčky sprevádzala prehliadku, zožal Halston najväčší úspech v módnej bitke vo Versailles.



Obrázok 2: Prehliadka vo Versailles – ukážka z epizódy Versailles
Zdroj: *Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.

- Tretia epizóda (*The Sweet Smell of Success*)

V tretej epizóde si hneď v úvode môžeme všimnúť kolekciu z pletených kúskov vo viacerých odtieňoch hnedej farby. Jedna z modeliek má náhrdelník, ktorý vytvorila Elsa. Prívesok predstavoval minerál, ktorý kúpila na trhu a dotvorila ho jednoduchou koženou šnúrkou. Náhrdelník dámy v salóniku zaujal najviac. Tvar náhrdelníka inšpiroval Halstona, a poprosil Elsu, aby vytvorila návrh flakónu na jeho nový parfum.

Počas večere v jeho novom luxusnom dome mu Liza oznámi, že sa bude vydávať. Správa Halstona zaskočí, pretože si myslí, že už sa nebudú vídať, ale Liza mu sľúbila, že ho nikdy neopustí. Pri tejto príležitosti sa dozvedáme, že Halston jej ušije svadobné šaty. Svadobný odev tvoril banánovo-žltý nohavícový kostým s jemnou hodvábnou šatkou okolo krku tej istej farby.

Halston svoje impérium Halston Limited, chcel natoľko jedinečné od ostatných značiek, že začal vyrábať všetko od kufrov z ultrasemíš látky cez koberce, dáždniky, slnečné okuliare, sedadlá, kostýmy a prezuvky pre aerolínie až po ponožky.



Obrázok 3: Pletená kolekcia – ukážka z epizódy The Sweet Smell of Success
Zdroj: *Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.

- Štvrtá epizóda (*The Party's Over*)

V úvode epizódy, kde Halston po noci v Studio 54 a z prehliadky prichádza do Montauku kúpiť dom pri pláži, vidíme Halstonov odev pozostávajúci z čierneho roláku, bieleho saka, bielych nohavíc širšieho strihu, bieleho trenčkotu a tmavých slnečných okuliarov. Tento štýl odevu, v červenom farebnom prevedení, môžeme vidieť pri konci epizódy, napríklad v snímkach, kde David Mahoney chce, aby sa Halston stal exkluzívnym podnikovým návrhárom pre *JCPenney*.

Počas snímok z domu na pláži sa pri obednom stole stretli Victor, Elsa, Joe a Halston. Halston je odetý vo svojom ležérnom béžovom pletenom svetri, pod ktorým má biele tričko a trenky. Elsa sa vyníma vo vzdušných modrých maxi šatách na ramienka od Halstona.

Začiatkom 80. rokov Halston podpísal licenčnú zmluvu s *JCPenney* na 1 miliardu dolárov. Tento krok ponúkol neuveriteľnú expanziu značky s cenovo dostupným oblečením a doplnkami. Žiaľ, táto historická dohoda zničila jeho povest' špičkového dizajnéra a expanzia do maloobchodných reťazcov strednej ceny spôsobila dojem o nižšej hodnote a kvalite jeho tovaru. V reklame pre *JCPenney* pozorujeme kolekciu Životný štýl *Halston III*. Exkluzívne návrhy *Halston III* predstavujú športový štýl, kariérny štýl a nový pohľad na životný štýl moderných amerických žien.



Obrázok 4: Halston III – ukážka z epizódy *The Party's Over*
Zdroj: *Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.

- Piata epizóda (*Critics*)

Piata epizóda nás preniesie do roku 1984 na módnu prehliadku exkluzívnej kolekcie *Halston III* pre *JCPenney*. Kolekcia pozostáva zo šiat s hrubými koženými opaskami a kostýmami s asymetrickými blejzrami. Odevy pozostávajú zo širokej farebnej škály od červenej až po petrolejovú modrú. Halston prehliadke nevenuje nijak veľkú pozornosť a pôsobí zničené. Neskôr sa dozvedáme, že má AIDS.

Miniseriál o luxusnom módnom dizajnérovi Halstonovi uzatvára kostýmová kolekcia pre predstavenie jeho starej kamarátky, Marthy Graham. Chcel vytvoriť niečo, čo by tanečníkom umožnilo predstavenie odtancovať čo najlepšie. Návrhy vytvoril z bandáží, ktoré sú elastické a podporujú akékoľvek pohyby vykonávané tanečníkmi. Kostýmy pozostávali z červených vzdušných nadmerne objemných overalov a hlavné tanečné postavy boli odeté v bielych šatách z jemnej šifónovej látky. Kostýmy, ktoré Halston vytvoril, zožali veľký úspech, ale svoje meno nezískal späť.



Obrázok 5: Kostýmy – ukážka z epizódy *Critics*
Zdroj: *Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.

4 ZHRNUTIE

Akými spôsobmi je v skúmanom diele prezentovaná móda?

Miniseriál *Halston* prezentuje skutočný príbeh svetového módného dizajnéra 20. storočia. Dielo vyobrazuje pohľad na vtedajšiu módu formujúcu sa postupom času. V deji sú postrehnuteľné momenty, na ktorých si môžeme všimnúť pánsku aj dámsku módnou uniformitu. Pánska móda sedemdesiatych rokov pozostávala z tmavých oblekov, košiel s kravatami vo vzorovaných prevedeniach. Dámska vtedajšia móda predstavovala kostýmy, ktoré sa skladali z blejzru a sukne zahaľujúce kolená. Celkový

vzhľad dotvárali v rovnakom odtieni farby dámske kabelky do ruky, veľké klipsňové náušnice, klobúky. Každodennú módnú líniu prezentovali zvonové nohavice, ošúchané džínsy, ponča či maxi šaty. Módné prevedenia sa rozšírili o kockované a patchworkové vzory. Prelom osemdesiatych a deväťdesiatych rokov zmenil vnímanie oblekov za spoločenské odevy. Priniesli módu obohatenú o ostré vypchaté ramená, jasné neónové nadmerné tričká, šaty s potlačami, skrútené topy, košele bez rukávov, zavinovacie svetre, úzke kožené nohavice či džínsy. Pánska móda bola populárna pre voľné tričká kombinované so sakom, polokošele s vyvráteným golierom a so svetrom či šalom okolo pliec, kožené bundy, džínsy či padákové nohavice.

Ďalším spôsobom prezentovania módy v miniseriáli *Halston* je pohľad na osobný imidž návrhára Roya Halstona Forwicka. Pozostával z čierneho kašmírového roláku v kombinácii s bielymi či čiernymi zvonovými nohavicami a tmavých snečných okuliarov. Halstonovú módnú uniformitu dopĺňali trenčkoty a saká v čiernej, bielej, béžovej alebo červenej farbe. Počas scén, ktoré trávi vo svojom dome na pláži, dizajnéra môžeme vidieť v béžovo-bielom odevu pozostávajúceho z pleteného svetra, ľanových nohavíc a bieleho topu.

Dielo najmä zobrazuje dizajnérovu rozvíjajúcu sa dizajnérsku značku. Dej predostiera Halstonov začiatok kariéry odštartovaný klobúkom pre prvú dámu Jackie Kennedy, ktorý počas inaugurácie mala na sebe. Spomínané zobrazenie módného prvku je v snímke, kde inauguráciu sleduje Halston z televízie. Halstona môžeme vidieť aj pri vytváraní červených šiat z jemnej šifónovej látky na svojej prvej múze Lize Minnelli. Neskôr v druhej epizóde šaty vidíme na Lize v jej hudobnom vystúpení, ktoré Halston s Lizou pozerajú z televízie. Ďalší spôsob zobrazovania módy dizajnéra vidíme na snímkach svadby Lizi. Halston pre ňu vytvoril bleďožltý nohavicový kostým, ktorý nahrádzal biele svadobné šaty. Na konci miniseriálu sa odohráva divadelné predstavenie Halstonovej starej známej. Jeho kariéru ukončil kolekciami kostýmov, práve pre toto predstavenie. Hlavným Halstonovým zámerom bolo kostýmy vytvoriť elastické, aby tanečníkom umožňovali vykonávať pohyby. Kostýmy pozostávali z červených vzdušných nadmerne objemných overalov a hlavné tanečné postavy boli odeté v bielych šatách z jemnej šifónovej látky.

Jeden zo spôsobov prezentovania módy v miniseriáli *Halston* boli aj módné prehliadky. Prvá módna prehliadka bola Halstonová úplne prvá kolekcia dámskych kostýmov, pre módnym reťazec *Bloomingdale's*. Modelky mali na sebe čierno-biele kostýmy v prevedení geometrických tvarov. Druhou prehliadkou dizajnérových kúskov bola prezentácia kaftanov šiat, ktorých látky boli z viacfarebných batik. Modelky sa prechádzali po strede miestnosti medzi hosťami a potencionálnymi zákazníkmi už v prvom Halstonovom módnom butiku. Tretia prehliadka v poradí predstavuje osobnú prezentáciu pre klientku. Modelky prezentovali kolekciu batikovaných kaftanov a kolekciu košeľových šiat z ultasemišu. Štvrtá prehliadka prezentovaná v miniseriáli *Halston* je bitka módných dizajnérov vo Versailles. Halston patril medzi tím amerických dizajnérov a v miniseriáli zožal svojou ligotavou kolekciami najväčší úspech. Prehliadku spevom sprevádzala Liza, ktorá taktiež mala na sebe Halstonov dizajnérsky odev, ktorým bol čierny ligotavý nohavicový overal spoločne so sakom. Tretia epizóda hneď v úvode ponúka pohľad na prehliadku pletenej kolekcie vo viacerých odtieňoch hnedej farby. Prehliadka sa konala pre exkluzívne klientky u Halstona v butiku, v salóniku na to určenom. Poslednou prehliadkou, ktorou dielo disponuje je kolekcia *Halston III* pre *JCPenny*. Kolekcia šiat s hrubými koženými opaskami a kostýmov s asymetrickými blejzrami Halston vytvoril v širokej farebnej škále od červenej až po petrolejovú modrú.

Ako skúmané dielo odkazuje na ikonické momenty a ikony?

Miniseriál *Halston* svojim celým dejom odkazuje na ikonu módy Roya Halstona Forwicka. Seriál vznikol najmä preto, aby sa nezabudlo na to, kto bol Halston. Miniseriál odzrkadľuje skutočné udalosti zo života módného dizajnéra. Roy Halston Forwick je ikona, legenda a najmä neoddeliteľná súčasť módného sveta. V 20. storočí, svet módy obohatil o niečo diametrálne odlišné a hlavne nové, čo sa mohlo pripisovať jedine práci dizajnéra Halstona. V miniseriáli sledujeme, že Halston predstavuje otca nadčasovej módy. Práve jeho módu nosíme, vidíme každý deň a rozvíjame tieto módné kúsky vo všetkých módných prevedeniach a štýloch. Miniseriál odzrkadľuje nevedomosť toho, že práve tie kúsky, ktoré si dnes zaobstaráme zo sietí odevných spoločností, ako sú napríklad *H&M*, *Zara*, *Reserved*, *Bershka*, sú tu vďaka dizajnérovi, ktorý predal svoje meno a na ktorého sa zabudlo. Jeho ikonické módné portfólio pozostávajúce z kaftanov, košeľových šiat, kombinéz či dizajnérove využívanie batiky a ultrasemišu ovplyvnilo módnym priemyslom. Preto je dôležité dizajnérovu prácu a najmä samotného

dizajnéra opäť vniest' do pozornosti, čo je jedným zo zámerov diela *Halston*. Dielo v prvom rade odkazuje na dizajnérov kariérny vzostup, rapídny zostup a v neposlednom rade na je módnym vplyv. Môžeme vidieť prácu a talent, ktoré mu pomohli preraziť v módnom svete, kde prevládala uniformita daného obdobia. Halston svoje meno nezískal späť, ale aj napriek tomu ovplyvňuje svet módy a naše dnešné módné ponímanie.

Bitka svetových módných dizajnérov vo Versailles, ktorú sme mohli vidieť v miniseriáli *Halston*, je jeden z najkonickejších momentov návrhárovej kariéry. V tejto bitke proti sebe stáli americkí a francúzski dizajnéri. Americký tím návrhárov predstavoval ikony módného priemyslu ako Anne Klein v sprievode Donny Karan, Bill Blass, Halston, Oscar de la Renta a Stephen Burrows. Francúzsky tím zastupovali dizajnéri Emanuek Ungaro, Hubert de Givenchy, Marc Bohan, Pierre Cardin a Yves Saint Laurent. Na vyššie spomenuté ikony módy sa v diele odkazuje na prechádzke Halstona a módnjej publicistky Eleanor Lambert, ktorá presviedčala Halstona, aby sa tejto bitky vo Versailles zúčastnil. A taktiež pri scénach, kde sa nachádzajú vo Versailles a každý dizajnér má vyčlenený vlastný priestor na dotváranie svojich kolekcií. V miniseriáli *Halston*ova prehliadka ligotavej kolekcie odevov zožala najväčší úspech.

Dielo odkazuje aj na ikonku Calvina Kleina. Halston považuje Calvina za rivala. Dej poukazuje na Halstonovu nenávisť voči dizajnérovi tým, že Calvin Klein sa raketovo preslávil svojou provokatívnou kampanou a džínsovinou, práve keď *Halston*ova kariéra začala naberať zlý smer.

Aké postavenie a zámer zastupuje módnym priemysel v skúmanom diele?

Najdôležitejším postavením módného priemyslu v miniseriáli *Halston* je príbeh samotného dizajnéra Roya Halstona Forwicka. Ako sme už viackrát v práci avizovali a čo aj odkazuje samotné audiovizuálne dielo, módnym dizajnér predal svoje meno a viac ho nezískal späť. Jeho cieľ, byť luxusnou, originálnou značkou pre vyvolených bol zatratený a tým aj Halston. Dielo chce poukázať a vzdať poctu jedinečnej práci Halstona. Módnym priemysel dizajnérovi vďačí za už pre nás nie nové ponímanie, s ktorým ako prvý v 20. storočí prerazil a vniesol nové látky, vnímanie, prevedenia, štýly. Na meno Halston by sa nemalo zabúdať, pretože patrilo jednej z najväčších módných ikon, ktoré módnym priemysel ovplyvňujú a naďalej ovplyvňovať budú.

Halston módnym priemysel obohatil o pojem *nadčasová móda*. Vo všeobecnosti tento pojem zastupuje módné kúsky, ktoré sú pre svoje vyhotovenie jedinečné a kráčajú s dobou. Dokážu sa prispôbiť akémukoľvek štýlu a prevedeniu. Sú to kúsky nesúce určitý odkaz daného módného návrhára, ktorému sa podarilo svojou originalitou a talentom obohatiť módnym priemysel. Tieto kúsky zostávajú v portfóliu módného priemyslu a naďalej inšpirujú ďalšie a ďalšie generácie módných dizajnérov a značiek. Miniseriál poukazuje na najdôležitejšie nadčasové kúsky dizajnéra Halstona. DizajnérOVE vzdušné kaftany, dnes nosíme v prevedeniach šiat akejkoľvek dĺžky. Dnes im dávame nesprávne označenie *vrecové šaty*, ktoré často sťahujeme v páse opaskom či látkovou šnúrkou. Košeľové šaty, ktoré Halston šil z ultrasemišu, dnes kúpime v rôznych dĺžkach či šírkach, látkových prevedeniach, s opaskom aj bez opasku, ale aj s krátkym a dlhým rukávom. Minimalistické šifónové šaty okolo krku, odhaľujúce chrbát, ktoré ako prvé Halston vyrobil pre Lizu, sú predchodcami dnešných odevov v rovnakom prevedení. Tieto prevedenia predstavujú odevné kúsky od šiat, cez blúzky, skrátene topy či dokonca až po vrchné diely bikín.

Posledný bod, ktorý sme z diela vyzozorovali je poukázanie na to, ako je namáhavé preraziť, udržať sa a napredovať v módnym priemysle. Byť dobrým dizajnérOM s jedinečným talentom nestačí. Je dôležité prispôbovať sa formujúcej sa dobe. Dnešný módnym priemysel budujú módnymi dizajnérmi z rôznych kútov sveta, a z nich sa len určitá časť dokázala vyšplhať na vrchol vďaka svojej jedinečnosti, ktorú dokázali formovať. *Halston*ov módnym priemysel síce jedinečný bol aj stále je, no dizajnér chcel byť natoľko svojský, že sa odmietal prispôbiť vtedajšiemu rýchlemu módnemu toku, ktorého sa ostatní módnymi dizajnérmi držali. To je hlavný dôvod straty svojho mena spolu s módou.

ZÁVER

Hlavným cieľom našej vedeckej práce bolo poukázať na prezentovanie obrazov módného priemyslu v seriálovej televíznej tvorbe. Jeho naplnenie sme dosiahli v empirickej časti našej práce. Na uskutočnenie splnenia hlavného zámeru práce sme využili nami zadané poznatky v teoretickej časti, parciálne ciele a kvalitatívnu obsahovú analýzu audiovizuálneho diela. V nami vybranom

výskumnom materiáli sme skúmali prítomnosť módného priemyslu, jeho zámer, postavenie a vplyv na kultúru, prostredie, postavy a prijímateľov.

V empirickej časti práce sme využitím kvalitatívnej obsahovej analýzy poukázali na prítomnosť a zobrazovanie módnych prvkov, štýlov a kombinácií. Vyzdvihli sme postavenie a zámer módného priemyslu v danom diele a predostreli sme sociálno-kultúrnu kontinuitu medzi realitou a našim výskumným materiálom.

Módný priemysel zastupuje nie len kostýmovú zložku postáv, ale dotvára prostredie, vychádza z určitej kultúry, podnecuje charakter postavy. V našom výskumnom materiáli módný priemysel odkazoval najmä na svetového módného dizajnéra, ikonické momenty, ale aj módne kúsky ovplyvňujúce vtedajší aj dnešný módný priemysel. Ďalej poukazoval na módne rozdiely zapríčinené kultúrou, oblasťou, osobitným ponímaním.

Práve pre rozmanitosť a výskyt módného priemyslu v audiovizuálnych dielach by sa nemala táto problematika ignorovať. Módný priemysel nie vždy musí zastupovať materialistickú zložku. Vo väčšine prípadov práve móda zobrazovaná prostredníctvom seriálov či filmov môže disponovať dôležitým metaforickým významom či symbolikou.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- BAKSHI, P. – CALVER, CH. – CAMPBELL, J.: *29 TV Series That Have Inspired a New Way of Dressing*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.gq.com.au/style/style-101/8-tv-shows-that-have-influenced-mens-style/image-gallery/8315257d1b97194fc439ee49acda25ed>>.
- DOČEKALOVÁ, M.: *Tvůrčí psaní pro každého 3*. Praha : Grada Publishing, 2010. 176 s. ISBN 978-80-247-3017-2.
- ECO, U.: *Meze interpretace*. Praha : Karolinum, 2004. 330 s. ISBN 80-246-0740-9.
- Halston*. [seriál]. Réžia D. MINAHAN. USA, 2021.
- Halston – Full Cast and Crew*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <https://www.imdb.com/title/tt9569546/fullcredits?ref_=tt_ql_sm>.
- How TV Influences Fashion*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.fashioncapital.co.uk/insights/how-tv-influences-fashion/>>.
- HUGHES, P. E.: *The Importance Of Fashion In The Film Industry*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://entertainment-focus.com/2020/11/30/the-importance-of-fashion-in-the-film-industry/>>.
- JAIN, SH.: *TV Shows for Fashion Lovers: 15 Binge-Worthy Shows!* [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://shilpaahuja.com/tv-shows-for-fashion-lovers/>>.
- JIRÁK, J. – BURTON, G.: *Úvod do studia médií*. Brno : Barrister and Principal, 2001. 392 s. ISBN 80-85947-67-6.
- KORDA, J.: *Úvod do studia televize 1*. Olomouc : Univerzita Palackého, 2014. 62 s. ISBN 978-80-244-4212-9.
- LAREINE, S.: *How Movies and TV Influence Fashion*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.stephilaraine.com/2021/06/how-movies-and-tv-influence-fashion.html>>.
- MAGALOVÁ, L.: Epizodická televízna dráma. In: KRAJČOVIČ, P. – RADOŠINSKA, J. – VIŠŇOVSKÝ, J. (eds.): *Slovník vybraných pojmů s masmediální a marketingové komunikace*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2021. 150 s. ISBN 978-80-572-0162-5.
- One Iconic Look: Audrey Hepburn's Little Black Dress in Breakfast at Tiffany's (1961)*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://tomandlorenzo.com/2020/07/one-iconic-look-audrey-hepburns-little-black-dress-in-breakfast-at-tiffanys-1961/>>.
- PATTON, M.Q.: *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks : Sage Publications, 2002. 688 s. ISBN 0-7619-1971-6.
- RADLOFF, J.: *15 Things About Netflix's Emily in Paris That Sex and The City Fans Will Appreciate*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.glamour.com/story/facts-about-emily-in-paris-netflix>>.
- RADOŠINSKÁ, J.: Možnosti a princípy skúmania filmových diel o superhrdinách. In: RADOŠINSKA, J.: *Propedeutika (mas)mediálnych štúdií*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2019. 156 s. ISBN 978-80-572-0006-2.

RUSNÁK, J.: Textúry elektronických médií. Vývoj a súčasný stav. In: BOČÁK, M. a kol.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2010. s. 48. ISBN 978-80-555-0256-4.

SMETANA, M.: *Televizní seriál a jeho paradoxy*. Praha : ISV, 2000. 176 s. ISBN 80-85866-60-9.

WEIS, M.: *The Effect of TV Shows on Fashion Trends*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://platformmagazine.org/2021/03/30/the-effect-of-tv-shows-on-fashion-trends/>>.

AKTUÁLNE TRENDY V HUDOBNEJ PRODUKCII A ICH APLIKÁCIA DO VLASTNEJ AUTORSKEJ TVORBY

Marián Dzvonič – Andrej Brník

Abstrakt

Študentská umelecká práca je rozdelená do ôsmich hlavných kapitol. Prostredníctvom týchto kapitol približuje produkciu elektronickej hudby dnešnej doby. Ponúka čitateľom vedomosti o procese tvorby elektronickej hudby, ktorá je vhodná pre vysielanie v rozhlase. Približuje potrebné postupy celej tvorby, od výberu základných zvukov skladby, cez tvorbu akordov a melódie až po finalizáciu autorskej skladby. Na konci tejto umeleckej práce všetko zhrnieme v závere a zhodnotíme túto študentskú prácu v autorskej sebareflexii. Cieľom tejto študentskej umeleckej práce je vytvoriť autorské hudobné dielo vhodné pre vysielanie v rozhlase a v iných médiách, rozšíriť čitateľom vedomosti v tejto oblasti a ponúknuť im návod, ako vytvoriť vlastné hudobné dielo tohto typu.

Kľúčové slová: Audio. Hudba. Mix. Master. Produkcia. Rádio. Skladba.

Abstract

The student's artistic work is divided into eight main chapters. Through these chapters, we are introducing the production of electronic music of today. It offers readers knowledge about the process of creating electronic music that is suitable for radio broadcasting. It introduces the necessary procedures of the entire creation process, from the selection of the basic sounds of a composition, to the creation of chords and melodies, to the finalization of an original composition. At the end of this artistic work, we will summarize everything in the conclusion and evaluate this student work in an authorial self-reflection. The goal of this student artistic work is to create an original piece of music suitable for broadcast on radio and other media, to expand readers knowledge in this area, and to offer them guidance on how to create their own musical artistic work of this type.

Key words: Audio. Music. Mix. Master. Production. Radio. Song.

ÚVOD

Hudba je neodmysliteľnou súčasťou našich životov. Predstavte si oslavu, svadbu, iné spoločenské akcie či nejaké životné situácie a chvíle bez hudby. Umenie vyjadrovať emócie tónmi – hudbou – bolo, je a veríme, že aj bude navždy neoficiálnym celosvetovým jazykom, vďaka ktorému sa ľudstvo bude naďalej dorozumievať a zdieľať svoje pocity. Dieťa do istého veku vníma akúkoľvek reč iba ako nejaký zhuk / celok zvukov, ktoré sa postupne naučí opakovať, hoci nerozumie tomu čo rozpráva. My sme sa tak isto naučili rozprávať a to opakovaním zvukov, ktoré sme počuli v našom prirodzenom prostredí. Až neskôr, keď sme boli starší a rozumnejší, sme začali vnímať to, aké zvuky opakujeme – rozprávame. Sú to zvuky, ktoré s nami, s ľudstvom, ale aj inými živými stvoreniami, fungujú od nášho počatia. A vďaka nim veľká väčšina z nás dokáže medzi sebou komunikovať.

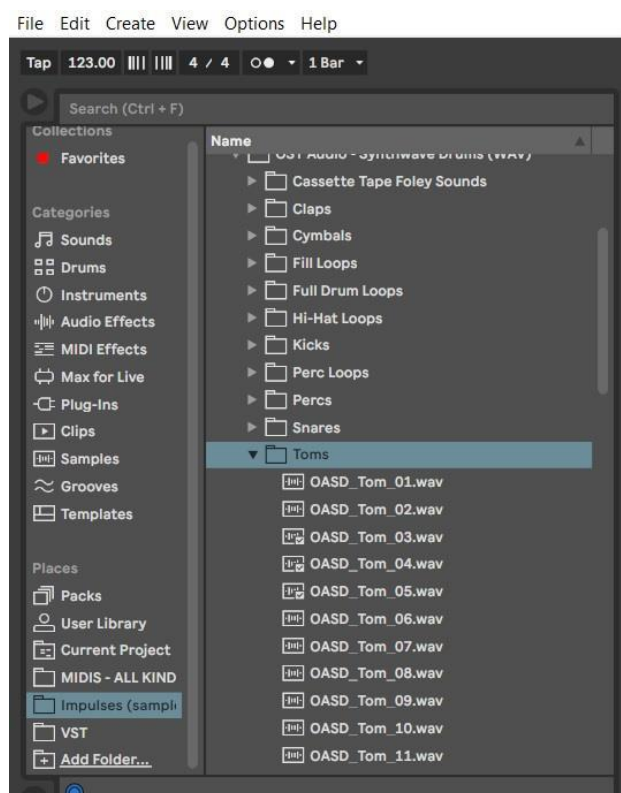
Kdekoľvek ste, čokoľvek robíte, stále je v pozadí počuť nejaké zvuky. Hoci len tak sedíte von v parku na lavičke, pracujete, milujete sa so svojou láskou / vychutnávate si sex, cvičíte alebo oddychujete na pláži pri mori. Zvuky prírody vytvárajú krásne vibrácie, ktoré sa nám dostávajú nie len do uší. Vo väčšine prípadov sú pre nás potešením a balzomom pre dušu. Z týchto rôznych zvukov dokážeme prijať mnoho energie, ktorá nám môže po započúvaní sa pripomínať nejakú melódiu či rytmus.

V niektorých prípadoch hudba – frekvencie – dokáže liečiť telo, myseľ a najmä to, čo ľudským okom nevidno. Vedcom sa podarilo dokázať, že počúvaním hudby sa do procesu myslenia zapájajú rôzne časti mozgu, najmä počas kreatívneho muzicírovania na hudobných nástrojoch. Na tomto deji sa podieľajú oboje hemisféry mozgu. Na základe vyššie spomenutého si dovoľujem tvrdiť, že hudba je to, čo chce naša duša nahlas vyjadriť.

Túto tému sme sa rozhodli spracovať na základe faktu, že hudbu milujeme a je pre nás ako kyslík. Tak, ako k životu potrebujeme každý deň dýchať, tak isto potrebujeme každý deň počúvať hudbu. V tejto práci opisujeme náš proces tvorby hudobnej skladby v *DAW* (programe na komponovanie, úpravu a tvorbu audia). Práca je funkčne opísaná a rozdelená do ôsmich hlavných kapitol. Každá samostatná kapitola obsahuje náš vlastný proces produkcie hudobného diela, ktorý je obohatený ilustráciami z procesu tvorby. Túto prácu odporúčame najmä čitateľom, ktorí už majú základné vedomosti s prácou v *DAW* a jeho terminológiou. Pre hlbšie ponorenie sa do tejto témy a pre jej lepšie porozumenie, odporúčame prečítať si našu bakalársku prácu v centrálnom registri záverečných prác, ktorú nájdete pod rovnakým názvom, ako je názov tejto študentskej umeleckej práce. Cieľom tejto práce je vytvoriť autorskú skladbu vhodnú pre vysielanie v rozhlase a v iných typoch médií, rozšíriť čitateľom vedomosti v tejto oblasti a ponúknuť im návod, ako vytvoriť vlastné hudobné dielo tohto typu.

1 VÝBER SAMPLE-OV (ZVUKOV) NA VYTVORENIE ZÁKLADNEJ SLUČKY (LOOP-U)

Ako prvé pri produkcii vlastnej skladby vo vybranom *DAW* sme si potrebovali vybrať *sample*, z ktorých sme vytvorili základ skladby. A teda rytmus bicích nástrojov. *Ableton Live* ponúka základnú knižnicu svojich zvukov, kde sme schopní nájsť veľa užitočných a kvalitných *sample-ov*. Výhodou tohto programu je možnosť pridať do základnej knižnice aj svoje vlastné zvuky. Na internete sa da nájsť na stiahnutie zdarma, ale aj platené, veľké množstvo zvukových bánk – *sample packs* alebo tiež známe aj ako zvukové knižnice, ktoré si vieme vložiť do akéhokoľvek *DAW*. Vďaka stiahnutiu, vytvoreniu a doplneniu zvukových bánk je naša knižnica obsiahlejšia. Tým pádom máme na výber viac unikátnejších zvukov než len základnú ponuku programu.



Obrázok 1: Knižnica zvukových bánk v Ableton Live
Zdroj: vlastné spracovanie.

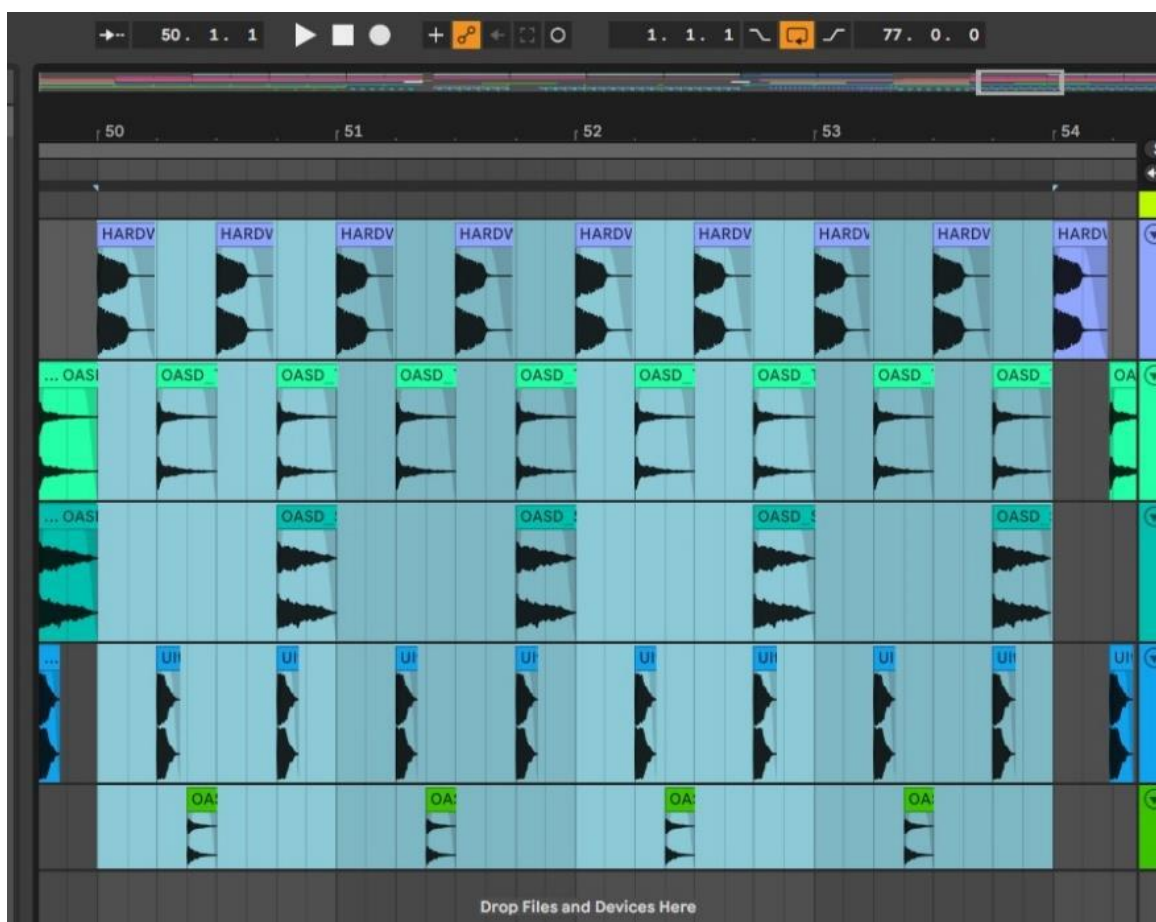
Pre vytvorenie základu celej skladby sme si vybrali zvuky, ktorými sú:

- *kick* - typ bubna (*kopák*), ktorý tvorí základ mnohých skladieb,
- *tom* - špecifický zvuk bubna, zvyčajne používaný v žánri *Synthwave*,
- *closed (hi) hat* - typ perkusii prítomný vo väčšine tradičných bicích súprav,

- *snare* - bežný typ bubna, ktorý sa vyznačuje vysokým tónom a vysokým šumom,
- *clap* - zvuk tlesknutia rukami, ktorý dopomáha tvoriť základný rytmus.

2 PRODUKCIA ZÁKLADNÉHO RYTMU Z VYBRANÝCH ZVUKOV

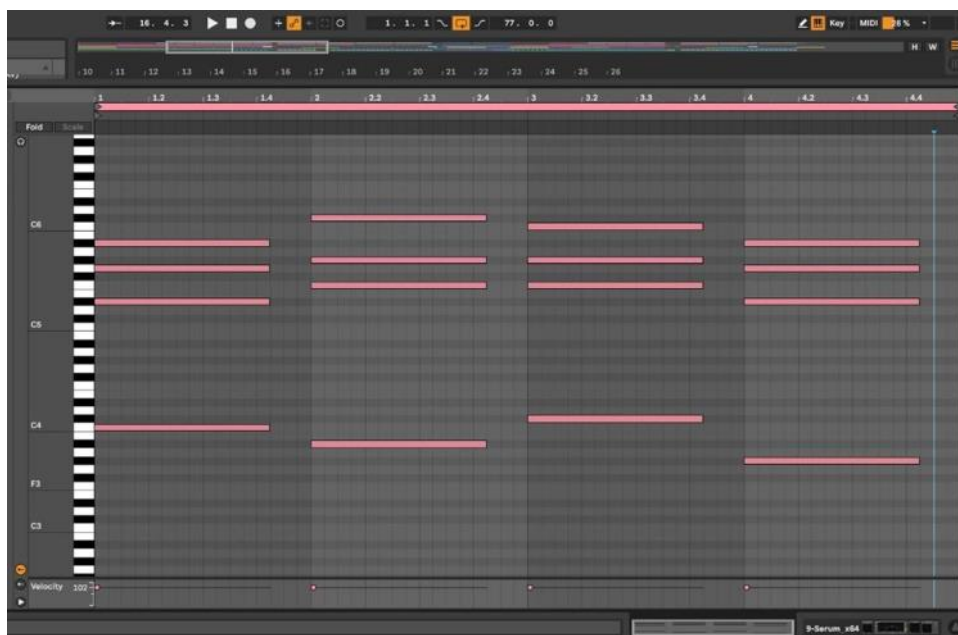
Nami vybrané žánre môžu mať rôzne tempo. My sme sa rozhodli pre náš projekt zvoliť si rýchlosť tempa 123 *BPM*. Podľa nás je to primerané tempo vzhľadom k týmto žánrom. Keď sme si vybrali základné zvuky, s ktorými sme boli spokojní, nastal čas rozmiestniť ich v *arrangement view* (horizontálnom, lineárnom zobrazení) programu *Ableton Live*. Pri tomto procese sme sa riadili iba sluchom a citom, ktorý nám našepkával, či sa nám toto rozmiestnenie zvukov v konkrétnej časovej postupnosti páči alebo nie. Po náhodnom rozmiestňovaní zvukov sme vytvorili základnú slučku (*loop*), ktorý sme si nakopírovali pozdĺž časovej osi nášho lineárneho zobrazenia. Tým sme predĺžili trvanie slučky (*loop-u*), ktorá sa nám opakovala tak dlho, ako sme chceli. Tieto zvuky nám vytvorili základný rytmus, ktorý sa nesie počas celej skladby a je koreňom našej piesne.



Obrázok 2: Loop (slučka) základného rytmu skladby
Zdroj: vlastné spracovanie.

3 TVORBA AKORDOV A MELÓDIE S POUŽITÍM VST V DAW

Takmer každá skladba, obsahuje aj základné akordy, ktoré tvoria ďalšiu dôležitú časť piesní. Preto sme si aj my vytvorili pár jednoduchých akordov v *piano-roll-e* podľa základov hudobnej teórie pre producentov v elektronickej hudbe.



Obrázok 3: Základné akordy skladby v piano-roll

Zdroj: vlastné spracovanie.

Tieto základné akordy máme v novej stope (*track-u*), kde sme si ich nakopírovali pozdĺž časovej osi tak, ako aj zvuky, ktoré nám tvoria rytmus. Teraz nám v priebehu času hrá rytmus skladby a zároveň vytvorené základné akordy.



Obrázok 4: Základné akordy skladby v novej stope z pohľadu arrangement view

Zdroj: vlastné spracovanie.

Základné akordy sú v projekte vytvorené, ale zatiaľ sú to pre náš projekt iba ako *MIDI* dáta. Na to, aby ich bolo počuť v priebehu času ako *sample*, je potrebné do stopy s akordami vložiť aj virtuálny nástroj. Ten dokáže prečítať tieto *MIDI* informácie, zapísané formou nôt v našom *piano-roll-e*. Tak ako knižnice, tak aj *VST pluginy* sú v základnej ponuke programu *Ableton Live*. My sme sa však rozhodli pre náš projekt použiť platené syntetizátory, ktoré máme k dispozícii mimo základného balíka nášho *DAW*. Všetky *MIDI* dáta vytvorené v projekte nám prehrávajú *pluginy u-he Diva* a *Serum*. Tieto virtuálne nástroje – syntetizátory – *pluginy* sú naše obľúbené, preto ich budeme pri tvorbe používať.



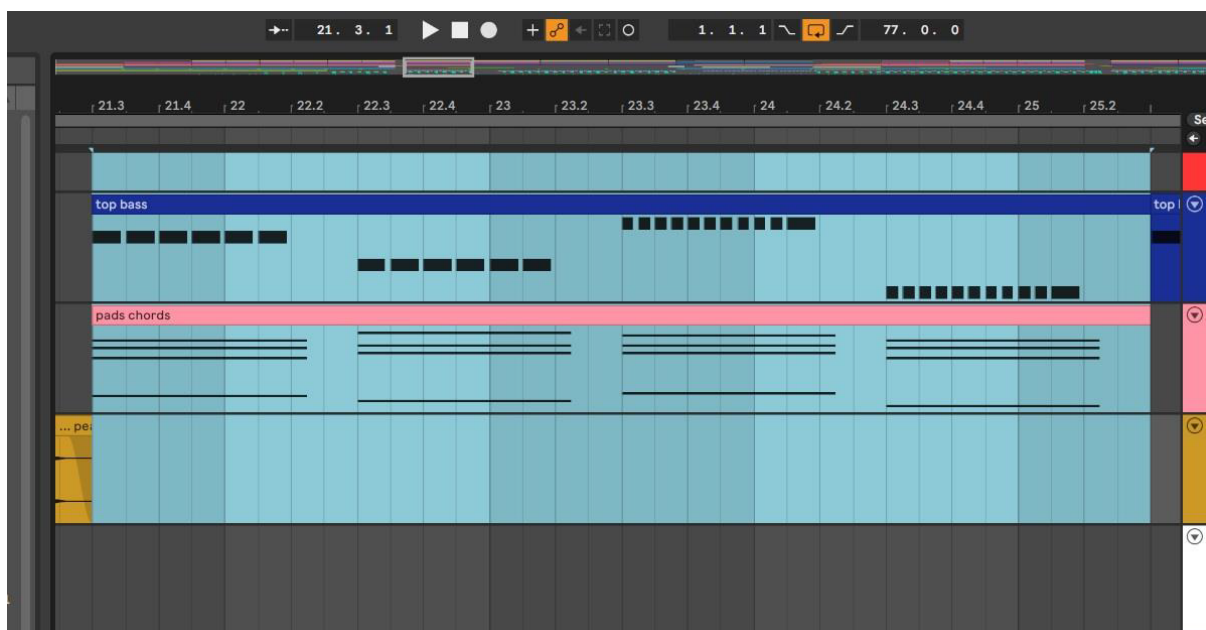
Obrázok 5: u-he Diva plugin
Zdroj: vlastné spracovanie.



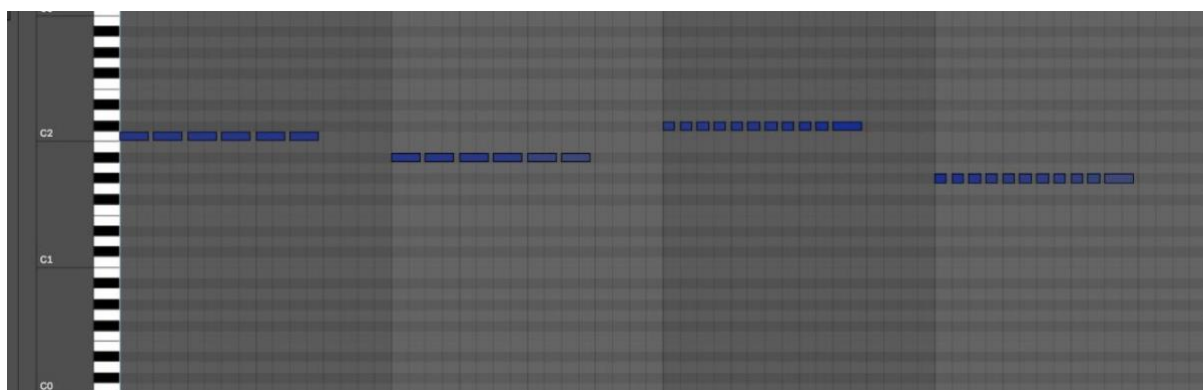
Obrázok 6: Serum plugin
Zdroj: vlastné spracovanie.

Pre lepšie porozumenie je dôležité uvedomiť si, že *Diva* a *Serum* nám dokážu zahrat' nespočetné množstvo originálnych digitálnych zvukov. Pomocou týchto *plugin-ov* dokážeme vytvoriť vychádzajúci zvuk z konkrétneho virtuálneho syntetizátora. Aby tieto syntetizátory produkovali zvuky, ktoré sa nám páčia, je naozaj potrebné upraviť rôzne parametre daného syntetizátora, prípadne použiť predpripravené nastavenia daného *pluginu* a tie upraviť. Tým dosiahneme originálny zvuk, ktorý bude produkovaný počas čítania našich *MIDI* informácií. Ak by sme syntetizátor ponechali v základnom stave bez toho, aby sme ho akokoľvek modifikovali, tento *plugin* by aj tak dokázal prečítať noty. Avšak hlavný rozdiel by bol vo zvuku syntetizátora. Keďže stav *plugin-u* by ostal nezmenený, jeho zvuk by rezonoval iba ako mechanická vibrácia spôsobená periodickým kmitaním.

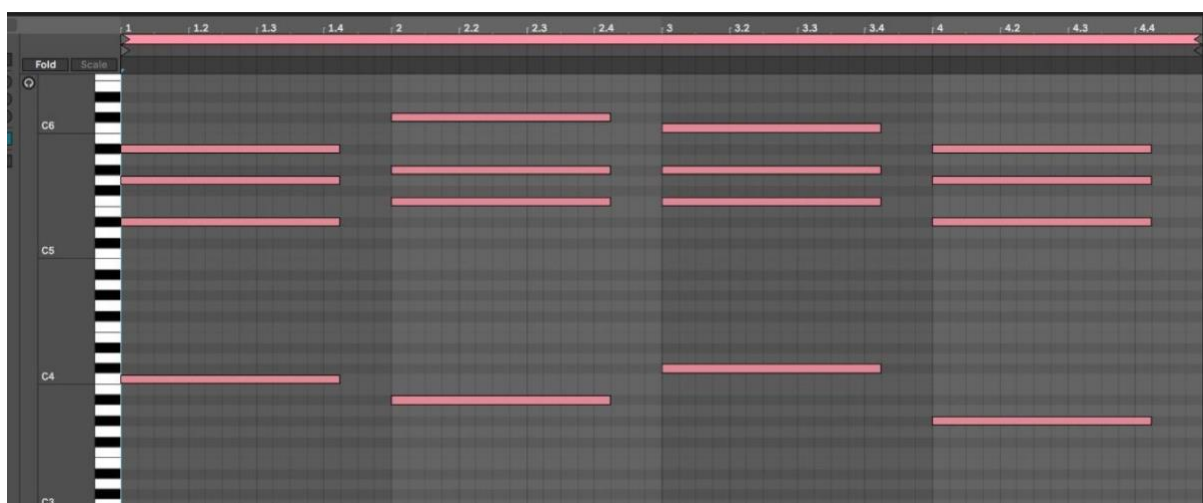
Duplikovaním celej stopy, v ktorej sa nachádzajú hlavné *MIDI* dáta – akordy a náš vybraný syntetizátor, vytvoríme identickú kópiu *track-u*, ktorý posluží na vytvorenie melódie skladby. Aby melódia bola v rovnakej tónine ako sú akordy, rozhodli sme sa vytvoriť melódiu priamo z akordov – ich modifikáciou. Novú stopu s *MIDI* informáciami sme si otvorili v *piano-roll-e* a nechali sme si iba základné noty akordov. Zvyšné noty tvoriace akordy sme odstránili a každú ponechanú notu sme "narezali" na viac menších nôt. Pre zaujímavosť sme v druhej polovici ponechané noty rozdelili dvojnásobne a tým sme vytvorili efekt rýchleho hrania danej noty. Akordy boli použité na vytvorenie väčšieho počtu samostatných nôt, ktoré nám nesú hlavnú melódiu skladby a ladia spolu s akordami v tej istej tónine. Zatiaľ čo akordy rezonujú v priebehu času konštantne, melódia nám zaznieva na každej dobe a pol dobe výraznejšie, pretože sú to nové samostatné *MIDI* dáta. Rozdiel v melódii a v akordoch je zatiaľ počet slabšie. *Plugin*, ktorý prehráva noty melódie zatiaľ produkuje rovnaký zvuk, ako pri prehrávaní akordov. Aby sme dosiahli odlišný zvuk upravených nôt, syntetizátor zmodifikujeme. Najjednoduchším spôsobom je pre nás upraviť už predpripravený zvuk, ktorý nám ponúka vybraný *plugin*. Modifikáciu daného zvuku sme urobili pomocou úpravy rôznych parametrov, ktoré sú k dispozícii na syntetizátore a tým sme docielili unikátny a zároveň odlišný zvuk. Ale aby sme vytvorili ešte unikátnejší rozdiel, posunuli sme všetky noty melódie o dve oktávy v *piano-roll-e* nižšie, čím sme dosiahli hlbší, takmer basový zvuk. Tento zvuk sa po tejto úprave stáva hlavným a dominantným zvukom celej skladby. Teraz rezonuje v priebehu času stopa s melódiou úplne odlišne než stopa s akordami. Zvuk, ktorý sme vytvorili pomocou syntetizátora a tónina, v ktorej sme ponechali noty melódie, nám krásne ladia a vytvárajú zaujímavý zážitok pri počúvaní. V *arrangement view* *piano-roll-e* nášho projektu na obrázkoch 7, 8, 9 môžeme vidieť rozdiel *MIDI* dát akordov a melódie.



Obrázok 7: Porovnanie *MIDI* dát melódie a akordov v *arrangement view*
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 8: Noty melódie v piano-roll-e
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 9: Noty akordov v piano-roll-e
Zdroj: vlastné spracovanie.

4 VRSTVENIE A KOMPOZÍCIA ELEMENTOV V PROJEKTE

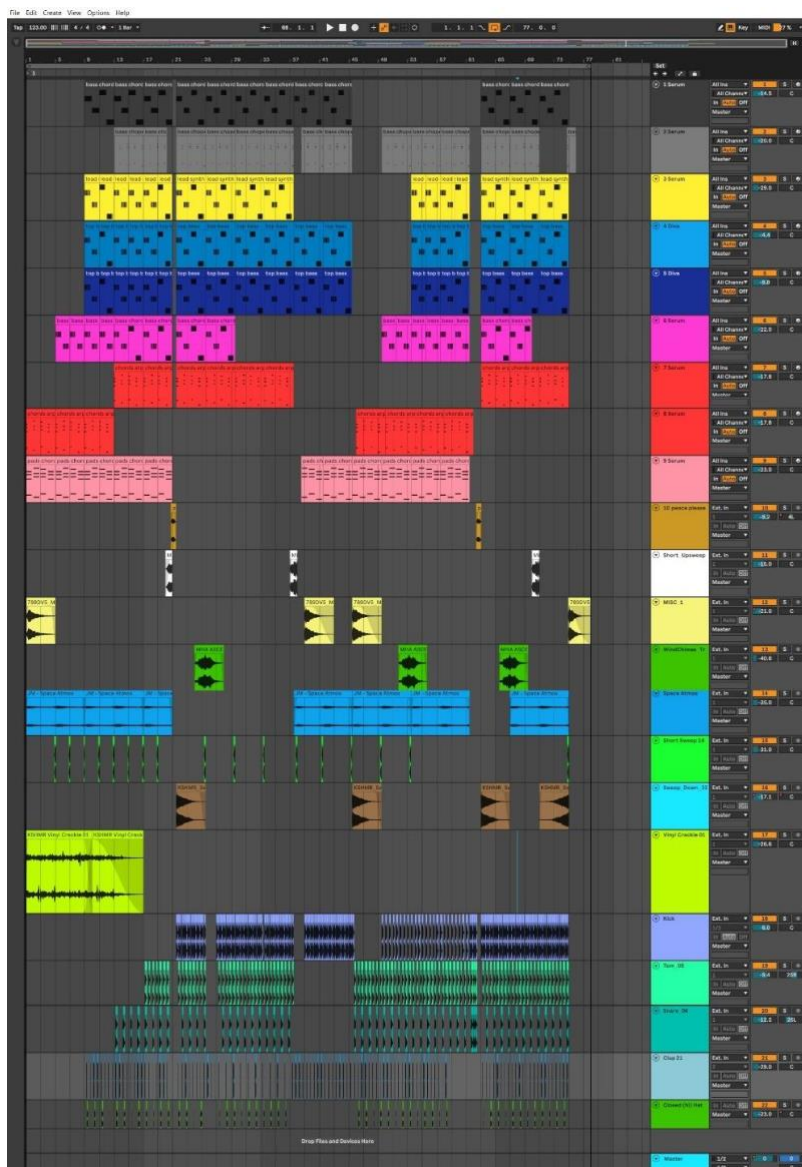
Zatiaľ máme v projekte len stopy so zvukmi tvoriace rytmus, základnú stopu melódie a akordov. Aby sme oživilí trvanie slučky, nakopírujeme celú stopu s melódiou, ale aj s akordami toľkokrát, koľko uznáme za vhodné. Tak ako pri tvorbe melódie, tak aj našim novým zduplikovaným stopám zmeníme a zmodifikujeme zvukový signál každého syntetizátora. Chceme, aby nám tieto nové duplikáty stôp čo najviac pripomínali zvuky nami vybraných žánrov. Tým dosiahneme odlišný zvuk nových stôp, ktoré produkujú aj zvuky žánru *Synthwave*. Tento proces urobíme s každou stopou, ktorú sme vytvorili zduplikovaním. Teraz máme pozdĺž časovej osi viacero vrstiev s *MIDI* dátami melódie a akordov, ktoré v priebehu času znejú simultánne, no produkujú už odlišné zvuky. To spôsobuje, že slučka je odrazu unikátna, zaujímavejšia a vyplňa celé zvukové spektrum. A teda znie plnšie, pretože sme modifikovaním syntetizátorov vytvorili aj zvuky, ktoré tvoria basovú linku skladby. Tento basový zvuk je dominantný najmä v žánri *Slap House Music*. Priebeh úkonov, ktoré sme opísali možno nazvať aj ako vrstvenie (*layering*).

Po navrstvení stôp s *MIDI* dátami a syntetizátormi, ktoré už produkujú odlišné zvuky, prechádzame k procesu usporiadania všetkých elementov, ktoré nám tvoria skladbu. Aby naša skladba bola naozaj plnohodnotnou, musíme doplniť ďalšie zvukové elementy – zvukové efekty tvoriace *buildup* a *breakdown* (efekty vytvárajúce očakávanie a efekty vytvárajúce "uvoľnenie" očakávania) a ďalšie rôzne *sample*, ktoré sú vo finálnom výstupe menej nápadné v porovnaní s hlavnými zvukmi, avšak sú dôležitou súčasťou celej skladby. Každý z týchto nových zvukových prvkov sme vložili do novej samostatnej stopy, čo nám poslúži v lepšom prehľade všetkých elementov projektu a tiež aj pri finálnom mixe všetkých stôp. Rozmiestnenie a usporiadanie týchto zvukových efektov a doplnujúcich *sample-ov*

na časovej osi robíme opäť prirodzene, podľa citu a sluchu bez žiadnych striktných postupov. Hudba je umenie a podľa nás je nevyhnutné riadiť sa v umení predovšetkým citom, intuíciou a v prípade hudby najmä sluchom. Preto sa touto našou myšlienkou riadime aj počas celého procesu tvorby skladby, ktorá bude vhodná pre vysielanie v rozhlase.

Po doterajšom vytvorení stôp so základnými a zároveň hlavnými elementami projektu sa presúvame k ich finálnemu usporiadaniu. Tento proces usporiadania a vrstvenia je z nášho pohľadu veľmi organický, takmer podobný, ako pri tvorbe rytmu z vybraných zvukov v druhej kapitole aplikačnej časti práce. Ako predtým, tak aj teraz sme si vybrané zvukové prvky tvoriace rytmus zduplikovali pozdĺž časovej osi, čím sme predĺžili ich trvanie v priebehu času. Urobili sme to do trvania približne dve a pól minúty, čo je z nášho pohľadu ideálna dĺžka skladby, vhodná pre vysielanie v rozhlase. To isté sme urobili aj v stopách s melódiou a akordami. Týmto nakopírovaním elementov v stopách pozdĺž časovej osi v priebehu času sme vytvorili slučku (*loop*), ktorá trvá už spomenuté dve a pol minúty. To znamená, že tento podotknutý čas sa zvuky s melódiou a akordami dookola opakujú.

Aby naša produkcia v programe *Ableton Live* bola zaujímavá a poslucháča držala neustále v pozornosti, rozhodli sme sa pre finálny aranžmán skladby. Ten zahŕňa v istých úsekoch stôp na časovej osi odstránenie, vynechanie, či úpravu *MIDI* dát a zvukových elementov. To vytvorí v priebehu času úseky v piesni, ktoré sú menej energetické na rozdiel od tých hlavných, čo nám tvoria *drop* skladby.



Obrázok 10: Navrstvenie a usporiadanie všetkých elementov skladby v projekte
Zdroj: vlastné spracovanie

5 EFEKTY OVPLYVŇUJÚCE ZVUKOVÝ SIGNÁL STÔP AJ S VYUŽITÍM PLUGIN-OV

Stopy tvoriace skladbu obsahujú nami vybrané *sample*, doplnkové *sample* a syntetizátory produkujúce digitálne nami modifikované zvuky. Ak však chceme, aby konkrétne vrstvy zneli ešte viac výraznejšie a unikátne, dokážeme to dosiahnuť použitím vstavaných alebo kúpených *plugin-ov*, ktoré menia výsledný zvukový signál. Efekty sú neodmysliteľnou súčasťou pri produkcii elektronickej hudby v *DAW*. V našom prípade použijeme digitálne procesorové jednotky - *pluginy* efektov, ktoré nám ponúka *Ableton Live*, ale aj dokúpené digitálne *pluginy* mimo základného balíka ponúkané v používanom *DAW*.

Každú stopu sme ovplyvnili ekvalizérom – *plugin-om EQ*, ktorý zmenil obsah frekvencií v rámci frekvenčného spektra. *EQ* sme použili na zvýšenie či zníženie nízkych, stredných, vysokých frekvencií alebo čohokoľvek medzi tým podľa nášho uváženia.



Obrázok 11: Frekvenčný obsah vo frekvenčnom spektre v rôznych stopách s využitím EQ

Zdroj: vlastné spracovanie.

Na ďalšie nami vybrané stopy sme sa rozhodli použiť efekt, ktorý zníži hlasitosť danej stopy vždy pri zaznení *kopáku* (*kick*). Robíme to preto, aby *kick* znel v skladbe výraznejšie a plnšie spolu s basou na rozdiel od zvyšných stôp. V tomto prípade nejde až tak povedať, že ide o efekt. Možno ho skôr nazvať ako formu kompresie zvukového signálu – *sidechain*. Pre naše využitie sme použili *plugin ShaperBox 2*. Ten nám po jeho implementovaní do vybraných stôp okamžite začal kompresiu zvukového signálu podľa tvaru krivky, ktorý mal tento program základne prednastavený. My sme si však túto krivku manuálne upravili v každej stope podľa našej potreby. Teraz nám tento *plugin* znižuje hlasitosť vybraných stôp pri prehraní *kopáku* v skladbe, pričom jeho hlasitosť ostáva nezmenená a tým pádom ho počuť výraznejšie.



Obrázok 12: Sidechain na vytvorenie efektu zníženia hlasitosti zvukového signálu
Zdroj: vlastné spracovanie.

Niektoré z vybraných zvukov v projekte sme sa rozhodli v rámci stereo poľa posunúť viac doľava a iné zas doprava. *Panning* je technika vytvárajúca efekt, ktorým dosiahneme šírku a väčší priestor vo zvuku. Týmto procesom docielime, že poslucháč bude vybrané zvuky počuť viac cez jedno ucho, než cez to druhé. Zvuk tlesnutia a *kopák* v našej skladbe znejú v strede stereo poľa a preto ho naším sluchom počujeme rovnomerne. Avšak stopy s typmi bubnov *tom*, *snare* a *hat* sme pomocou zmeny parametra *panning* posunuli v stereo poli doľava a doprava podľa nášho sluchu tak, aby sme s tým boli spokojní. Týmto sme dosiahli aj viac priestoru v stereo poli pre ďalšie zvuky najmä pre *lead* skladby.



Obrázok 13: Panning vybraných stôp
Zdroj: vlastné spracovanie.

Aby sme vybrané zvukové signály v skladbe počuli ako pod vodou, použijeme na vytvorenie tohto efektu *plugin Underwater*. Tento softvér dokáže zamaskovať zvukový signál tak, že znie hlbšie a preto pri jeho vnímaní máme pocit, akoby sme tento zvuk počúvali pod vodou. Z dôvodu automatizácie

filtra na tomto *plugin-e*, ktorý tento efekt hĺbky zvuku vytvára, je využitie tohto efektu na niektorých stopách iba čiastočné. Pomocou *plugin-u Underwater* sme boli schopní urobiť lepšie prechody medzi zvukmi. K tomu nám dopomohla aj automatizácia filtra tohto softvéru, o ktorej si povieme v ďalšej kapitole.



Obrázok 14: Plugin Underwater
Zdroj: vlastné spracovanie.

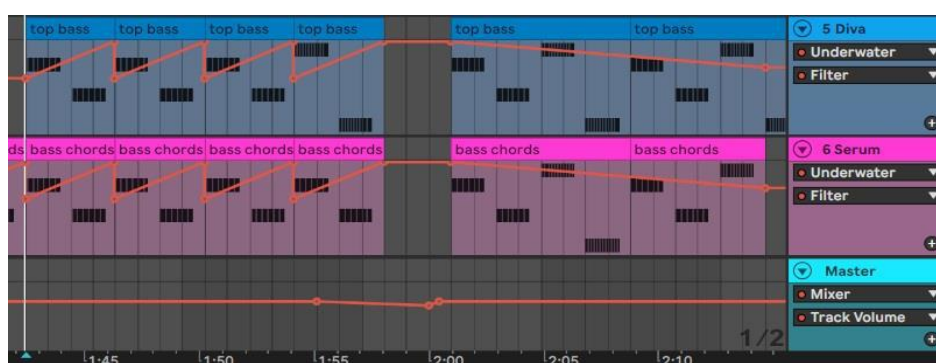
6 IMPLEMENTOVANIE AUTOMATIZÁCIÍ RÔZNYCH PARAMETROV POUŽITÝCH EFEKTOV

V predošlej kapitole sme už naznačili, že automatizácia nám dokáže aj pomôcť pri prechode niektorých zvukových signálov z jedného na druhý. *Plugin Underwater* sme použili v tomto prípade vo viacerých stopách, najmä pre hlavný *lead* skladby. Na tento *lead*, ktorým je v našom prípade basová stopa, sme použili automatizáciu filtra použitého *plugin-u Underwater*. Na zdublikovanú stopu akordov, ktoré produkujú odlišný zvukový signál sme použili rovnakú automatizáciu, ako na stopu s basovým

lead-om. Na obr. 15 môžeme vidieť červené body a stúpajúce čiary zľava doprava, ktoré sa v rovnakom intervale opakujú. Tieto body a čiary určujú, kedy parameter prechádza zmenou v čase z istej hodnoty do inej hodnoty, ktorá spôsobuje zmenu parametra v priebehu času a zároveň tým aj ovplyvňuje zmenu výsledného zvukového signálu. Týmto automatizáciami, ktoré sme urobili podľa nášho uváženia, sa nám teraz mení parameter filtra *plugin-u Underwater*, čo vytvára efekt počutia zvuku pod vodou, ktorý prechádza z tohto stavu postupne naspäť do pôvodného v priebehu času.

Na stope s názvom *Master* vidíme automatizáciu hlasitosti všetkých stôp naraz. Od bodu na ľavej strane nám červená čiara jemne klesá, čím táto automatizácia parametra hlasitosti všetkých stôp naraz spôsobuje to, že sa hlasitosť trochu zníži. To trvá až do chvíle, kým sa dostaneme k červenému bodu vpravo. Od tohto bodu sa hlasitosť opäť vráti na pôvodnú hodnotu ako bola predtým. Túto automatizáciu sme vložili pred začiatok prvého aj druhého *drop-u* skladby. Zmena hlasitosti týmto spôsobom v priebehu času na stope s názvom *Master* poslúžila na to, aby naša skladba vyznela silnejšie a hlasnejšie v momente, keď po *buildup-e* začne hrať *drop*.

Týmto spôsobom dokážeme automatizovať v priebehu času takmer akýkoľvek parameter. To nám ponúka nekonečné množstvo možností ich využitia na vytvorenie nových a unikátnych zaujímavosti v skladbe.



Obrázok 15: Automatizácie rôznych parametrov
Zdroj: vlastné spracovanie.

7 MIXING VLASTNEJ SKLADBY

Po všetkých doterajších procesoch sme s našim projektom skladby hotový. To nás privádza k dôležitému predposlednému kroku, ktorým je *mixing*. Na základe doterajšieho procesu práce môžeme povedať, že veľkú časť tohto predposledného kroku sme už urobili použitím efektov a automatizácií jednotlivých *track-ov*.

Tým pádom nám zostáva už iba vyváženie hlasností všetkých stôp. To vykonávame manuálne pomocou zmeny parametra hlasitosti na každej samostatnej stope. Na obr. 16 je vertikálne zobrazené projektu (*session view*). Vidíme na nich jednotlivé *tracky* s rôznymi hlasnosťami počas ich priebehu. Hlasitosť každej stopy meníme pomocou parametra, ktorý je v tomto prípade malý čierny trojuholník, na ktorý ukazuje červená šípka. Opäť sa riadime sluchom, ktorý nám pomáha vyvážiť všetky zvuky v mixe.

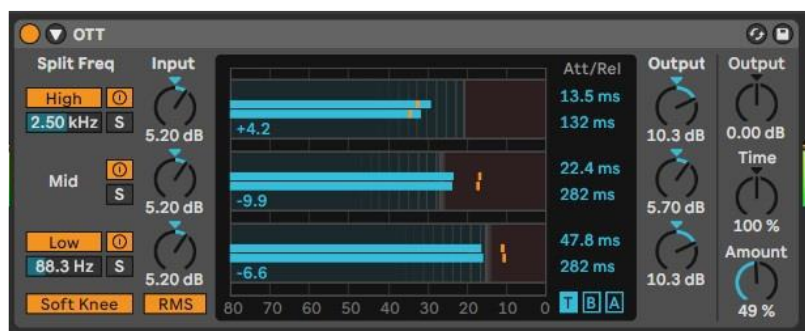


Obrázok 16: Hlasitosť stôp z vertikálneho pohľadu

Zdroj: vlastné spracovanie.

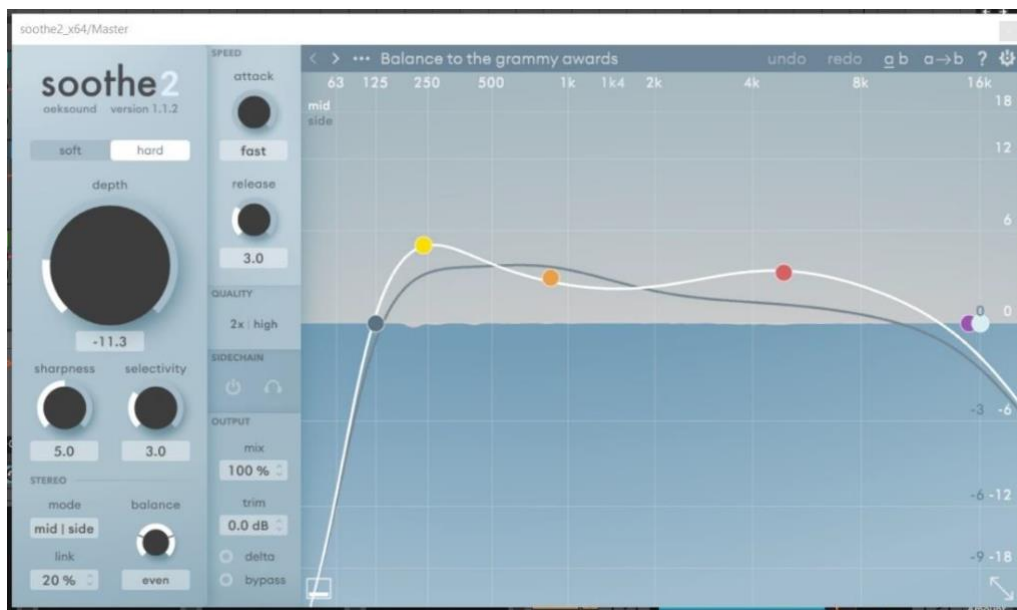
Ďalším a zároveň z nášho pohľadu posledným krokom k dobrému mixu celej skladby je využiť vybrané efekty na stopu s názvom *Master*, ktorý predstavuje všetky stopy v jednej. V tomto postupe sme sa rozhodli použiť kompresiu s názvom *OTT (compression)* na vyváženie hlasitostí v dynamickom rozsahu skladby, ekvalizér (*EQ*) s názvom *soothe 2* na jemnú úpravu frekvenčného spektra celého projektu a *limiter*, ktorý nám posluží tiež ako kompresor. Avšak jeho funkcia spočíva v tom, že žiadny zvuk nebude môcť prekročiť limit hlasitosti, ktorý sme si nastavili. Ten máme štandardne prednastavený na 0 decibelov hneď od implementovania tohto efektu.

Týmto postupom sme úspešne ukončili *mixing* projektu a celú skladbu vyexportujeme vo formáte *WAV*, s ktorým budeme pracovať v poslednej kapitole práce.



Obrázok 17: Kompresor OTT

Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 18: Ekvalizér soothe 2
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 19: Limiter
Zdroj: vlastné spracovanie.

8 MASTERING VLASTNEJ SKLADBY

V predchádzajúcom procese sme dosiahli kvalitný *mix* našej skladby. Vďaka tomu je teraz v tomto finálnom kroku naša práca s dokončením piesne uľahčená. Skladbu máme vyexportovanú vo formáte *WAV*. Tento súbor si vložíme do úplne nového projektu, kde s ním pracujeme už iba ako s jednou samostatnou stopou. Tak ako pri použití efektov na každú samostatnú stopu zvukových signálov

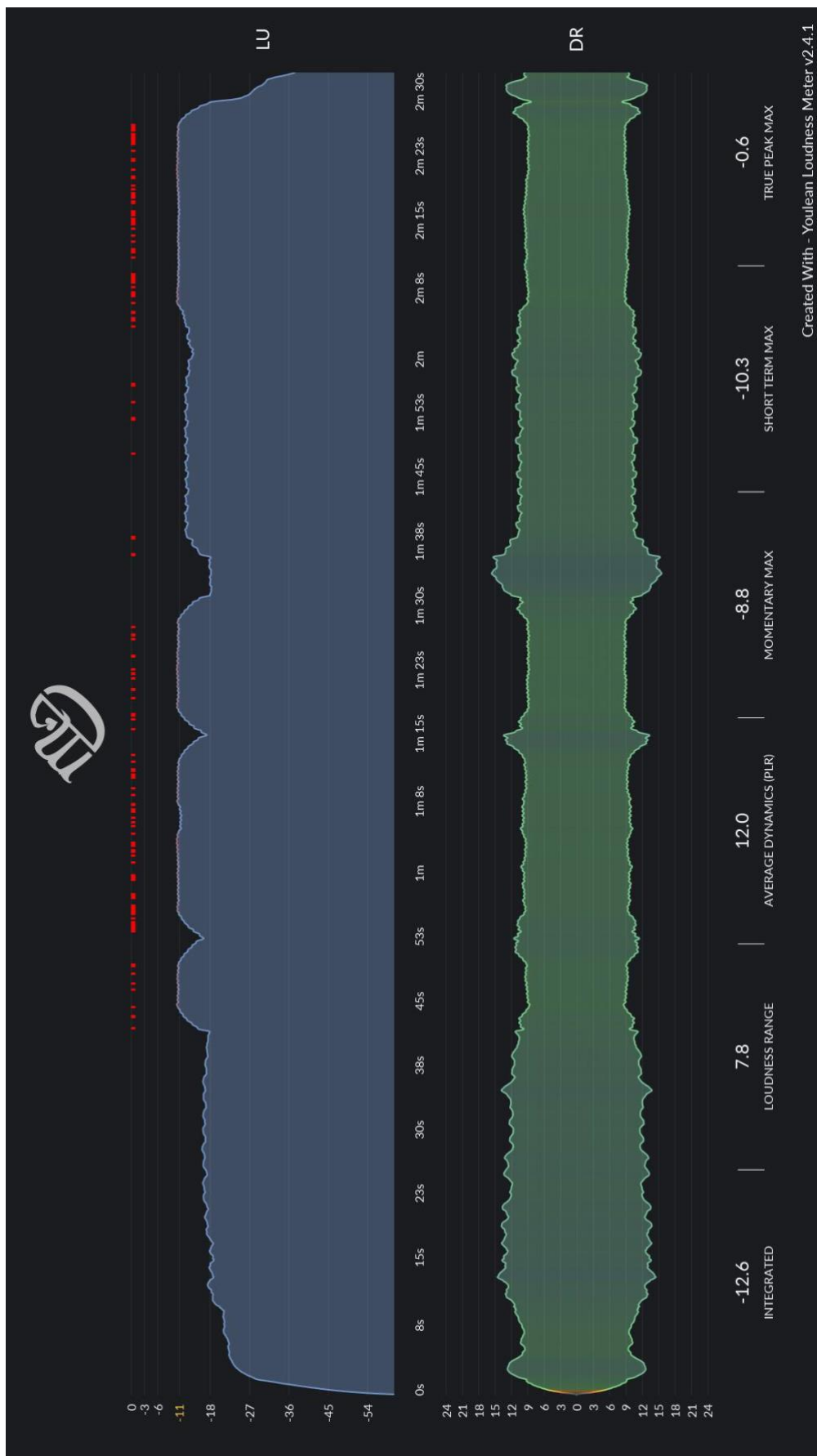
v predchádzajúcich krokoch, tak aj teraz použijeme vybrané efekty na túto samostatnú stopu, v ktorej sa nachádza naša vyexportovaná skladba.

Na docielenie lepšieho zvuku a lepšieho počúvania piesne použijeme opäť kompresiu. No tentokrát s názvom *The Glue*, ktorá nám po predchádzajúcich krokoch "zlepí" všetky stopy, čím vytvorí lepší a konzistentný zvuk celej skladby. K tomu pridáme ten istý *limiter*, ktorý sme použili v procese *mixing-u*, pre zníženie prípadných vychýlení hlasitosti použitým kompresorom *The Glue*. Na záver si pomocou *plugin-u Youlean Loudness Meter 2* zmeriame hlasitosť celej skladby. V tomto softvéri vidíme graficky znázornenú hlasitosť v celom dynamickom rozsahu, od najtichších častí skladby po tie najhlasnejšie. Na obr. 21 môžeme vidieť, že *mixing-om* a *mastering-om* sme dosiahli výbornú hlasitosť a vyváženú celú produkciu, čo nám potvrdzuje aj grafické znázornenie na tomto obrázku.

Mastering sme týmto ukončili a spokojne môžeme vyexportovať skladbu vo formáte *WAV*. Tá znie po tomto finálnom procese profesionálne a je vhodná pre vysielanie v rozhlase a iných médiách.



Obrázok 20: The Glue kompresor
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 21: Dynamický rozsah skladby v plugin-e Youlean Loudness Meter 2
Zdroj: vlastné spracovanie.

AUTORSKÁ SEBAREFLEXIA

Ako sme už viackrát spomenuli, hudobná produkcia je podľa nás organický proces tvorby, ktorým je aj naša skladba. Vytváraniu hudby v *DAW* sa venujeme krátko a preto sme si vedomí faktu, že toto zvukové dielo má svoje nedokonalosti. Pred sebou máme ešte kus cesty, ktorou sme sa rozhodli napredovať a tým zdokonaľovať prax v produkcii, aby sme dokázali tvoriť naozaj profesionálne a plnohodnotné skladby. Keďže sa nám teraz výsledná produkcia projektu páči, je nám ťažko zhodnotiť nežiadúce, nevhodné či zbytočné prvky v skladbe, ktoré by možno iný producent spravil a upravil ináč. Avšak akékoľvek umenie je samo o sebe preto umením, lebo každý autor vkladá do svojho diela cit, dušu, srdce – seba. Preto si myslíme, že ak sme my spokojní s výslednou skladbou, je podľa nás zbytočné meniť ju a upravovať podľa pripomienok niekoho iného. Ak by sme tak urobili, išli by sme proti vlastnému srdcu, intuícii – proti sebe a už by to nebolo iba naše autorského umelecké dielo.

Táto pieseň je prvý projekt, s ktorým sme spokojní do takej miery, že súhlasíme s jej zverejnením na rôznych *stream-ovacích* platformách a použitím v rozhlase.

Spätnú väzbu a svoj uhol pohľadu na nami vytvorenú skladbu sme dostali od rôznych šikovných a skúsených umelcov pohybujúcich sa v hudobnom priemysle, ktorí chcú zostať v anonymite. Boli štedrí so svojím časom a ochotne nám prispeli vlastným názorom do tejto práce.

Obdržaný *feedback* nás potešil, pretože nami vyprodukovaná skladba bola po vypočutí producentami a umelcami zhodnotená ako hudobne a technicky zvládnutá produkcia na profesionálnej úrovni. Skladba v nich vyvolala rôzne pozitívne emócie aj napriek tomu, že títo umelci a producenti tvoria iný hudobný štýl na rozdiel od toho, ktorý sme použili v našej tvorbe. Táto skladba vyvolala v jednom z hodnotiacich producentov pocit, akoby nami skombinované hudobné žánre vytvorili nový žánr/štýl a nazval ho *Old House Music*. Títo skúsení ľudia z hudobného priemyslu si vedia predstaviť vychutnávať si našu tvorbu počas nočnej jazdy autom alebo ju hrať v *underground* kluboch. Tvrdia, že skladba v sebe nesie pozitívny *vibe* a zároveň v poslucháčovi vyvoláva pocit nádeje.

My sa s týmito názormi stotožňujeme a za ich čas spolu s *feedback-om* ďakujeme.

ZÁVER

Obdobie, v ktorom máme možnosť žiť nám ponúka ohromné množstvo akýchkoľvek možností. Výnimkou nie je ani hudobná produkcia. Sme schopní vytvoriť krásnu hudbu elektronickou formou a nie iba klasickými hudobnými nástrojmi, ako tomu bolo donedávna.

V tejto práci sme obohatili čitateľa o teoretický postup v hudobnej produkcii elektronickej hudby, na základe ktorej sme boli schopní vyprodukovať vlastnú elektronickú skladbu. Celý proces tejto hudobnej produkcie bol z nášho pohľadu veľmi organický, intuitívny a zároveň profesionálny. Taktiež sme touto prácou prispeli k rozšíreniu vedomostí čitateľa v tejto oblasti.

Touto prácou tiež dokazujeme, že človek zaujímavý sa o tvorbu a produkciu elektronickej hudby zvládne vytvoriť vlastnú autorskú skladbu aj u seba doma. A to bez akýchkoľvek návštev profesionálneho štúdia so zvukovým majstrom či externým producentom. Stačí mu k tomu iba vlastný *notebook* či stolný počítač, program na produkciu hudby – *DAW*, *sample*, syntetizátory alebo aj iné virtuálne nástroje a efekty.

Na základe aktuálnych hudobných a produkčných trendov sme vytvorili vlastnú autorskú tvorbu, ktorou je unikátna skladba spojením žánru *Slap House Music* a *Synthwave*. Toto hudobné dielo je vhodné pre vysielanie v rozhlase a iných médiách, čím sme naplnili cieľ tejto práce.

Naše autorské hudobné dielo je pripravené na distribúciu na rôzne *stream-ovacie* platformy, vďaka ktorým si poslucháči vypočujú nami vytvorenú skladbu. Táto produkcia je tiež pripravená pre vysielanie v rozhlase a čaká na zaradenie do *playlist-u* rôznych rádii vrátane nášho školského rádia *Aetter*, ktoré pôsobí na pôde *UCM FMK* v Trnave.

PRÍLOHY

Príloha A: *WAV* súbor vlastnej elektronickej skladby – Dostupné v archíve FMK

KULTÚRNE INŠPIRÁCIE V DIGITÁLNO-HERNEJ SÉRII POKÉMON

Ján Fecko – Miroslav Macák

Abstrakt

Príspevok pojednáva o tom, ako tvorcovia hernej franšízy Pokémon využívajú aspekty skutočného sveta špecifické pre Japonsko začlenením jeho kultúry, zvykov, tradícií a architektúry do svojej tvorby. Problematiku rozoberáme v štyroch kapitolách. V prvej si stanovujeme naše ciele a metodiku, kde vymedzujeme aj hlavné teoretické zdroje. V druhej a tretej kapitole skúmame prvky Japonskej architektúry a kultúry a cez komparáciu poukazujeme na rozdiely a podobnosť, ako boli vyobrazené v už spomínanej hre. Štvrtá kapitola predstavuje zhrnutie získaných poznatkov a reflexiu dopadu japonskej kultúry na ďalšie smerovanie série. V príspevku dochádzame k záveru, že tvorcovia hier Pokémon HeartGold and SoulSilver sa výrazne inšpirovali japonskou kultúrou a jej hlbším významom, ktorý je výrazne implementovaný do hry.

Kľúčové slová: Architektúra. Japonsko. Kultúra. Maiko. Pokémon HeartGold a SoulSilver.

Abstract

The paper discusses how the creators of Pokémon game franchise adapt aspects of the real world specific to Japan by incorporating its culture, customs, traditions and architecture in their work. We discuss this in four chapters. In the first, we set out our objectives and methodology, and include the main sources we draw from. In the second and third chapter, we look at the elements of Japanese architecture and culture and compare them, pointing out the differences and similarities as depicted in the aforementioned games. The fourth chapter presents a summary of the acquired knowledge and a reflection on the impact of Japanese culture on the further direction of the series. We come to the conclusion, that the creators of Pokémon HeartGold and SoulSilver were heavily inspired by Japanese culture and also its deeper meaning which, is heavily implemented into their games.

Key words: Architecture. Culture. Japan. Maiko. Pokémon HeartGold and SoulSilver.

ÚVOD

Fenomén zvaný Pokémon je známy po celom svete. Či už je to formou japonského animovaného seriálu, hernej série, kartovej zberateľskej hry, alebo formou merchandisingu. Mnohí ale nevedia, že sa tvorcovia pri tvorbe fiktívneho sveta pokémonov inšpirovali práve tým našim, reálnym svetom. Napriek tomu, že dnes séria využíva reálie z rôznych častí sveta a preberá prvky rozličných kultúr, prvé štyri generácie tejto franšízy primárne čerpali z domácej, japonskej, kultúry.

Túto tému sme si vybrali pretože nás zaujalo ako tvorcovia sveta pokémonov pracovali s myšlienkou inšpirovania sa reálnym svetom a uplatnenie kultúry krajiny do fiktívneho sveta.

Nakoľko digitálno-herná séria obsahuje už deväť generácií a cez 120 individuálnych titulov, v rámci príspevku sa obmedzujeme na dvojicu hier *Pokémon HeartGold*¹ a *SoulSilver*², ktorá sa odohráva v regióne Johto. Hru *Pokémon HeartGold* a *SoulSilver* sme si vybrali pre jej unikátne vizuálne spracovanie, ktoré vyplýva z tradičnej japonskej kultúry, a jej interpretáciu reálnej časti Japonska do hernej a fiktívnej podoby. Ako nadšenci Japonskej kultúry a fenoménu pokémonov považujeme preskúmanie kultúrnych kontextov tejto dvojice hier za veľmi podnetné. Nakoľko je Pokémon globálny fenomén, dané hry dokážu sprostredkovať kultúrne prvky hráčom, ktorý by s nimi inak neprišli do styku, prípadne môžu zainteresovaným poskytnúť zážitok stretu s japonskou kultúrou.

¹ GAME FREAK: *Pokémon HeartGold* (Nintendo DS). [digitálna hra]. Kyoto : Nintendo, 2009.

² Tamtiež.

1 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

Cieľom nášho výskumu je poukázať na spôsoby, ako sa tvorcovia sveta Pokémonov inšpirovali reálnou kultúrou, krajinami, mestami či zvykmi špecifickými pre Japonsko. Taktiež chceme zistiť, ako veľmi presná je podobnosť kultúrnych reálií v tejto hre a realite.

K tomu využívame dostupné zdroje, kde sú zobrazené a preskúmané kultúrne reálie Japonska, ktoré majú svoj ekvivalent v hrách *Pokémon HeartGold* a *SoulSilver*.

Informácie o skúmaných lokáciách čerpáme prevažne z knihy *The Art of Japanese Architecture* od Davida a Michiko Youngovcov. Autori v knihe píšú o japonskej architektúre, a o miestach, ktorými sa tvorcovia hier inšpirovali. Taktiež sa venujú jednotlivým architektonickým prvkom. Pre lepšie pochopenie kultúrnych reálií a tradícií nám slúži článok *Differences Between Maiko and Geisha and Geiko* od Adama Acara, ktorý je popredným expertom v kultúre Kyota, japonskej kultúre a kultúre gejš. V článku píše o rozdieloch medzi gejšou/geiko a maiko. Z tohto zdroja čerpáme hlavne informácie ako vyzerali maiko a porovnávame ich s vyobrazením v hre.

Pri skúmaní architektúry a kultúrnych tradícií využívame prevažne komparáciu skúmaných digitálnych hier a materiálov, ktoré popisujú ekvivalenty herných prvkov v skutočnom svete. Na základe tohto porovnania vyvodzujeme, do akej miery sú prvky v hrách totožné s ich námetmi.

Pre lepšiu orientáciu v texte spájame teoretické východiská a analýzu do spoločných kapitol, nakoľko teoretické informácie priamo nadväzujú na skúmané herné prvky.

2 JAPONSKÁ ARCHITEKTÚRA

Pokémon HeartGold a *SoulSilver* sa odohráva vo fiktívnom regióne s názvom Johto. Ako hlavná postava hry si hráč na začiatku vyberá svojho prvého pokémona a vydáva sa na cestu stať sa šampiónom regiónu. Cestou prejdeme niekoľko miest a spoznáme niekoľko postáv, ktoré boli inšpirované typickým Japonským dizajnom. Mapa regiónu Johto je inšpirovaná regiónom Kansai v Japonsku, a to nie len tým, ako vyzerá región Johto, ale aj geografickým rozpoľžením miest. New Bark Town, Cherrygrove City, Violet city, Azaela Town, Goldenrod City, Ecurteak City, Olivine City, Cinawood City, Mahogany Town, Blackthorn City sú všetko mestá v hre, ktoré odrážajú skutočné japonské mestá. Avšak niektoré z nich sú inšpirované viac ako len rozpoľžením na mape, a to práve architektúrou, kultúrou Japonska, ale aj vnútorným rozpoľžením mesta. Najvýraznejším príkladom japonskej kultúry v tejto hre je Ecruteak City, preto sa na toto mesto zameriavame najviac.

Ecruteak City je inšpirované mestom Kyoto v Japonsku. Pôvodne bolo hlavným mestom Japonska a ide o kultúrne a remeselné mesto. Nachádzajú sa tam tradičné školy, ako napríklad škola čajového obradu alebo škola aranžovania kvetov. Ecurteak city je známe typickou japonskou architektúrou, dvoma vežami, ktoré nesú legendy o dvoch legendárnych pokémonoch a tzv. Kimono girls.

Ecruteak City je celé pokryté japonskou architektúrou. V hre pri vstupe do Ecruteak City vidíme vstupnú bránu, ktorá sa v japonskej architektúre nazýva Rōmon, čo znamená, že ide o dvojposchodovú bránu s jednou strechou. Takéto brány sa začali objavovať v Kyóte v období Nara (710-794 n.l.). Upravené rōmon brány sa používali aj v chrámových komplexoch Tōdai-ji a Yakushi-ji, v ktorých strechu na druhom poschodí nahradil jednoduchý balkón. Rōmon brány sa často používali v post-budhistických svätyniach a boli väčšinou bez prístupu na druhé poschodie, Nijūmon brány boli väčšie, taktiež dvojposchodové brány, ale s dvoma strechami.³

³ YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. s. 19.



Obrázok 1: Rōmon z hry (snímka obrazovky z videa)
Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 2: Rōmon v chráme Hannya-ji
Zdroj: *Národné označenie kultúrnych objektov*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://kunishitei.bunka.go.jp/heritage/detail/102/2498>>.

V Ecruteak city sa okrem iných budov nachádzajú aj dve charakteristické veže Bell tower (Zvonica) a Burned tower (Zhorená veža). Pôvodne sa Burned tower volala Brass tower (Mosadzná veža), avšak po veľkom požiari, keď sa veža zrútila, ju obyvatelia Ecruteak City premenovali.

Kimono girls z Ecruteak City rozprávajú príbeh o dvoch legendárnych pokémonov Ho-Oh a Lugia, ktorí obsadili Bell tower a Brass tower, kde v mieri odpočívali a strážili región Johto. Až do osudnej noci, pred 150 rokmi, keď do Brass tower udel blesk, ktorý zapálil vežu. Lugia, ktorá obsadila práve túto vežu, sa snažila svojimi silnými krídlami odfúknuť požiar, čím privolala aj dážď. Dážď uhasil oheň, ale veža už bola spálená. Legendárny pokémon sa uchýlil do hlbín mora čakajúc na niekoho s čistým srdcom aby sa vrátil do Ecruteak City.⁴

Reálne ekvivalenty týchto herných veží, Kinkaku-ji a Ginkaku-ji, sú chrámy v meste Kyoto, z obdobia Muromachi (1333-1573), čo bol zlatý vek kultúry inšpirovanou filozofiou Zen. Pôvodne boli tieto chrámy používané ako súkromné rezidencie, avšak po smrti ich pôvodných majiteľov, sa z nich stali zenové chrámy.

Kinkaku-ji, taktiež známy ako Temple of the Golden Pavilion, v preklade Chrám zlatého pavilónu, bol pôvodne postavený v štýle Shinden v roku 1397. Je to trojposchodový pavilón s výškou okolo 12,5 metra. V roku 1950 vypálil Kinkaku-ji tzv. šíalený kňaz, avšak jeho replika sa znova postavila o 5 rokov neskôr. V roku 1987 sa na steny druhého a tretieho poschodia pavilónu naniesla vrstva zlata, ktorá bola päť krát hrubšia ako originálna hrúbka pozlátenia. Na vrchole pavilónu sa nachádza ornament vtáka, ktorý má reprezentovať čínskeho fénixa.⁵ Tento čínsky fénix je vyobrazovaný ako vták s dúhovým perím, ktorý reprezentuje jing, jang a obdobie prosperity.⁶ To isté má v príbehu zastupovať aj legendárny pokémon Ho-Oh, ktorý sídli práve v Bell tower, ekvivalente Kinkaku-ji.

⁴ *The Show – Pokémon Evolutions: Episode 7*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=hwwq6shJVpDE>>.

⁵ YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. s. 84-86.

⁶ ROSEN, B.: *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. New York : Sterling Publishing Co., 2009. s. 151.



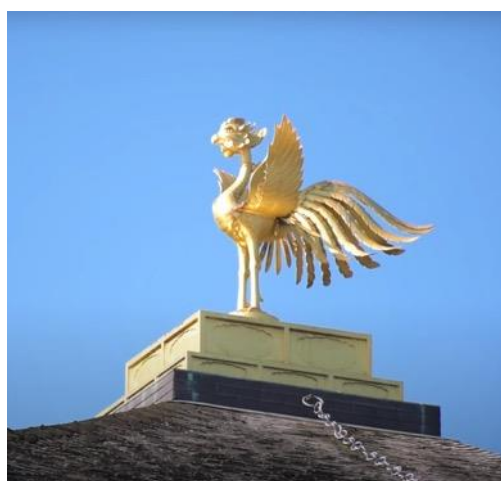
Obrázok 3: Bell tower (snímka obrazovky z videa)
Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 4: Kinkaku-ji (Temple of the Golden Pavilion)
Zdroj: YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. s. 84-86.



Obrázok 5: Vrchná strecha Bell tower (snímka obrazovky z videa)
Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 6: Kinkaku-ji ornament zlatého vtáka na vrchole strechy
Zdroj: *Ultimate Golden Pavilion (Kinkakuji) Guide*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=UIt7agTQH_8>.

Ginkaku-ji, tiež známy ako Temple of the Silver Pavilion, v preklade Chrám strieborného pavilónu je dvojposchodový pavilón. Yoshimasa, vnuk Yoshimitsu, ktorý postavil Kinkaku-ji, sa pri stavbe Ginkaku-ji inšpiroval jeho stavbou. Avšak výstavba sa v roku 1490 pozastavila kvôli jeho smrti, čo malo za následok dokončenie stavby, ale bez postriebrenia. Mnoho Japoncov viac uprednostňuje Ginkaku-ji pred Kinkaku-ji, kvôli jeho skromnosti a štýlu akým zapadá do okolia. Je symbolom wabi – sabi.⁷ Estetický expert, spisovateľ a umelec Leonard Koren napísal vo svojej knihe *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets and Philosophers*: „Wabi – sabi je najnápadnejšia a najcharakteristickejšia črta toho, čo si predstavujeme ako tradičnú japonskú krásu. V Japonskom panteóne estetických hodnôt

⁷ YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. s. 86-89.

zaujíma približne rovnakú pozíciu ako grécke ideály krásy a dokonalosti na Západe.⁸ Symbolika wabi – sabi sa rozvíjali taktiež v čajovom obrade, ktorý si obľúbil práve Yoshimasa.⁹



Obrázok 7: Burned tower (snímka obrazovky z videa)
Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 8: Ginkaku-ji (Temple of the Silver Pavilion)
Zdroj: YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007, s. 86-89.

3 JAPONSKÉ TRADÍCIE

Kimono girls sú trénerky pokémonov, ktoré sa nachádzajú v Ecrutek City v miestnom divadle. Je ich spolu päť a naratívne ich stretávame po celom regióne. Pomáhame im s úlohami, ktoré nám zadajú, a nakoniec ich všetky stretne v divadle, kde proti nim zápasíme. Po vyhratých zápasoch nám povedia, že sme hodný stretnúť legendárneho pokémona Ho-Oh alebo Lugia (podľa verzie hry), a tak ich nasledujeme na určité miesto, či už je to Bell tower kde sa stretne s Ho-Oh alebo do Whirl Islands kde stretne Lugiu.

Kimono girls používajú tzv. Eeveelutions, čo sú evolúcie pokémona Eevee. Týchto pokémonov používajú na zápasenie, ale aj v rámci svojho vystupovania v divadle.¹⁰ Čo sa ich dizajnu týka, tak sú oblečené, ako už z ich pomenovania vyplýva, v červeno-zelenom kimone, na hlave majú ozdoby a tvár majú namaľovanú do bielej farby s červeným rúžom, podobne ako maiko.¹¹

⁸ KOREN, L.: *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets and Philosophers*. Berkeley : Stone Bridge Press, 1994. s. 21.

⁹ YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. s. 86-89.

¹⁰ *The Show – Pokémon Evolutions: Episode 7*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=hwq6shJVpDE>>.

¹¹ *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 9: Kimono girl v zápase (snímka obrazovky z videa)

Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.



Obrázok 10: Kimono girls v divadle (snímka obrazovky z videa)

Zdroj: *Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.

Maiko znamená „tancujúce dievča“, je to fáza pred tým, ako sa mladé dievčatá stanú gejšami. Často sa im hovorí aj „učeň Gejše“. Maiko sa zdokonaľujú hlavne v tanečných schopnostiach, ale aj v schopnostiach hrania na hudobné nástroje. Oblečenie maiko je pútavejšie, aby odvieďlo pozornosť od nedostatku skúsenosti a vedomosti a taktiež odráža jej mladosť a čistotu. Gejša alebo geiko má zvyčajne jednoduchý, elegantný a sofistikovaný vzhľad, ktorý odráža jej vyspelosť a múdrosť.

Výzor kimono girls, ako už bolo spomenuté, je podobný a takmer totožný s maiko. Maiko majú výraznejšie ozdobené vlasy ako gejša. Vlasy sú ozdobené kvetmi a sponkami, kde sú sponky viac prepracovanejšie, a v prvom roku pôsobenia maiko nosia ešte dlhšie spony. Ako primárny odev nosia pestrofarebné kimono s dlhým rukávom a dlhý látkový popruh okolo pásu, ktorý od chrbta siaha až k lýtkam. Tvár majú napudrovanú bielou farbou a majú namaľovanú len spodnú peru červeným rúžom, na rozdiel od gejšy, ktorá má obe pery červené. Kimono girls nosia takzvané Okobo, čo sú sandále s vysokou подоšvou, tak ako aj maiko. Celý kostým maiko môže vážiť až 15 kilogramov.¹²



Obrázok 11: Maiko v porovnaní s Gejšou

Zdroj: ACAR, A.: *Differences between Maiko and Geisha and Geiko*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://mai-ko.com/travel/culture-in-japan/geisha/differences-between-maiko-and-geisha-and-geiko/>>.

¹² ACAR, A.: *Differences between Maiko and Geisha and Geiko*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://mai-ko.com/travel/culture-in-japan/geisha/differences-between-maiko-and-geisha-and-geiko/>>.

4 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY A DISKUSIA

Satoši Tadžiri a spoločnosť GameFreak ktorá, stojí za vývojom Pokémon hier Pokémon svet na základe Japonska tvorili už od počiatku série. Mimo skúmaných remakov druhej generácie boli Japonskom inšpirované prvé štyri generácie. V prvej generácii sa región v hre volal rovnako ako v realite, a to Kanto. V skúmanej druhej generácii sa objavil región Johto, ktorý je inšpirovaný regiónom Kansai. Tretia generácia región Hoenn stavia na inšpirácii oblasťou Kyushu, čo je ostrov na juhu Japonska. V štvrtej generácii bol región Sinnoh, inšpirovaný regiónom Hokkaido ktorý leží na severe a je druhým najväčším ostrovom Japonska. Dlhodobá inšpirácia Japonskom, jeho geografiou a kultúrou sa pri predmetnej sérii nedá zaprieť. Domnievame sa že sa aj takýmto spôsobom snažili dať do popredia japonskú kultúru a zviditeľniť samotné Japonsko. Ďalším z dôvodov môže byť aj to, že pri svojich prvotných sa tvorcovia sústredili primárne na domáci trh, a nepredpokladali globálny dosah, aký franšíza neskôr nadobudla. Neskôr, keď sa z Pokémona stal globálny fenomén, začali rozširovať svoje inšpirácie aj o iné kultúry a prostredia (napr. Francúzsko, Havaj, Španielsko, atď.). Týmto rozšírením aj o iné krajiny začali zviditeľňovať aj cudzie kultúry, či už modernejším alebo tradičnejším štýlom. Druhá generácia však predstavuje zlomový bod, kedy bol Pokémon stále viac lokálne japonská záležitosť, a tak mohol predstavovať Japonskú kultúru bez obáv, že by ostala nepochopená, čo sa pri neskorších pokračovaniach mierne stráca.

K analýze kultúrnych reálií v hrách sme si vybrali práve hry *Pokémon HeartGold* a *SoulSilver*. Hlavným dôvodom nášho výberu bola väčšia hĺbka kultúrnych inšpirácií oproti ostatným generáciám. S každou novou generáciou je hĺbka prepojenia kultúry a hry menšia, to ale neznamená že neexistuje. Aj v nové generácie sa inšpirujú kultúrou a geografiou reálneho sveta, a to aj za hranicami Japonska, avšak dané kultúry reprezentujú v nižšej miere, aby mohli viac formovať vlastné, fiktívne univerzum. Aj napriek (alebo vďaka) tomu franšíza rástla. Pokémoni sa stavali viac a viac populárnymi až sa stali celosvetovým fenoménom.

Výsledky našej analýzy poukázali na skutočnosť, že prepojenie kultúry z reálneho sveta a hry dodáva tomu digitálno-hernému svetu istú hĺbku a edukatívnosť. Objavenie tohto prepojenia môže u hráča vyvolať ešte väčší záujem o japonskú kultúru. Takýmto nevťeravým spôsobom vedia aj iní vývojári vkladať špecifické kultúrne prvky do svojich hier a obohatiť tak rozhl'ad svojich hráčov.

ZÁVER

Kultúrnych reálií v hrách *Pokémon HeartGold* a *SoulSilver* je obsiahnutých mnoho. Tvorcom sa veľmi dobre podarilo implementovať Japonsku kultúru do tejto hry. Nosnú inšpiráciu predstavuje región Kansai, ktorého ekvivalent je v hre pomenovaný Johto.

Očividná inšpirácia prichádza v podobe dizajnu postáv a architektúry. Tradičná japonská architektúra má značné zastúpenie, či už dizajnom budov, veží či už detailnejších prvkov z architektúry. Taktiež dizajn postáv ako kimono girls, reprezentujúce maiko, a ich tradičné japonské kimono, ozdoby, či obuv, prehlbuje toto prepojenie s námetovou kultúrou. Hlbšiu inšpiráciu vidíme práve v reprezentácii samotného regiónu. Keďže celá hra je zasadená do fiktívnej oblasti Johto, inšpirovanej regiónom Kansai, tvorcovia si zvolili hlbšie prepojenie japonskej kultúry a sveta Pokémonov cez jedni z najznámejších budov v Kansai v meste Kyoto, Kinkaku-ji a Ginkaku-ji. Kinkaku-ji s pozlátenými dvoma poschodiami a zlatým fénixom na jeho vrchu dalo tvorcovi priamu inšpiráciu k pomenovaniu jednej verzie hry *HeartGold* a prispelo k dizajnu exkluzívneho pokémona Ho-Oh. Pri Ginkaku-ji hlavne prevláda inšpirácia z nevykonaného postriebrenia budovy, čo mohlo prispieť k pomenovaniu hry *SoulSilver*.

Zistenia v tejto práci nás utvrdili, že hra veľmi dobre využíva kultúrne reálie. V práci rozoberáme len najvýraznejšie reálie, ktoré reflektujú japonskú kultúru, no dvojica hier ich poskytuje omnoho viac. Cez dizajny samotných Pokémonov, až po architektonické detaily, pozorný hráč môže naraziť na rozsiahle množstvo prvkov, ktoré prispievajú ku kultúrnej uveriteľnosti tohto fiktívneho sveta. Myslíme si, že aj toto dokáže hráčov edukovať a sprostredkovať informácie o kultúre rôznych krajín a tak dopomôcť k ich všeobecnému prehľadu. Aj iné digitálne hry by mohli podobným spôsobom pracovať s kultúrnymi reáliami pri tvorbe sveta hry, ktorú tvoria.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ACAR, A.: *Differences Between Maiko and Geisha and Geiko*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://Smai-ko.com/travel/culture-in-japan/geisha/differences-between-maiko-and-geisha-and-geiko/>>.
- CARY, O.: *Kyoto – Japan*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/place/Kyoto-Japan>>.
- GAME FREAK: *Pokémon HeartGold* (Nintendo DS). [digitálna hra]. Kyoto : Nintendo, 2009.
- GAME FREAK: *Pokémon SoulSilver* (Nintendo DS). [digitálna hra]. Kyoto : Nintendo, 2009.
- KOREN, L.: *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets and Philosophers*. Berkeley : Stone Bridge Press, 1994. 95 s. ISBN 1-880656-12-4.
- Národné označenie kultúrnych objektov*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://kunishitei.bunka.go.jp/heritage/detail/102/2498>>.
- Pokémon HeartGold Version Longplay*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://youtu.be/8GptwHGLve0?t=9>>.
- ROSEN, B.: *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. New York : Sterling Publishing Co., 2009. 400 s. ISBN 978-1-4027-6535-0
- The Show – Pokémon Evolutions: Episode 7*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=hWq6shJVpDE>>.
- Ultimate Golden Pavilion (Kinkakuji) Guide*. [online]. [2023-03-02]. Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=UIt7agTQH_8>.
- YOUNG, M., YOUNG, D.: *The Art of Japanese Architecture*. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2007. 179 s. ISBN 978-1-4629-0657-4.

TVORBA HUDOBNEHO VIDEOKLIPU

Petra Gajdošová – Lucia Magalová

Abstrakt

Cieľom práce je mapovanie a skúmanie problematiky súčasného stavu hudobnej produkcie. Práca má teoreticko-aplikačný charakter a jej hlavným zámerom je navrhnutie a vytvorenie hudobného videoklipu. V teoretickej časti definujeme základné pojmy a prechádzame z histórie do súčasnosti. Spomíname kategórie, znaky a trendy hudobného videoklipu. Rozoberáme jednotlivé časti tvorivého procesu, ktoré sú potrebné na kompletne vytvorenie videa. V praktickej časti sa venujeme samotnej tvorbe, ktorá je rozdelená do troch fáz: predprodukcie, produkcie a postprodukcie. Výstupom je hudobný videoklip s naratívnym charakterom, ktorý reflektuje osobný štýl a umeleckú víziu interpreta.

Kľúčové slová: Hudobný videoklip. Kamera. Produkcia. Video. Zvuk.

Abstract

The aim of this contribution is to map and research the field of contemporary music production. The contribution discusses both theory and well as application and its main purpose is to design and produce a music video. In the theoretical part, we define the basic concepts and move from history to the present. We establish the categories, characteristics, and trends in the area of music video production. We discuss the various parts of the creative process that are needed to complete a music video. In the practical part, we focus on the production itself, which is divided into three phases: pre-production, production, and post-production. The final outcome is a music video that has a narrative character and reflects the personal style and artistic vision of the artist.

Key words: Camera. Music video. Production. Sound. Video.

1 SÚČASNÝ STAV RIEŠENEJ PROBLEMATIKY

Hudobný videoklip môžeme chápať ako formu prezentácie konkrétneho umelca. Hudobné videoklipy sprevádzajú interpretov už niekoľko desiatok rokov a vďaka technologickým vymoženostiam sa hranice audiovizuálnych diel neustále posúvajú vpred. Popularita a sledovanosť týchto diel rastie nielen vďaka samotnej hudbe, ale aj kvôli efektom, netradičným záberom, strihu, tvorivosti, kvalite a kreatívnej výpovede finálneho vizuálu.

Hudobné videoklipy vnímame ako krátkometrážne videá, ktoré majú v priemere od troch do piatich minút. Predstavujú spojenie hudobnej a vizuálnej stránky, ktoré je umeleckým prostriedkom vlastnej prezentácie. Oborník tvrdí, že logickým prepojením nasnímaných záberov a hudobnej skladby sa utvára hudobný videoklip. Nesmieme zabúdať, že taktika umiestnenia jednotlivých obrazov je významne podstatná ako samotná náplň a téma, ktorú videoklip prezentuje. Spoločne s textom obsahnutým v piesni vzniká osobitná interpretácia. Dodáva, že významové prvky sa dajú vo videoklipech jednoducho rozlúštiť a zaraďujeme medzi nich scény a deje, ktoré reflektujú spoločenské skutočnosti.¹ Oborník dopĺňa, že: „*Hudobné videoklipy v sebe nesú často metaforické posolstvá s viacerými interpretačnými možnosťami. Percipient v nich môže nachádzať priestor na vytvorenie vlastných kontextov v súvislosti so svojou prirodzenou identitou, na druhej strane pri stotožnení sa so zobrazenou identitou môže dochádzať k osvojeniu ďalších sociálnych, či symbolických rámcov.*“²

Babjaková nadväzuje tým, že hudobný videoklip zohráva dôležitú úlohu v dnešnej podobe populárnej hudby, ktorá sa formovala v dvadsiatom a dvadsiatom prvom storočí. Sémantickej časti

¹ OBORNÍK, P.: *Hudobný videoklip – teória a trendy*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovej univerzity v Prešove, 2013, s. 13–14.

² OBORNÍK, P.: Re-Prezentácia identity v hudobnom videoklipe. In: *Jazyk a kultúra*, 2012, roč. 3, č. 9, s. 17. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<http://www.obornik.sk/images/repre.pdf>>.

hudobnej pesničky napomáha vizuálny obraz.³ Vernallis vníma hudobný videoklip ako prienik rozličných kategórií a štúdií. Vo väčšine prípadov má takýto celok komerčný charakter, aby sa lepšie predával a bol populárny.⁴

2 REALIZÁCIA PRAKTICKÉHO VÝSTUPU

2.1 Predprodukčná fáza

V predprodukčnej fáze nášho projektu sa zaoberáme námetom a scenárom, v ktorom bližšie opisujeme, ako bude náš hudobný videoklip vyzerat' a aké rôzne prvky bude obsahovať. Spomíname výšku rozpočtu a technické zabezpečenie, ktoré počas natáčania s kreatívnym tímom používame. Taktiež zmiňujeme vybrané lokácie, na ktorých bude natáčanie prebiehať. Následne popisujeme, ako prebieha konverzácia medzi nami a interpretom.

Predprodukčná fáza nám zabezpečuje plynulý chod k nasledujúcim fázam. Vďaka detailnej príprave sme schopní profesionálne viesť tvorivý proces a je pre nás realistickejšie dosiahnuť očakávaný výsledok.

2.1.1 Námet a scenár

Námet k nášmu hudobnému videoklipu sa odráža od témy pripravovaného albumu a umeleckého podpisu nami zvoleného hudobného umelca. Chceme zachovať autenticitu a prepojiť projekt s interpretovými nasledujúcimi víziami, s ktorými sa nám zveril. Hudobný videoklip je obohatený o prvky vyobrazujúce jeho vlastnú personu ale aj metafory, ktoré poskytujú nejasný náhľad do interpretovho svedomia. Zakomponovávame aj symboliku objektov. Sme spoluautormi scenára a zahráme si aj jednu z dvoch hlavných hereckých rol.

Projekt nesie názov *Intervaly*. Videoklip začína tým, že interpret sedí zhyponotizovaný v strede miestnosti, pričom mu z očí vychádzajú projekcie. Díva sa na stenu. Druhá osoba, ktorá taktiež vyobrazuje jeho personu sa nachádza v odlišnej miestnosti. Kráča chodbou a zastane. Vie, kde sa interpret nachádza a pozrie na neho. Jeho chôdza smeruje ku schodom. Prichádza k nim a vychádza na horné poschodie. Na tvár mu spadne niekoľko kvapiek vody, zastane, utrie si líce a sleduje svoju mokrú dlaň. Otvára dvere a vstupuje do miestnosti s identickými krabicami. Svoj pohľad zameria na kufor, v ktorom sa nachádza vec, ktorú hľadá. Otvára ho a osvecuje ho svetlo.

V ďalšom zábere nesie v ruke staré fotografie. Pri náhlom pohybe mu jedna z nich vypadne do kaluže vody. S nasledujúcim prestrihom sa interpret zobúdz v rozbitom aute na vrakovisku a vykračuje po zelenej lúke neznáameho miesta. Táto scenéria symbolizuje sen. Scéna sa presúva naspäť do zámku, kde pokračuje v činnosti balenia a zbierania krabíc. V tom zbadá ženu a ide za ňou. Sú v miestnosti. Žena stojí pri ňom, pričom obaja hľadajú na nohy mŕtvoly. Vymieňajú si pohľady.

V ďalšom zábere nesie v ruke staré fotografie. Pri náhlom pohybe mu jedna z nich vypadne do kaluže vody. S nasledujúcim prestrihom sa interpret zobúdz v rozbitom aute na vrakovisku a vykračuje po zelenej lúke neznáameho miesta. Táto scenéria symbolizuje sen. Scéna sa presúva naspäť do zámku, kde pokračuje v činnosti balenia a zbierania krabíc. V tom zbadá ženu a ide za ňou. Sú v miestnosti. Žena stojí pri ňom, pričom obaja hľadajú na nohy mŕtvoly. Vymieňajú si pohľady.

Interpret opäť sedí na zemi a prezerá si predmety, ktoré sú na nej položené. Začína rozumieť tomu, čo sa deje. Strihom sa dostávame pred zámok, odkiaľ vidíme vychádzať ženu. Scéna pokračuje v stodole, v ktorej sú na stole umiestnené staré fotografie, lampa a písací stroj. Žena prichádza ku stolu, seabavedomým pohľadom ukladá fotku k ostatným a zapisujeme číselný kód. Číslo prislúcha ku konkrétnej fotografii.

Aby sme si dokázali lepšie vizualizovať opísané scény, zakresľujeme ich do storyboardu.

³ BABJAKOVÁ, A.: Vizualné aspekty spojené s produkciou populárnej hudby – videoklip. In: OLOŠTIAK, M. – MARCHEVSKÝ, M. (eds.): *Zborník z 13. študentskej vedeckej a umeleckej konferencie*. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2018, s. 37.

⁴ VERNALLIS, C.: *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York : Columbia University Press, 2004, s. 11.

Ten nám zabezpečuje efektívny prehľad najdôležitejších snímok hudobného videoklipu. Prikladáme ukážku a celý nákras nájdeme v prílohách.



Obrázok 1: Ukážka storyboardu
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Do príloh vkladáme aj technický scenár, v ktorom zapisujeme číslo scény, veľkosť záberu, popis záberu a potrebné rekvizity.

2.1.2 Význam videoklipu

Myšlienkový obsah projektu *Intervaly* sa odráža od interpretovho pripravovaného albumu, v ktorom poukazuje na digitalizáciu spoločnosti a jej potencionálne hrozby. Hudobný videoklip je časťou z celku, ktorý tvorí súbor naratívnych videoklipov nadväzujúcich na seba.

Zámok, v ktorom sa dej odohráva nesie symboliku society, v ktorej žijeme. Interpretova osoba sa rozdeľuje na dve povahy. Prvú pohltila societa, druhá má nad ňou kontrolu a sleduje ju z nadhľadu. Počas objavovania jednotlivých miestností budovy sa stretávame s rôznymi vadami a nedokonalosťami, ktoré môžeme pripísať k vnútorným pocitom alebo životným udalostiam človeka. Interpret svoju osobu sprevádza náhodnými miestami, ktoré vyobrazujú jeho vízie zo snov a predstavy. Striedajú sa v ňom kontrastné pocity. Žena určuje osud ľudského života. S interpretom komunikuje najmä pomocou mimiky tváre. Vďaka nej začína rozumieť tomu, čo sa okolo neho deje. Spoločne objavujú zmysel ľudskej podstaty. Ide o perspektívne vnímanie skrz interpretove oči, preto aj v prvej polovici hudobného videoklipu ich detailne snímame. Staré fotografovanie a zapisovanie číselného kódu indikuje manipuláciu s ľudským osudom.

2.1.3 Rozpočet a technické vybavenie

Rozpočet hudobného videoklipu je približne 2270 eur. Napriek tomu, že sme obmedzení finančnými prostriedkami na zhotovenie audiovizuálneho diela, snažíme sa zachovať najvyššiu možnú kvalitatívnu úroveň. Financie rozdelíme nasledovne:

- Videotechnika – 1000 eur;
- Svetlá, kreatívny tím – 450 eur;
- Lokácia – 250 eur;
- VFX efekty – 350 eur;
- Pokrytie ostatných výdavkov a rezerva – 150 eur;
- Harddisk – 70 eur.

Technické vybavenie si vypožičiavame z rentovej spoločnosti Panavision so sídlom v Prahe. Náš technický list obsahuje filmovú kameru ARRI Alexa XT s vymeniteľnými objektívmi Primo Zoom 17.5-75mm a Primo Zoom 24-275mm. Budeme ju prenášať v prepravnom boxe. Primárnym tienidlom je Kompedium mb14. Používame filtre ND 0.3/0.6/0.9/1.2/1.5/1.8/2.1, Promist 1/4 a Soft 1/4. Na ostrenie

nám posluží dvojkanálové ostrenie so 7" ostriacim monitorom a statív na ostrenie 5" On-board. Prenos signálu medzi kamerou a zobrazovacími zariadeniami zabezpečí prijímač Teradek 3000. Úchop na kameru používame Bluehandle kit. Na statíve budeme striedať krátke, stredné a dlhé nohy. Využívame prepravný pracovný stôl Magliner.

2.1.4 Výber lokácií na natáčanie

Všetky lokácie, na ktorých budeme natáčať sa nachádzajú neďaleko hlavného mesta Českej republiky. Činíme tak najmä z faktu, že interpret aj členovia nášho kreatívneho tímu momentálne žijú v Prahe.

Na výber máme priestory troch budov v komplexe Dolného zámku v obci Panenské Břežany. Je to historická budova, ktorá je momentálne verejnosti nedostupná a spadá pod súkromné vlastníctvo. Okrem toho budeme časť záberov natáčať na neďalekej lúke a v rakovisku áut. Vďaka ochote majiteľa a pomoci interpreta s vybavovaním sa nám podarilo odsúhlasiť našu žiadosť s možnosťou natáčať v zaujímavých interiérových aj exteriérových miestach.

2.1.5 Komunikácia s interpretom

Nami zvolený hudobný umelec je Tomáš Balla, ktorý vystupuje pod pseudonymom Unknown Consciousness. Hudobnej produkcií sa venuje viac ako jednu dekádu. V počiatkoch objavovania svojho štýlu prešiel od dubstepu k trapu, až po experimentálny zvuk. Príležitostne sa venuje aj repovaniu, ktoré predstaví aj v našom projekte.

Hudobného umelca si vyberáme predovšetkým na základe toho, že sa nám páči jeho osobitá tvorivá činnosť. Vzhľadom na predošlé kolaborácie dokážeme efektívne spolupracovať a vytvárať nové projekty podľa našich predstáv.

Na oslovenie volíme internetovú komunikáciu skrz sociálnu sieť Instagram. Zasielame správu, v ktorej stojí prosba o ďalšiu spoluprácu s návrhom a tvorbou hudobného videoklipu. Unknown Consciousness súhlasí a následne sa dohadujeme na konkrétnych termínoch, v ktorých budeme komunikovať pomocou videohovorov. Po niekoľkých online brainstormingoch a následných zapisovaniach nápadov prechádzame k osobným stretnutiam, na ktorých riešime možnosti realizácie audiovizuálneho diela

2.1.6 Komunikácia s interpretom

Kreatívny tím vyskladal hudobný interpret, ktorý bude okrem samostatného repovania aj súčasťou produkcie. Náš kreatívny tím pozostáva z nasledujúcich členov:

- **Režisér** - Tomáš Balla;
- **Produkčný** - Petra Gajdošová, Tomáš Balla;
- **Kreatívny režisér** - Petra Gajdošová;
- **Make-up umelec, stylista** - Petra Gajdošová, Matthew Nguyen;
- **Herecké obsadenie** - Petra Gajdošová, Tomáš Balla, Daniel Nešpor;
- **Kameraman, DOP** - Robin Říha;
- **Prvý asistent kamery** - Adam Kovács;
- **Osvetľovač** - Adam Kovács;
- **Druhý asistent kamery** – Sebastian Skorek.

2.2 Produkčná fáza

Predprodukčná fáza pre nás predstavuje hlavný bod celého tvorivého procesu. Natáčanie hudobného videoklipu prebieha dva dni. Spolupracujeme nielen s interpretom, ale aj so šikovným profesionálnym kreatívnym tímom.

2.2.1 Prvý natáčací deň

Ráno natáčacieho dňa začíname stretnutím s hudobným interpretom. Stretávame sa o 8:30 pred vchodom jeho bytového komplexu v mestskej časti Žižkov. Následne čakáme na príchod prepravného transportu, ktorý nás zanesie do areálu Dolného zámku v Panenských Břežanoch. Cesta z Prahy na dané miesto trvá približne 40 minút. Na mieste nás čaká kreatívny tím aj s videotechnikou.

Pred natáčaním pomáhame kreatívnemu tímu s vyložením videotechniky. Prvý obraz, ktorý natáčame sa odohráva v malej miestnosti na poschodí. Začíname o 11:20. Počiatočný zaber sníma interpreta sediaceho na zemi, pričom je kamera umiestnená na stred, aby zachytávala rohové dverné okraje a za nimi už spomínanú miestnosť. V druhej sekvencii obrazu je primárnym bodom stena, na ktorej sa v postprodukčnej fáze dorobia 3D projekcie. Nasledujúce zábery smerujú na interpretove oči v detaile, na jeho tvár z prednej strany a na opäť sediacu polohu na zemi z inej perspektívy. Tento obraz končíme o 12:30.



Obrázok 2: Fotografia z natáčania videoklipu č. 1

Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Druhý obraz začíname točiť o 13:20. Interpret sa prezlieka do rozdielneho outfitu. Presúvame sa na chodbu, pričom v jednej miestnosti nainštaloval kreatívny tím svetlo s filtrom vyžarujúcim oranžovú farbu. Tá pomáha k zintenzívneniu a prehĺbeniu atmosféry. Interpret kráča chodbou a kamera sníma jeho zahalenú tvár. Ide rýchlou chôdzou, zastavuje a nahliada do miestnosti. Odvracia zrak a pokračuje v chôdzi, pričom sú hlavným detailom jeho oči. Následne sa premiestňujeme aj s technikou ku vnútorným schodom zámku. Natáčame výstup po schodoch z rôznych možných uhlov. Sekvenciu schodov končíme o 15:15.

Tretí obraz začíname natáčať po obedňajšej pauze. Na statíve s kamerou vymieňame stredné nohy za dlhé. Kameru nám kreatívny tím položí na stôl a provizórne zabezpečíme kvapkanie z fľaše. Interpret prichádza do záberu a pritom na neho padajú kvapky vody. Kamera ho sníma z hornej perspektívy. Interpret spozornie. Jeho pohľad naznačuje zmätenie, na dlani má vodu a kamera ho začne pomaly približovať. Interpret odkráča. Záber končíme približne o 17:40.



Obrázok 3: Fotografia z natáčania videoklipu č. 2

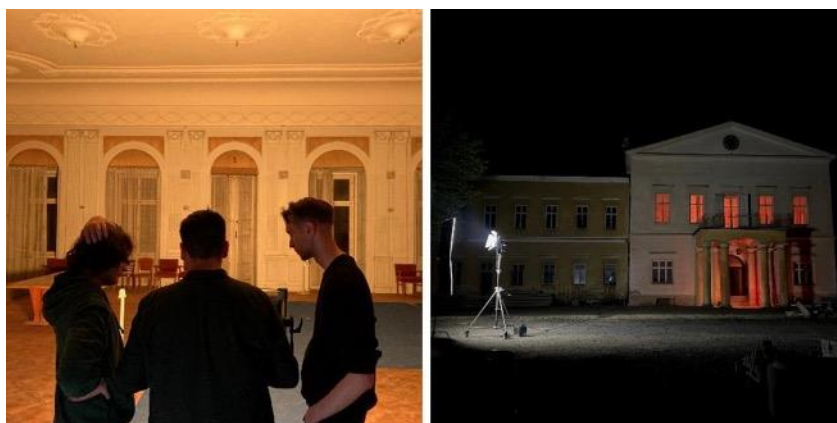
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Vo štvrtom obraze sa nachádzame s interpretom na zábere, v ktorom nás sníma kamera cez rozbúranú stenu. Snímky sa striedajú na základe skladby, pri rytmických úderoch sa približujú aj oddiaľujú. Zaujímavým prvkom sú ľudské nohy, ktoré pohľadom medzi dvoma osobami (nám a interpretom) naznačujú smrť. Tento čin nie je zobrazený priamo, ale kývnutím hlavou nás navádza k pochopeniu situácie.

Piaty obraz je rozdelený do dvoch častí. V prvej sekvencii stojíme na schodoch, pričom striháme starú fotku. Kamera je umiestnená 4 schody pod nami a sníma nás z prednej strany. Druhý pohľad smeruje od nášho chrbta a z tohto pohľadu vidíme aj to, čo sa na fotografii nachádza.

Šiesty obraz začíname natáčať o 20:40 a opäť presúvame celú technickú výbavu. Kamera sa nachádza na chodbe a sníma priestor, na ktorom je otvorený drevený priechod a v ňom schody smerujúce hore. Interpret kráča po chodbe a my prichádzame do záberu z horných schodov. Stretávajú sa nám pohľady. Pri tomto snímku je zakomponované aj oranžové svetlo osvetľujúcu časť scenérie. Obraz končíme o 21:20.

Posledný obraz tohto dňa sme natáčali v exteriéri pred zámkom. Kreatívny tím nám pomáha osvietiť horné poschodie, pričom vkladáme oranžové svetlo do hlavnej miestnosti a otvárame balkónové dvere. Zvyšné svetlá umiestňujeme na prízemí za stĺpy ku vchodovými dverám. Našou úlohou v tomto zábere je vyjsť z vchodových dverí, prejsť jemnou chôdzou pred zámok a odkrúčať do pravej strany. Kreatívny tím stojí na opačnej strane areálu a sníma celú scenériu zámku z frontu.



Obrázok 4: Osvetľovanie
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Natáčanie končíme približne o pol dvanástej večer. Odchod nám znepríjemní fakt, že sa nám pokazila prepravná dodávka. Musíme preto čakať na príchod pracovníka autoservisu. Na ubytovanie prichádzame približne o jednej hodine ráno.

K prehľadnejšiemu zmapovaniu jednotlivých časových úsekov vytvárame tabuľku časového harmonogramu prvého natáčacieho dňa.

Tabuľka 1: Časový harmonogram prvého natáčacieho dňa

Časový harmonogram – prvý deň	
Stretnutie s interpretom	8:30
Príchod na miesto natáčania	9:00-9:15
Prvý obraz	11:20-12:30
Druhý obraz	13:20-15:15
Prestávka	15:30-16:00
Tretí obraz	16:15-17:40
Štvrtý obraz	18:00-18:35
Piaty obraz	19:00-20:00
Šiesty obraz	20:40-21:20
Siedmy obraz	21:50-22:35

Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

2.2.2 Druhý natáčací deň

Druhý natáčací deň začíname v rovnakom čase ako ten predošlý. O 8:30 ráno pre nás a interpreta prichádza prepravný transport a smerujeme k Panenským Břežanom. Na miesto dochádzame skôr ako zvyšok kreatívneho tímu. Vzhľadom na scenár, v ktorom stojí zmienka o vrakovisku sa ideme ešte pred natáčaním spýtať majiteľa autoservisu, či môžeme v nejakom z rozbitých áut točiť. Vrakovisko s autoservisovom sa nachádza približne 10 minút od Dolného zámku.

Po slovnej dohode s majiteľom točíme v rozbitom aute, v ktorom sa interpret zobúdzá. Frontálny pohľad kamery ho zachytáva na prednom sedadle skrz zničené čelné sklo. Nasledujúca sekvencia prvého obrazu zobrazuje interpretove oči v spätnom zrkadle. Tienidlo sme držali nad autom.

Na nasledujúci obraz sa presúvame s kreatívnym tímom na balkón zámku. Kameru umiestňujeme na dlhé nohy. V prvej sekvencii stojí interpret v pravom rohu, pričom sa díva dole. Ostatné sekvencie natáčame s tým, že sa interpret nachádza na mieste, ktoré pôvodne zhora sledoval. Zakresľujeme ho v niekoľkých pozíciách. V jednej z týchto pozícií synchronizuje pohyb pier s hudobnou skladbou. V postprodukcii budeme jednotlivé nahraté celky prelínať medzi sebou a vznikne zaujímavý efekt s využitím vrstiev.



Obrázok 5: Fotografia z natáčania videoklipu č. 3

Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

V treťom obraze sedí interpret na zemi v hlavnej sieni na poschodí. Kamera je na dlhých nohách a sníma ho z horného pohľadu. Využívame vonkajšie svetlo, ktoré vyžaruje skrz balkónové dvere. Na zemi sú poukladané diapozitívy. V druhej sekvencii stojí interpret tak, aby sa v náhlade javil priamo v strede sály. Kamera sa približuje a v pozadí odznieva celá pieseň, do ktorej otvára ústa a hýbe sa.



Obrázok 6: Interpret sediaci na zemi

Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Do štvrtého obrazu sa zapájame aj my. Prechádzame ku balkónovým dverám, zatiaľ čo interpret pokladá kufor na stoličku a balí doň predmety. Priestor sme oproti predošlému záberu nemenili,

natáčame teda stále v hlavnej sále. Využívame prirodzené svetlo a vykračujeme na balkón potom, čo prikryvneme hlavou na znak interpretovi. Snímka je rýchla, využíva zoom-in a zoom-out.

Piaty obraz sa skladá z troch sekvencií. Presúvame sa aj s technikou do tmavej miestnosti na poschodí. Na zem pokladáme a zapalujeme množstvo sviečok. V pôvodnom scenári využívame krabice, avšak vzhľadom k ich neprístupnosti v daný moment predmety zamieňame. Interpret vchádza cez dvere dnu. Kamera sníma jeho pohyb. Zameriava svoj pohľad na kufor. Ešte pred samotným natáčaním obrazu doň umiestňujeme doplnkové svetlo s teplým podtónom, ktoré mu pri otvorení osvieti tvár. Posledná sekvencia obrazu zachytáva interpreta pri chôdzi, pričom mu z rúk vypadnú staré fotografie do kaluže vody.

Predposledný obraz natáčame v stodole nachádzajúcej sa priamo oproti zámku. Nasvecujeme ju z pravej vonkajšej strany aj zvnútra. V tejto scéne hráme hlavnú rolu, pričom vyobrazujeme myšlienku celého príbehu. Na interpretáciu myšlienky používame rekvizity. Kamera sníma náš príchod ku stolu, zdvihnutie starej fotografie a zápis čísiel na písacom stroji. V druhom zábere nás zachytáva z frontálneho pohľadu, pričom prstom ukazujeme na noty, na ktorých sú položené kľúče.



Obrázok 7: Stodola
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

Na záver natáčame niekoľko záberov, v ktorých interpret synchronizuje pery s hudobnou skladbou a hýbe sa pred kamerou. Využívame v nich svetelný stroboskopický efekt. Tieto zábery budú primárne slúžiť ako výplnkový materiál.

Druhý a zároveň posledný natáčací deň končíme približne o pol jedenástej večer. Lúčime sa s kreatívnym tímom, ktorý následne prepravuje videotechniku naspäť do rentovej spoločnosti. S tvorivým procesom sme spokojní a hodnotíme ho pozitívne.

Na zaznačenie časových úsekov druhého natáčacieho dňa opäť prikladáme tabuľku časového harmonogramu.

Tabuľka 2: Časový harmonogram druhého natáčacieho dňa

Časový harmonogram – druhý deň	
Stretnutie s interpretom	8:30
Príchod na miesto natáčania	9:00
Prvý obraz	10:45-11:50
Druhý obraz	12:30-14:00
Tretí obraz	14:20-14:55
Štvrtý obraz	15:15-16:00
Piaty obraz	16:40-18:10
Prestávka	18:30-19:00
Šiesty obraz	19:40-20:30
Siedmy obraz	21:00-21:40

Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

2.3 Postprodukčná fáza

V postprodukčnej fáze sa zameriavame na finálne úpravy videa, do ktorých spadá najmä triedenie natočeného materiálu, výber editovacieho softvéru, strih, vloženie audia do časovej línie, farbenie, exportovanie a nahranie projektu na vybratú platformu. S postprodukčnými prácami nám pomáha interpret spoločne s hlavným kameramanom Robinom Říhom.

2.3.1 Zber a triedenie materiálu

Dáta z dvoch natáčacích dní máme uložené na harddisku, z ktorého presúvame približne 500GB materiálu do počítača. Našou výhodou je, že každý obraz a jednotlivé sekvencie sme natáčali niekoľkokrát. Vďaka tomu máme dostatok videí, ktoré môžeme porovnávať medzi sebou. Najlepšie zábery selektujeme podľa vlastného zväženia a následnej konzultácií s interpretom.

2.3.2 Strihová skladba

Celý postup strihu videa sa skladá z vkladania vyselektovaných záberov do časovej línie s importovanou hudobnou stopou. Riadime sa vopred pripraveným scenárom a storyboardom, avšak sled niektorých záberov pozamieňame. Činíme tak z dôvodu, že hudobný videoklip bude zreteľnejšie prezentovať podávanú myšlienku a bude obsahovo logickejšie vyskladaný. Niektoré zábery ponechávame v celku, iné rozstrihávame na menšie časti a následne spájame. Využívame aj multiplikáciu osôb, kde sme pôvodnú snímku staticky natočili v diferentných pozíciách. Pomocou vrstvenia dostávame týmto spôsobom zaujímavú kompozíciu celku.

Do časovej línie projektu vkladáme aj zábery, ktoré sme natáčali odhliadajúc od scenára. Tie nám opäť slúžia na významové doladenie príbehu.

2.3.3 Výber softvéru

Softvér, ktorý vyberáme na úpravu a strih videa je Adobe Premiere Pro. Strihanie projektu prebieha u interpreta, pretože spoločne s ním a hlavným kameramanom upravujeme jednotlivé zábery na jeho výkonnom počítači. So zvoleným softvérom vieme pracovať všetci traja, preto je pre nás jednoduchšie pochopiť rozličné nastavenia a kroky postupu.

2.3.4 VFX

V spolupráci s VFX dizajnérom dokážeme hudobný videoklip obohatiť o vizuálne prvky, ktoré dotvoria spomínané projekcie. Efektová symbolika prinesie do diela väčšiu perspektívu pochopenia a posilní naratívnu stránku videa.

VFX dizajnér Saint David pochádza z Mexika a interpret s ním v minulosti už viackrát spolupracoval. Preto neváha a kontaktuje ho znovu skrz sociálnu sieť Instagram. Pred finalizovaním projektu sa s ním interpret dohodol na určitých veciach, ktoré mu zefektívnia dotváranie trojrozmerných objektov do natočených záberov. Napríklad sme museli zmapovať miestnosti, v ktorých sme natáčali tak, aby bolo možné v správny čas a na správne miesto 3D objekty v postprodukčnej fáze vložiť.

2.3.5 Color grading

Zábery, s ktorými pracujeme sú logaritmického formátu. To znamená, že sú takmer bez akejkoľvek saturácie a potrebujú následné nafarbenie. Po vyskladaní štruktúry časovej línie využívame nástroj LUT (LookUp table), vďaka ktorému si dokážeme predstaviť ako budú snímky vyzerat' po color gradingu.

Značnú časť efektov získavame od firmy Maxon, od ktorej momentálne skúšame bezplatnú 14-dňovú trial verziu. Na dotvorenie a zintenzívnenie atmosféry hudobného videoklip nám dopomáhajú plug-iny z efektových balíčkov. Napríklad plug-in s názvom *Colorista* nám naznačuje farebnosť jednotlivých záberov a poskytuje širšie spektrum farieb.



Obrázok 8: Color grading
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

2.3.6 Export a distribúcia

Projekt exportujeme vo formáte H.264, pretože ponecháva vysoké rozlíšenie videa. Hudobný videoklip bude distribuovaný na platforme *YouTube*. Interpret ohlási jeho dátumovú premiéru aj na sociálnom médiu *Instagram*. My si na odprezentovanie projektu vyberáme stránku *Vimeo*, ktorá primárne slúži na zdieľanie audiovizuálnych diel rôznych kategórií. Samotný videoklip je distribuovaný na nasledovnom odkaze: <https://bit.ly/3IxBeCE>.



Obrázok 9: Ukážka z videoklipu č. 1
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 10: Ukážka z videoklipu č. 2
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 11: Ukážka z videoklipu č. 3
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 12: Ukážka z videoklipu č. 4
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- BABJAKOVÁ, A.: Vizuálne aspekty spojené s produkciou populárnej hudby – videoklip. In: OLOŠTIAK, M. – MARCHEVSKÝ, M. (eds.): *Zborník z 13. študentskej vedeckej a umeleckej konferencie*. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2018. s. 37-41. ISBN 978- 80-555-2147-3.
- OBORNÍK, P.: Re-Prezentácia identity v hudobnom videoklipe. In: *Jazyk a kultúra*, 2012, roč. 3, č. 9, s. 17-19. ISSN 1338-1148. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<http://www.obornik.sk/images/repre.pdf>>.
- OBORNÍK, P.: *Hudobný videoklip - teória a trendy*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovej univerzity v Prešove, 2013. 130 s. ISBN 978-80-555-1017-0.
- VERNALLIS, C.: *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York : Columbia University Press, 2004. 341 s. ISBN 978-0231117999.

PRÍLOHY

PRÍLOHA A: Storyboard

NÁZOV **Intervaly - hudobný videoklip**



PRÍLOHA B: Technický scenár

SCÉNA	MIESTO	VEĽKOSŤ ZÁBERU	POPIS ZÁBERU	REKVIZITY
1.0	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 1	C – PD, D	Pomalý zoom na interpreta sediaceho na zemi	
1.1	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 1	VC – PD	Záber na jednu z osôb, protipohľad	
1.2	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 1, CHODBA	C – PD	Chôdza s osobou smerujúca na horné poschodie	
2.0	ZÁMOK – CHODBA	C – D	Pohľad jednej osoby na druhú	
2.1	ZÁMOK – SCHODY	C, PD	Kráčanie hore po schodoch	
2.2	ZÁMOK – CHODBA	C	Kvapkanie vody na tvár, utretie tváre	Fľaša s vodou
3.0	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 2	C	Otvorenie dverí miestnosti s krabicami	Krabice
3.1	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 2	C - D	Otvorenie kufra, osvietenie, záber na oči	Kufor
4.0	VRAKOVISKO - AUTO	C – PD	Zobudenie sa na vrakovisku v aute	Rozbité auto
4.1	LÚKA	C	Kráčanie po lúke	
5.0	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 3	VC – PC, D	Proces balenia, objavenie ženy	Krabice
5.1	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 4	C – D	Dve osoby pri sebe, pohľad	

			na nohy, pohľady	
6.0	ZÁMOK – MIESTNOSŤ 5	D	Padnutie starých fotografií do kaluže vody	Staré fotografie
7.0	ZÁMOK – EXTERIÉR	VC, C	Žena vychádzajúca zo zámku	
7.1	STODOLA	C	Žena stojí pri stole, prezerá si staré fotografie a zapisuje číselný kód	Stôl, písací stroj, lampa, staré fotografie

PRÍLOHA C: Ukážky z videoklipu



ALTERNATÍVNE SVIETENIE V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Andrej Greguš – Lukáš Pieš

Abstrakt

Hlavným cieľom teoretickej časti je objasniť hlavné charakteristiky portrétnej fotografie a alternatívneho sviatenia fotografovanej scény. V prvej časti práce sa zameriavame na samotné svetlo a jeho význam pre fotografiu, ako aj hlavný rozdiel medzi prirodzeným a umelým svetlom. Ďalej sa venujeme portrétnym fotografiám a na záver teoretickej časti sa stručne zamyslíme aj nad samotným technickým prvkom. V druhej kapitole a podkapitolách sa venujeme predprodukcii, produkcii ale aj postprodukcii nášho aplikačného výstupu, pri ktorom boli využívané prvky alternatívneho sviatenia. V aplikačnej časti prezentujeme autorské fotografie, v ktorých aplikujeme teoretické poznatky.

Kľúčové slová: Alternatívne sviatenie. Fotografia. Portrét. Svetlo. Umelé svetlo.

Abstract

The main goal of the theoretical part is to clarify the main characteristics of portrait photography and alternative lighting of the photographed scene. In the first part of the work, we focus on light itself and its importance for photography, as well as the main difference between natural and artificial light. Next, we will focus on portrait photographs, and at the end of the theoretical part, we will briefly reflect on the technical element itself. In the second chapter and subsections, we deal with pre-production, production, but also post-production of our application output, in which elements of alternative lighting were used. In the application part, we present author's photographs in which we apply theoretical knowledge.

Key words: Alternative lighting. Artificial light. Light. Photography. Portrait.

ÚVOD

V našom príspevku sa venujeme jednej z mnohých techník používaných v oblasti fotografie. Vo svete fotografie alebo audiovizuálneho umenia existujú dva druhy svetla. Práve svetlo je najdôležitejšou súčasťou fotografie. Prvé označujeme ako prirodzené svetlo, ako napríklad slnko. Druhým zdrojom je svetlo umelé, čiže také, ktoré je vytvorené pomocou technických zariadení, napríklad stolová lampa a iné. V našom konkrétnom prípade bolo práve umelé svetlo ako hlavná inšpirácia pre vytvorenie série fotografií s názvom „Alternatívne sviatenie v portrétnej fotografii“. V našom príspevku sa zameriavame na predprodukcii, produkciu a postprodukcii celého projektu, vrátane ukážky autorských fotografií. Cieľom príspevku je ukázať rozmanitosť tejto techniky snímania a poskytnúť čitateľovi bližšie informácie o možnostiach alternatívneho sviatenia.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Ako sme už v úvode spomínali, existujú dva hlavné druhy svetla – prirodzené a umelé. Na rozdiel od umelého svetla sú však možnosti úprav prirodzeného svetla oveľa obmedzenejšie.

Hlavným prirodzeným zdrojom je slnko, ktoré ponúka množstvo fotografických príležitostí. Ďalšími prirodzenými zdrojmi svetla sú napríklad hviezdy, oheň a iné. Práve schopnosť pôsobiť prirodzene je najdôležitejšou výhodou prirodzeného svetla. S prirodzeným svetlom sa pracuje rýchlejšie a jednoduchšie v porovnaní s umelým svetlom. A to z dôvodu, že aj začínajúci fotograf, ktorý nerozumie blesku a technickým nastaveniam fotoaparátu, môže dosiahnuť kvalitné výsledky s prirodzeným svetlom.¹ J. McIntire uvádza medzi výhody prirodzeného svetla nulové náklady. Ďalej sa zameriava aj na určité nevýhody. Fotograf musí brať do úvahy rôzne faktory, ktoré môžu ovplyvniť

¹ COLEMAN, A.: *Natural vs Artificial Light in Photography*. [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://photographylife.com/natural-artificial-light>>.

výsledné fotografie, ako sú napríklad mraky. Farba, intenzita a jemnosť svetla sa môžu zmeniť v priebehu zlomku sekundy v závislosti od aktuálnych poveternostných podmienok. Ďalšou nevýhodou fotografovania v priestoroch, ktoré sú dostupné pre širokú verejnosť, môže byť neželaná pozornosť okoloidúcich.²

V porovnaní s prirodzeným svetlom má umelé svetlo širšiu škálu svetelných zdrojov, ktoré môže fotograf využiť – vstavané blesky, externé blesky, lampy, LED svetlá, neónové nápisy a iné. Práve umelé svetlo je často využívané na zlepšenie prirodzeného svetla, napríklad ak je zámerom autora rozjasniť tieň a podobne. Umelé svetlo poskytuje fotografom väčšiu kontrolu nad množstvom a kvalitou svetla v porovnaní s prirodzenými zdrojmi svetla. Hlavnou výhodou umelého svetla je jeho konzistentnosť a opakovateľnosť. Taktiež je možné vytvárať kvalitné fotografie v zhoršených svetelných podmienkach.³ Medzi jeho hlavné nevýhody patrí jeho nákladnosť.⁴ I. Guimaraes uvádza, že existuje množstvo lacných doplnkov, ktoré môžu pomôcť vytvoriť kvalitné fotografie, napríklad farebný celofán, detský svetelný meč, balónky a podobne.⁵

Krajinky, zvieratá, objekty, produkty, ľudia. Všetko toto sa môže stať námetom na budúce fotenie. Najbližšie ľuďom zrejme ale bude téma portrétnej fotografie. V prípade profilových fotografií používaných napríklad na sociálnych médiách prevládajú dva druhy portrétovej fotografie. A to fotografia seba samého, nazývaná autoportrét, alebo fotografia, ktorú nám odfoťí niekto iný, čiže portrét. Samozrejme, niektoré sú spracované, alebo aspoň nasnímané, viac profesionálne, iné menej, amatérsky. Na tom však nezáleží. Podstatné je, že na snímke sa nachádza osoba. Portrétna fotografia je umenie zachytiť prirodzený charakter vášho objektu na fotografii. Skvelá portrétna fotografia je výsledkom spojenia správnej techniky s výrazom umelca. Skvelá portrétna fotografia je rovnako o dodržiavaní pravidiel a pokynov, ako aj o vymanení sa z formy.⁶ Na to, aby boli fotky prítlačivé pre oko diváka, by sa mali dodržiavať isté pravidlá, ako napríklad kompozícia. Znamená to, že v prípade portrétu je potrebné dbať na to, aby sa snímaná osoba nachádzala na strede obrazu. Samozrejme, porušovanie týchto tradičných metód či pravidiel môže niekedy priniesť rovnako zaujímavý a kreatívny výsledok. V prvom rade treba myslieť na to, že fotografia je súčasťou umenia a umenie je vlastne akýsi prejav nášho myslenia, našej duše či kreativity a tej sa medze nekladú. Pravidlá, ako je kompozícia v prípade umeleckej či amatérskej fotografie, je možné považovať skôr za odporúčanie, nie ako pravidlo. Rovnako vieme, že existujú viaceré veľkosti záberov. Od malého detailu na tvári až po veľké celky, kde vidíme aj značnú časť priestoru, v ktorom sa osoba nachádza.

V prípade, keď ide o náročné a zložité produkcie za niekoľko tisíc, musí fotograf naozaj vedieť, čo robí. Kým príde k stlačeniu spúšte fotoaparátu, je potrebné vymyslieť, ako bude scéna nasvietená a celkovo komponovaná. Tento plán výroby možno označiť ako predprodukcii. Ide o celkový proces, ktorý predchádza samotnej tvorbe fotografie; od nápadu cez zháňanie vhodných priestorov až po prípravu scény. Portrétne fotografie zachytávajú osobnosť, charakter a náladu subjektu a možno ich považovať za umelecké stvárnenie niekoho charakteru. Portréty by mali byť zachytené tak, aby rozprávali príbeh o predmete a vytvárali spojenie medzi divákom a objektom.⁷ Vieme, že na trhu sa momentálne nachádza veľké množstvo typov objektívov a iného fotografického náčinia. Nie je tomu inak ani v prípade rôznych druhov svetiel, bleskov a príslušenstva k nim. Ich vhodnou a vzájomnou kombináciou je možné približovať sa profesionálnym výsledkom, aké môžeme vidieť napríklad na obálkach svetovo známych a prestížnych módných časopisov.

Portrétna fotografia zahŕňa prácu s ľuďmi. Treba preto myslieť aj na to, že takéto fotenie by pre nás, ale aj pre fotografovanú osobu, malo byť príjemným stretnutím. Fotograf by mal mať dobré

² MCINTIRE, J.: *Natural Light Versus Artificial Light: Which is Better?* [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/natural-light-versus-artificial-light-which-is-better/>>.

³ COLEMAN, A.: *Natural vs Artificial Light in Photography*. [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://photographylife.com/natural-artificial-light>>.

⁴ MCINTIRE, J.: *Natural Light Versus Artificial Light: Which is Better?* [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/natural-light-versus-artificial-light-which-is-better/>>.

⁵ COLEMAN, A.: *Natural vs Artificial Light in Photography*. [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://photographylife.com/natural-artificial-light>>.

⁶ SINGH, G.: *Portrait Photography – 16 Top Tips To Create Great Portraits*. [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.pixpa.com/blog/master-portrait-photography>>.

⁷ *Portrait Photography*. [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.lightstalking.com/portrait-photography/>>.

komunikačné schopnosti a vedieť vysvetliť osobe pred objektívom, čo od nej chce potrebuje a očakáva. Mnohí ľudia v živote ešte nestáli pred profesionálnym fotografom. Je preto veľmi dôležité, aby im práve on vysvetlil, ako sa majú tváriť, ako majú stáť, kam sa majú pozerat'. Jedným so subžánrov portrétnej fotografie je akt. V prípade fotenia aktu je komunikácia medzi fotografom a osobou nachádzajúcou sa pred objektívom veľmi dôležitá. Komunikácia by mala byť uvoľnená a kamarátska. Fotenie aktu by malo byť fotografom režírované tak, aby sa model či modelka cítili pohodlne, príjemne a v bezpečí. Takéto fotenie môže byť totiž náročné pre obe strany a je preto dôležité, aby sa obe cítili uvoľnene, ale zároveň, aby sa dodržala profesionalita.

Na zachytávanie takýchto záberov ale potrebujeme techniku. V dnešnom svete nájdeme množstvo fotoaparátov či objektívov. „*Fotografický nadšenec si pre fotenie vyberie systémový fotoaparát, pretože vďaka novej výmene objektívu a použitiu rôzneho príslušenstva ho môže prispôsobiť rôznym žánrom a situáciám. Medzi systémové fotoaparáty radíme zrkadlovky (DSLR) a bez zrkadlovky (CSC).*“⁸ V rámci zrkadlovičiek si vieme vybrať modely určené pre amatérov až po profesionálne modely za niekoľko tisíc eur. Lacnejšie typy ponúkajú slabšie možnosti nastavenia fotoaparátu, menšiu rýchlosť uzávierky, ale hlavne omnoho menší snímač. Zatiaľ, čo modely určené skôr pre začiatočníkov využívajú APS-C senzor, drahšie modely určené pre profesionálov sú vybavené full-frame snímačom alebo po novom sú to práve mirrorless fotoaparáty. Rozdiel medzi APS-C a full-frame je vo veľkosti snímaču. Tým, že APS-C senzor je menší, prenikne pri snímaní na jeho plochu menej svetla. To znamená, že v prípade slabších svetelných podmienok treba zvyšovať hodnotu ISO čím dochádza pri vysokých hodnotách k vyššej zrnitosti snímky. V prípade, ak chceme, aby fotky pôsobili trochu old school, to vadiť nemusí, no ak chceme, aby náš portrét vyzeral moderne a ostro, môže to byť problém.

Využívanie drahej a profesionálnej techniky však nezaručuje autorovi úspech. Dnes je bežným javom, že väčšina ľudí vlastní smartfón, ktorý často disponuje integrovaným fotoaparátom s vysokou kvalitou. V dôsledku toho sú organizované po celom svete rôzne foto či video súťaže, ktorých zameranie sa sústreďuje na snímky zachytené mobilnými zariadeniami. Príkladom takejto súťaže je iPhone Photography Awards.⁹

2 POSTUPY TVORBY SÉRIE PORTRÉTNÝCH FOTOGRAFIÍ

2.1 Predprodukcia

Vo filmovom a fotografickom svete zohráva svetlo kľúčovú úlohu. Prostredníctvom svetla vieme vytvoriť atmosféru, ktorá dokáže diváka ovplyvniť a vyvolať v ňom rôzne emócie a pocity. Základným zámerom tejto fotografickej série bolo použiť farebné svetlo na nasvietenie modelky z oboch strán, ktoré boli navzájom odlišné. Celkový efekt fotografií mal vytvoriť dojem hry alebo futuristického nádychu, ktorý sa podľa nášho názoru, podarilo dosiahnuť.

Nakoľko sme už mali nápad, ktorý vznikol v rámci projektu na predmete, nasledovala fáza osloviť vhodné modelky. Našou požiadavkou bolo, že má ísť o tri rôzne modelky. Táto časť predprodukcie netvorila žiaden problém, keďže naša spolupráca s nimi je už dlhodobá a zároveň išlo aj o spojené fotenie s inou študentkou, ktorá ako zadanie mala glamour fotografiu. Avšak, naše výstupné fotografie mali pôsobiť úplne odlišne a vytvoriť celkom iný dojem. Pred samotným fotografovaním sme modelky oboznámili s našou myšlienkou a predstavou ohľadom oblečenia, ktoré malo byť voľné a zodpovedajúce štýlu „street wear“. Po dohode o termíne fotografovania bol zarezervovaný ateliér na Fakulte masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

2.2 Produkcia

Súčasťou produkcie bola realizácia samotného fotenia, ktorému predchádzalo rozostavenie a správne nastavenie techniky, vrátane svetiel v ateliéri. Svetelné zdroje boli tvorené malým prenosným

⁸ SRNEC, K.: *S čím na portréty? I.* [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.ephoto.sk/fotoskola/clanky/portretna-fotografia/s-cim-na-portrety-i/>>.

⁹ *iPhone Photography Awards.* [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.ippawards.com/?v=13dd621f2711>>.

LED svetlom s názvom Sunwayfoto FL-70 RGB, ktoré poskytuje širokú škálu farebných možností a je možné ho jednoduchým spôsobom pripevniť na foto alebo video statív. Ako druhý svetelný zdroj sme využili filmárske svetlo od značky Fomei. Toto svetlo však ponúka len teplú a studenú farbu. Z toho dôvodu bolo potrebné umiestniť farebný filter pred zdroj svetla. Vzhľadom na skutočnosť, že k svetlu nemáme prikúpené žiadne originálne farebné predsádky, bolo potrebné zaimprovizovať. Pred samotným fotografovaním sme zakúpili dve farebné priesvitné obálky v rozmeroch A4 na kancelárske papiere a podľa potreby sme ich vymieňali – modrá a červená. Na prichytenie k svetlu boli uchopené na jednej z tieniacich klapiek svetla pomocou štipcov. Ich vzájomnou kombináciou a nastavením teploty svetla bolo množné dosiahnuť aj iný druh farby, čo umožnilo nové možnosti pre osvetlenie scény. Ako druhý krok bolo potrebné umiestniť fotografické plátno ako pozadie – v našom prípade išlo o čierne plátno. Najdôležitejším prvkom technickej výbavy bol fotoaparát. Použitá bola zrkadlovka od značky Canon, konkrétne model 70D. Ide o zrkadlovku, ktorá sa radí medzi profesionálne fotoaparáty. Objektívom bol model EF 70-200mm 1:4 L USM rovnakej značky. Ide o tzv. „elkové“ sklo, ktoré nám ponúklo jasný obraz aj napriek slabším svetelným podmienkam.

Ako prvú sme fotili modelku držiacu nôž v ruke (viď. Obrázok č. 1), ktorá mala na sebe outfit, ktorý bol predtým použitý na fotení inej osoby. Cieľom bolo, aby modelka pripomínala filmovú postavu Wednesday z rodiny Addamsovcov. Aby bol tento efekt znásobený, využili sme rekvizitu – modelka držala v ruke nôž, ktorý sme náhodne našli v ateliéri. Experimentovali sme s viacerými farebnými kombináciami, no v konečnom dôsledku sa nám najviac pozdávala kombinácia modrej a oranžovej farby.

Druhou v poradí bola modelka oblečená v bielej mikine (viď. Obrázok č. 2). Opäť sme vyskúšali viacero farebných kombinácií, avšak modrá a ružová sa javili ako najlepšia možnosť, na čom sa zhodli autor a aj ostatné modelky v ateliéri. Aby fotky pôsobili zaujímavejšie, využili sme v popredí pred modelkou rozostavené štúdiové zábleskové svetlá. Fotografie tak nepôsobia len čisto portrétovým dojmom, aj keď vo výbere desiatich fotografií, ktoré sme odovzdávali v rámci zadania z predmetu, sa nachádzala len jedna takáto fotografia. Túto techniku sme uplatnili aj pri fotení ostatných modeliek. Pri tretej modelke sme sa tak isto snažili o viaceré farebné kombinácie. Vo finále sa nám páčili viaceré snímky, preto sa dostali aj do konečného výberu viaceré druhy farebného nasvietenia. Do snímok sme sa snažili opäť zakomponovať prvky štúdiového vybavenia, ako sú napríklad káble či svietidlá. Novým prvkom, ktorý sme do fotografií zakomponovali, bol dym z elektronickej cigarety. Ide o druh cigarety, ktorá je založená na vodnej báze, čo znamená, že vyprodukovaný dym z nej je hustejší a pre fotografiu efektívnejší a vizuálne zaujímavejší. Zároveň však tento typ cigarety predstavuje menšie zdravotné riziko pre používateľov.

Posledná séria fotografií je opäť fotená s prvou modelkou, tentokrát už ale v inom oblečení. Naším cieľom bolo, aby fotografie pôsobili viac hráčsky. Z toho dôvodu modelka držala v ruke aj ovládač od hernej konzoly. Nakoniec však nevyzerali podľa našich predstáv a preto sme ich nezaradili do užšieho výberu. Pri fotení sme museli dávať pozor na odraz svetla v okuliaroch, aby sme predišli vzniku malých bielych plôch na sklách, ktoré by narušovali celkový dojem z výsledných fotografií.

2.3 Postprodukcia

V rámci postprodukcie sa nejednalo o náročnú úlohu. Fotky sa prakticky nijako neupravovali, bol na nich pridaný len jemný modrý pre-set v aplikácii *VSCO*. Samozrejme, v programe *Adobe Photoshop* by sa určite dali urobiť mnohé profesionálnejšie úpravy. To však nebolo našim cieľom. Fotografie sa nám páčili hneď po nafotení bez akýchkoľvek úprav, a tak sme sa rozhodli nepoužívať žiadne ďalšie špeciálne úpravy okrem už spomínaného pre-setu.

ZÁVER

Celú produkciu by sme zhodnotili ako veľmi úspešnú a vydarenú. Podarilo sa nám naplniť náš hlavný cieľ. Okrem autora boli s finálnym výsledkom veľmi spokojné aj samotné modelky, ktoré dostali následne viacero pozitívnych ohlasov aj z ich okolia. O tom, že fotky sa naozaj podarili, svedčí aj fakt, že obrázok č. 1 bol uverejnený vo vedeckom časopise *Media Literacy and Academic Research* (Vol. 5., No. 2., December 2022). Túto techniku svietenia sme využívali prvýkrát a aj preto sme s výsledkom viac ako spokojní. Produkcia by sa dala ale určite vylepšiť, ak by sme mali k dispozícii dva rovnaké

svetelné zdroje. Ako už bolo spomenuté, jeden zo svetlených zdrojov využíval len dva farebné filtre – priesvitné plastové obálky, čo nás trochu limitovalo z pohľadu možnosti využitia viacerých farebných kombinácií. Aj napriek tomuto menšiemu obmedzeniu sme sa stretli s pozitívnymi ohlasmi.

PRAKTICKÝ VÝSTUP



Obrázok 1: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 2: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 3: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 4: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 5: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 6: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 7: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 8: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 9: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 10: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- COLEMAN, A.: *Natural vs Artificial Light in Photography*. [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://photographylife.com/natural-artificial-light>>.
- iPhone Photography Awards*. [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.ippawards.com/?v=13dd621f2711>>.
- MCINTIRE, J.: *Natural Light Versus Artificial Light: Which is Better?* [online]. [2023-02-08]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/natural-light-versus-artificial-light-which-is-better/>>.
- Portrait Photography*. [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.lightstalking.com/portrait-photography/>>.
- SINGH, G.: *Portrait Photography – 16 Top Tips To Create Great Portraits*. [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.pixpa.com/blog/master-portrait-photography>>.
- SRNEC, K.: *S čím na portréty? I.* [online]. [2023-02-10]. Dostupné na: <<https://www.ephoto.sk/fotoskola/clanky/portretna-fotografia/s-cim-na-portrety-i/>>.

SEMIOTICKÁ ANALÝZA TRAILERU DIGITÁLNEJ HRY – DEATH STRANDING 2

Matej Majerský – Lucia Magalová

Abstrakt

Originálnosť a nápaditosť vo videohernom priemysle si vyžaduje kreatívny prístup autorov, ktorí musia neustále reflektovať nové trendy. V aktuálnom období, kedy svoje digitálne hry môžu pomerne jednoducho šíriť aj nezávislí vývojári je preto konkurencia pre veľké herné štúdiá a konglomeráty výrazne väčšia. Jedno z inovatívnych diel je aj digitálna hra *Death Stranding*. Príspevok si kladie za úlohu vysvetliť skryté odkazy a symboly v traileri na jej pokračovanie – *Death Stranding 2*. Pomocou semioticko-diskurzívnej analýzy skúmame spomínané faktory v troch rovinách označovania.

Kľúčové slová: Digitálne hry. Digitálno-herný priemysel. Herní vývojári *Death Stranding*. Hideo Kojima.

Abstract

Originality and inventiveness in the video game industry requires a creative approach from authors who must constantly reflect new trends. In the current period, when independent developers can distribute their digital games relatively easily, the competition for large game studios and conglomerates is therefore significantly greater. One of the innovative works is the digital game *Death Stranding*. This article aims to explain the hidden messages and symbols in the trailer for its sequel, *Death Stranding 2*. Using semiotic-discursive analysis, we examine the aforementioned factors in three levels of signification.

Key words: Digital games. Video-game industry. Games developers. *Death Stranding*, Hideo Kojima.

ÚVOD

Digitálne hry môžu recipientom sprostredkovať jedinečné zážitky formou, akú by tvorcovia pri iných mediálnych obsahoch dosiahnuť nevedeli. Interaktivita a zapájanie hráčov do diania poskytuje vývojárom unikátny spôsob rozprávania svojich príbehov. Od čias *Pongu (1972)*, jednej z prvých videohier, sa narácia neustále posúvala. Od prvých náznakov, ktoré by sme mohli vidieť už v hrách ako *Space Invaders (1978)* alebo *Donkey Kong (1981)* až po rozsiahle video-herné diela, ktorých scenáre majú niekoľko stoviek či tisícov normostrán. Najmä hry ako *Zaklínač*, niektoré diely série *Assassin's Creed* alebo iné, možno viac lineárnejšie, digitálne hry s veľkým otvoreným svetom sú často prezentované ako reprezentatívne ukážky toho, aké veľkolepé dokážu video-herné diela byť. V zborníkovom príspevku sa venujeme digitálnej hre *Death Stranding*, respektíve jej pokračovaniu s pracovným názvom *Death Stranding 2*. Hlavným tvorcom je japonský vývojár Hideo Kojima, ktorý hru produkuje vo vlastnej spoločnosti *Kojima Productions*. Svojimi kryptickými odkazmi a metaforami v hrách, často odkazuje na javy nášho skutočného sveta. V tomto príspevku budeme analyzovať herný teaser-trailer, ktorým na konci roku 2022 odprezentoval druhé pokračovanie pôvodnej hry. Hlavným cieľom je objasniť aké referencie sa v spomínanom videu nachádzajú. Primárnou výskumnou metódou pritom bude semiotická analýza, pomocou ktorej budeme spomínaný obsah skúmať v rovine denotácií, konotácií a mýtov.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Tvorba digitálnych hier môže byť ovplyvnená mnohými faktormi. Vývojári ich často vytvárajú na základe konkrétneho (úspešného) druhu žánra, poprípade sa tiež môžu snažiť vytvoriť „kópiu“ inej hry, ktorá bola komerčne úspešná alebo len jednoducho upraviť a vylepšiť už existujúcu hru. Všetky spomínané faktory sú často spojené so snahou minimalizovať riziko straty, alebo naopak, s cieľom

zvýšiť komerčný úspech pri predaji.¹ Moderné a renesančné hry, môžu vznikajú iba v prípade, že sa na ich tvorbe podieľa tvorivý tím, ktorého cieľom je vytvoriť nadčasové a originálne dielo. Produkty digitálnych hier, môžu recipientom poskytovať aj iné posolstvá a funkcie ako jednoduchú zábavu. Odkazy a symboly, ktoré v sebe môžu skrývať, upriamujú pozornosť na rôzne aspekty našich životov. Využívanie inovatívnych prístupov pri koncipovaní svojich diel, teda zamýšľanie sa aj nad inými aspektami ako napríklad hrateľnosť alebo implementácia systému mikro-transakcií, dokáže podľa nášho názoru v istých prípadoch dielo digitálnej hry pozdvihnúť na vyššiu kultúrnu úroveň. Nechceme tým tvrdiť, že napríklad kompetitívne hry, ktoré vychádzajú každý kalendárny rok nemôžu ponúkať hráčovi dostatok kultúrne rozmanitého obsahu. Sme však toho názoru, že vďaka kreatívnemu prístupu pri tvorivom procese sa môžu aj nezávislí vývojári presadiť medzi veľkými produkčnými spoločnosťami, ktoré vyvíjajú a vydávajú niekoľko hier ročne. J. Radošinská, Z. Točená a M. Macák vo svojej publikácii konštatujú, že za komerčným úspechom hry nestojí len ich štandardizácia alebo homogenizácia: „Aj napriek tomu, že mainstreamové herné tituly zvyčajne patria k ekonomicky najúspešnejším, kreatívna nízkorozpočtová a nezávislá produkcia nezaostáva tak výrazne ako pri ostatných mediálnych odvetviach.aka novým technológiám a Možnosti kreatívnej realizácie autorov digitálnych hier sú vď²“ inováciám stále širšie a viac dostupné. Medzi takéto faktory však môžeme radiť aj rozprávanie príbehu. Aj napriek tomu, že nie všetky hry musia spravidla obsahovať príbeh, dnes by sme len ťažko našli digitálnu hru bez naratívnych alebo príbehových prvkov.³ Práve príbehy sú často dôvodom toho, prečo si zážitok z digitálnej hry pamätáme intenzívnejšie. Veľa nezávislých vývojárov v menších herných štúdiách sa preto spoliehajú na tvorbu kvalitného príbehu, budovanie deja, kreovanie postáv a na výber vhodného zasadenia.

Z. Mago považuje digitálne hry za objekty ale rovnako za procesy. Podľa neho totiž nedokážeme mediálne texty prezentované takouto formou iba čítať alebo počúvať – musíme ich hrať.⁴ Narozdiel od komiksov, kníh alebo hudobných albumov si od nás digitálne hry vyžadujú aktívne zapájanie. Tento druh mediálnych produktov preto môžeme označiť za chladné médiá, pri ktorých platí, že recipient s nimi musí vo veľkej miere interagovať. M. McLuhan okrem delenia horúcich a studených médií hovorí aj o tom, že takto rozdelené médiá majú aj rozdielne účinky. Miera participácie recipienta s médiom a taktiež to, ako sú konkrétne médiá naplnené informáciami je diametrálne odlišná. Podľa neho je teda prirodzené, že horúce médiá ako napr. rozhlas má úplne iný účinok, ako napr. telefón.⁵ Pri hraní digitálnych hier je potrebné využívať viac zmyslov. Dlhú zaužívanú orientáciu vývojárov na vylepšovanie zvukovej a vizuálnej stránky svojich diel, sa dnes dopĺňa aj o snahu priniesť hráčom a hráčkam iné, nové podnety. Napríklad zameranie sa na prvky, ktoré je cítiť pomocou hmatu. Nutnosť hráčov reagovať na haptické a vibračné podnety, ktoré vďaka novým perifériám, akými sú napr. ovládače ku domácim herným konzolám, otvárajú nové možnosti a prehlbujú herný zážitok. Pri zvukovej stránke digitálnych hier sa taktiež zvyšujú štandardy kvality, ktoré napríklad dokážu simulovať priestorový zvuk. Všetky spomínané faktory pritom, podľa nášho názoru ochladzujú mediálne produkty digitálno-herného priemyslu a neustále zvyšujú nároky zapájania sa do deja.

„Pohltenie“ svetom digitálneho diela, poprípade dielom ako takým, je teda výsledkom synergie rôznych faktorov, ktoré musia tvorcovia už na začiatku vývoja premyslieť. Prichádzať s novými a originálnymi nápadmi je čoraz náročnejšie, avšak sme toho názoru, že vďaka dostupnejším vývojárskym nástrojom sa možnosti kreatívnej realizácie rozširujú.

2 CIEĽ A METODIKA

Cieľom tohto príspevku je zistiť, aké odkazy sa nachádzajú v nami vybranom traileri na digitálnu hru *Death Stranding 2*. Zaujímať sa budeme o odkazy, ktoré smerujú „dovnútra“ hry, a teda odkazujú

¹ ARSENAULT, D.: Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: *Eludamos – Journal for Computer Game Culture*, 2009, roč. 3, č. 2, s. 166.

² RADOŠINSKÁ, J. – TOČENÁ, Z. – MACÁK, M.: *Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu*. Praha : Wolters Kluwer ČR, 2022, s. 160.

³ ANG, C. S.: Rules, Gameplay and Narratives in Video Games. In: *Simulation & Gaming*, 2006, roč. 37, č. 3, s. 9-10.

⁴ MAGO, Z.: *Úvod do štúdia digitálnych hier I*. Trnava : FMK UCM, 2020, s. 15-16.

⁵ MCLUHANN, M.: *Jak rozumět médiím – Extenze člověka*. Praha : Odeon, 1991, s. 33-34.

na fiktívny herný svet, ale taktiež „von“ teda sú odkazmi smerom k nášmu reálnemu svetu. Za kvalitatívnu metódu výskumu sme zvolili semiotickú analýzu, pomocou ktorej budeme nami vybraný mediálny obsah skúmať v troch úrovniach. J. Radošinská, tvrdí, že semiotickú analýzu dokážeme uplatňovať „v rámci poznávania významu písaných textov, verbálnych prejavov, fotografií, hudby a audiovizuálnych mediálnych obsahov – vrátane filmových diel, televíznych seriálov či príspevkov na sociálnych sieťach. Pomocou tejto metódy preskúmame obrazy v troch rovinách pričom sa budeme⁶ sústrediť na denotácie (1. úroveň označovania), konotácia (2. úroveň označovania) a mýty (3. úroveň označovania).

V rámci analýzy budeme pracovať s nasledujúcimi výskumnými otázkami:

VO1: Aké javy a obrazy dokážeme vidieť alebo počuť v prvej úrovni označovania?

VO2: Aké odkazy a symboly môžeme nájsť v traileri? Ktoré z nich odkazujú na herný svet a ktoré na náš fyzický svet?

VO3: Aké ideologické odkazy a zámery autora v diele identifikovať v rámci tretej roviny označovania?

3 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY

V lete v roku 2016, bola na hernej konferencii E3 v Los Angeles, predstavená hra s názvom *Death Stranding*. Tvorcom je významný herný vývojár, Hideo Kojima, pre ktorého išlo o prvú hru, ktorú vyvíjal vo vlastnom štúdiu *Kojima Productions*. Abstraktná ukážka, v ktorej sme mohli vidieť herca Normana Reedusa, ktorý nahý drží malé dieťa na pláži s vyplavenými veľrybami za hudobného doprovodu skladby „I’ll keep coming“ od skupiny *Low Roar*, vo fanúšikoch po celom svete mohla vyvolať obavy, o aký titul a najmä akej naratívnej kvality pôjde. Čím viac však v nasledujúcich rokoch tvorcovia *Death Stranding* prezentovali, tým viac aj rástlo nadšenie z toho, že budeme môcť objavovať príbeh a sami zistiť o čo ide. Hra bola vydaná spoločnosťou *Sony Interactive Entertainment* v novembri 2019. Už vďaka záhadnej komunikácii Hidea Kojimu a celej prezentácie hry pred začiatkom predaja sme mohli usúdiť, že titul nie je určený prevažne mainstreamovému publiku. Po viac ako troch rokoch však môžeme zhodnotiť, že si toto dielo dokázalo nájsť cestu k veľkej skupine hráčov a získať hodnotenie vysoko nadpriemernej hry. Podľa sumáru 111 recenzií na portáli *Metacritic* má *DS* hodnotenie 82.⁷ Autori zas na sociálnom médiu *Twitter* oznámili, že dokopy bolo predaných viac ako 10 miliónov kópií.⁸ Hra sa stala úspešnou aj z pohľadu hráčov a aj z pohľadu vývojárov. O tom svedčí aj fakt, že v decembri 2022, bol predstavený teaser-trailer na hru s pracovným názvom *Death Stranding 2* (ďalej *DS2*). Pri spomínanom opise teaser-traileru na prvý diel si však dovoľíme zdôrazniť ešte jednu vec. Traileri a najmä teaseri, pri ktorých už názov naznačuje aký je ich účel (vyvolať zvedavosť), často nesúvisia s hrou alebo hrateľnosťou ako takou, ale majú napríklad iba ukázať atmosféru, naznačiť v akom prostredí sa budeme pohybovať či hovoriť o žánri titulu. Často sa stretávame s krátkymi CGI filmami, ktoré majú fotorealistickú 3D grafiku pri hrách, ktoré sú napríklad strategické a miera detailov v hre bude výrazne nižšia. Pri Hideovi Kojimovi však musíme povedať, že pôvodný teaser-trailer, ktorý na začiatku priniesol viac otázok ako odpovedí, bol presne takto vyobrazený aj vo finálnej verzii diela, kde však kontextovo zapadal. Dnes už môžeme povedať, že každý aspekt, ktorý sme videli, tam bol pridaný celkom zámerne a má jasné vysvetlenie v kontexte celkovej hry. Pri predstavení *DS2* samotný autor vyzval hráčov aby toto video skúmali a hľadali rôzne nápovedy a skryté odkazy.

⁶ RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické vlastnosti filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s 120.

⁷ *Death Stranding* – *Metacritic*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/death-stranding/critic-reviews>>

⁸ *KOJIMA PRODUCTIONS* (Eng) – *tweet*. [online]. [2023-02-27]. Dostupné na: <https://twitter.com/KojiPro2015_EN/status/1589840331444748288?ref_src=twsrc^tfw/twcamp^tweembedded/twterm^1589840331444748288|twgr^e2a46bf4ff02631c63ffd1106fe6cff0f3c5c520|twcon^s1_&ref_url=https://www.xfire.com/death-stranding-sells-10-million-copies-worldwide/>

3.1 Semioticko-diskurzívna analýza teaser-traileru

Teaser trailer má 4 minúty a 6 sekúnd, po predstavení na *The Game Awards*, bol sprístupnený na YouTube kanáli *Kojima Productions*⁹ s najväčším možným rozlíšením 4K. Našu analýzu začneme opisom denotácií, teda toho, čo všetko môžeme v tejto ukážke vidieť.

3.1.1 1. úroveň pozorovania – denotácia

Na začiatku traileru počujeme šum mora alebo oceánu, následne vidíme detailný záber na detskú hračku s ošúchanou nálepkou „I love BB“. V pozadí počujeme pískanie nejakej melódie a sledujeme ďalšie hračky a padajúcu kocku. Nasledujúci záber nám ukazuje zvislý meter s čiernymi otláčkami detských rúk. Počujeme nediegetický spev.

Scéna sa mení a vidíme detailný záber na akúsi sošku ženy, červenej farby, ktorá vyzerá byť podobná žezlu. Toto žezlo v ďalšom zábere nesie nejaká bytosť. Táto soška, alebo skôr vyobrazenie ženy, je taktiež súčasťou nádoby, ktorá sa podobá na sarkofág alebo truhlu, ktorú bytosti nesú. Aj nádoba aj oblečenie humanoidne vyzerajúcich bytostí je červenej farby.



Obrázok 1: Skulptúra ženskej postavy

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-27-02].

Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

V nasledujúcom zábere vidíme, že týchto bytostí je výrazne viac. Sledujeme ako zhruba 30 postáv kráča v akejsi karaváne cez púšť krajinu (snehová alebo piesočná). Dominantným je veľký útvar vykladaný z kvádrových telies, ktorý vyzerá ako nejaká brána. Obrazom sa vraciame späť do priestoru „detskej izby“ a vidíme ako niekto zdvíha malé dieťa na rukách. Hrá sa s ním a dieťa sa smeje. Na podbradníku, ktorý má na sebe má vyšité meno Louise. Zrejme teda ide o malú Lou z predošlého dielu. Prestrihom zisťujeme, že dieťa v rukách drží žena s krátkymi vlasmi, ktorú hrá Léa Seydoux (predstaviiteľka jednej z hlavných postáv pôvodného *DS – Fragile* – pre lepšiu orientáciu budeme túto postavu ďalej označovať ako *Fragile*, aj keď si úplne nemôžeme byť istý, že naozaj ide o tú istú postavu). V detaile vidíme zo stropu visieť lapač snov. V ďalšom zábere sa *Fragile* tvári mierne zmätene a Lou si pritláča k hrudníku, obzerá sa po priestore. V detaile je vyobrazená nádoba (tzv. „pod“) v ktorej sa nosí BB (*Bridge-baby* – v českom preklade PP – propojený plod). V nej sa nachádza kus koralov okolo ktorého plávajú kryptobioti (typ hmyzu z pôvodnej hry). V tejto scéne môžeme vidieť aj katalóg s reklamou na pizzu. V bunkri začína blikať svetlo. *Fragile* sa rozhliada a zostane v tme. Začína blikať svetlo červenej farby. Rozhliada sa po bunkri a smeruje ku schodisku, ktoré vedie hore. Stena pri schodisku je pokrytá izbovými rastlinami. *Fragile* vidí lúče bateriek a vracia sa späť do bunkru. Dieťa má pripevnené k hrudníku v nosiči a vchádza do malého výťahu určeného pre tovar. Skrýva sa doň a vychádza hore. Ostražito vychádza a pozerá sa na vrchnú časť schodiska, odkiaľ predtým videla svetlá bateriek.

⁹ *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-27-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.



Obrázok 2: Postava Fragile uniká na jednokolke

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-02-27].

Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

Uniká von z prístrešku a nasadá na bicykel – jedno-kolku. Môžeme počuť voiceover mužského hlasu – „*BB, don't worry, it's okay*“. Zariadenie vydá elektronický zvuk zapínania motora a Fragile na ňom odchádza preč – zároveň môžeme vidieť, že dieťa má na sebe oblečenú ozdobu v tvare krídel. Jedno-kolka má na sebe priestor pre odkladanie nákladu. Spojením riadidiel zrýchľuje. V detailnom zábere vidíme ako na jedno-kolke rýchlo prchá. Začínajú sa ozývať výstreli. Fragile jeden z projektilov zasiahne do ramena ľavej ruky. Stráca rovnováhu a padá. Rukami chráni dieťa. V prestrihu vidíme rozmazanú siluetu postavy zahalenú kapučnou, ako mieri zbraňou. Počujeme zvuk poistky zbrane a sledujeme detskú bábiku, ktorej z očí vyteká tmavo-čierny decht. Počujeme výstrel. Scéna sa mení a my vidíme priestor zahalený dymom z ohňov, pričom vzduchom poletujú horiace častice. Krvavá a ranená Fragile leží na zemi, podopiera sa rukami a rozhliada sa. Z očí jej vyteká decht. Vidí plačúce bábätko a plazí sa k nemu. Dieťa prestáva plakať a kým sa k nemu Fragile dostane, stráca vedomie.

Prestrihom sa dostávame späť do bunkru, kde medzi detskými hračkami vidíme rozbitý „pod“, okolo ktorého poletujú kryptobioti. V „pode“ sa formuje niečo, čo vyzerá ako plod dieťaťa (BB) s krídlami. Sledujeme postupné zobrazenie loga *DS2* a voiceover: „*BB, don't worry, it's okay*“ (*Neboj sa PP, všetko je v poriadku*). Následne vidíme animované logo „DRAWBRIDGE“. Logo vyzerá ako padací most, ktorý sa zdvíha. Pod názvom je nápis „*BOTH STICK AND ROPE, TO PROTECT AND CONNECT. TOGETHER FOR TOMMOROW*“.



Obrázok 3: Logo organizácie Drawbridge

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online].

[2023-27-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

Začína voiceover s mužským hlasom: „*No-one should have to suffer such lost... You know, I meant it when I said I understand how you feel – but if you hold onto the sadness, it will weight you down like an anchor.*“ (*Nikto by nemal prejsť takou stratou... myslel som to vážne keď som povedal, že chápem, ako sa cítiš – ale ak sa budeš svojho smútku držať naďalej, stiahne ťa dolu ako kotva.*)

Popri tomto voiceoveri vidíme ako zo schodiska iného bunkru vychádza z tieňa postava. Keď prichádza do svetla zatieni si tvár. Môžeme vidieť, že je to postava, ktorú hrá Norman Reedus, predstaviteľ hlavného hrdinu Sama Bridgese. Sam má dlhé šedivé vlasy a aj šedivú bradu. Pozerá sa

von z bunkru. Na zábere môžeme vidieť, že bunker stojí na dechtovom jazere. Pri Samovi stojí aj Fragile a pozerajú smerom na jazero z ktorého trčí akýsi periskop. Na periskope dvakrát zabliká červená kontrolka smerujúca k bunkru a zasunie sa späť do tekutiny. Následne počujeme zvláštny zvuk a z čierneho dechtu sa začne vynárať mohutný kovový prístroj, ktorý vyzerá ako nejaké plavidlo. Pri tom ako sa vynára, z neho padá zopár humanoidne vyzerajúcich bytostí, ktoré sú podobné BT's (*Beached things*, česky *VV – vyvržené věci*). Pri ďalšom zábere na toto plavidlo môžeme vidieť, že má na sebe logo Drawbridge a taktiež logo akejsi chobotnice alebo sépie s označením DHV MAGELLAN. Plavidlo sa pomaly rozkladá a zbavuje sa dechtu, na vrchu má žeriav. Môžeme si však tiež všimnúť časť, ktorá vyzerá ako kokpit, kde sedí nejaká postava. Fragile aj Samovi tečú slzy, avšak tvária sa neutrálne. Fragile hovorí Samovi: „*Come, meet my crew, Sam.*“ (*Zoznám sa s mojou posádkou Sam*). V nasledujúcom zábere vidíme, že plavidlo sa vznáša nad hladinou, pričom prehráva elektronickú zvučku. Sam si vznášadlo z bunkru prezerá. Fragile povie: „*It's time for you to hit the road, and start a new journey.*“ (*Je čas aby si vyrazil na cestu a začal novú výpravu*).

Pri obrazovke s hercami, ktorý budú v novom diele vystupovať, počujeme voiceover – „*It wasn't the UCA, that made a final decision. It was APAC a private corporation.*“ (*UCA [United cities of America] nebola tým, kto spravil konečné rozhodnutie, bolo to APAC, súkromná spoločnosť*).

V poslednej, akoby po-titulkovej, scéne vidíme postavu, s blond vlasmi, otočenú chrbtom. Za ňou stojí v polkruhu 6 ľudsky vyzerajúcich postáv. Na hlavách majú holografické trojuholníky, ktoré svietia oranžovou farbou. Postava začína spievať a otáča sa. Na tvári má celistvú červenú masku so zlatými kontúrami okolo očí. Na krku jej visí zlatý náhrdelník quipu. V rukách drží niečo, čo vyzerá ako gitara. Zo zadnej strany tela jej vychádza časť, ktorá vyzerá ako chápadlo. Na vrchu chápadla má „odradek“ (skenovacie zariadenie). Keď sa postava otočí „odradek“ reaguje a ukazuje smerom na kameru. Postava razantne udrie do „strún“ na gitare. „Odradek“ aj trojuholníky zmenia farbu na červenú. Vidíme, že postava má na tele nádobu, ktorá pripomína „pod“. Nachádzajú sa v nej črevá, ktoré sa hýbu. Vidíme detailný záber na postavu, ktorá si dáva dolu masku. Tesne predtým ako ju zloží a my môžeme vidieť tvár zahalenej osoby, vidíme prestrih na nápis: „*Should we have connected?*“ (*Mali sme sa spájať?*).

Posledný záber, ktorý môžeme vidieť, ukazuje „pod“, v ktorom sú chápadlá chobotnice. Počujeme ako sa Sam pýta: „*Lou?*“ a detský smiech vychádzajúci z „podu“.



Obrázok 4: „Pod“ s chápadlami chobotnice

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-27-02].

Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

3.1.2 2. úroveň pozorovania – konotácia

V celom teaser-traileri sa nachádza niekoľko objektov, situácií, textov alebo odkazov, ktoré by niečo mohli symbolizovať. V tejto časti sa skúsime zamerať na tie najdôležitejšie. V prvom rade môžeme hovoriť o tom, že už prvý záber so spomínanou nálepkou „I love BB“ odkazuje na predošlú hru a jasne teda vymedzuje, že aj ďalší diel sa bude odohrávať vo svete pôvodného *DS* alebo minimálne jeho univerza. Tomu svedčí aj písanie melódie, ktorá je síce iná ako v pôvodnom diele, avšak veľmi pripomína melódiu, ktorú svojmu dieťaťu v *DS* písal Cliff Unger (herec Mads Mikkelsen). Detské hračky, meter s otláčkami detských rúk, písanie pomalej melódie má odkazovať na rodičovstvo a

opateru. Zároveň úvod, akoby divákovi ukazuje detskú nevinnosť, pohodu, rodinnú idylku, ktorá bude čoskoro narušená.

Veľmi zaujímavá a možno najzáhadnejšia časť ukážky, je časť kde vidíme „sošku ženy“. Červená farba, ktorá je dominantná pre sarkofág, sošku aj oblečenie postáv, môže symbolizovať istý typ vzdoru. Myslíme si, že s najväčšou pravdepodobnosťou je soška vyobrazením postavy Amelie z pôvodného dielu. Karavána, ktorá smeruje púšťou zas môže symbolizovať niečo ako náboženské púte na posvätné miesta. To, že nejde iba o ľudí, ktorí sa iba niekam presúvajú, by mohla značiť aj spomínaná „brána“.

Radost' dieťaťa na rukách s pripnutými krídlami, opätovne ukazuje na detskú nevinnosť a možno aj odkazuje na lásku od rodiča, (respektíve opatrovníka) pre ktorého je vlastné dieťa anjelom. Postava Fragile taktiež dieťa zdvíha k digitálnej stropnej obrazovke na ktorej je nebo s oblakmi – opäť ukážka toho, že v očiach Fragile ide o akoby anjela. Celú situáciu podtrhuje mierne melancholická pieseň a jej text. Detailný záber na lapač snov odkazuje na Sama Bridgessa z pôvodnej hry, ktorý ho vlastnil. „Pod“ naplnený koralmi taktiež evokuje pokoj. Bežne sa v „pode“ nachádza dieťa, vďaka ktorému sa dokážu kuriéri vo svete DS pohybovať bezpečnejšie. Ľudia často tieto deti označujú za nástroj, alebo vybavenie, ktoré zachraňuje život. V tomto prípade je využitý ako akvárium. Mohlo by to symbolizovať koniec bojov, vojny, zmiznutie VV zo sveta. Tento obraz môžeme chápať, ako keby mal niekto doma vystavenú zbraň, ktorú využíva ako vešiak.



Obrázok 5: „Pod“, ktorý je využívaný ako akvárium

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-27-02].

Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

V tomto zábere tiež môžeme vidieť magazín, kde je napísané „We all love pizza.“, ktorý môže byť odkazovať na postavu Higgsa (herec: Troy Baker), ktorý bol s pizzou v pôvodnom diele pomerne jasne prepojený. Keď začne v bunkri blikať svetlo a chvíľu je červené je to jasným signálom, že Fragile s dieťaťom sú v nebezpečenstve. V scéne kde sa Fragile pozerá hore schodmi vidíme zdravé a veľké izbové rastliny, ktoré symbolizujú domácnosť a jej prosperitu.

Dopravný prostriedok jedno-kolky je jednoznačným odkazom na typické vozidlá, ktoré boli dostupné v pôvodnej hre. Opäť vidíme, že zbraň aj osoba, ktorá ňou mieri (zrejme na Fragile) je v červenej farbe, podobne ako postavy v karaváne. Fragile následne vidíme v prostredí, ktoré vyzerá ako typ brehu, ktoré môžeme poznať z paranormálnych presunov Sama v časopriestore v prvom diele. Emotívne silným momentom je taktiež chvíľa, kedy sa Fragile plazí k Lou, ktorá prestane plakať – to môže symbolizovať jej smrť. Následne vidíme rozbitý „pod“, v ktorom sa nachádza zrejme jej VV.

Scéna kde Sam pomaly vychádza z bunkru hore schodmi a pokrýva si tvár, ako by symbolizovala to, že vychádza od niekade, kde bol veľmi dlhý čas. Hovorí o tom aj sfarbenie a dĺžka jeho vlasov a brady. To, že prešiel náročnou životnou udalosťou môže značiť aj spomínaný voiceover, ktorý túto scénu doprevádza. Taktiež o tom svedčí aj fakt, že Samov bunker sa nachádza na dechtovom jazere, mieste, ktoré nie je vo svete DS všeobecne považované za bezpečné. Podľa nášho názoru to je symbolom a odkazom na samotu.

Veľké futuristické plavidlo, ktoré sa vynorí z dechtového jazera, je ďalším pozoruhodným bodom ukážky. V prvom rade to môže symbolizovať niečo nové, nečakané a doteraz neprebádané. Už v

pôvodnej časti sa niektoré postavy zamýšľali nad tým, čo môže byť v dechte, poprípade pod ním. Slzy, ktoré tečú Samovi aj Fragile sú podľa nášho názoru prejavom alergie na chirálum.

Posledná scéna nám vďaka zopár symbolom ukazuje, kto by mohla byť postava pod maskou. Myslíme si, že s najväčšou pravdepodobnosťou by mohlo ísť o hlavnú zápornú postavu DS – Higgsa. Najviac tomu nasvedčuje to, že maska, ktorú má postava na sebe, má zlaté očné kontúry, ktoré sú špecifické pre egyptskú estetiku. Higgs a s ním spojené odkazy, práve na takúto estetiku odkazujú. Vieme tiež, že Higgs bol v úzkom kontakte s Ameliou. Práve svetlé vlasy a náhrdelník sú odkazom na jej postavu.



Obrázok 6: Postava hrajúca na gitare

Zdroj: *DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer)*. [online]. [2023-27-02].

Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

3.1.3 3. úroveň pozorovania – mýtus

Pri dielach Hidea Kojimu je nesmierne ťažké hovoriť o tom, čo, ktorý prvok symbolizuje a na čo odkazuje. Je známy aj tým, že symboly a odkazy často nehovoria iba o hernom svete (vnútornej štruktúre) ale symbolizujú aj náš reálny svet. Už pôvodná hra by si podľa nášho názoru zaslúžila rozsiahlu semiotickú analýzu, ktorá by mohla hovoriť o záhadách sveta DS ale taktiež ich odkazom k nášmu svetu. V tejto časti budeme teda skôr opisovať a zhrňovať, čo všetko môže byť zakódované v tejto ukážke – či už smerom dnu (do príbehu DS2) ale taktiež smerom k nášmu svetu.

Oproti teaseru na pôvodnú hru sme v trochu horšej hodnotiacej pozícii, nakoľko sa ukážka môže skladať zo záberov, ktoré môžu pochádzať z akejkoľvek časti hry v akomkoľvek poradí. Náročne sa napríklad odhaduje obdobie v akom čase sa bude diel odohrávať. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že časti hry, ktoré sledujeme sa odohrávajú po udalostiach prvého dielu. To, že bunker v ktorom sa nachádzajú detské hračky, môže patriť Samovi a Fragile nám napríklad napovedá záber na spomínaný lapač snov. Taktiež aj to, že nádoba „podu“ je využitá ako akvárium. Problém však nastáva pri postave Fragile a stave jej fyzického tela. Na základe prvého dielu vieme, že jej telo bolo postihnuté časodažďom (ang. timefall) a všetky časti, okrem hlavy, zodpovedajú výzoru starej osoby. Jednou možnosťou je, že sa vďaka novým technológiám mohlo Fragile medicínsky pomôcť a obnoviť jej telo. Viac pravdepodobné nám však príde to, že scéna z bunkru predchádza udalostiam prvého dielu, poprípade môže byť fiktívnou predstavou Fragile. Aj odkaz v podobe reklamy na pizzu by mohol hovoriť o tom, že túto nepríjemnú predstavu vyvolal Higgs. Vývojári však pokojne mohli vďaka strihu vybudovať dojem, že Lou, ktorú sledujeme, vychováva Fragile spoločne so Samom. Detailný záber na jeho lapač snov však vôbec nemusí byť z toho istého bunkru.

Vývojár sa pri predstavení hry vyjadril, že scenár mal napísaný pred pandemiou. Počas nej ju na základe spoločenských zmien prepísal a upravil. Pri teaseri na prvú hru hovoril o tom, že nahého Sama na pláži vnímal ako seba a začiatky svojho nového štúdia, kedy bol obrazne „nahý“ a mal svoj notebook, mobil, zopár 3D modelov a hudbu. Možno aj útok na bunker môže symbolizovať podmienky za akých vzniká DS2, teda to, že scenár bol napísaný a kvôli narušiteľovi (pandémii) musel od pôvodného konceptu upustiť. Jednoduchou synopsisou prvého dielu by mohla byť „Cesta snahy spojiť ľudí pomocou komunikačnej technológie“. Práve nebezpečenstvo spojenia ľudí, prostredníctvom sociálnych sietí

môžeme vidieť v polarizovanej spoločnosti. Preto bude zrejme tentokrát premisou, situácia, ktorú podtrhuje veta: „Mali sme sa všetci spojiť?“

To nás privádza ku karaváne ľudí, ktorí priam rituálne nesú sarkofág alebo truhlu. Zhodnotiť to, čo v nej môžu niesť je na základe toho čo vieme naozaj náročné. Mohlo by však ísť napríklad o pozostatky Amalie – entity, ktorá mala zničiť život na zemi. Kult, alebo sekta, ktorou títo ľudia môžu byť sa mohla spojiť práve prostredníctvom chirálnej siete, ktorú sa Samovi podarilo rozšíriť v prvom diele cez pôvodné USA. V celej ukážke môžeme vidieť aj rozdiel v tom, že zatiaľ čo v pôvodnej hre boli VV (hlavní nepriatelia) čiernej farby, sú teraz čierne s kontúrami červenej farby. Ide teda o zmenu, ktorá môže odkazovať napríklad na to, že pôvodné VV, už naozaj prestali existovať, avšak našli sa jedinci, ktorým sa podarilo vďaka odkazu Amalie šíriť posolstvo smrti ďalej tak, ako sa s tým stretávame dnes v reálnom svete, napríklad v podobe rôznych extrémistických skupín. Aj napriek tomu, že o odkaze a posolstve tejto digitálnej hry je hovoriť veľmi predčasné, dovoľme si tvrdiť, že si myslíme, že jednou z hlavných myšlienok bude aj to, že niekedy je posmrtný odkaz, ktorý je schopná nejaká osobnosť zanechať výrazne silnejší, ako stopa, ktorú spraví počas svojho života.

ZHRNUTIE

Aj napriek tomu, že by sme zrejme dokázali prichádzať s ďalšími teóriami, ktoré by za istých okolností dávali zmysel. Myslíme si, že v tomto bode sú možnosti analýzy už vyčerpané. Prostredníctvom semiotickej analýzy sme zhodnotili referencie a odkazy, ktoré sa v teaser-traileri nachádzajú. Podľa denotácií môžeme konštatovať, že dielo bude nadväzovať na pôvodný diel aj keď v tejto situácii nevieme jednoznačne určiť jeho časové zasadenie oproti pôvodnej časti. Podľa dostupných materiálov, ktorým však počas písania tohto príspevku je iba nami analyzovaný trailer, si však myslíme, že by mohlo ísť o príbeh zasadený do časového rámca po udalostiach prvého dielu.

V úrovni konotácií sme mohli vidieť niekoľko symbolov a odkazov. Autori podľa nášho názoru však najviac poukazovali na detskú nevinnosť v kontraste s násilím a prichádzajúcim nebezpečenstvom. Farebná škála sa z pôvodnej bielo-čiernej zmenila na čierno-červenú. Zastúpenie červených prvkov takisto pokladáme za symbol agresivity a hrozby.

Identifikovanie mýtov bolo aj vzhľadom ku absencii iných obsahov z tohto, respektívne „nového“, sveta pomerne náročné. Prišli sme však k najdôležitejšiemu záveru a to ku symbolike možného fanatizmu, z ktorého môže podľa nášho názoru vychádzať hlavná zápletká digitálnej hry *Death Stranding 2*.

Pred písaním tohto príspevku sme zámerne nepozerali žiadne video-analýzy ani diskusné fóra, kde sa niektorí herní novinári snažili zhrnúť svoje postrehy. V bode dopísania analýzy sme si prostredníctvom mála videí naše zistenia porovnali. Podľa nášho názoru sme neobišli žiaden zásadný bod, ktorý by mohol zodpovedať nejakú z otázok, ktoré vyplynuli. Ako sme už predtým naznačili, domnievame sa, že výsledky analýzy sa môžu veľmi líšiť od konečnej pravdy, ktorú poskytne až samotné vydanie digitálnej hry. Problematickým je najmä striedanie scén, ktoré nám na jednej strane poskytlo možnosť polemizovať nad príbehom – ale zároveň aj veľmi skomplikovalo a najmä pokrivilo vnímanie hry a jej deja ako celku. Myslíme však, že pokračovanie hry *Death Stranding* bude opäť hodnotným dielom, ktorý posunie kultúru digitálnych hier vpred.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ANG, C. S.: Rules, Gameplay and Narratives in Video Games. In: *Simulation & Gaming*. 2006, roč. 37, č. 3, s. 1-26. ISSN 1046-8781.

ARSENAULT, D.: Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: *Eludamos – Journal for Computer Game Culture*. 2009, roč. 3, č. 2, s. 149-176. ISSN 1866-6124.

Death Stranding – Metacritic. [online]. [2023-27-02]. Dostupné na: <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/death-stranding/critic-reviews>>.

DEATH STRANDING 2 (Working Title - TGA 2022 Teaser Trailer). [online]. [2023-27-02]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tr2yB93pIGw>>.

KOJIMA PRODUCTIONS (Eng) - tweet. [online]. [2023-27-02]. Dostupné na: <https://twitter.com/KojiPro2015_EN/status/1589840331444748288?ref_src=twsrc^tfw|twcamp^twee>

tembed|twterm^1589840331444748288|twgr^e2a46bf4ff02631c63ffd1106fe6cff0f3c5c520|twcon^s1_&ref_url=https://www.xfire.com/death-stranding-sells-10-million-copies-worldwide/>.

MAGO, Z.: *Úvod do štúdia digitálnych hier I*. Trnava : FMK UCM, 2020. 140 s. ISBN 978-80-572-0069-7.

MCLUHANN, M.: *Jak rozumět médiím – Extenze člověka*. Praha : Odeon, 1991. 351 s. ISBN 80-207-0296-2.

RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické vlastnosti filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019. 384 s. ISBN 978-80-8105-954-4.

RADOŠINSKÁ, J. – TOČENÁ, Z. – MACÁK, M.: *Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu*. Praha : Wolters Kluwer ČR, 2022. 195 s. ISBN 978-80-7676-586-3.

SÚČASNÁ PODOBA ŽÁNRU SITUAČNEJ KOMÉDIE: PRÍPAD DIELA KOMINSKÉHO METÓDA

Adriana Maštalircová – Zuzana Točená

Abstrakt

Práca sa zaoberá žánrom situačnej komédie v kontexte súčasnej epizodickej televíznej produkcie. Jej hlavným cieľom je na základe teoretických východísk a empirického skúmania načrtnúť súčasnú podobu a vývojové tendencie situačnej komédie. V prvej kapitole autorka reflektuje teoretické poznatky, ktoré sa viažu k téme. Ide o definíciu kľúčových pojmov a identifikáciu vývojových tendencií predmetného žánru, ako aj jeho špecifiká. V ďalšej časti textu autorka približuje metodiku a stanovené ciele. V empirickej časti práce sú nadobudnuté teoretické poznatky reflektované v kvalitatívnej obsahovej analýze situačnej komédie *Kominského metóda* z produkcie Netflixu. Kapitola Zhrnutie obsahuje interpretáciu získaných poznatkov a odpovede na vopred stanovené výskumné otázky.

Kľúčové slová: Epizodické televízne dielo. *Kominského metóda*. Sitkom. Situačná komédia.

Abstract

The thesis deals with the genre of situation comedy in the context of episodic television production. Its main aim is to outline the current state and the developmental tendencies of situation comedy on the basis of theoretical foundations and empirical research. In the first chapter, the author reflects on the theoretical knowledge related to the topic. This involves defining key terms and identifying the developmental tendencies of the genre in question, as well as its specificities. In the next part of the text, the author introduces the methodology and the stated aims. In the empirical part of the thesis, the acquired theoretical knowledge is reflected in the qualitative content analysis of the situation comedy *The Kominsky Method* from the Netflix production. The Summary chapter contains the interpretation of the collected and gathered data and answers to the predetermined research questions.

Key words: Episodic television work. Sitcom. Situation comedy. *The Kominsky Method*.

ÚVOD

Témou práce je súčasná podoba žánru situačnej komédie v kontexte epizodickej televíznej produkcie. Relevanciu témy je možné odôvodniť popularitou tohto žánru a jeho významným postavením v rámci televíznej produkcie. Seriálové situačné komédie sú v aktuálnom období súčasťou každej televíznej plnoformátovej stanice, či všetkých streamovacích služieb a radia sa medzi najúspešnejšie televízne žánre. Aj vďaka streamovacím službám, čiže platformám internetom distribuovanej televízie ich popularita neklesá, ale naopak, sitkomy zaznamenávajú pretrvávajúcu obľubu u divákov.

Kľúčové teoretické poznatky o predmetnom žánri sú doplnené empirickým výskumom. Cieľom predkladanej práce je načrtnúť aktuálne vývojové tendencie situačnej komédie v kontexte epizodickej televíznej tvorby, a to na základe teoretickej reflexie témy a kvalitatívnej obsahovej analýzy súčasnej situačnej komédie *Kominského metóda*.

Vďaka štúdiu odbornej literatúry a získaných teoretických vedomostí, ale aj realizovanému výskumu sa snažíme rozšíriť už existujúci súbor poznatkov o zvolenej téme v slovenskom jazyku. Naším zámerom je poukázať na vývin a aktuálnu podobu predmetného žánru v rámci súčasnej televíznej produkcie. Dosahujeme ho využitím viacerých výskumných metód, ako v teoretickej, tak aj v empirickej časti práce.

1 TEORETICKÁ ČASŤ – ŽÁNER SITUAČNEJ KOMÉDIE

Epizodická tvorba je významnou súčasťou programovej štruktúry televízneho vysielania. Diela na pokračovanie sú divácky obľúbené už desiatky rokov a je preto prirodzené, že v prípade seriálov využívajú tvorcovia množstvo odlišných žánrov, na základe ktorých je možné ich klasifikovať. Môže ísť napríklad o dokumentárne, kriminálne, romantické, či mimoriadne obľúbené komediálne televízne seriály. Práve komediálny televízny seriál, ako je zrejme, vychádza z **komédie**. Tá spolu s tragédiou patrí medzi základné dramatické žánre. Jej podstatou je komickosť a cieľom je predovšetkým pobavenie diváka. Možno práve to je dôvodom jej masovej popularity. Poznáme nespočetné množstvo typov komédie, nakoľko sa líšia nielen v závislosti od oblasti, v ktorej sa uplatňujú, ale aj od jednotlivých autorov. Podľa všeobecnej typológie rozlišujeme päť druhov komédie, pričom toto delenie je relevantné pre potreby skúmania situačnej komédie. Prvým typom je **charakterová komédia** alebo aj komédia ľudských typov, jej cieľom je zosmiešniť nedostatky a spoločenskú neprimeranosť ľudských charakterov. Ďalším typom je **situačná komédia**, ktorá bola pôvodne fraškou alebo hrubou komédiou a je postavená na duchapľnej zápletke a nečakaných situáciách. **Komédia ľudských mravov** poukazuje na zvyklosti určitej skupiny ľudí alebo jednotlivcov. **Zápletková komédia** je komédiou intríg a je založená na nedorozumení medzi postavami. Delenie uzatvára **konverzačná komédia**, ktorá spočíva v dôvtipnom rozhovore na nejakú tému.¹

Situačná komédia resp. sitkom (z ang. „*situation comedy*“) je jedným z druhov komédie. Podoby tohto žánru sa postupom času menili, a tak sa z pôvodných rozhlasových verzií vyvinuli aj televízne. Ide o pomerne krátky žánr, zvyčajne s dĺžkou 20-30 minút, ktorého základom sú najmä nečakané zápletky, ale aj dobré herecké obsadenie a kvalitný scenár. Slučník situačnú komédiu chápe ako formát televízneho seriálu, ktorý predstavuje určitú skupinu postáv, konfrontovaných s určitou situáciou.² Napriek tomu, že situačná komédia je príznačná situáciami a zápletkami, Blake vo svojej publikácii zdôrazňuje, že sitkom je prioritne o postavách, nie o situácii.³ Richard Taflinger rozlišuje tri druhy sitkomu:

- **Actcom (action sitcom)** – najčastejšie sa vyskytujúci typ situačnej komédie, v ktorom je dôraz kladený na samotné dianie. Vždy vyzdvihuje verbálnu a fyzickú akciu. Primárnym znakom tohto typu je riešenie problémov, komplikácií alebo nečakaných udalostí. Tie bývajú relatívne jednoduché a priamočiare, nevedú postavy k veľkým morálnym rozhodnutiam a nepredstavujú psychickú záťaž. Ako príklad by sme mohli uviesť sitkom *Priatelina (Friends, 1994-2004)*.
- **Domcom (domestic comedy)** – tento typ dáva do popredia predovšetkým charaktery a ich rast a vývoj ako ľudských bytostí a väčšinou sa sústreďuje na členov jednej rodiny. Riešené problémy sú o niečo vážnejšie ako v prípade actcomu, najčastejšie mentálne alebo emocionálne a výsledkom je nadobudnutie skúsenosti. Hlavnými postavami sú častejšie deti ako dospelí. Pri tomto type je dôležitým elementom prostredie, ktoré upevňuje atmosféru, v ktorej rodina žije. Podľa slov Taflingera domcom posilňuje pojmy mier, láska a smiech, ako aj ponímanie rodinnej jednoty. Príkladom je sitkom *Show Billa Cosbyho (The Cosby Show, 1984-1992)*.
- **Dramedy (dramatic comedy)** – najzriedkavejší, ale zároveň najviac seriózny typ, pri ktorom stoja na pozadí humoru obsažné myšlienky. Často apeluje na vážne témy ako zločin, vojna, smrť, rasizmus a podobne. Témy bývajú zosobnené, zobrazujúce hlavné postavy v rozpore s tým, ako ovplyvňujú jednotlivcov. Môžu byť reprezentované buď v priamom spore, kedy každá zastáva iný názor alebo zachytáva postavy v konflikte s pozorovaním účinkov na iných. Príkladom je úspešná situačná komédia *M*A*S*H (1972-1983)*.⁴

V kontexte seriality pri žánri situačnej komédie hovoríme o seriáli a zaradujeme ho k variante špirála, pričom vychádzame z klasifikácie U. Eca. Postavy v sitkomoch diváci dobre poznajú a vedia predvídať ich konanie. Konkrétnejšie môžeme hovoriť o situačnej komédii ako o formáte televízneho

¹ Komédia. [online]. [2022-11-28]. Dostupné na: <<https://beliana.sav.sk/heslo/komedia>>.

² SLUNČÍK, V.: *Sitcom: Vývoj a realizace*. Praha : Akademie muzických umění, 2010, s. 7.

³ BLAKE, M.: *How to Be a Sitcom Writer. Secrets from the Inside*. Chichester : Summersdale Publishers, 2005, s. 11.

⁴ TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How It Works*. [online]. [2022-12-03]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/sitcom.html>>.

seriálu. V kontexte seriality tak môžeme vychádzať z jednôt, ktoré dramatický seriál definujú. Ide o znaky, ktoré spolu dotvárajú serialitu, a to dodržiavaním nasledujúcich jednôt ako princípov výstavby textu. Ide o štyri, resp. päť jednôt, ktoré uvádzajú viacerí autori vo svojich publikáciách. Prvá je jednota hrdinu, alebo hrdinov. Týka sa peripetií hrdinov v rôznych obmenách, ktoré rozhodujú o vnímaní epizód ako zvláštne štruktúrovaných celkoch. Ďalej hovoríme o jednote prostredia, v ktorej ide o zákon kontextu, prezentáciu prostredia k postavám a k deju. Jednota deja vyplýva z postupnosti vývoja deja. Štvrtou je jednota umeleckej konvencie, poetiky, pri ktorej ide o dodržiavanie zásad príslušnosti k určitému žánru. K nim sa pridáva ešte jednota dĺžky jednotlivých dielov.⁵

Štandardná dĺžka jednotlivých dielov je v rozpätí 20-30 minút. Od vzniku tohto žánru sa minútáž dielov postupne skracovala. Tento fakt môže byť dôsledkom vplyvu reklám, ktorým sa venovalo čoraz viac času. Taflinger tvrdí, že reálna dĺžka epizód je do 24 minút a zvyšný čas pokrývajú reklamy. Tento žáner bežne vyplňa polhodinovú časovú jednotku televízneho vysielania.⁶ V súčasnosti je väčšinou periodicita vysielania raz do týždňa, pričom ide o vysielanie v podvečerných či večerných hodinách.

Slunčík tvrdí, že jedným z najcharakteristickejších znakov situačnej komédie je jej stálosť a žánrová predvídateľnosť. Divák vie, čo môže od jednotlivých epizód očakávať a dokonale pozná hlavné postavy. Základná premisa sa preto nikdy nemení.⁷ Pre sitkom je príznačné jeho zameranie na každodenný život. Podľa tohto istého autora komika v sitkomech vychádza z bežných životných situácií, ktoré sú vtipnými najmä vďaka tomu, ako sa ich postavy snažia riešiť.⁸ Prepojenie komiky a postáv popisuje aj Rusnák, ktorý hovorí, že komika vychádza z povahových vlastností vystupujúcich postáv. Podľa jeho slov sú najdôležitejším pôdorysom vytvárania humorných situácií v sitkome konflikty v rodinnom prostredí (*Moderná rodina*, 2009-2020). Oblúbe sa tešia aj generačné sitkomy (*Priatelka*, 1994-2004), či zobrazovanie komických situácií v školskom, pracovnom alebo inom sociálnom prostredí (*Teória veľkého tresku*, 2007-2019). Treba spomenúť aj animované sitkomy, ktoré sa tiež tešia popularite, ako príklad môžeme uviesť seriál *Simpsonovci* (*The Simpsons*, 1989-súčasnosť). Práve vďaka reflektovaniu každodenných problémov väčšiny ľudí, ľahkému humoru a všeobecnej prístupnosti patrí situačná komédia k jednému z najobľúbenejších mediálnych žánrov.⁹ Diváci ju sledujú s cieľom pobavenia sa a nachádzajú tak určitú formu oddychu.

Neoddeliteľnou súčasťou sitkomu je jednoznačne aj zakomponovaný smiech v pozadí, tzv. stopa smiechu (z ang. „*laugh track*“). V súčasnosti sa väčšina situačných komédií natáča bez prítomnosti publika, a preto sa stopa smiechu pridáva do zvukového mixu. Využíva sa predovšetkým na podporenie a zvýraznenie humoru v konkrétnych situáciách. Jej využívanie zväčša sprevádza vyššia sledovanosť a zvýšená miera udržania divákov. Napriek pozitívam treba poukázať na fakt, že stopa smiechu sa často zneužíva ako barlička pre slabý vtip.¹⁰

Mnoho autorov tvrdí, že jedným z najdôležitejších prvkov žánru situačnej komédie sú postavy. V sitkome sú typizované, každá má jasný charakter a väčšina z nich je divákom sympatická.¹¹ Každá z postáv má špecifické vlastnosti, ktoré dotvárajú celkový dojem, ale aj približujú zameranie jednotlivých situačných komédií. Dôležitým aspektom je familiárnosť a možnosť stotožnenia sa s postavami. Podľa Blakea by charaktery mali vzbudzovať dojem, že niekoho podobného poznáme v reálnom živote.¹² Pri všeobecnej kategorizácii postáv situačnej komédie môžeme vychádzať z delenia R. Taflingera, ktorý ich delí na hlavné, vedľajšie a prechodné.

- **Hlavné postavy** - sú nositeľmi väčšiny deja a práve tie by mali diváci sledovať, pretože dôležité je, čo sa s nimi deje. V sitkome sa nachádza nízky počet hlavných postáv, väčšinou jedna až tri,

⁵ RUSNÁK, J.: Seriál, rozhlasový/televízny. In: RUSNÁK, J. et. al.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity, 2010, s. 222.

⁶ TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How It Works. NeoAristotelian Analysis*. [online]. [2022-12-03]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/neoarist.html>>.

⁷ SLUNČÍK, V.: *Sitcom: Vývoj a realizace*. Praha : Akademie muzických umění, 2010, s. 8.

⁸ Tamtiež, s. 7.

⁹ RUSNÁK, J.: Sitkom. In: RUSNÁK, J. et. al.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity, 2010, s. 226-227.

¹⁰ SLUNČÍK, V.: *Sitcom: Vývoj a realizace*. Praha : Akademie muzických umění, 2010, s. 8.

¹¹ Tamtiež, s. 7.

¹² BLAKE, M.: *How to Be a Sitcom Writer. Secrets from the Inside*. Chichester : Summersdale Publishers, 2005, s. 15.

avšak existujú výnimky. Napríklad seriál *Priatelja (Friends, 1994-2004)*, v ktorom nachádzame šesť hlavných postáv.

- **Vedľajšie postavy** - sú členmi bežného hereckého obsadenia a ich primárnou úlohou je podpora hlavných postáv. Ich počet je nízky, a to z dvoch dôvodov. Prvým je finančný dôvod a druhý, dôležitejší je potreba udržania diváka a jeho pochopenia príbehu.
- **Prechodné postavy** - zabezpečujú dejové problémy a komplikácie, prípadne môže ísť o čisto mechanické funkcie v príbehu. Môže ísť napríklad o hosťujúce hviezdy, ktoré zohrávajú dôležitú úlohu v rámci jednej epizódy alebo o malé úlohy, ktoré sú potrebné pre kontinuitu deja. Väčšinou ide napríklad o predavačov, zákazníkov v obchode, poslíčkov a podobne.¹³

Dejová línia je v televíznych seriáloch prenášaná jednotlivými epizódami. Podľa Rusnáka práve tento aspekt umožňuje neustále obohacovanie seriálov. Nenachádzame tu klasický pôdorys dramatického diela s úvodom, zápletkou a záverom.¹⁴ Podľa Malíčka dejová línia v rámci žánru situačnej komédie vždy pozostáva aspoň z dvoch línií. Hlavná línia vychádza z konfrontácie konkrétnej esencie seriálu (to, o čom seriál je) s novým prvkom, ktorý narúša stabilitu. Hlavná dejová línia je nositeľom myšlienky a ponaučenia určitej epizódy, ktoré sú zastreté do humoru. Vo vedľajšej línii ide o sledovanie vnútornej peripetie konkrétnej esencie seriálu. Predovšetkým práve vedľajšia línia je považovaná za nositeľa typickej komiky a deje sa akoby v pozadí.¹⁵

Špecifiká situačnej komédie by sme mohli zhrnúť pomocou istých elementov, ktoré je potrebné zohľadňovať pri všetkých spomínaných znakoch. Podľa Blakea je dôležité zohľadňovať elementy znalosti alebo familiárnosti, uveriteľnosti a reálnosti a určitého prekvapenia. Je žiadúci výskyt familiárnych postáv, situácií, prostredia a pod., ktoré sú pre diváka známe. Taktiež je pri tvorbe situačnej komédie potrebné reálne a uveriteľné zobrazovanie, pretože medzera v dôveryhodnosti môže úplne zničiť pôžitok z celého diela. V sitkome nachádzame aj isté prekvapenie. Sledujeme a sústreďujeme sa na nečakané správanie známych postáv.¹⁶

2 CIEĽ A METODIKA

Žáner situačnej komédie aktuálne patrí medzi populárne a značne využívané modely mediálnej produkcie v mnohých krajinách. So vznikom nových možností a existenciou enormného množstva titulov rôznych žánrov sa požiadavky publika zvyšujú a očakávania divákov narastajú, preto sa kontinuálne mení a prispôsobuje aj tvorba a produkcia mediálnych produktov. Ako ostatné žánre, aj tento sa prispôsobuje aktuálnym trendom a reflektuje požiadavky mediálneho trhu. V súvislosti s uvedeným je výskumným problémom kritické prehodnotenie teoretických poznatkov a tiež reflexia súčasných trendov v produkcii predmetného žánru v kontexte epizodической televíznej tvorby. Vďaka riešeniu tohto problému ponúkame nový pohľad na danú problematiku a rozširujeme už existujúci súbor poznatkov o tejto téme v slovenskom jazyku.

Cieľom práce je na základe teoretickej reflexie problematiky a kvalitatívnej obsahovej analýzy diela *Kominského metóda* načrtnúť aktuálne vývojové tendencie žánru situačnej komédie v rámci epizodической televíznej tvorby.

V rámci kvalitatívnej obsahovej analýzy uplatňujeme prvky predovšetkým naratívnej analýzy alebo inak nazývanej aj dramaturgickej analýzy. Naratívna analýza skúma naratívnu štruktúru, popisuje štruktúru príbehov. Sedláková tvrdí, že táto analýza neodhaľuje len štruktúru, ale dokáže odkryť význam textu a interpretovať ho.¹⁷ Tento druh kvalitatívnej analýzy sa sústreďuje na jednotlivé prvky deja a ako

¹³ TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How It Works. An Examination of the Situation Comedy*. [online]. [2022-12-03]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/sitexam.html>>.

¹⁴ RUSNÁK, J.: Seriál, rozhlasový/televízny. In RUSNÁK, J. a kol.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity, 2010, s. 222.

¹⁵ MALÍČEK, J.: *Vademecum Popkultúry*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008, s. 111.

¹⁶ BLAKE, M.: *How to Be a Sitcom Writer. Secrets from the Inside*. Chichester : Summersdale Publishers, 2005, s. 16-17.

¹⁷ SEDLÁKOVÁ, R.: *Výzkum médií. Nejužívanější metody a techniky*. Praha : Grada Publishing, 2014, s. 370.

uvádza Radošinská umožňuje nám poznať hrdinov príbehov, zápletky, či vzťahy.¹⁸ Prostredníctvom dramaturgickej analýzy sa tak môžeme sústrediť na významné príbehové prvky vybraného diela.

Za výskumný materiál sme zvolili seriál *Kominského metóda* (*The Kominsky Method*, 2018-2021). Pri výbere je z dôvodu aktuálnosti pre nás dôležité zohľadnenie času, v ktorom dielo vzniklo. Selektujeme situačnú komédiu, ktorá zaznamenáva značný úspech a teší sa celosvetovej popularite, čo dokazujú prestížne ocenenia. Takisto fakt, že dielo je produktom streamovacej platformy považujeme za významný, nakoľko aj vďaka nemu vieme lepšie rozobrať a poukázať na aktuálne trendy v oblasti mediálnej produkcie a vývojové tendencie rozoberaného žánru.

Pri realizácii uvedenej analýzy je nevyhnutná formulácia výskumných otázok. Pracujeme s nasledovnými výskumnými otázkami:

- Aké charakteristické črty žánru situačnej komédie sa nachádzajú v diele *Kominského metóda*?
- Na aké témy sa dielo zameriava?
- Kto sú hlavné postavy, aké sú ich povahové vlastnosti a čím sú charakteristické?

3 EMPIRICKÁ ČASŤ – ANALÝZA DIELA KOMINSKÉHO METÓDA

Seriál *Kominského metóda* (*The Kominsky Method*, 2018-2021) má tri sezóny a celkovo 22 epizód. Minutáž jednotlivých dielov je v priemere 25-26 minút. Ide o sitkom, ktorého krajinou pôvodu sú Spojené štáty americké a originálnym jazykom je angličtina. Tvorcom tejto situačnej komédie je úspešný Chuck Lorre, ktorý stojí za mnohými populárnymi titulmi predmetného žánru. Pre tento seriál napísal aj scenár, niekoľko častí režíroval a spoločnosť Chuck Lorre Productions sa podieľala na jeho produkcii, spolu so spoločnosťami Warner Bros. Television a Netflix. Herecké obsadenie pozostáva zo zvučných mien, pričom v tomto diele účinkuje Michael Douglas, Alan Arkin, Sarah Bakerová a ďalší. Seriál získal celkovo až 55 nominácií a je držiteľom viacerých prestížnych ocenení.

Tabuľka 1: Základné informácie diela *Kominského metóda*

Počet sezón	3
Počet epizód	22
Dátum premiéry	1. sezóna - 16.11.2018
	2. sezóna - 25.10.2019
	3. sezóna - 28.5.2021
Minutáž	25-26 minút
Distribúcia	Netflix
Krajina pôvodu	Spojené štáty americké
Pôvodný jazyk	angličtina
Tvorca	Chuck Lorre
Herecké obsadenie	Michael Douglas
	Alan Arkin
	Sarah Bakerová
Ocenenia	celkovo 55 nominácií
	6 nominácií na Zlatý glóbus, z čoho v dvoch kategóriách zvíťazil

Zdroj: vlastné spracovanie autorky, 2022.

¹⁸ RADOŠINSKÁ, J.: *Propedeutika (mas)mediálnych štúdií*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2019, s. 17.

A. Identifikácia charakteristických črt žánru situačnej komédie

Princíp seriality, ktorý sa v tomto diele uplatňuje je séria, alebo aj seriál. Počas celého trvania je situácia ustálená a dej sa po celý čas sústreďuje na tie isté kľúčové postavy. Konkrétne ide o špirálu, v ktorej diváci postavy poznajú a vedia, čo od nich majú očakávať. V prípade sitkomu *Kominského metóda* je ústrednou postavou Sandy Kominsky, jeho dcéra Mindy a najlepší priateľ Norman. Hlavným postavám sa detailne venujeme v poslednej analytickej kategórii Charakterizácia hlavných postáv a zápletiiek. V poslednej, tretej sezóne sa po smrti Normana do popredia viac dostávajú vedľajšie postavy Normanova dcéra Phoebe (Lisa Edelsteinová) a vnuk Robby (Haley Joel Osmont). Vďaka výskytu vedľajších a prechodných postáv máme počas sledovania všetkých sezón príležitosť objavovať stále nové príbehy.

Typické zameranie predmetného žánru na bežný život môžeme vidieť prostredníctvom zobrazenia človeka v pokročilom veku. Seriál poukazuje na tému starnutia a vysporiadania sa so životom vo vysokom veku. Postavy pozorujeme pri riešení každodenných problémov a úplne obvyklých situácií, s ktorými sa stretáva väčšina z nás. Sú to napríklad stretnutia a všedné rozhovory s blízkymi alebo problémy v medziľudských vzťahoch. Potýkajú sa so stratou blízkych, či s tým, ako sa počas ich života zmenila doba. Okrem riešenia bežných situácií a problémov sa situačná komédia dotýka aj seriózných tém. Niekoľkokrát tu nachádzame tému rakoviny, či závislosti, stretávame sa so smrťou alebo vážnymi finančnými problémami. Detailnejšie budeme témy vyskytujúce sa v skúmanom diele rozoberať v rámci analytickej kategórie Témy vyskytujúce sa v skúmanom diele.

V diele nachádzame najmä komiku vychádzajúcu z povahy vystupujúcich postáv. Každá z nich má vlastný spôsob riešenia problémov a vďaka ich poznaniu vieme, čo môžeme čakať. Humor v tejto situačnej komédii pramení predovšetkým z odlišnosti hlavných postáv. Pri ich konverzáciách komika vychádza najmä z ich rozdielnych pováh a zväčša opozitných názorov na rozoberanú tému. Kľúčovým zdrojom humoru je aj samotná téma staroby a pohľad na život vo vysokom veku. Prepojenie spomenutého môžeme vidieť už v prvej epizóde sitkomu (*Chapter 1: An Actor Avoids*) pri rozhovore Sandyho a Normana. Počas neho sa Norman pýta aj na Sandyho milostný život. Sandy mu vysvetľuje, že jeho románik skončil kvôli vekovému rozdielu. Poukázal na to, že sa nemali o čom rozprávať, nakoľko bola od neho o polovicu mladšia. Na to Norman odpovedal: „*O polovicu mladšia a aj tak stará ženská*“.¹⁹ Pozorujeme tu Normanovu úprimnosť a sarkazmus, Sandyho otvorenosť a nespútanosť, ale aj komické aspekty starnutia.

Dej seriálu môžeme rozdeliť do dvoch dejových línií. Hlavná dejová línia vychádza z určitej epizódy a jej zamerania. Ide o konkrétnu tému alebo myšlienku, ktorou sa daná epizóda prioritne zaoberá. Napríklad v prvej sezóne (S1E3 - *Chapter 3: A Prostate Enlarges*) je jednou z hlavných dejových línií Sandyho problém s prostatou. Vedľajšou dejovou líniou, ktorá sa odohráva v pozadí je najmä vývoj hlavných postáv, ich charakteru a povahy. Ich názory a postoje sa vzhľadom na udalosti postupne menia. Môžeme to vidieť napríklad na zmene Sandyho názoru na Martina, priateľa jeho dcéry Mindy. Hoci kvôli veľkému vekovému rozdielu bol Sandy spočiatku skeptický, postupne sa z nich stali priatelia.

Ďalším zo špecifik skúmaného žánru je minútáž epizód. Štandardne tituly žánru situačnej komédie vrátane reklám vyplňajú polhodinu televízneho vysielania. Minútáž epizód je tak v súčasnosti zvyčajne okolo 20 minút. Nakoľko však ide o sitkom streamovacej služby, a teda nie je vysielaný lineárnou televíziou, v ktorej by bola potrebná štandardizácia minútáže, tvorcovia si mohli dovoliť dĺžku epizód modifikovať. Dôsledkom toho je aj pomerne veľký rozptyl medzi najdlhšou a najkratšou epizódou, ktorý dosahuje až 15 minút. Najkratšia epizóda (S2E7 - *Chapter 15. A Hand Job Is Forgiven*) má presne 21 minút 43 sekúnd. Najdlhšou je prvá epizóda poslednej, teda tretej sezóny *Chapter 17. In All the Old Familiar Places*, ktorá má 37 minút 24 sekúnd. Priemerná minútáž je 25-26 minút. Fakt, že ide o titul streamovacej služby sa prejavuje aj na odlišnosti periodicity vysielania, resp. dostupnosti epizód. Kým pri bežnom televíznom vysielaní ide zvyčajne o týždňovú periodicitu vysielania v tomto prípade sa to diferencuje. V deň uvedenia konkrétnej sezóny sú súčasne dostupné všetky epizódy.

Dlho využívaná stopa smiechu alebo „*laugh track*“, ktorá je typická pre daný žánr sa v skúmanom sitkome nenachádza. Percepcia humoru je tak plne na divákovi a jeho posúdení. Vďaka jej

¹⁹ CHUCK, L.: *Kominského Metóda* [situačná komédia]. Spojené štáty americké, Netflix, 2018.

absencii komika nepôsobí sugestívne, a taktiež sa predchádza neželaným momentom, v ktorých môže slúžiť na podporenie chabého vtípu.

B. Témy vyskytujúce sa v skúmanom diele

Skúmaná situačná komédia sa sústreďuje predovšetkým na starnutie a umieranie. Práve jej atypické zameranie ju absolútne odlišuje od iných titulov predmetného žánru a stáva sa prvkom, z ktorého pramení jej mimoriadna popularita. Zobrazuje ľudí vo vysokom veku, a to, ako v tomto veku vnímajú život. Motívom Chucka Lorrea podľa jeho slov bolo, že chcel písať o procese starnutia, o tom ako sa to prejavuje na našom tele, vzťahoch, strate blízkych, odcudzení od kultúry.²⁰ Aj keď má celý seriál stálu ústrednú tému, jednotlivé sezóny majú do istej miery odlišné zameranie, na ktoré sa kladie najväčší dôraz. Zatiaľ čo prvá sezóna sa venuje hlavne starnutiu ako takému a vecí s ním súvisiacich, v druhej už vidíme prepojenie staroby s riešením rodinných problémov. Dôležité je zobrazovanie a vývoj Normanovho vzťahu s jeho dcérou Pheobe, ale aj vzťah Mindy a Martina. Už v úvode poslednej sezóny pozorujeme diametrálne odlišnú situáciu oproti predošlým sezónam, počas ktorej Sandy prichádza o priateľa.

Kľúčovou témou je predovšetkým vysporiadanie sa so stratou Normana. Neskôr do popredia vstupujú aj zdravotné problémy Roz. Veľmi rozoberanou témou je rakovina, ktorá sa v seriáli vyskytuje v každej z jeho sezón. Už v prvej epizóde (*Chapter 1: An Actor Avoids*) poukazuje na túto závažnú chorobu. V jej pokročilom štádiu zobrazuje postavu Eileen, manželku Normana, ktorá ochoreniu podľahne. V druhej sezóne po bežnej zdravotnej prehliadke rakovinu pľúc diagnostikujú hlavnému hrdinovi Sandymu. Ide však o počiatočné štádium a preto okrem menších medziľudských konfliktov tento fakt zásadne neovplyvní ďalší vývoj seriálu. Počas poslednej sezóny sledujeme bojovať s touto chorobou aj Sandyho bývalú manželku Roz. V poslednej epizóde (*Chapter 22. The Fundamental Things Apply*) svoj boj s leukémiou prehrala. Ďalšou témou spojenou so zdravotnými problémami je v druhej sezóne (S2E5 - *Chapter 13. A Shenckman Equivocates*) aj infarkt, ktorý počas stretnutia so Sandym a Normanom utrpel Martin, priateľ Mindy. Seriál sa venuje aj téme závislosti, ktorá sa týka Normanovej dcéry Pheobe. Ďalšou z rozoberaných tém sú aj finančné problémy, s ktorými sa potýka Sandyho štúdio. Okrem spomenutých tém v sitkome môžeme pozorovať aj iné situácie, v ktorých sa môže nájsť mnoho divákov, keďže ide o zobrazovanie každodenného života.

C. Charakterizácia hlavných postáv a zápletiok

Medzi hlavné postavy sitkomu *Kominského metóda* zaraďujeme:

- **Sandy Kominsky (Michael Douglas)**

Sandy je muž po 70-tke, ktorý je trénerom a učiteľom herectva vo vlastnom štúdiu. Život si napriek svojmu veku užíva naplno a pristupuje k nemu akoby bol mladý. Je vtípný, šarmantný a ďalšou z jeho pozitívnych vlastností je jeho dobromyseľnosť. Skupina ľudí, ktorí navštevujú jeho hodiny sa stáva jeho rodinou, prežíva s nimi svoje problémy a počas rôznych situácií je práve ich prítomnosť pre neho mimoriadne dôležitá. Na hodine herectva stretáva sympatickú Lisu, s ktorou začína nový vzťah. Aj v súvislosti s ňou hlbšie spoznávame jeho charakter a sledujeme jeho humor a šarm. S milovanou dcérou Mindy, ktorá mu pomáha s prevádzkovaním štúdia má vzťah bez väčších konfliktov, no postupne zisťuje, že k sebe nie sú také otvorení, ako si myslel. So svojimi problémami sa najčastejšie zveruje svojmu agentovi a najlepšiemu priateľovi Normanovi. Počas príbehu bojuje s viacerými zdravotnými problémami, ale aj smrťou blízkych. Neskôr zisťuje, aké je starnutie bez najlepšieho priateľa. V závere seriálu sa mu plní jeho herecký sen, keď si zahrá hlavnú úlohu vo filmovom spracovaní románu *Starec a more*.

Herec Michael Douglas, ktorý postavu stvárňuje, povedal, že zo všetkých postáv, ktoré kedy stvárnil sa najviac jeho osobnosti podobá práve postava Sandyho Kominského.²¹

²⁰ CANFIELD, D.: *With The Kominsky Method, Chuck Lorre Writes His Most Personal Show Yet*. [online]. [2022-12-20]. Dostupné na: <<https://ew.com/tv/2018/11/10/chuck-lorre-kominsky-method-afi/>>.

²¹ BLYTH, A.: *On My Screen: 'The Kominsky Method' Star Michael Douglas On His Accidental Stunt Driving, The Film That Made Him Cry, And Who'd Play Him In His Biopic*. [online]. [2022-12-20]. Dostupné na: <<https://deadline.com/2021/05/on-my-screen-michael-douglas-the-kominsky-method-emmy-1234760410/>>.

- **Norman Newlander (Alan Arkin)**

Sandyho agent a najlepší priateľ Norman je veľmi sarkastický muž po 80tke. Je úprimný, veci hovorí vždy priamo a jeho názory bývajú jednoznačné. Ľudí si k sebe veľmi nepripúšťa a udržiava si akýsi odstup. Napriek vysokému veku sa snaží zostať aktívny a nebyť typickým dôchodcom. Hneď v úvode prichádza o milovanú manželku, s ktorou ho zoznámil Sandy. Kvôli svojej trpkkej povahe nemá mnoho pravých priateľov. Jeho život bol častokrát náročný, s čím súvisí aj vzťah s jeho dcérou. Kvôli jej závislosti je ich vzťah do veľkej miery dlhodobo narušený. Jeho postavu sledujeme aj v milostnom vzťahu s láskou z minulosti Madelyn, s ktorou opäť k sebe nájdeme cestu. V poslednej sezóne postava Normana už nevystupuje a začína jeho pohrebom. Aj keď ho už nevidíme v nových situáciách, pre príbeh zostáva stále veľmi kľúčový a vracia sa prostredníctvom spomienok.

- **Mindy Kominsky (Sarah Bakerová)**

Dcéra Sandyho Mindy je láskavá mladá žena, ktorá mu pomáha pri vedení jeho hereckého štúdia. Je úprimná, otvorená, nekonvenčná a nápomocná mladá žena. Veľakrát pomáha svojmu otcovi riešiť vzniknuté problémy a zachraňuje situáciu. So svojim otcom má dobrý vzťah, no otvorenejšia je k svojej matke Roz. Mindy je chápatá a obetavá v mnohých ohľadoch, no niekedy je toho veľa už aj na ňu a ukazuje svoju zraniteľnosť. Ťažko sa vyrovnáva napríklad so situáciami, v ktorých riešia finančné otázky. Najprv so svojim otcom musela vyriešiť finančné problémy spojené z hereckým štúdiom kvôli nezaplateným daniam a neskôr sa rozhoduje ako naloží s nečakaným dedičstvom. Mimoriadne náročné pre ňu sú aj chvíle, keď ide o zdravie jej blízkych, či už ide o jej otca, priateľa alebo matku. Vždy je tam však pre nich a je ochotná urobiť čokoľvek potrebné.

4 ZHRNUTIE

V kontexte diela *Kominského metóda*, ktoré je produkované poskytovateľom internetom distribuovanej televízie môžeme pozorovať značné odklony od zaužívaných princípov. Epizódy jednotlivých sezón diela sú dostupné v rovnakom čase a napriek tomu, že priemerná minútáž epizód sa zhoduje so štandardmi, pozorujeme značné rozptyly v minútáži jednotlivých epizód. V tomto diele pozorujeme nielen veselú a úsmevnú situáciu, ale zachytáva aj ťažké chvíle. Michael Douglas, ktorý je aj výkonným producentom skúmaného diela, tvrdí, že na tomto sitkome miluje práve to, že je naozaj ako reálny život. Skutočný život podľa neho nie je komédia, ale nie je celý ani dráma. Niekedy je to o smiechu a niekedy o slzách.²² Práve reálne zobrazovanie a nezvyčajné témy pre tento žáner, robia sitkom *Kominského metóda* výnimočným. Niečo, čo by sme si pred istým časom v kontexte skúmaného žánru nevedeli predstaviť je realitou a jedným z dôvodov mimoriadneho úspechu tohto titulu. V diele sledujeme hlavne postavy v pokročilom veku, tomu zodpovedajú aj ich charaktery, zrelé názory a postoje. Postavy majú jasný charakter a určité typické vlastnosti. Takisto tu pozorujeme aspekt familiárnosti a v mnohých situáciách aj možnosť stotožnenia sa s nimi a ich konaním.

Na základe získaných dát môžeme odpovedať na výskumné otázky:

Aké charakteristické črty žánru situačnej komédie sa nachádzajú v diele *Kominského metóda*?

Môžeme povedať, že v diele sa nachádzajú mnohé špecifiká predmetného žánru. Nachádzame žánrovú predvídateľnosť a uplatňuje sa fungovanie na báze ustálenej situácie a počte postáv. Na základe poznania hlavných postáv vieme, čo môžeme očakávať. Vedľajšie postavy plnia svoju úlohu obohacovania príbehu a podpory hlavných postáv. Potvrďuje sa prepojenie postáv a komiky, ako aj reflektovanie každodenných problémov. Ďalšou charakteristikou je aj typické rozdelenie deja na hlavnú a vedľajšiu dejovú líniu, ale aj minútáž epizód, ktorá napriek značným rozptylom je v priemere do štandardných 30 minút.

Na aké témy sa dielo zameriava?

Ide najmä o zachytávanie bežných tém, s ktorými sa má možnosť stotožniť množstvo ľudí v rôznom veku. Ústrednou témou sitkomu *Kominského metóda* je starnutie a smrť a poukazuje na situácie spojené so starobou, ktoré sú súčasťou života. Okrem bežných tém dielo zachytáva aj vážnejšie a seriózne témy.

²² HUFF, L: *The Kominsky Method Cast Talks Bringing The Laughter And Tears For Show's Final Season*. [online]. [2022-12-20]. Dostupné na: <<https://ew.com/tv/the-kominsky-method-cast-final-season/>>.

Kto sú hlavné postavy, aké sú ich povahové vlastnosti a čím sú charakteristické?

Hlavnými postavami v diele *Kominského metóda* je Sandy Kominsky, Norman Newlander a Mindy Kominsky. Sandy je muž po 70-tke, ktorý vo vlastnom štúdiu vyučuje herectvo. Je vtipný, šarmantný a dobromyseľný. Charakteristickým prvkom jeho postavy je sloboda a pozitívny postoj k životu. Norman je jeho agent a najlepší priateľ, ktorý je mimoriadne úprimný a väčšinou veľmi priamy. Vyznačuje sa predovšetkým svojim sarkazmom. Mindy je Sandyho dcéra, ktorá mu pomáha s prevádzkovaním jeho štúdia. Je mladá a otvorená, ale aj zraniteľná. Charakterizuje ju jej ochota a to, že v ťažkých situáciách je tam pre svojich blízkych.

Na základe vykonanej analýzy môžeme povedať, že aj tento žáner podlieha určitým trendom a prispôsobuje sa aktuálnym požiadavkám mediálneho trhu. Istým spôsobom sa to preukázalo v niekoľkých ohľadoch v rámci analytických kategórií. Zásadný vplyv na vývinové modifikácie má nepochybne aj globálna expanzia streamovacích služieb. Neustále narastajúcou popularitou sa upevňuje ich postavenie a čoraz viac titulov sa presúva z prostredia klasických lineárnych televízií a sú vytvorené a produkovvané internetom distribuovanými televíziami. Toto ovplyvňuje napríklad minútáž, výber zobrazovaných tém, ale aj všeobecne umožňuje väčšiu voľnosť pri tvorbe nových titulov. Okrem toho môžeme predpokladať ústup tradičných foriem seriality a vznik nových typov. V najbližších rokoch môžeme predpokladať pokračovanie týchto trendov, ako aj nadobudnutie dominantnejšieho postavenia streamovacích platforiem. Vzhľadom na to aj väčšiu otvorenosť pri tvorbe mediálnych produktov a väčšie rozptyly medzi jednotlivými dielami predmetného žánru. Určité zmeny a adaptácia je prirodzená v kontexte všetkých žánrov a výnimkou nie je ani žáner situačnej komédie v kontexte epizodickej televíznej produkcie.

ZÁVER

V teoretickej časti sme okrem definovania primárnej terminológie a úvodu do problematiky vymedzili charakteristické črty žánru situačnej komédie. Zaoberali sme sa typickými vlastnosťami a špecifikami žánru, pričom sme obsiahli minútáž epizód, typické témy, komiku, postavy či dejovú líniu, ale aj stopu smiechu. V empirickej časti sme analyzovali dielo *Kominského metóda*, pričom sme sa zamerali na vyzdvihnutie špecifik žánru, zobrazované témy a ústredné postavy diela.

Prínos vedeckej práce spočíva v rozšírení existujúcich poznatkov o tejto téme v slovenskom jazyku. Na základe teoretickej reflexie témy a analýzy titulu súčasnej produkcie sme objasnili aktuálny vývoj predmetného žánru. Predpokladáme, že trend narastajúcej kvality televíznych produktov vrátane situačných komédií bude pretrvávať a streamovacie platformy získajú významné postavenie v mediálnom odvetví, pričom je pravdepodobné oslabovanie lineárnej televízie. V kontexte seriality už v súčasnosti pozorujeme postupný zánik tradičných typov a vznik nových foriem, ktorý bude pokračovať. Taktiež očakávame, že situačná komédia si udrží svoje miesto medzi najpopulárnejšími žánrami v kontexte epizodickej televíznej produkcie.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ARISTOTELES: *Poetika*. Praha : Svoboda, 1996, 226 s. ISBN 80-205-0295-5.
- BLAKE, M.: *How to Be a Sitcom Writer. Secrets from the Inside*. Chichester : Summersdale Publishers, 2005, 130 s. ISBN 978-1840244472.
- ECO, U.: *Meze Interpretace*. Praha : Karolinum, 2004, 332 s. ISBN 978- 80-246-0740-9.
- MALÍČEK, J.: *Vademecum Popkultúry*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008, 142 s. ISBN 978-80-8094-287-8.
- PAVIS, P.: *Divadelný slovník*. Bratislava : Divadelný ústav, 2004, 542 s. ISBN 80-88987-24-5.
- RADOŠINSKÁ, J.: *Propedeutika (mas)mediálnych štúdií*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2019, 156 s. ISBN 978-80-572-0006-2.
- RADOŠINSKÁ, J.: Serialita v mediálnej produkcii. In: PETRANOVÁ, D. - PRAVDOVÁ, H. - NOVÁKOVÁ, R. (eds.) *Quo Vadis Massmedia, Quo Vadis Marketing*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2012, s. 72-79. ISBN 978-80-8105-383-2.

RUSNÁK, J.: Seriál, rozhlasový/televízny. In: RUSNÁK, J. et. al.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, 290 s. ISBN 978-80-555-0256-4.

RUSNÁK, J.: Sitkom. In: RUSNÁK, J. et. al.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, 290 s. ISBN 978-80-555-0256-4.

SABOL, J. S.: Komédia, filmová. In: RUSNÁK, J. et. al.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov : Vydavateľstvo Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, 290 s. ISBN 978-80-555-0256-4.

SEDLÁKOVÁ, R.: *Výzkum médií. Nejužívanější metody a techniky*. Praha : Grada Publishing, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9.

SLUNČÍK, V.: *Sitcom: Vývoj a realizace*. Praha : Akademie muzických umění, 2010, 76 s. ISBN 978-80-7331-192-6.

TRAMPOTA, T.: Serialita. In: REIFOVÁ, I. a kol.: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004, 328 s. ISBN 80-7178-926-7.

Elektronické a onlinové pramene

BLYTH, A.: *On My Screen: 'The Kominsky Method' Star Michael Douglas On His Accidental Stunt Driving, The Film That Made Him Cry, And Who'd Play Him In His Biopic*. [online]. [2022-04-09]. Dostupné na: <<https://deadline.com/2021/05/on-my-screen-michael-douglas-the-kominsky-method-emma-1234760410/>>.

CANFIELD, D.: *With The Kominsky Method, Chuck Lorre Writes His Most Personal Show Yet*. [online]. [2022-04-02]. Dostupné na: <<https://ew.com/tv/2018/11/10/chuck-lorre-kominsky-method-afi/>>.

HOGEBACK, J.: *Why Do Television Shows Use Laugh Tracks?* [online]. [2022-01-03]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/story/why-do-television-shows-use-laugh-tracks>>.

HUFF, L.: *The Kominsky Method Cast Talks Bringing The Laughter And Tears For Show's Final Season*. [online]. [2022-03-20]. Dostupné na: <<https://ew.com/tv/the-kominsky-method-cast-final-season/>>.

Komédia. [online]. [2021-10-28]. Dostupné na: <<https://beliana.sav.sk/heslo/komedia>>.

Simpsonovci. [online]. [2021-10-28]. Dostupné na: <https://www.imdb.com/title/tt0096697/?ref_=ttep_ql>.

TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How it works*. [online]. [2021-10-28]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/sitcom.html>>.

TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How It Works. An Examination of the Situation Comedy*. [online]. [2022-01-03]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/sitexam.html>>.

TAFLINGER, R. F.: *Sitcom: What It Is, How It Works. NeoAristotelian Analysis*. [online]. [2021-12-30]. Dostupné na: <<https://public.wsu.edu/~taflinge/neoarist.html>>.

The Kominsky Method. [online]. [2022-03-13]. Dostupné na: <<https://www.imdb.com/title/tt7255502/>>.

Analyzovaný audiovizuálny obsah

LORRE, CH.: *Kominského Metóda* [situačná komédia]. Spojené štáty americké, 2018-2021. Dostupné na streamovacej službe Netflix.

DIGITÁLNE MÉDIÁ A ICH VPLYV NA INTERPERSONÁLNU KOMUNIKÁCIU

Karolína Miklušičáková – Alexandra Mathiasová

Abstrakt

V predkladanej práci s teoreticko-empirickým charakterom, sa zameriavame na vplyv digitálneho sveta a jeho dôsledky súvzťažné s priamou interpersonálnou komunikáciou. Hlavným cieľom je priblížiť súbor problémov používania anglických akronymov mladšou generáciou v priamej interpersonálnej komunikácii so staršou generáciou. Práca uvádza dáta získané prostredníctvom elektronického dotazníkového dopytovania.

Kľúčové slová: Anglické akronymy. Digitálna komunikácia. Digitálne médiá. Interpersonálna komunikácia. Sociálne médiá.

Abstract

In the presented work with a theoretical-empirical character, we focus on the influence of the digital world and its consequences related to direct interpersonal communication. The main goal is to approach a set of problems of the use of English acronyms by the younger generation in direct interpersonal communication with the older generation. This paper presents the data obtained through electronic questionnaire inquiry.

Key words: Acronyms. Digital media. Interpersonal communication. Online communication. Social media.

ÚVOD

Spojitosť interpersonálnej komunikácie s digitálnymi médiami je citeľná. V dôsledku nej dochádza k rozmanitým komunikačným zmenám. Digitálne médiá, prejavujúce sa v mnohých podobách, zapríčinili presun anglických akronymov z digitálno-sieťovej sféry do komunikácie prebiehajúcej tvárou v tvár. Jedinci vyššej vekovej kategórie mnohokrát nedisponujú poznatkami simplicitejného jazyka uplatňujúceho sa v kyberpriestore. Preto v prípade, že jednotlivci nižšej vekovej kategórie skratky používajú aj pri priamom dorozumívaní sa, môže dochádzať ku komunikačnej bariére. Dôležitým sa javí postoj a ochota mladšej generácie, ktorá je podnecovaná k odstraňovaniu nejasností vo forme vysvetľovania. Práve snaha o explikáciu konkrétnych výrazov predstavuje jedno z riešení, ktoré by možný vznik bariéry dokázalo odstrániť. Práca je rozdelená do šiestich kapitol. Prvá kapitola je upriamená na deskripciu digitálnych médií a ich historický vývoj. Ďalej venujeme pozornosť charakterizácii priamej a nepriamej interpersonálnej komunikácie, digitálnej formy dorozumievania sa, sociálnym médiam a anglickým akronymom. Druhou a tretou kapitolou reflektujeme ciele práce a metodológiu. Štvrtá kapitola interpretuje výsledky elektronického dotazníka. Piata a šiesta je zhrnutím získaných poznatkov, v rámci ktorých overujeme súlad teórie s praxou. Predpokladaným prínosom príspevku je zintenzívniť našu výskumnou činnosťou snahu o vytvorenie konceptu pre riešenie komunikačných bariér v interpersonálnej komunikácii medzi spomenutými dvomi generáciami. Hlavným cieľom práce je objasniť problematiku používania anglických akronymov adolescentmi v priamej medziľudskej komunikácii s jedincami strednej až staršej dospelosti.

1 DIGITÁLNE MÉDIÁ

Okamžitá expanzia digitálnych médií zapríčinila, že len predstava o fungovaní bez nich je mimoriadne komplikovaná. Ustálená definícia toho, čo konkrétne si pod vybraným pojmom môžeme predstaviť – neexistuje. Digitálne médiá majú „svoju tienistú stránku v tom, že vecí je toľko, že zásadné

nie je nič alebo môže byť čokoľvek.“¹ Náhl'ady autorov sa vzájomne kompletizujú, príp. diferencujú, a aj napriek faktu, že dejiny digitálneho sveta nemajú dlhú tradíciu, tvoria rozsiahly objem dát a možností nazerania naň. Z toho dôvodu sme si zvolili opis realizovaných zmien medzi odosielateľmi a recipientami obsahov. Vybraný fragment predkladá zrozumiteľný obraz fundamentálnych vlastností digitálnych médií a ich postavenia v spoločnosti. Umožňuje porozumieť prelínaniu medzi najvýraznejšie prejavujúcimi sa transformáciami na internete (Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0), čím zároveň čiastočne napomáha k náležitému uchopeniu princípov digitálnych médií.

Web 1.0

Zatiaľ čo internet spája počítače – web spája ľudí.² Webstránka Ask Any Difference charakterizuje jednotlivé weby ako „vedľajšie produkty“³ internetu – čo znamená, že jednotlivé weby nie sú jeho synonymom, ani ničím podobným – len jeho zásluhou môžu „existovať“. Tzn. že internet je závislý od svojich „kvázi vedľajších produktov“, a naopak – len spoločne sú uceleným celkom tvoriacim digitálny priestor. Web 1.0 predstavoval prvú generáciu World Wide Webu⁴, ktorá reprezentovala veľký komplex dokumentov bez alternatívy zasiahnutia.⁵ Jeho koncentrácia bola sústredená predovšetkým na čítanie, a teda fungoval ako statický prehľad údajov,⁶ používaný často vo svoj prospech – t. j. pre komerčné účely.⁷ Percipient rozmanitých dát bol len „pasívnym konzumentom niekoho produkcie“,“⁸ čo signalizuje, že vo vzťahu medzi pôvodcami obsahov a jeho prijímateľmi nefigurovala žiadna interakcia, rovnosť – resp. žiadne spojenie (viď Príloha A). Forma Webu 1.0 sa tak diametrálne odchyľuje od konvenčnej podoby dnešného webu.⁹

Web 2.0

A. Sámelová podáva vysvetlenie, že bezprostredne potom, ako nástup Webu 2.0 „zrušil na sklonku 20. storočia publikačné privilégium elit, zmiernil napätie medzi obyčajným človekom a elitami“.¹⁰ P. Návrat dodáva, že sprístupnením webu verejnosti došlo k jeho okamžitému spopularizovaniu, čo vytvorilo koexistenciu medzi digitálnym a skutočným svetom.¹¹ Svojou perspektívou nadväzuje na zmienené konštatovania i M. Brestovanský, ktorý v súlade s tvrdeniami podotýka, že Web 2.0 eliminuje vzťahy podradenosti a nadradenosti, znemožňuje tvorbu bariér – tzv. každý môže byť súčasťou elektronického prostredia.¹² T. j. obyčajní ľudia môžu obsah prijímať, tvoriť, zdieľať, reagovať naň atď. – sú percipientami a expedientami súčasne. Tvárnosť interakcie má rozmanitý charakter – flexibilná práca s informáciami, príchod sociálnych médií – tzv. sprostredkovateľov medziľudskej komunikácie, rôznorodých alternatív vzájomného pôsobenia,

¹ KOMÁREK, M.: *Jan Jiráček: takzvaná nová média nahradila integraci interakci*. [online]. [2021-11-20]. Dostupné na: <<https://www.mediar.cz/jan-jirak-takzvana-nova-media-nahradila-integraci-interakci/>>.

² MIŽÍKOVÁ, A.: *Aký je rozdiel medzi internetom a webom?*. [online]. [2021-12-05]. Dostupné na: <<https://blogit.sk/rozdiel-medzi-internetom-a-webom/>>.

³ *Difference Between Web 1.0 and Web 2.0 (With Table)*. [online]. [2021-12-04]. Dostupné na: <<https://askanydifference.com/difference-between-web-1-0-and-web-2-0-with-table/>>.

⁴ Pozri aj: *Difference Between Web 1.0 and Web 2.0 (With Table)*. [online]. [2021-12-04]. Dostupné na: <<https://askanydifference.com/difference-between-web-1-0-and-web-2-0-with-table/>>.

⁵ VRANAIOVÁ, K.: *Nahí v sieti – digitálna gramotnosť na ZŠ a SŠ*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015, s. 8.

⁶ Pozri aj: STRADIOTOVÁ, E.: *Využitie Web 2.0 aplikácie podcast vo výučbe cudzích jazykov*. [online]. [2021-12-05]. Dostupné na: <<https://journals.muni.cz/casalc-review/article/view/14190/11860>>.

⁷ Pozri aj: VRANAIOVÁ, K.: *Nahí v sieti – digitálna gramotnosť na ZŠ a SŠ*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015, s. 8.

⁸ BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita v Trnave, 2010, s. 77.

⁹ Pozri aj: VRANAIOVÁ, K.: *Nahí v sieti – digitálna gramotnosť na ZŠ a SŠ*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015, s. 8-13.

¹⁰ SÁMELOVÁ, A.: Online človek ako nový evolučný typ homo onlinensis. In KVETANOVÁ, Z., GRACA, M. (eds.): *Zborník konferencie Megatrendy a médiá 2020: On the edge*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2020, s. 83.

¹¹ NÁVRAT, P. – KUBÁN, P. – KRÁTKY, P. a kol.: *Weboveda*. Bratislava : Slovenská technická univerzita v Bratislave, 2014, s. 7.

¹² BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita v Trnave, 2010, s. 77.

kontaktnu.¹³ M. Juhos dopĺňa: „*Nech si pod pojmom Web 2.0 predstavujeme čokoľvek, isté je, že internet sa od čias pred splasnutím internetovej bubliny zmenil, a pre užívateľov rozhodne k lepšiemu.*“¹⁴

Web 3.0

Sociálny web, označovaný ako Web 2.0, je podľa K. Machovej sústredený na vzájomné pôsobenie medzi používateľmi, kým sémantický web, tzv. Web 3.0 koncentráciu vzťahuje na interakciu medzi poznatkami.¹⁵ J. Steinerová, M. Grešková a J. Ilavská daný fakt rozvíjajú: „*Nástroje sémantického webu majú zabezpečiť efektívnejšiu prácu strojov vo webovom prostredí.*“¹⁶ T. j. – tendenciou Webu 3.0 je prísť na význam zadávaného „príkazu“ používateľa (tzv. sémantický zmysel, napr. slova, slov), ktorý požadujeme od prehľadávacieho stroja,¹⁷ čo znamená, že jeho primárny záujem orientuje svoju pozornosť na význam.¹⁸ Umelá inteligencia čiastočne rozumie významu stanovenej požiadavky, čím uľahčuje hľadanie relevantných údajov – nezáleží na použitej slovnej zásobe, programovacím jazyku, technológii, forme, ani na priamom, či skrytom vyjadrovaní sa.¹⁹ Autorky J. Steinerová, M. Grešková a J. Ilavská sa zamýšľajú nad eventuálnym vývojom, ktorý je v budúcnosti očakávaný – Web 3.0 nahradíme Webom 4.0, tzv. znalostným webom.²⁰ „*Je tu určitá predstava, že niekedy v budúcnosti sa bude sémantický a sociálny web rozvíjať takým spôsobom, ktorý ich dovedie k jednotnému takzvanému všadeprítomnému webu, ktorý bude vedieť učiť sa a odvádzať nové znalosti tak ako človek.*“²¹

1.1 Interpersonálna komunikácia

Rovnako, ako ktorúkoľvek inú oblasť – tak i digitálne médiá je možné prepojiť s termínom komunikácia. Práve ona predstavuje jeden z kľúčových javov stvárajúci základ našej existencie. Predtým, ako si rozoberieme výmenu informácií sprostredkovanú digitálnymi médiami, nemali by sme opomenúť ani dorozumievanie sa realizované priamym kontaktom, resp. skonštatovať, čo predchádzalo vzniku elektronickej komunikácie a jej dôsledkom. Napriek tomu, že formulácie zachytávajúce podstatu komunikácie sú v mnohých prípadoch podložené logicky vyplývajúcimi skutočnosťami – každý autor zdôrazňuje pri vymedzovaní pojmu rôzne ďalšie aspekty. Komplikovanosť deskripcie interpersonálnej komunikácie spočíva v neobmedzenom výbere rôznych perspektív autorov, či nesúhlasných názoroch. Poniectorí autori nazerajú na medziľudskú komunikáciu ako na proces dorozumievania sa s ohľadom na technické prostriedky, väčšina sa však zaoberá interpersonálnou komunikáciou z hľadiska osobného kontaktu.²² My sa v nasledujúcej podkapitole zameriame na obe formy.

Priama interpersonálna komunikácia

Podľa mienky V. Nývltovej, priame medziľudské dorozumievanie sa je jedným z najčastejšie vykonávaných činností v priebehu celého nášho bytia,²³ pričom neexistuje alternatíva

¹³ BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita v Trnave, 2010, s. 77.

¹⁴ JUHOS, M.: Web 2.0. In FELBÁB, J. (eds.): *Sborník příspěvků z 33. konference EurOpen.CZ*. Plzeň : TYPOS, 2008, s. 25.

¹⁵ MACHOVÁ, K.: *Sémantický a sociálny web*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2015, s. 1.

¹⁶ STEINEROVÁ, J. – GREŠKOVÁ, M. – ILAVSKÁ, J.: *Vyhľadavanie informácií a organizácia poznania v elektronickej prostredí*. Bratislava : Stimul, 2010, s. 133.

¹⁷ MACHOVÁ, K.: *Sémantický a sociálny web*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2015, s. 1.

¹⁸ *Getting Started with Semantic Technologies*. [online]. [2021-12-12]. Dostupné na: <<https://cambridgesemantics.com/blog/semantic-university/intro-semantic-web/>>.

¹⁹ MACHOVÁ, K.: *Sémantický a sociálny web*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2015, s. 1-3.

²⁰ STEINEROVÁ, J. – GREŠKOVÁ, M. – ILAVSKÁ, J.: *Vyhľadavanie informácií a organizácia poznania v elektronickej prostredí*. Bratislava : Stimul, 2010, s. 133.

²¹ MACHOVÁ, K.: *Sémantický a sociálny web*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2015, s. 2.

²² Pozri: NÝVLTOVÁ, V.: Soft skills – interpersonálna komunikace pro uchazeče o zaměstnání. [online]. [2022-01-15]. Dostupné na: <<https://kuhv.vsch.cz/files/uzel/0017040/Interperson%C3%A1ln%C3%AD%20komunikace.pdf?redirected>>.

²³ NÝVLTOVÁ, V.: *Soft skills – interpersonální komunikace pro uchazeče o zaměstnání*. [online]. [2022-01-15]. Dostupné na: <<https://kuhv.vsch.cz/files/uzel/0017040/Interperson%C3%A1ln%C3%AD%20komunikace.pdf?redirected>>.

nekomunikovania. Komunikácia prebieha aj bez slov a vždy je aktívne zapojený ako komunikátor, tak i komunikant. Ide o najzložitejšiu formu komunikácie.²⁴ R. Rybanský a D. Jánošová označujú medziľudskú komunikáciu za dorozumievací proces v tvárou v tvár – medzi dvomi a viac subjektami²⁵, a to v rovnakom čase na rovnakom mieste.²⁶ To signalizuje, že interpersonálna komunikácia je zároveň i „základná forma kreácie medziľudských vzťahov.“²⁷ Priamu interpersonálnu komunikáciu je možné determinovať prostredníctvom veľkého množstva rozmanitých kategórií, foriem a i. Zároveň dokáže obsiahnuť najvyšší počet komunikačných prvkov – a i to je dôvodom, prečo je ju možné považovať za najmenej „porušenú“.²⁸

Nepriama interpersonálna komunikácia

Podobu verbálneho dorozumievania sa, pri ktorom absentuje jednota miesta (popr. času) nazývame nepriamou interpersonálnou komunikáciou.²⁹ Ide o sprostredkovanú, a v mnohých prípadoch, na rozdiel od priameho dorozumievania sa, asynchrónnu, výmenu zvukových (ústnych) alebo grafických (písomných) informácií prostredníctvom konkrétne použitého materiálneho nosiča. Vďaka modernej komunikačnej technológii sa stále viac približujeme k charakteru osobnej komunikácie.³⁰ Dominantným prvkom nepriamej interpersonálnej komunikácie je jazyk a jeho gramatické, lexikálne a štylistické hľadisko,³¹ čo je znamením minimalizácie neverbálneho prejavu. Napriek faktu, že už odnepamäti sa snažíme udržiavať a rozvíjať proces medziľudskej komunikácie spoločenským rozvojom smerujúcim k priekopníctvu – v dôsledku nedostatku miesta v predkladanom príspevku nemôžeme opísať predchodcov, ktorí formovali komunikáciu na diaľku do podoby, akú poznáme dnes.

Digitálna interpersonálna komunikácia

Intenzívnosť fenoménu digitálnej komunikácie apercipujeme približne posledných 20 rokov. Predstavuje rýchlu a lacnú výmenu (napr. textových, obrazových, zvukových) informácií prostredníctvom elektronických médií (počítač, tablet, mobilný telefón a i.).³² „Jednou z pozoruhodných črt vývoja komunikačných technológií je skutočnosť, že novovyvinuté technológie nevyradia z využívania už existujúce, zväčša len rozširujú diapazón komunikačných možností danej generácie.“³³ Evolúciou komunikácie a jej postupnými kvalitatívnymi zmenami, sme dosahovali jej čoraz progresívnejšiu úroveň. Proces vedúci od priamej neverbálnej a následne verbálnej výmeny údajov, k zložitejším a dokonalejším formám, bol podmieňujúcim javom k úspešnému prekonaniu priestoru a času materiálnym fixovaním informácií.³⁴ M. Langheinrich a F. Schaub upozorňujú na skutočnosť, že digitálna forma výmeny údajov sa stala každodennou nezameniteľnou súčasťou society.³⁵ Nemecký jazykovedec G. Antos a fínska lingvistka E. Ventola s tvrdením súhlasia a dopĺňajú, že nástup digitálnych médií ovplyvnil medziľudskú komunikáciu ako žiadna iná predchádzajúca komunikačná vymoženosť.³⁶ Tento fakt potvrdzujú i autori monografie *Now Media: The Evolution of Electronic Communication*, N. J. Medoff a B. K. Kaye, ktorí v publikácii explicitne opisujú ich veľký

²⁴ ORAVCOVÁ, J.: *Sociálna psychológia*. Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, Fakulta humanitných vied, 2004, s. 105.

²⁵ RYBANSKÝ, R. – JÁNOŠOVÁ, D.: *Manažment a marketing*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2015, s. 112-113.

²⁶ ŠUŠOL, J.: *Sociálne a humánne kontexty elektronickej komunikácie*. Bratislava : Stimul, 2009, s. 9.

²⁷ NOSKOVÁ, I.: *Umenie komunikácie*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2019, s. 6.

²⁸ Pozri: ORAVCOVÁ, J.: *Sociálna psychológia*. Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, Fakulta humanitných vied, 2004, s. 103-119.

²⁹ NOSKOVÁ, I.: *Umenie komunikácie*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2019, s. 7.

³⁰ ŠUŠOL, J.: *Sociálne a humánne kontexty elektronickej komunikácie*. Bratislava : Stimul, 2009, s. 9.

³¹ NOSKOVÁ, I.: *Umenie komunikácie*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2019, s. 10.

³² ŠUŠOL, J.: *Sociálne a humánne kontexty elektronickej komunikácie*. Bratislava : Stimul, 2009, s. 11-12.

³³ Tamtiež, s. 9.

³⁴ Tamtiež, s. 7.

³⁵ LANGHEINRICH, M. – SCHAUB, F.: *Privacy in Mobile and Pervasive Computing*. San Rafael : Morgan & Claypool Publishers, 2018, s. 59.

³⁶ ANTOS, G. – VENTOLA, E.: *Handbook of Interpersonal Communication*. Berlín : Mouton de Gruyter, 2008, s. 331.

vplyv, započatý na jar, roku 2020, príchodom pandémie koronavírusu. Zavádzanie opatrení spôsobilo prudký vzrast počtu používateľov a času venovanému sociálnym médiám. T. j. z dôvodu izolácie sme boli podnecovaní k aktívnemu udržiavaniu kontaktov prostredníctvom virtuálneho sveta. Zásluhou technologického pokroku a jeho všadeprítomnosti, sa môžeme spoločne dorozumievať kedykoľvek a kdekoľvek, čo signalizuje, že obraz existencie bez súčasných foriem komunikácie sa javí ako nerealistický³⁷ – a tým pádom i nezvratiteľný.

Sociálne médiá a anglické akronymy

Kým sociálne siete podľa P. Krajčoviča predstavujú ľudí – Facebook, YouTube, WhatsApp, a i., sú len platformy, aplikácie a pod., spadajúce do kategórie sociálnych médií, prostredníctvom ktorých sociálne siete – ľudia, medzi sebou interagujú.³⁸ D. M. Boyd a N. B. Ellison sociálne médiá determinujú ako webové služby orientované na zakladanie profilov zabezpečujúcich nadväzovanie spojení³⁹ vo virtuálnom priestore.⁴⁰ Vo všeobecnosti je možné sociálne médiá ponímať ako prostriedok udržiavania kontaktov prostredníctvom vybranej platformy, aplikácie ktorá umožňuje zábavnú a komfortnú výmenu informácií.⁴¹ T. Šalmom s týmto náhľadom súhlasí len čiastočne – vidina cieľu spájať jednotlivcov na diaľku je len pohľadom konzumentov. Skutočný úmysel predstavuje zisk – žiadne z médií nebolo vytvorené so zámerom pomôcť spájať subjekty v čase recipročnej neprítomnosti v reálnom svete.⁴²

Vznik prvej sociálnej platformy, porovnateľnej s dnešnými, datujeme od roku 1997. Nová éra komunikácie bola započatá A. Weinreichom vytvorením webovej stránky SixDegrees.com.⁴³ Na Slovensku bola spustená prvá sociálna platforma – Zoznamka.sk, 17. marca 1997, zásluhou M. Dubeca. O dva roky neskôr sa vyvíja druhá slovenská platforma v poradí – Pokec.sk.⁴⁴ Následný rozmach sociálnych médií nastal v priebehu roka 2000.⁴⁵

Napriek všetkým výhodám, ktoré sociálne médiá užívateľom prinášajú, nie je možné predstierať neznalosť ich nepriaznivých dôsledkov. D. Čmehýlová-Rašová tvrdí, že konzekvenciou kontinuálnej výmeny informácií sa uvažuje o tom, ako sociálne médiá „ovplyvnili jazyk a komunikáciu medzi expedientom a percipientom.“⁴⁶ Naším cieľom je objasniť pôsobnosť anglických skratiek vo vzťahu rodičov a tínedžerov – tzv. staršej a mladšej generácie. Deskripciu v spojitosti medzi sugesciou a jej následkami predkladá M. Prensky, v odbornom časopise *On The Horizon*, kde nepriamo opisuje úsilie staršej generácie o rozvoj intelektuálnych schopností v procese učenia sa nového jazyka.⁴⁷ T. j. digitálna revolúcia komunikácie sa stala podnetom pre vznik a následnú expanziu skratiek, značiek a elíps – pretože simplicítny a lakonický jazyk je v súčasnom kyberpriestore požadovaný. Zároveň však preniká

³⁷ MEDOFF, N. J. – KAYE, B. K.: *Now Media: The Evolution of Electronic Communication*. 4. vyd. New York: Routledge, 2021, s. 1-2 a 45.

³⁸ KRAJČOVIČ, P.: Sociálne médiá. In KRAJČOVIČ, P. – RADOŠÍNSKÁ, J. – VIŠŇOVSKÝ, J. (eds.): *Slovník vybraných pojmov z masmediálnej a marketingovej komunikácie*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2021, s. 109-111.

³⁹ BOYD, D. M. – ELLISON, N. B.: *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. [online]. [2022-02-17]. Dostupné na: <<https://academic.oup.com/jcmc/article/13/1/210/4583062>>.

⁴⁰ KOVÁČOVÁ, E.: Virtuálna realita verzus off-line svet. In MAGÁL, S. – MISTRÍK, M. – SOLÍK, M. (eds.): *Masmediálna komunikácia a realita I*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2009, s. 246.

⁴¹ PICARD, R.: *Social Networks – Blessing or Curse*. Mnichov : GRIN Verlag, 2011, s. 1.

⁴² ŠALMON, T.: *(Ne)bezpečný internet, Sprievodca pre používateľov internetu od 10 do 99 rokov*. Bratislava : Lindeni, 2021, s. 81.

⁴³ ANGWIN, J.: *Stealing MySpace: The Battle to Control the Most Popular Website in America*. New York : The Random House Publishing Group, 2009, s. 52.

⁴⁴ SEDLÁK, V. – SNIŽIK, E. – KRAJNÍK, M.: Informačná bezpečnosť a ochrana osobných údajov na internetových sociálnych sieťach. In: *Kultura bezpečnosti nauka – praktika – reflexje*. 2014, roč. neuvedený, č. 15, s. 264.

⁴⁵ BARNETT, G. A.: *Encyclopedia of Social Networks*. Thousand Oaks : SAGE Publications, 2011, s. 377.

⁴⁶ ČMEHÝLOVÁ-RAŠOVÁ, D.: Jazyk digitálnych domorodcov. In ŠALGOVIČOVÁ, J. – BUČKOVÁ, Z. – MENDELOVÁ, D. (eds.): *Zborník Marketing Identity 2018: Digitálne zrkadlá*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2018, s. 85.

⁴⁷ Pozri aj: PRENSKY, M.: Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In *On The Horizon*. 2001, roč. 9, č. 5, s. 2. [online]. [2022-02-15]. Dostupné na: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.

aj do foriem dorozumievania sa realizovaných priamym kontaktom.⁴⁸ Výsledkom je potenciálny vznik bariéry medzi spomenutými dvomi generáciami,⁴⁹ ako vo virtuálnom, tak v reálnom svete. Za aktuálne pôsobiaci problém, následkom ktorého môžu vzniknúť nedorozumenia medzi osobami narodenými v rozdielnych časových obdobiach, možno považovať anglické iniciálové skratkové slová – tzv. akronymy. J. Žižka a F. Dařena vysvetľujú, že ich frekvencia vo sfére sociálnych médií je vyššia ako v akejkoľvek inej oblasti,⁵⁰ a spolu s ich následným prechodom do osobného styku spôsobujú komunikačný šum – bez ohľadu na to, či je alebo nie je komunikácia sprostredkovaná technológiou.

Akronym je slovo zložené zo začiatočných písmen prevzatých od iných základných jazykových jednotiek.⁵¹ R. Fischer tvrdí, že skratka sa stane akronymom v prípade, ak je odvodená minimálne z troch slov.⁵² Prax však poskytuje možnosť pochybenia danej mienky. GM (good morning), GN (good night) a i., sú skratky zložené len z dvoch základných jazykových jednotiek. T. j. nezodpovedajú teórii, resp. potvrdzujú chybnosť úsudku.

Akronymy je možné vysloviť po hláskach, popr. ako slovo, t. j. splývavo – napr.:

- LOL [el:ó:el, lol] – laugh out loud – smiať sa nahlas;
- OMG [o:m:g] – oh my god – ó, môj bože;
- YOLO [jolo] – you only live once – žiješ len raz.⁵³

L. Prchal prichádza s tézou o mladšej generácii, ktorá napriek problémom s vyjadrovaním, simplifikuje komunikáciu prostredníctvom už zmienených anglických akronymov. Následne v publikácii uvádza, že sám spočiatku akomodáciu skratkových slov v súkromnej slovnej zásobe odmietal – avšak po uplynutí určitého času, fenoménu podľahol. Potvrdzuje i presun anglických skratiek z digitálno-siet'ovej sféry do priameho hovoreného prejavu – aj v prítomnosti staršej generácie, ktorá mnohokrát nemá vedomosti o tom, ako moderné výrazy ponímať. Dodáva, že snaha o objasnenie nezrozumiteľností mladšou generáciou je skôr raritou.⁵⁴ Zmienené poznatky dotvrdzuje i anketa denníka Plus jeden deň z roku 2017. Dopytovaní boli jednotlivci spadajúci do kategórie mladšej generácie. Aktívni používatelia akronymov uviedli, že slovnú aplikáciu skratiek používajú najmä v kolektíve priateľov, v prítomnosti staršej generácie obmedzene – najčastejšie z predpokladu alebo obavy z:

- nepochopenia;
- komplikovaného vysvetľovania.⁵⁵

Staršia generácia implikuje i výnimky v používaní akronymov. Za divergentných môžeme považovať napr. tých, ktorí sú so skratkami v častom styku, vedia, čo znamenajú, popr. ich aktívne používajú – a v správnom kontexte.⁵⁶ Z uvedeného nám rezultuje, že i slovenská societa sa podrobuje globálnemu trendu. Anglické akronymy sa úspešne transferovali do priamej interpersonálnej komunikácie mladšej generácie, čo spôsobilo, že ich orientácia má vysokú tendenciu adaptovať sa i v slovníkoch vyšších vekových kategórií.

⁴⁸ ČMEHÝLOVÁ-RAŠOVÁ, D.: Jazyk digitálnych domorodcov. In ŠALGOVIČOVÁ, J. – BUČKOVÁ, Z. – MENDELOVÁ, D. (eds.): *Zborník Marketing Identity 2018: Digitálne zrkadlá*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2018, s. 85.

⁴⁹ PRENSKY, M.: Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In *On The Horizon*. 2001, roč. 9, č. 5, s. 2. [online]. [2022-02-15]. Dostupné na: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.

⁵⁰ ŽIŽKA, J. – DAŘENA, F.: *Modern Computational Models of Semantic Discovery in Natural Language*. Hershey : Information Science Reference, 2015, s. 10.

⁵¹ BAUER, L.: *English Word-formation*. Cambridge : Cambridge University Press, 1983, s. 237.

⁵² FISCHER, R.: *Lexical Change in Present-Day, English: A Corpus-Based Study of the Motivation, Institutionalization, and Productivity of Creative Neologisms*. Tübingen : Gunter Narr Verlag Tübingen, 1998, s. 28-29.

⁵³ Tamtiež.

⁵⁴ PRCHAL, L.: Wtf? In ČIHÁKOVÁ, B. – KUBEC, D. (eds): *Moje řeč*. Praha : CPress, 2016, s. 74.

⁵⁵ *Slovník dnešných tinedžerov: OMG, WTF, hater, selfie. Otestujte sa! Rozumiete vlastným deťom?* [online]. [2022-02-18]. Dostupné na: <<https://www1.pluska.sk/rady-a-tipy/slovník-dnesnych-tinedžerov-omg-wtf-hater-selfie-otestujte-rozumiete-vlastnym-detom>>.

⁵⁶ Tamtiež.

2 CIEĽ PRÁCE

Hlavným cieľom predkladanej práce je, na základe dát získaných elektronickým dotazníkovým dopytovaním, priblížiť problematiku používania anglických akronymov mladšou generáciou v priamej interpersonálnej komunikácii so staršou generáciou. Zdroje a literatúra aplikované v teoretickej časti príspevku signalizujú, že výskyt týchto skratiek sa zintenzívňuje. Z oblasti kyberpriestoru postúpili anglické akronymy do aktívnej slovnej zásoby uplatňovanej v priamej medziľudskej komunikácii predovšetkým mladšej generácie. Ich zextenzívnená prítomnosť má tendenciu akomodácie i v slovníkoch starších jedincov – preto sa zaujímate o to, akým smerom sa frekventované anglické výrazy vyvíjajú, a či naozaj môžu spôsobovať neefektívnosť komunikácie, ako teória uvádza.

Anglické akronymy stvárnajú rozšírený a dnes už takmer tradičný spôsob medziľudskej komunikácie. V slovnej zásobe slovenského obyvateľstva sa čoraz častejšie objavuje, nie celkom úmyselná diverzia v podobe anglických iniciálových skratkových slov. Ich uplatnenie a následný rozmach do lexiky jazyka, umožnili predovšetkým sociálne médiá. Mladšia generácia adaptáciu daného fenoménu prijala bez vážnejšieho oponovania – i to je príčinou ich plynulého transferovania sa do komunikácie tvárou v tvár a následnému zabezpečeniu dosahu na staršiu generáciu. Používanie akronymov sa stalo skôr podvedomým, než zámerným procesom vyjadrovania sa. Pre jedincov vyššej vekovej kategórie sú tieto umelo vytvorené slová spravidla oblasťou, o ktorej takmer nič nevedia. Preto nás zaujíma, aká je ich iniciatíva vo sfére anglických skratiek – či ich percipujú, interesujú sa o ne, popr. ich v komunikácii sami aplikujú. Okrem iného by sme radi zistili (aspoň približné) denné časové rozpätie, ktoré mladšia generácia venuje sociálnym médiám. Snažíme sa tiež o poznanie, či staršej generácii prekáža prítomnosť anglických akronymov v priamej interpersonálnej komunikácii. Rovnako sa usilujeme o získanie údajov o tom, či jedinci nižšej vekovej kategórie majú tendenciu/záujem explikovať staršej generácii skratky v prípade, že im ich rodičia nerozumejú. V prvom rade však začneme snahou o vysvetlenie primárnych vlastností digitálnych médií prostredníctvom opisu ich vývoja. Taktiež delimitovanie pojmu interpersonálna komunikácia, či determinovanie digitálnej komunikácie, sociálnych médií a anglických akronymov.

3 METODIKA PRÁCE

Primárnym zmysel ku ktorému naša práca smeruje, je prostredníctvom elektronického dotazníkového dopytovania objasniť problematiku, adolescentmi používaných, anglických akronymov aplikovaných pri priamej komunikácii s rodičmi. V príspevku sa usilujeme o explikáciu nejednoznačného pojmu digitálne médiá. Ich podstatu sa snažíme interpretovať prostredníctvom opisu ich vývoja. Následne predkladáme deskripciu interpersonálnej komunikácie, digitálnej komunikácie, sociálnych médií a anglických akronymov. Okrem zmienovaných, všeobecne teoretických metód, v celej práci využívame indukciu, dedukciu, analýzu, syntézu a i.

Stanovenie výskumnej vzorky

Výberová vzorka respondentov je koncentrovaná na dve skupiny dopytovaných – staršiu a mladšiu generáciu. T. j. prvú časť výskumnej vzorky tvoria študenti prvého až štvrtého ročníka Strednej odbornej školy masmediálnych a informačných štúdií v Bratislave a druhú časť ich rodičia. Argumentom výberu stredoškôľakov je naše presvedčenie o stave vyrovnanosti, tzv. balansu – 15-roční študenti sú čerstvými absolventmi základných škôl, zatiaľ čo 18-roční sú pripravení na nasledujúcu vývinovú etapu, v dôsledku ich fyzickej a psychickej zrelosti, tzn. dospelosti. Prvú časť výskumnej vzorky zaraďujeme do tzv., technicky vyspelej, generácie Z – t. j. mladšia generácia je delimitovaná na jedincov narodených po roku 2000. Našou snahou bolo zabezpečiť hodnovernú vzorku, ktorú skutočne možno považovať za overenú, serióznu a adekvátnu. Keďže sme nedali príležitosť všetkým ostatným základným jednotkám súboru – vzorku nie je možné považovať za reprezentatívnu, zovšeobecniteľnú. Dotazník sme otestovali v predvýskume na vzorke 32 študentov prvého ročníka Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila Metoda. Vhodnosť a jasnosť otázok dotazníka sme overili na dvoch rôznych skupinách študentov – 14.3.2022 a 15.3.2022. Predvýskumu sa zúčastnilo i 5 rodičov. Po odhalení nedostatkov a zapracovaní ich opravy sme začali s následnou distribúciou na konkrétnej

strednej odbornej škole prostredníctvom emailu a aplikácie EduPage. Distribúcia dotazníka študentom prebiehala i formou osobného kontaktu – naše rozhodnutie sme opierali o eventualitu požadovania odpovedí na dodatočné otázky z dôvodu nepochopenia (takýto stav však nenastal).

4 EMPIRICKÁ ČASŤ

Zber údajov elektronického dotazníkového dopytovania bol realizovaný v časovom období od 22. marca 2022 do 12. apríla 2022. Dotazník zacielený na staršiu a mladšiu generáciu pozostával zo 68 otázok rozdelených do dvoch separátnych sekcií. Z tohto počtu bolo 34 otázok orientovaných na študentov Strednej odbornej školy masmediálnych a informačných štúdií v Bratislave, a 35 otázok bolo vymedzených pre rodičov stredoškôľakov konkrétnej vzdelávacej a výchovnej inštitúcie. Presný počet otázok na jedného respondenta je náročné determinovať pre vytvorenie niekoľkých podkategórií, do ktorých sa opytovaní mohli, ale nemuseli dostať na základe vybraných odpovedí. Odhadovaný priemerný počet vyplnených otázok na jedného respondenta je 25. Vo svojej podstate sú obe samostatné sekcie dotazníka, v prípade staršej i mladšej generácie, takmer totožné, s rozdielom 6-8 otázok venovaných výhradne študentom, resp. rodičom. Oba dotazníky pozostávali z 10 uzatvorených otázok, ostatok tvorili poloopené otázky, v ktorých si respondent mohol zvoliť alternatívu vlastnej odpovede. Zo snahy minimalizovania komplikovaných výrazov v dotazníku (akronymy, interpersonálna komunikácia) sme pre neodborníkov pojem „sociálne médiá“ nahradili spoločnosťou nesprávne používaným výrazom, „sociálne siete“, čím sme sa vyhli dodatočnému vysvetľovaniu.

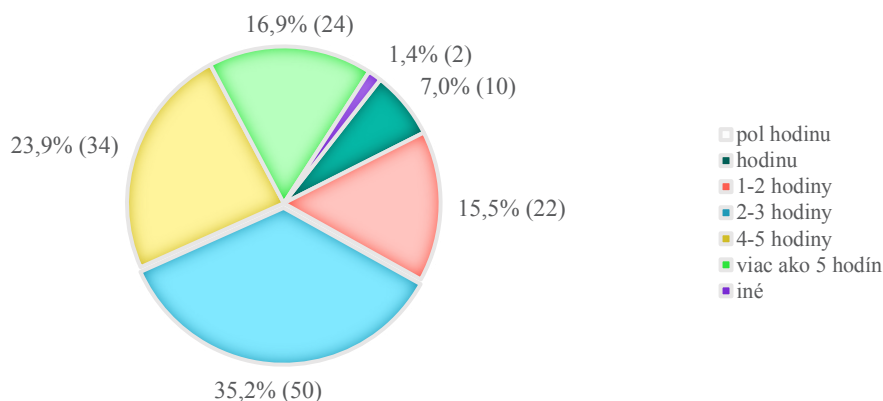
Dotazník bol vytvorený prostredníctvom onlinového formulára spoločnosti Google. Napriek elektronickej podobe dotazníka jeho distribúcia neprebíhala výlučne nepriamou formou – pri niekoľkých skupinách študentov sme zvolili možnosť osobného kontaktu z dôvodu potenciálneho vzniku komplikácií, napr. v podobe nepochopenia otázok. Žiadna problémová situácia v procese vyplňania však nenastala. Dotazník celkovo vyplnili 208 recipientov – tzn. 144 študentov a 64 rodičov. Po následnej selekcii sme vyradili dva neseriózne vyplnené dotazníky respondentov nižšej vekovej kategórie – t. j. výsledný počet predstavuje 142 stredoškôľakov a 64 rodičov. Minimálny číselný predpoklad vyplnených dotazníkov bol stanovený v pomere – 100 študentov a 100 rodičov. Určené množstvo odpovedí sa nám podarilo dosiahnuť len v prípade študentov, ktorým bol dotazník distribuovaný prostredníctvom emailovej služby Gmail (na ročníkové emailové adresy). Požadované dáta sme dosiahli v priebehu jedného dňa. Rodičom bol dotazník distribuovaný za pomoci školského systému EduPage. Zverejnenie dotazníka pre rodičov prebehlo v dvoch termínoch – 29. marca 2022 a 11. apríla 2022. Počas prvých dní sme získali 36 vyplnených dotazníkov staršou generáciou. Následkom nedostačujúceho množstva, nespĺňajúceho kritériá, bol dotazník zverejnený v deň rodičovského združenia 11. apríla v doobedňajších hodinách. Počas rodičovského združenia boli dodatočne rodičia požiadaní pedagógmi o vyplnenie. Napriek snahe sme však minimálnu numerickú hodnotu nedosiahli. Alternatívu navýšenia počtu odpovedí rodičov inými dostupnými prostriedkami sme zamietli z dôvodu nedokázania overenia cieľovej populácie, na ktorú by z tohto opodstatnenia nebolo možné nahliadať ako na solídnu a spoľahlivú.

Pre ľahšiu orientáciu sme interpretáciu výsledkov dotazníka rozdelili do dvoch častí – tzn. do sekcie A, v ktorej sa venujeme výsledkom otázok stredoškôľakov a do sekcie B, ktorá je sústredená na rodičov. Celkové počty odpovedí dotazníka sú uvedené nielen v percentuálnych údajoch, ale i v absolútnych číslach. Odpovede respondentov v poloopených otázkach uvádzame bez ich zmenenej podoby (tzn. s chybami, bez diakritických a interpunkčných znamienok apod.), z dôvodu autenticity. Pre rozsiahlosť výsledkov výskumu predostierame len tie najdôležitejšie získané dáta.

4.1 Sekcia A: Interpretácia odpovedí stredoškôľakov

Sociálne médiá

Približne koľko času denne strávite na sociálnych sieťach?



Graf A1: Približný čas venovaný sociálnym médiám

Zdroj: vlastné spracovanie.

Z hľadiska výsledkov dotazníka – všetkých 142 respondentov (100%), vo veku od 15 do 20 rokov uviedlo, že využíva sociálne médiá. Na základe dostupných dát, ktoré sme si uviedli v teoretickej časti príspevku sme sa domnievali, že sociálnou platformou, ktorú mladšia generácia stavia do popredia je Facebook, ktorý je nielen na Slovensku, ale i celosvetovo najpoužívanejšou sociálnou platformou (viď Príloha B, C). Teóriu nám však falzifikovalo 133 študentov (93,7%), ktorí uviedli, že najviac uprednostňujú sociálnu platformu Instagram. Facebook sa nachádzal na siedmom mieste z desiatich, s počtom 28 stredoškôľakov (19,7%). Ako naznačuje Graf A1 najzastúpenejším časovým údajom sú 2-3 hodiny približného času, ktorý stredoškôľáci denne venujú sociálnym médiám. Túto možnosť si zvolilo 50 respondentov (35,2%). Tridsaťštyri študentov (23,9%) sociálnym médiám venuje denne 4-5 hodín. Treťou najviac zastúpenou kategóriou je „viac ako 5 hodín“, ktorú označilo 24 respondentov (16,9%). Dvadsaťdva stredoškôľakov (15,5%) uviedlo, že webové služby využíva 1-2 hodiny denne.

Desať študentov (7,0%) so sociálnymi médiami trávi približne hodinu a dvaja respondenti odpovedali označením kategórie „iné“. Jeden z nich uviedol, že so sociálnymi médiami trávi celý deň. Odpoveď druhého respondenta si dovoľíme zacitovať: „*niekedy mam screen time 12h a vacsina z toho su soc. siete*“. Študent/ka svojou odpoveďou zároveň potvrdil/a nielen obľúbenosť trendu skracovania slov, ale i eliminovania diakritických a interpunkčných znamienok – dosvedčujú to i nasledujúce odpovede respondentov. Odpovede na danú otázku tiež reflektujú, že sociálne médiá zastupujú v životoch mladšej generácie skutočne nenahraditeľné miesto. Potvrďuje to i čas, ktorý sa neznižuje pod hranicu hodiny – a teda čas venovaný sociálnym médiám má stúpavú tendenciu. Dôležité je tiež spomenúť, že najviac preferovanou aktivitou uskutočňovanou prostredníctvom sociálnych médií je komunikácia s priateľmi, ktorú označilo 139 stredoškôľakov (97,9%).

Informovanosť o anglických akronymoch

Napriek tomu, že zo 142 respondentov (100%) vníma prítomnosť anglických akronymov sprostredkovaných sociálnymi médiami 132 (93,0%), v priamej komunikácii je to o čosi menej. Ich výskyt apercipuje 115 stredoškôľakov (87,1%) a 17 recipientov (12,9%) uviedlo, že ich prítomnosť nepozoruje vôbec. Teória zastáva mienku o úspešnom transfere anglických akronymov do priamej komunikácie mladšej generácie – i náš výskum tvrdenia teoretikov potvrdil. Zároveň 52 respondentov (45,2%) uviedlo, že sa s anglickými akronymami stretáva pravidelne (denne), 35 študentov (20,4%) sa s nimi stretáva často. Možnosť „občas“ označilo 26 stredoškôľakov (22,6%) a len 2 recipienti (1,7%) odpovedali, že sa s anglickými akronymami nestretávajú takmer vôbec.

Používanie anglických akronymov

Z hľadiska používania anglických akronymov – viac ako polovica stredoškôľakov (60,9%) uviedla, že ich používa aj v písanej, aj hovorenej komunikácii. Danou najzastupovanejšou odpoveďou

sme opakovane potvrdili presun skratiek do priamej interpersonálnej komunikácie. Napriek niekoľkým uvedeným kategóriám – fundamentálnymi sú odpovede študentov, ktorí skratky aplikujú aj alebo iba v priamom dorozumievacom procese. Ďalšie možnosti odpovedí boli do dotazníka začlenené len z úsilia dozvedieť sa o alternatívach využitia akronymov viac. Dvadsaťdeväť študentov (25,2%) odpovedalo, že akronymy používa len v písanej komunikácii. Vôbec skratky nepoužíva sedem respondentov (6,1%), 4 študenti (3,5%) ich používajú výlučne v hovorenej komunikácii a 1 recipient (0,9%) sa ich snaží naučiť. Štyria respondenti označili možnosť „iné“, kde uviedli vlastnú odpoveď – avšak všetky reagujú na našu nasledujúcu otázku, v ktorej sa pýtame, ako často skratky respondenti používajú.

Stredoškólači anglické akronymy používajú/snažia sa ich naučiť z dôvodu alternatívy vyjadrenia všetkého, čo nemajú v záujme obširne vyjadrovať. Túto možnosť si zvolilo 76 respondentov (70,4%). Dôležité je tiež spomenúť, že 108 študentov mohlo označiť niekoľko odpovedí. Na druhej pozícii sa nachádza možnosť vyjadrenie emócií, ktorú označilo 71 recipientov (65,7%). Treťou najzastúpenejšou odpoveďou so 69 recipientami (63,9%) je eventualita vyjadrenia podstaty veci rýchlo. Kvôli vulgarizmu ich používa 63 študentov (58,3%) a ďalším v poradí sú pozdravy, ktoré si zvolilo 31 študentov (28,7%). Vďaka zábave ich využíva 23 respondentov (18,5%). Kvôli možnosti vyjadrenia časových údajov, skratky používa 20 stredoškólačov (18,5%). Na poslednom mieste sa nachádza možnosť „iné“, ktorú si zvolili 3 opýtani. Za relevantnú považujeme len jednu z odpovedí: „*Že nemám záujem v komunikácii pokračovať, prípadne sa mi vôbec nechce reagovať, no zároveň nechcem dať len videné.*“ Z reakcie respondenta vyplýva, že skratky môžu byť používané i v situácii, keď chceme komunikáciu (ohľaduplne) ukončiť.

Komunikačná bariéra

V teoretickej časti práce sme si ďalej uviedli, že jedinci mladšej generácie používajú skratky predovšetkým v komunikácii s priateľmi. Na základe výsledkov dotazníka, toto tvrdenie spochybňujeme, pretože 55 študentov (50,9%) uviedlo, že anglické akronymy používa aj v komunikácii s rodičmi, zatiaľ čo 53 respondentov (49,1%) odpovedalo, že skratky v ich prítomnosti neaplikuje. Z čoho nám teda vyplýva, že používanie anglických akronymov v komunikácii s priateľmi a rodičmi je v stave vyrovnanosti. Pozoruhodným ostáva fakt, že z 55 odpovedí na otázku, či rodičia poznajú aspoň niektoré z použitých anglických akronymov, odpovedalo 52 študentov áno. Výsledky zároveň potvrdzujú fázu prostredníctvom ktorej sa rodičia etapovite oboznamujú s anglickými iniciálnymi skratkovými slovami. Pri nasledujúcej otázke sme sa respondentov pýtali na to, či anglické akronymy možno vnímať ako komunikačnú bariéru. Sto pätnásť respondentov mohli označiť niekoľko odpovedí.

Prekvapivú odpoveď uviedlo 56 študentov (48,7%) ktorí tvrdili, že anglické akronymy vnímajú ako bariéru, pri ktorej môže dôjsť k nedorozumeniu, z dôvodu, že im ich rodičia občas nerozumejú a 23 recipientov (20,0%) ich vníma ako prekážku, pretože im ich rodičia vôbec nerozumejú. Naopak len 29 stredoškólačov (25,2%) označilo odpoveď, že akronymy nevníma ako bariéru.

Zisťovali sme tiež dôvod nepoužívania anglických akronymov pri priamej komunikácii s rodičmi. Päťdesiat traja recipienti mali možnosť označiť niekoľko odpovedí. Tridsiatimi ôsmimi stredoškólačkami (71,7%) potvrdená teória uvádza, že mnohí z rodičov akronymy nepozná a deti nemajú záujem o ich dodatočné vysvetľovanie. Obava z nepochopenia je taktiež jedným z dôvodov, ktorý sme si v teórii uviedli a dotvrdilo ho 14 respondentov (26,4%). Desiat recipienti (18,9%) odpovedali, že sa im skratky pred rodičmi používať nechce, 6 študentov (11,3%) nevie, prečo ich nepoužíva a traja respondenti (5,7%) označili kategóriu „iné“, prostredníctvom ktorej odpovedali, že anglické akronymy pred rodičmi nepoužívajú, pretože: „*je to trápne*“, „*nehovorí po anglicky*“, „*jednoducho na to nepríde.*“

Nasledujúcou je otázka, ktorou sa stredoškólačov pýtame, či sa pri použití anglických akronymov pred rodičmi stretli s nedorozumením. Až 47 respondentov (85,5%) si zvolilo možnosť „áno“. Zmienaná neistota študentov, ktorí skratky pred rodičmi nepoužívajú z obavy nepochopenia, je teda oprávnená. Zároveň bola výsledkom potvrdená i nevedomosť staršej generácie, ktorá mnohokrát nemá znalosti o tom, ako anglické skratky ponímať. Len 8 (14,5%) opýtaných uviedlo, že sa s nepochopením skratiek zo strany rodičov ešte nestretlo.

V nadväznosti na teoretickú časť príspevku nás zaujímalo, či existuje tendencia vysvetlenia anglických akronymov študentami v prípade, ak im ich rodičia neporozumeli. Teoretik L. Prchal zastáva mienku, že explikáciu skratiek možno považovať za zriedkavý jav.⁵⁷ No napriek nezáujmu

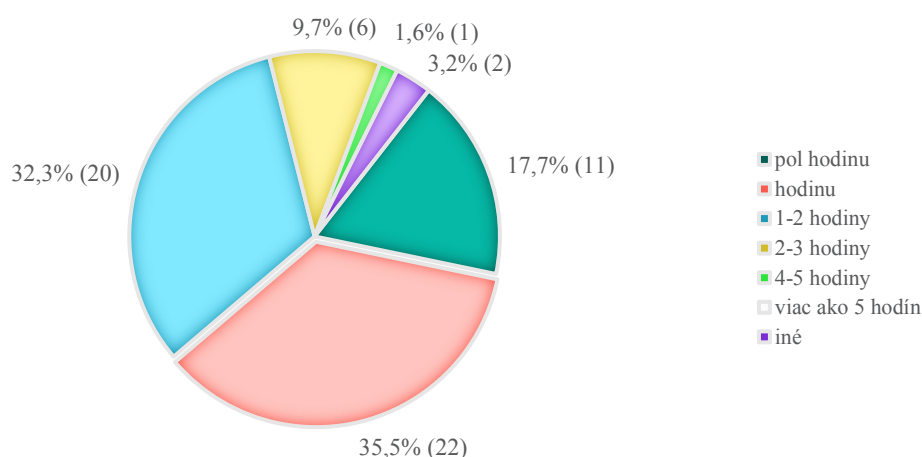
⁵⁷ Pozri aj: PRCHAL, L.: Wtf? In ČIHÁKOVÁ, B. – KUBEC, D. (eds): *Moje řeč*. Praha : CPress, 2016, s. 74.

študentov používať anglické akronymy v konverzácii s rodičmi z dôvodu komplikovaného vysvetľovania, popr. z obáv nepochopenia, sú i stredoškólači, ktorí nielen skratky pred rodičmi používajú, ale majú i záujem o ich vysvetlenie v prípade eventuálneho nedorozumenia. Fakt potvrdzuje 51 respondentov (92,7%), ktorí akronymy explikovali, v situácii, že im ich rodičia nerozumeli. Dvaja študenti (3,6%) uviedli, že ich rodičia vždy každú skratku pochopili a jeden recipient odpovedal, že sa mu akronymy vysvetľovať nechcelo. V kategórii „iné“ odpovedal tiež jeden stredoškólač, ktorý tvrdí, že skratky nevysvetľoval z dôvodu, že rodičia „nemali záujem o vysvetlenie“ – z čoho vyplýva, že staršia generácia síce môže skratky apercipovať, ale zároveň ich znalosť môže odmietať, čím sa stávajú v danej oblasti neupovedomení.

4.2 Sekcia B: Interpretácia odpovedí rodičov

Využívanie sociálnych médií

Približne koľko času denne strávite na sociálnych sieťach?



Graf B1: Približný čas venovaný sociálnym médiám

Zdroj: vlastné spracovanie.

Z celkového počtu 206 opýtaných, vyplnilo dotazník 64 rodičov vo veku od 30-59 rokov. Z hľadiska výsledkov dotazníka – 62 rodičov (96,9%) uviedlo, že používa sociálne médiá, a len dvaja respondenti (3,1%) odpovedali, že webové služby nevyužívajú. Za najpoužívanejšie sociálne médium, v prípade staršej generácie, je Facebook. Teóriu o najpoužívanejšom sociálnom médiu verifikovalo 47 respondentov (75,8%). Najzastúpenejšou časovou kategóriou sa stala jedna hodina. Túto možnosť si zvolilo 22 rodičov (35,5%). Dvadsať respondentov (32,3%) venuje denne sociálnym médiám približne 1-2 hodiny. Na treťom mieste sa nachádza kategória, v ktorej 11 rodičov (17,7%) označilo, že webové služby využíva pol hodinu denne. Pozoruhodným je, že v porovnaní s mladšou generáciou si túto možnosť nezvolil zo 142 stredoškólačov ani jeden respondent. Šesť recipientov (9,7%) odpovedalo, že trávi so sociálnymi médiami 2-3 hodiny. Len jeden rodič (1,6%) sociálnym médiám venuje 4-5 hodín a dvaja respondenti (3,2%) napísali vlastnú odpoveď: „Menej ako pol hod“, „Ťažko povedať pripojená som celý deň ale čistý čas zameraný nemám“. Alternatíva „viac ako 5 hodín“ nebola v prípade jedincov vyššej vekovej kategórie zastúpená žiadnym rodičom. Odpovede na otázku sa v porovnaní s mladšou generáciou výrazne líšia – čas, ktorý sa v prípade jedincov nižšej vekovej kategórie neznižoval pod hranicu hodiny – a zároveň mal stúpacú tendenciu, pri jedincoch vyššej vekovej kategórie sa čas pohybuje od pol hodiny do 1-2 hodín, čím po vzájomnom porovnaní časových údajov oboch generácií vzniká markantná diferenciacia. Zároveň komunikácia s priateľmi je ako pre stredoškólačov, tak i pre rodičov najčastejšie vykonávanou aktivitou. Túto možnosť označilo 47 rodičov (75,8%).

Informovanosť o anglických akronymoch

Podľa výsledkov – výskyt akronymov v kyberpriestore vníma 50 respondentov (78,1%) a zvyšní recipienti (21,9%) prítomnosť skratiek nepercipujú vôbec. Prostredníctvom sociálnych médií je občas v kontakte s anglickými akronymami 24 rodičov (48,0%). Pätnásť respondentov (30,0%) uviedlo, že je

so skratkami v styku často. V pravidelnom spojení s akronymami je 6 rodičov (12,0%) a takmer vôbec neapercipuje ich prítomnosť 5 respondentov (10,0%). Teória uvádza tvrdenie, že ak sú jedinci vyššej vekovej kategórie v kontakte s akronymami, je daný jav možné považovať za ojedinelý. Falzifikuje to ale skutočnosť, že zo 64 opýtaných sa stretáva so skratkami v prostredí sociálnych médií 50 rodičov a z tohto počtu 27 rodičov (54,0%) ich vníma aj v priamej interpersonálnej komunikácii – t. j. väčšia polovica. Prítomnosť akronymov v komunikácii tvárou v tvár vôbec nepozoruje 23 respondentov (46,0%). Z výsledkov je zároveň možné domnievať sa, že ak rodičia nepercipujú anglické akronymy v priamej komunikácii znamená to, že skratky nielen nepoužívajú, ale nepoužíva ich ani ich okolie.

V nasledujúcej otázke sme sa rodičov pýtali, či im anglické akronymy v komunikácii tvárou v tvár prekážajú. Osem recipientov (29,6%) odpovedalo, že áno. Ďalších 8 (29,6%) uviedlo, že im anglické akronymy neprekážajú vôbec. Možnosť „trochu“ označilo opäť 8 (29,6%) respondentov. Jeden z opýtaných (3,7%) odpoveď nepoznal a dvaja rodičia označili (7,4%) kategóriu „iné“ v ktorej uviedli, že anglické akronymy vnímajú ako prekážku: „*Niekedy*“, „*Ak im nerozumiem*“. Zisťovali sme tiež, prečo by rodičom anglické akronymy mohli prekážať. Najčastejšie opakovanou odpoveďou bola možnosť „vôbec im nerozumiem“, ktorú označilo 5 respondentov (18,5%). Ďalší 2 opýtaní (7,4%) považujú skratky za trápne. Kategóriu „iné“ označilo 8 rodičov (29,6%): „*Sme na Slovensku*“, „*Potrebujem ich mať vysvetlené (asap 😊)*“, „*Slovenčina má veľkú a krásnu slovnú zásobu. Netreba hľadať vždy cudzie výrazy*“, „*Deti ich používajú v nevhodných situáciách*“, „*Predpokladajú, že im rozumiem automaticky*“, „*Je ich viac ako treba*“, „*niekedy im nerozumiem*“, „*Lebo im obcas nerozumiem*“.

Používanie anglických akronymov

Z odpovede na otázku, či rodičia anglické akronymy používajú vyplýva, že 16 opýtaných (59,3%), napriek faktu, že skratky v priamej komunikácii apercipuje – označilo odpoveď „nie“. Primárne dôležitými sú najmä odpovede respondentov, ktorí skratky aplikujú aj alebo iba v komunikácii tvárou v tvár. Ostatné z uvedených možností boli zaradené len z úsilia dozvedieť sa o alternatívach ich využitia viac. Traja respondenti (11,1%) odpovedali, že ich používajú aj v písanej, aj hovorenej komunikácii. Ďalší 3 recipienti (11,1%) sa akronymy snažia naučiť. Dvaja respondenti (7,4%) uviedli, že skratky aplikujú iba v hovorenej podobe dorozumievacieho procesu. Len v písanej forme skratky používajú opäť len dvaja recipienti (7,4%). Jeden z rodičov, prostredníctvom vlastnej odpovede v kategórii „iné“ napísal, že akronymy používa „*ale len tam kde sa hodia a sú vhodné*“. Výsledky potvrdzujú tvrdenia autorov o úsilí rodičov v procese učenia sa anglických akronymov. Na základe vyjadreného počtu možno usúdiť, že z celkového počtu 64 respondentov podmieňuje k transformácii komunikácie tvárou v tvár len približne 5 rodičov, ktorí skratky aplikujú aj alebo iba v priamom dorozumievacom procese.

Pri podrobnejšom skúmaní ďalších odpovedí dotazníka sme zistili, prečo rodičia anglické akronymy používajú, popr. sa ich snažia naučiť. Rovnako ako v prípade študentov, i jedinci vyššej vekovej kategórie najčastejšie skratky aplikujú z dôvodu nezájmu vyjadrovať jav obšírne. Odpoveď označilo 7 opýtaných (63,6%). Dôležité je tiež poznamenať, že rodičom bola opäť poskytnutá možnosť označenia niekoľkých odpovedí. Vyjadrenie emócií (tak ako pri mladšej generácii) sa nachádza na druhom mieste s počtom 6 recipientov (54,5%). Treťou najviac zastúpenou odpoveďou je alternatíva vyjadrenia podstaty veci rýchlo a úsilie o lepší vzťah s dieťaťom. Obe možnosti získali po 4 hlasy (36,4%). Ďalšou je kategória „vulgarizmy“, ktorú si zvolili 2 recipienti (18,2%). Kvôli pozdravom a možnosti vyjadrenia časových údajov skratky používa v oboch prípadoch 1 rodič (9,1%). A naopak nepodporovanie anglicizmov v slovenskom jazyku je najčastejším dôvodom, prečo rodičia skratky nepoužívajú. Recipientom bolo opäť umožnené označovať viaceré možnosti. Šiesti respondenti odpovedali, že skratky sú hodné jazyka mladšej generácie a 4 opýtaným sa skratky nepáčia. Po jednom hlase (6,3%) získali kategórie „nerozumiem im“ a „neviem“. Jeden recipient (6,3%) označil kategóriu „iné“, v ktorej uviedol, že nepociťuje potrebu používania anglických akronymov.

Komunikačná bariéra

Zaujímalo nás, či deti opýtaných rodičov anglické akronymy v spoločnej komunikácii používajú. Dvadsaťtri rodičov (85,2%) odpovedalo na otázku „áno“, a len 4 opýtaní (14,8%) označili možnosť „nie“. Ďalej sme zisťovali, či rodičia urobili niečo v prípade, ak anglickému akronymu nerozumeli. Recipient mohli označiť viaceré možnosti. Pri podrobnejšom skúmaní výsledkov je zrejmé, že 22

respondentov sa v prípade nedorozumenia opýtalo na význam skratky svojho dieťaťa/detí. Traja rodičia (13,0%) sa snažili vyhľadať výraz za pomoci webového prehliadača a len jeden recipient (4,3%) označil možnosť „rozumel/a som vždy všetkým“ – pričom v predchádzajúcej otázke túto odpoveď zvolili 4 rodičia. Overili sme si tak pravdivosť odpovedí respondentov, z ktorých skutočne rozumie všetkým akronymom len jeden z nich. Popr. sa vyskytuje eventualita, že rodičia skratkám nerozumeli v minulosti a v súčasnosti skutočne majú prehľad vo všetkých akronymoch používaných ich deťmi. Poslednou otázkou orientovanou na rodičov sme prišli k záveru, že 20 respondentom (87,0%) ich deti anglické akronymy pri nedorozumení vysvetlili. Dvaja recipienti (8,7%) odpovedali, že sa na vysvetlenie svojich detí nepýtali a jeden z rodičov (4,3%) uviedol, že mu skratky objasnené neboli.

5 ZHRNUTIE

Empirická časť práce pozostávala z elektronického dotazníkového dopytovania. Dotazník vyplnilo 208 recipientov – a po následnej selekcii sme vyradili dva formuláre nespĺňajúce kritériá. Z celkového počtu 206 respondentov vyplnilo dotazník 142 stredoškôľakov Strednej odbornej školy masmediálnych a informačných štúdií v Bratislave a 64 ich rodičov. Pre ľahšiu orientáciu vo výsledkoch, sme dotazník rozdelili do dvoch hlavných sekcií – Sekcia A: Interpretácia odpovedí stredoškôľakov, Sekcia B: Interpretácia odpovedí rodičov. Dotazník orientovaný na staršiu generáciu bol distribuovaný prostredníctvom školského systému EduPage. Jedincom nižšej vekovej kategórie bol formulár s otázkami odoslaný na ročníkové emailové adresy. Pri vyplňaní dotazníka mladšou generáciou sme s niektorými skupinami študentov boli v priamom kontakte – žiaden zo stredoškôľakov možnosť dodatočného dopytovania sa nevyužil.

Z hľadiska používania sociálnych médií – výsledky vykazujú, že všetkých 142 stredoškôľakov (100%) vo veku od 15-20 rokov, sociálne médiá využíva. Z údajov môžeme konštatovať, že študenti narodení po roku 2000, spadajúci do tzv. generácie Z – majú prístup k materiálnom nosičom, k internetu a disponujú i poznatkami v oblasti mediálnej gramotnosti. V porovnaní so staršou generáciou – v prípade 64 rodičov (100%) vo veku od 30-59 rokov, sa vyskytli odpovede dvoch respondentov (3,1%), ktorí uviedli, že sociálne médiá vôbec nepoužívajú. T. j. jedinci nižšej vekovej kategórie sú v digitálnosieťovej oblasti aklimatizovanejší – a to najmä z dôvodu narodenia sa do obdobia novej vlny Webu 2.0 (tzv. sociálny web), ktorý sa stal fenoménom vďaka jeho sprístupneniu verejnosti. Zároveň môžeme potvrdiť mienky autorov, ktorí sa domnievajú, že budúcnosť ďalších generácií závisí práve na digitálnych médiách. Zistili sme, že najvykonávanejšou aktivitou oboch generácií je komunikácia s priateľmi, avšak čas venovaný sociálnym médiám sa vzájomne diferencuje. Kým jedinci nižšej vekovej kategórie trávia so sociálnymi médiami minimálne hodinu – a čas má stúpacú tendenciu, jednotlivci vyššej vekovej kategórie venujú webovým službám v priemere 1-2 hodiny. V dôsledku výsledkov je teória o presune priamej interpersonálnej komunikácie do virtuálnej sféry opodstatnená. Napriek tomu, že štatisticky je Facebook najpoužívanejšou sociálnou platformou nielen na Slovensku, ale i vo svete – mladšia generácia najviac preferuje Instagram. Z desiatich uvedených sociálnych médií sa Facebook nachádzal na siedmom mieste s počtom 28 stredoškôľakov (19,7%). Staršia generácia potvrdzujúco uprednostňuje zmienú platformu Facebook.

Výsledky sekcie otázok upriamených na povedomie anglických akronymov v priamej interpersonálnej komunikácii signalizujú, že presun skratiek z digitálnej oblasti do priamej komunikácie mladšej generácie je faktický. Zistili sme, že zo 142 stredoškôľakov apercipuje skratky v priamej komunikácii až 115 opýtaných (80,9%). V ohľade na rodičov je percepcia anglických akronymov tvárou v tvár podstatne nižšia – zo 64 respondentov vyššej vekovej kategórie vníma ich prítomnosť len 27 (42,1%) recipientov. Pre porovnanie – v oblasti sociálnych médií ich výskyt apercipuje 50 rodičov (78,1%). Z dôvodu, že ďalšie otázky týkajúce sa anglických akronymov boli ohraničené sekciou zameranou len na priamu interpersonálnu komunikáciu – nebolo umožnené zistiť všeobecné náhľady na skratky, a ani to, či respondenti akronymy používajú aspoň v písanej podobe. Preto v prípade možnosti opakovaného zostavenia dotazníka, by sme zoradili otázky v odlišnom poradí. Obe generácie vo veľkej väčšine vnímajú skratky ako bariéru z dôvodu občasného nepochopenia zo strany jedincov vyššej vekovej kategórie. Z aspektu používania anglických akronymov sme zistili, že v priamej interpersonálnej komunikácii ich (približne) využíva 77 stredoškôľakov (54,2%) a 5 rodičov (7,8%). V oboch prípadoch respondenti najčastejšie aplikujú skratky z dôvodu, pretože sa nimi vedia vyjadriť v jednoduchosti.

V ohľade na poslednú – najvýznamnejšiu oblasť dotazníka – anglické akronymy používa pri priamej komunikácii s rodičmi 55 stredoškólkov (38,7%). Preto mienky autorov o používaní skratiek najmä v komunikácii s priateľmi, nie sú tak celkom v súlade s uvedenými výsledkami. Skutočnosť aplikácie skratiek deťmi v prítomnosti staršej generácie, potvrdilo 23 rodičov (35,9%). Ak študenti akronymy v dorozumievacom procese s rodičmi nepoužívajú, fundamentálnym opodstatnením je nedostačujúca motivácia explikácie – čím bol potvrdený jeden z teoretických dôvodov, prečo študenti nemajú záujem skratky v prítomnosti rodičov používať. T. j. mnohí študenti sa pri ich vyjadrení stretli s nepochopením. Okrem toho sme zaznamenali, že až 22 rodičov (95,65%), z počtu 23, uviedlo, že v prípade nepochopenia skratiek, požiadali svoje dieťa/deti o ich objasnenie. Zaujímavou je skutočnosť, že až 51 stredoškólkov (92,7%) z 55 odpovedalo, že skratku rodičom objasnili – čím sme falzifikovali uvedenú teóriu, ktorá nazerá na vysvetlenie akronymov ako na ojedinelý jav. Tento fakt dotvrdilo i 20 (86,9%) rodičov ktorí uviedli, že skratky im boli vysvetlené. Môžeme sa tak domnievať, že ochota študentov (v ohľade na explikáciu výrazov) je prítomná.

6 DISKUSIA

V empirickej časti práce sme reflektovali získané výsledky elektronického dotazníka vyplneného 206 respondentami. Kým všetci stredoškólcovia používajú sociálne médiá, v prípade rodičov to nie je úplnou samozrejmosťou. Obe generácie najčastejšie prostredníctvom webových služieb komunikujú s priateľmi. Študenti sociálnym médiám venujú podstatne viac času ako ich rodičia – pričom najpreferovanejším sociálnym médiom je v ohľade na mladšiu generáciu Instagram a v zreteli na staršiu Facebook. Percepcia anglických akronymov vo sfére sociálnych médií je v porovnaní s komunikáciou tvárou v tvár intenzívnejšia – predovšetkým vo vzťahu s jedincami nižšej vekovej kategórie. Viac ako polovica respondentov mladšej generácie používa anglické akronymy v priamej interpersonálnej komunikácii – v ohľade na staršiu generáciu je percento používania nepatrné.

Výskumom sme potvrdili možnú prítomnosť komunikačnej bariéry pri výmene informácií mladšej generácie so staršou. Mnoho stredoškólkov úmyselne skratky v komunikácii s rodičmi nepoužíva z predpokladu, že jedinci staršej generácie im nerozumejú a študenti nemajú záujem o následnú explikáciu výrazov. Okrem iného majú jednotlivci mladšej generácie obavu z nepochopenia. V prípade, že stredoškólcovia akronymy v prítomnosti staršej generácie používajú – prinajmenšom raz sa stretli s ich nepochopením. Ak sa však rodičia na objasnenie zmyslu skratky opýtali svojich detí, vysvetlenie im spravidla bolo poskytnuté, čím sa miera komunikačnej bariéry môže zoslabiť.

Predkladanou prácou sme sa snažili prispieť k reflexii transformácií, ktoré digitálne médiá vo sfére priamej interpersonálnej komunikácie vyvolali. V rámci nášho výskumu s nádejou očakávame, že jeho zistenia a poznatky, ktoré so sebou priniesol, prispesú k zamysleniu sa nad tým, aké sú alternatívy vytvorenia lepšej budúcnosti pre medzilidskú komunikáciu tak, aby ju digitálne médiá nenahrádzali, ale dopĺňali.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ANGWIN, J.: *Stealing MySpace: The Battle to Control the Most Popular Website in America*. New York : The Random House Publishing Group, 2009. 371 s. ISBN 978-1-4000- 6694-0.
- ANTOS, G. – VENTOLA, E.: *Handbook of Interpersonal Communication*. Berlín : Mouton de Gruyter, 2008. 658 s. ISBN 978-3-11-018830-1.
- BARNETT, G. A.: *Encyclopedia of Social Networks*. Thousand Oaks : SAGE Publications, 2011. 1112 s. ISBN 978-1-4129-7911-5.
- BAUER, L.: *English Word-formation*. Cambridge : Cambridge University Press, 1983. 328 s. ISBN 521-28492-9.
- BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita v Trnave, 2010. 88 s. ISBN 978-80-8082-396-2.
- ČMEHÝLOVÁ-RAŠOVÁ, D.: Jazyk digitálnych domorodcov. In ŠALGOVIČOVÁ, J. – BUČKOVÁ, Z. – MENDELOVÁ, D. (eds.): *Zborník Marketing Identity 2018: Digitálne zrkadlá*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2018, s. 80-88. ISBN 978-80-8105-986-5.

- FISCHER, R.: *Lexical Change in Present-Day, English: A Corpus-Based Study of the Motivation, Institutionalization, and Productivity of Creative Neologisms*. Tübingen : Gunter Narr Verlag Tübingen, 1998. 209 s. ISBN 3-8233-4940-6.
- JUHOS, M.: Web 2.0. In FELBÁB, J. (eds.): *Sborník příspěvků z 33. konference EurOpen.CZ*. Plzeň : TYPOS, 2008. s. 19-25. ISBN 978-80-86583-15-0.
- KOVÁČOVÁ, E.: Virtuálna realita verzus off-line svet. In MAGÁL, S. – MISTRÍK, M. – SOLÍK, M. (eds.): *Masmediálna komunikácia a realita I*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2009. s. 241-255. ISBN 978-80-8105-124-1.
- KRAJČOVIČ, P.: Sociálne médiá. In KRAJČOVIČ, P. – RADOŠÍNSKÁ, J. – VIŠŇOVSKÝ, J. (eds.): *Slovník vybraných pojmů z masmediální a marketingové komunikace*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2021, s. 109-111. ISBN 978-80-572-0162-5.
- LANGHEINRICH, M. – SCHAUB, F.: *Privacy in Mobile and Pervasive Computing*. San Rafael : Morgan & Claypool Publishers, 2018. 140 s. ISBN 9781681731179.
- MACHOVÁ, K.: *Sémantický a sociální web*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2015. 141 s. ISBN 978-80-553-1974-2.
- MEDOFF, N. J. – KAYE, B. K.: *Now Media: The Evolution of Electronic Communication*. 4. vyd. New York: Routledge, 2021. 436 s. ISBN 9780367896751.
- NÁVRAT, P. – KUBÁN, P. – KRÁTKY, P. a kol.: *Weboveda*. Bratislava : Slovenská technická univerzita v Bratislave, 2014, 131 s. ISBN 978-80-227-4264-1.
- NOSKOVÁ, I.: *Umenie komunikácie*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2019. 65 s. ISBN 978-80-565-1441-2.
- ORAVCOVÁ, J.: *Sociálna psychológia*. Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, Fakulta humanitných vied, 2004. 314 s. ISBN 80-8055-980-5.
- PICARD, R.: *Social Networks – Blessing or Curse*. Mníchov : GRIN Verlag, 2011. 36 s. ISBN 9783640909230.
- PRCHAL, L.: Wtf? In ČIHÁKOVÁ, B. – KUBEC, D. (eds): *Moje řeč*. Praha : CPress, 2016. s. 74-75. ISBN 978-80-264-1273-1.
- RYBANSKÝ, R. – JÁNOŠOVÁ, D.: *Manažment a marketing*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2015. 191 s. ISBN 978-80-8105-738-0.
- SÁMELOVÁ, A.: Online človek ako nový evolučný typ homo onlinensis. In KVETANOVÁ, Z. – GRACA, M. (eds.): *Zborník konferencie Megatrendy a médiá 2020: On the edge*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2020. s. 81-90. ISBN 978-80-572-0063-5.
- SEDLÁK, V. – SNIŽÍK, E. – KRAJNÍK, M.: Informačná bezpečnosť a ochrana osobných údajov na internetových sociálnych sieťach. In: *Kultura bezpečnosti nauka – praktika – reflexje*. 2014, roč. neuvedený, č. 15, s. 258-268. ISSN 2299-4033.
- STEINEROVÁ, J. – GREŠKOVÁ, M. – ILAVSKÁ, J.: *Vyhľadávanie informácií a organizácia poznania v elektronickom prostredí*. Bratislava : Stimul, 2010. 180 s. ISBN 978-80-89236-80-0.
- ŠALMON, T.: *(Ne)bezpečný internet, Sprievodca pre používateľov internetu od 10 do 99 rokov*. Bratislava : Lindení, 2021. 292 s. ISBN 9788056619414.
- ŠUŠOL, J.: *Sociálne a humánne kontexty elektronickej komunikácie*. Bratislava : Stimul, 2009. 199 s. ISBN 978-80-89236-67-1.
- VRANAIOVÁ, K.: *Nahí v sieti – digitálna gramotnosť na ZŠ a SŠ*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015. 68 s. ISBN 978-80-565-0640-0.
- ŽIŽKA, J. – DAŘENA, F.: *Modern Computational Models of Semantic Discovery in Natural Language*. Hershey : Information Science Reference, 2015. 335 s. ISBN 978-1-4666-8690-8.

Internetové zdroje

- BOYD, D. M. – ELLISON, N. B.: *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. [online]. [2022-02-17]. Dostupné na:
Difference Between Web 1.0 and Web 2.0 (With Table). [online]. [2021-12-04]. Dostupné na:
 <<https://askanydifference.com/difference-between-web-1-0-and-web-2-0-with-table/>>.
- Getting Started with Semantic Technologies*. [online]. [2021-12-12]. Dostupné na:
 <<https://cambridgesemantics.com/blog/semantic-university/intro-semantic-web/>>.
- KOMÁREK, M.: *Jan Jiráček: takzvaná nová média nahradila integraci interakcí*. [online]. [2021-11-20]. Dostupné na: <<https://www.mediar.cz/jan-jirak-takzvana-nova-media-nahradila-integraci-interakci/>>.

MIŽÍKOVÁ, A.: *Aký je rozdiel medzi internetom a webom?*. [online]. [2021-12-05]. Dostupné na: <<https://blogit.sk/rozdiel-medzi-internetom-a-webom/>>.

NÝVLTOVÁ, V.: *Soft skills – interpersonální komunikace pro uchazeče o zaměstnání*. . [online]. [2022-01-15]. Dostupné na: <<https://kuhv.vscht.cz/files/uzel/0017040/Interperson%C3%A1ln%C3%AD%20komunikace.pdf?redirected>>.

PRENSKY, M.: Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In *On The Horizon*. 2001, roč. 9, č. 5, s. 1-6. ISSN 1074-8121. [online]. [2022-02-15]. Dostupné na: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.

Slovník dnešných tínedžerov: OMG, WTF, hater, selfie. Otestujte sa! Rozumiete vlastným deťom? [online]. [2022-02-18]. Dostupné na: <<https://www1.pluska.sk/rady-a-tipy/slovník-dnesnych-tinedzerov-omg-wtf-hater-selfie-otestujte-rozumiete-vlastnym-detom>>.

STRADIOTOVÁ, E.: *Využitie Web 2.0 aplikácie podcast vo výučbe cudzích jazykov*. [online]. [2021-12-05]. Dostupné na: <<https://journals.muni.cz/casalc-review/article/view/14190/11860>>.

PRÍLOHY

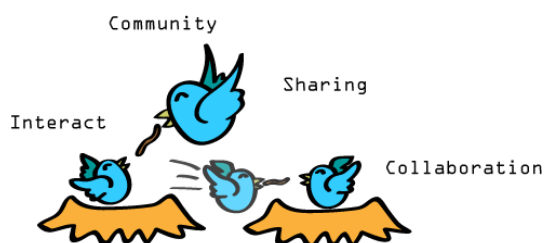
PRÍLOHA A: EVOLÚCIA WEBU

Zdroj: *Web 1.0 vs Web 2.0 vs Web 3.0.* [online]. Dostupné na: <https://apinyaphanumphai.wordpress.com/2013/02/18/the-web-evolution/>.

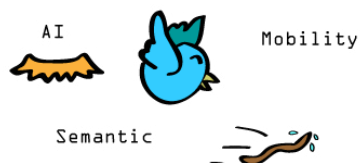
WEB 1.0



WEB 2.0

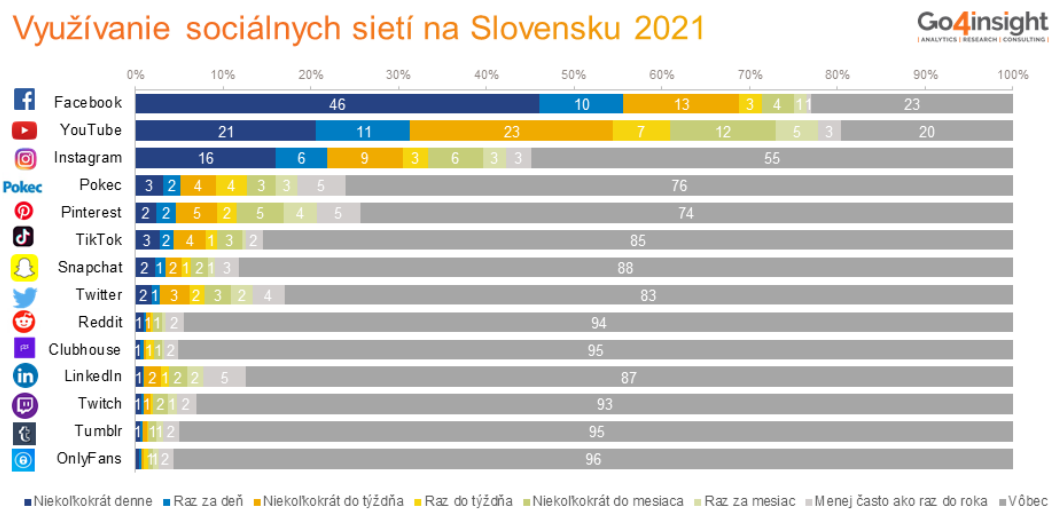


WEB 3.0



PRÍLOHA B: NAJPOUŽÍVANEJŠIE SOCIÁLNE MÉDIUM NA SLOVENSKU

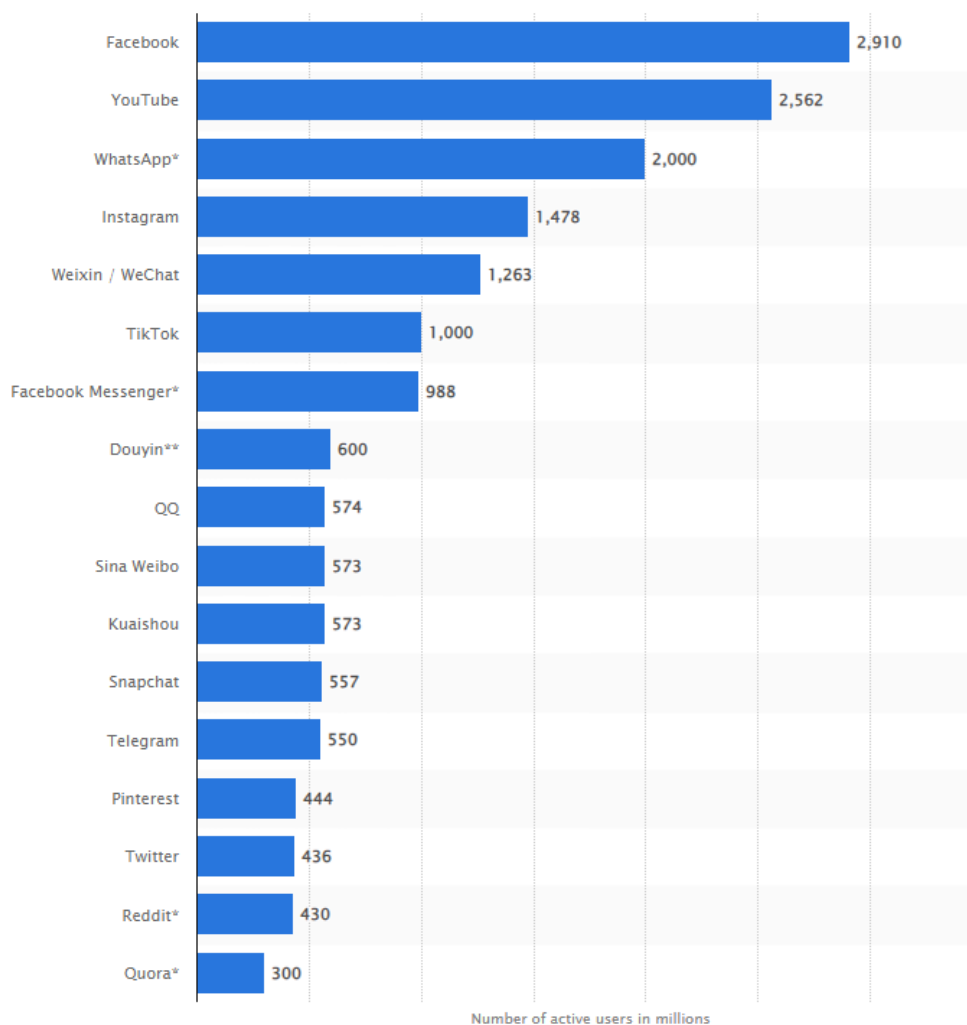
Zdroj: *Kolko Slovákov je na sociálnych sieťach.* [online]. Dostupné na: <<https://www.go4insight.com/post/ko%C4%Beko-slov%C3%A1kov-je-na-soci%C3%A1lnych-sie%C5%A5ach>>.



Zdroj: Go4insight | Báza grafu: Obyvatelia Slovenska 15-79 rokov | Vzorka: 1000 respondentov | február-marec 2021

PRÍLOHA C: NAJPOUŽÍVANEJŠIE SOCIÁLNE MÉDIUM VO SVETE

Zdroj: *Most popular social networks worldwide as of Janury 2022, ranked by number of monthly active users.* [online]. Dostupné na: <<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>>.



FOTOGRAMETRIA A JEJ PRAKTICKÉ VYUŽITIE V 3D OBJEKTOCH

Roland Muráň – Dušan Blahút

Abstrakt

Táto práca sa zameriava na technológiu fotogrametrie a jej praktické využitie. V krátkosti popisujeme ako táto technológia funguje a aké sú jej možnosti praktického využitia. Následne v jednoduchosti popíšeme postup vytvárania 3D objektu ktorý bude aj praktickým výsledkom tejto práce. Na vytvorenie tohto objektu využijeme práve spomínanú fotogrametriu. 3D Objekt ktorý budeme vytvárať bude reprezentovať budovu školy FMK UCM na ulici Skladová. V rámci tejto práce budeme vytvárať len exteriérovú časť tejto budovy. V teoretickej časti práce si zdefinujeme čo je to fotogrametria a aké sú jej praktické možnosti využitia. Následne sa zameriame na praktickú časť práce kde popíšeme postup ako vytvoriť 3D model s využitím fotogrametrie. Všetky informácie v tejto práci budú dostatočným základom pre čitateľa aj za predpokladu, že o tejto technológii nikdy nepočul.

Kľúčové slová: 3D. Fotogrametria. Modelovanie. Virtuálne zobrazenie. Vizualizácia.

Abstract

This work focuses on photogrammetry technology and its practical use. We briefly describe how this technology works and what are its possibilities for practical use. Subsequently, we will describe the process of creating a 3D object, which will also be a practical result of this work. For that we will use photogrammetry to create this object. The 3D object that we will create will represent the FMK UCM school building located on Skladová street. We will create only the exterior part of this building. In the theoretical part of the work, we will define what photogrammetry is and what are its practical possibilities of use. Subsequently, we will focus on the practical part of the work, where we will describe how to create a 3D model using photogrammetry. All the information in this work will be a sufficient basis for the reader even if he has never heard of this technology.

Key words: 3D. Modeling. Photogrammetry. Virtual display. Visualization.

ÚVOD

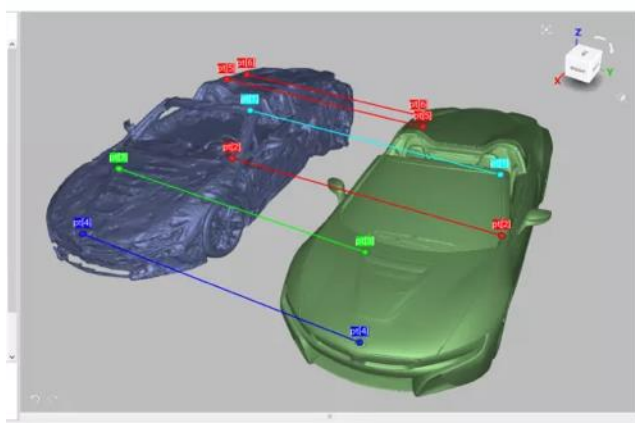
Využitie digitálnych fotografií a videí je v súčasnom svete stále populárnejšie, hlavne vďaka dostupným technológiám ako smartfóny a internet. Denne sa na internet nahrá milióny digitálnych fotografií ktoré sa ďalej ešte zdieľajú a upravujú. Najväčšej popularite sa teda teší 2D grafika, ale 3D zobrazenie začína byť taktiež populárne. Vo forme rôznych videohier, aplikácií či predávaných produktov. Napríklad zákazník ktorý si pozrie 3D model topánok o ktoré má záujem nie je limitovaný dostupnými fotkami týchto topánok a môže si ich pozrieť z akéhokoľvek uhla. Následne spolu s využitím kamery v smartfóne môžu byť tieto topánky zobrazené v reálnom svete, dokonca aj rovno na nohách používateľa. Alebo ak si chce niekto kúpiť novú nehnuteľnosť, väčšinou sa v online inzercii prezentuje len na fotkách a videách, čo je znova limitujúci faktor, nakoľko záujemca vidí len to čo je na týchto fotkách. Keby ale existoval presný 3D model reprezentujúci túto nehnuteľnosť, záujemca by si mohol pozrieť akúkoľvek časť nehnuteľnosti už v online prostredí. Alebo aplikácia ako mapy môže samotnú mapu zobrazovať v 3D prevedení, čo môže ešte viac uľahčiť orientáciu v mapách pre užívateľa. Nehovoriac o nových technológiách ako je virtuálna realita, kde sa používateľ nachádza priamo vo virtuálnom prostredí vytvorenom z 3D objektov.

V tejto práci využívame technológiu fotogrametrie aby sme rýchlo a efektívne vytvorili 3D model reprezentujúci reálny objekt. Bežné metódy 3D modelovania sú komplexné a časovo náročné, fotogrametria ponúka možnosť vytvoriť v rámci možností detailné a aj fotorealistické 3D modely aj bez toho aby používateľ vedel modelovať. Zároveň je táto práca vhodná aj pre čitateľa ktorý nepozná túto technológiu. Ďalej si v krátkosti vysvetlíme teoretické fungovanie fotogrametrie a prakticky si to

vysvetlíme na príklade v ktorom vytvárame exteriérový model budovy FMK UCM na ulici Skladová. Vytvorený 3D model môže byť ďalej využitý v rámci školy študentmi alebo v iných projektoch.

1 SÚČASNÝ STAV RIEŠENEJ PROBLEMATIKY

Technologicky pokročilé zariadenia ako novodobé smartfóny či počítače sa stali našou každodennou súčasťou. Spolu s tým sa stali dostupné aj sociálne siete, zábava rôzneho druhu či vyhľadávanie rôznych informácií online. Hlavná pointa väčšiny týchto aktivít vyžaduje zobrazit' užívateľovi veľké množstvo obrázkov a videí, hlavne teda sociálne siete. Každý deň vytvoríme celkovo cez 3.2 miliardy obrázkov a 720,000 hodín videa¹ čo je veľmi veľké množstvo. Môžeme teda predpokladať, že bude záujem aj o tvorbu 3D objektov online.² 3D technológie ako také sú ale komplexné, preto aby mali úspech musí byť ich tvorba zjednodušená. Tu prichádzajú na rad technológie ako fotogrametria, pomocou ktorej môže ktokoľvek vytvoriť z bežných 2D obrázkov zachytených aj cez smartfón, vyprodukovať 3D Objekty. Aktuálne 3D objekty vytvorené pomocou fotogrametrie nie sú dokonalé a presné. Môžu byť ale jednoducho a aj rýchlo vytvorené čo je veľkou výhodou, nakoľko k bežnému vytvoreniu 3D objektu potrebujeme vedieť ako modelovať takéto objekty a tento proces môže byť veľmi časovo náročný.



Obrázok 1: Vľavo je objekt vytvorený fotogrametriou a vpravo je tento objekt upravený do požadovaného stavu
Zdroj: <https://cdn.artec3d.com/styles/734_webp/s3/content-hub-images/articles/content/photogrammetry_9.png.webp?VersionId=dLVdATw7oiQc8kufBKK_sw1A2v7.Lrbw&itok=t84-TyJm>.

1.1 Fotogrametria

Fotogrametria je proces ktorým získavame, zaznamenávame, interpretujeme a replikujeme presné informácie o 3D fyzických objektoch pomocou fotografií. Pôvodne sa fotogrametria spájala hlavne s výrobou topografických máp pomocou leteckých prieskumov,³ odvtedy sa jej využitie široko diverzifikovalo. Teraz sa používa v akomkoľvek prostredí ktoré vyžaduje vygenerovanie presných trojrozmerných údajov. Fotogrametria sa dnes využíva v širokej škále odvetví ako napríklad architektúra, archeológia, strojárstvo, geológia, kriminalistika alebo aj pod vodou.

Existujú viaceré metódy fotogrametrie pomocou ktorých dokážeme určiť rovinné alebo priestorové súradnice bodov fyzikálneho objektu. Presnosť týchto metód závisí od použitej kamery a

¹ Thomson, T.J. - Angus, D. - Dootson, P.: *3.2 billion images and 720,000 hours of video are shared online daily. Can you sort real from fake?*. [online]. [2022-12-21]. Dostupné na: <<https://theconversation.com/3-2-billion-images-and-720-000-hours-of-video-are-shared-online-daily-can-you-sort-real-from-fake-148630>>.

² *Why 3D content creation is rapidly becoming a major strategic asset for brands*. [online]. [2022-12-21]. Dostupné na:

<<https://venturebeat.com/metaverse/why-3d-content-creation-is-rapidly-becoming-a-major-strategic-asset-for-brands%EF%BF%BC/>>.

³ *What is ASPRS?* [online]. [2022-12-24]. Dostupné na: <<https://web.archive.org/web/20150503211923/http://www.asprs.org/About-Us/What-is-ASPRS.html>>.

optiky, zvolenej metódy postupu, kalibrácie a nastavenia kamery, referenčných bodov na objekte a na záver spôsob spracovania týchto údajov. Metódy je možné ďalej rozdeliť podľa rôznych aspektov ako napríklad aká je poloha a vzdialenosť kamery voči snímanému objektu, podľa počtu kamier a metodiky spracovania snímok.⁴

1.1.1 Ako funguje fotogrametria

Väčšina potrebných procesov na spracovanie a vytvorenie 3D modelu z fotografií sa deje automaticky na pozadí špecializovaného softvéru zameraného na fotogrametriu. Niektoré softvéry majú pokročilejšie možnosti úprav a umožňujú používateľovi zmeniť proces spracovania fotografií tak aby sme mohli dosiahnuť rýchlejšie nami požadovaný výsledný 3D model. Programy zamerané na fotogrametriu dokážu z 2D fotografií vytvoriť 3D objekt plne automaticky bez žiadnych ďalších zadaných informácií. Niektoré programy však ešte pred začatím tohto výpočtovo náročného procesu vyžadujú od používateľa aby potvrdil výber fotografií k vytvoreniu 3D objektu. Softvér totiž analyzuje všetky obrázky a hľadá také ktoré sa akýmkoľvek spôsobom prekrývajú. Zároveň si program ukladá poradie týchto fotografií tak, aby spolu prekrývali celý nami zvolený fotografovaný objekt, môžeme si to predstaviť ako skladanie 3D puzzle. Niektoré obrázky môžu mať nízky pomer prekrytia alebo aj žiadne prekrytie. Na základe týchto informácií môže používateľ pridať dodatočne fotografie aby sa všetky fotografie prekrývali alebo nevyhovujúce fotografie vynechať, aby zbytočne nevznikali nežiadúce chyby a artefakty na 3D objekte.⁵

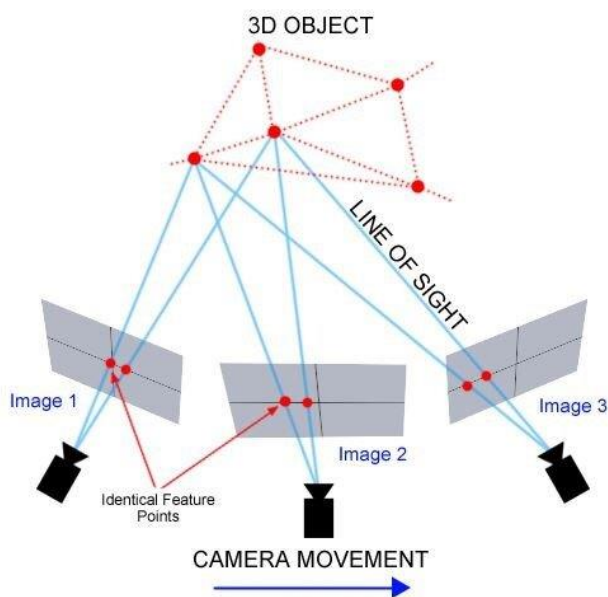
Ďalším krokom fotogrametrie je hľadať na prekrývajúcich sa obrázkoch takzvanú vzájomnú spojitosť alebo koreláciu. Môžeme si to predstaviť ako hľadanie toho istého špecifického bodu na obrázku ktorým môže byť jeden pixel alebo viaceré pixeli pri sebe, ktoré vieme bez problémov identifikovať na niekoľkých obrázkoch súčasne (Graficky znázornené je to na obrázku č. 2 ktorý sa nachádza na ďalšej strane). Napríklad, ak by bol hľadaný bod len 1 pixel veľký, výsledkom bude v ďalšom kroku veľké množstvo zhodných bodov naprieč všetkými fotografiami, pretože súčasné bežné fotografie majú niekoľko miliónov pixelov. Nehovoriac ešte o faktu, že veľa týchto bodov môže byť chybných a teda nepoužiteľných. Preto je zvyčajne hľadaná spojitosť obrázkov väčšia, 3 až 10 pixelov v závislosti od skenovaného objektu. Tento krok býva plne automatický no niektoré programy dovoľujú používateľovi menšie úpravy v tom ako sa majú tieto body hľadať, čím vieme ovplyvniť dĺžku a kvalitu spracovania fotogrametrie. Samotný algoritmus na to aby program našiel tieto body sa od programu k programu líši, preto rôzne programy dokážu vytvoriť rôzne kvalitné 3D skeny z tých istých vstupných fotografií. Technika ktorú najbežnejšie fotogrametrické softvéry používajú sa anglicky volá Structure from Motion (SfM),⁶ to doslovne prekladáme ako štruktúra z pohybu. V podstate to znamená, že získavame informácie o trojrozmernej štruktúre objektu vďaka pohybu. Vo fotogrametrii sa pohybom myslia rôzne obrázky ktoré sa vzájomne prekrývajú. Táto SfM technika vyhľadáva v prekrývajúcich sa fotografiách špecifické body vďaka rôznorodým povrchom akými sú napríklad text, kresba dreva, črty tváre a iné viditeľné vzory. Ďalšími dôležitými bodmi sú okraje objektov, čiary a rohy. Iné programy ďalej obohacujú túto techniku o rôzne algoritmy ktoré dokážu využiť napríklad tieň a farby, ako pokročilú techniku hľadania týchto bodov.⁷

⁴ ALSADIK, B.S. - GERKE, M. - VOSSELMAN, G.: Optimal Camera Network Design for 3d Modeling of Cultural Heritage. In: *ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2012, roč. 1, č. 3, s. 10-11.

⁵ BALTSAVIAS, M. a kol.: *Recording, Modeling and Visualization of Cultural Heritage*. Boca Raton : CRC Press, 2005, s. 95-97.

⁶ SCHÖNBERGER, J. - FRAHM, J.: Structure-from-Motion Revisited. In: *IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*. Las Vegas : USA, 2016, s. 4104-4105.

⁷ ROTH, L. - KUHN, A. - MAYER, H.: Wide-Baseline Image Matching with Projective View Synthesis and Calibrated Geometric Verification. In: *PGF – Journal of Photogrammetry Remote Sensing and Geoinformation Science*. 2017, roč. 85, č. 2, s. 87-93.

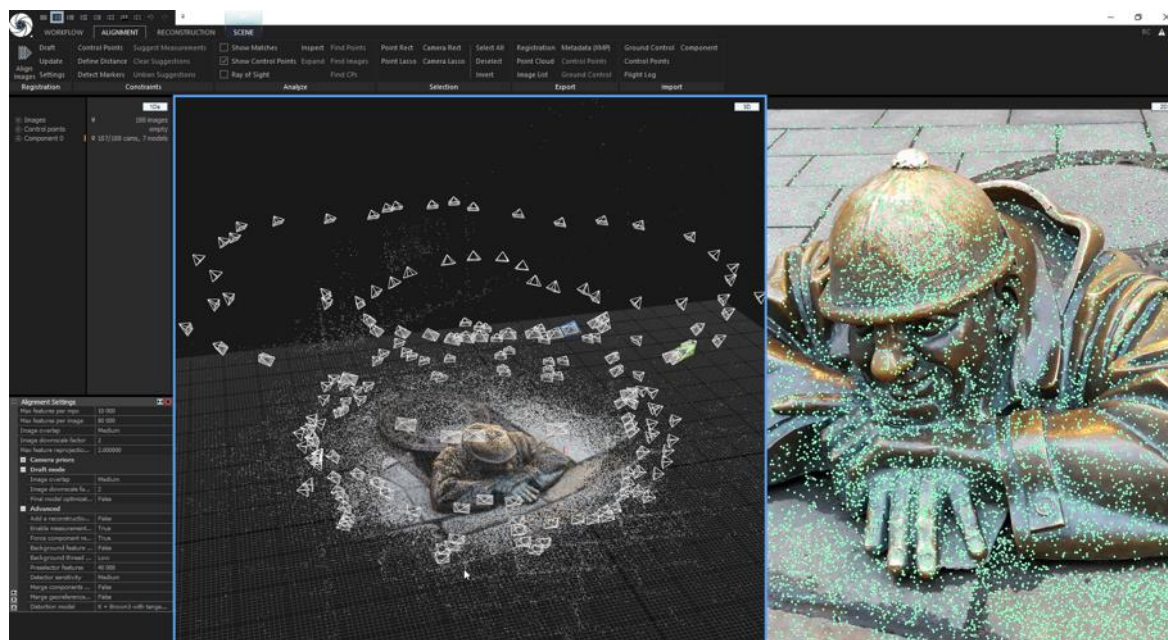


Obrázok 2: Vizualne znázornenie procesu fotogrametrie pri skenovaní reálneho objektu

Zdroj: <<https://www.v1dronemedia.com/v1dronemedia-blog/2021/6/30/photogrammetry-drone-and-terrestrial>>.

Po nájdení všetkých korelujúcich sa bodov na fotografiách sa tieto body kontrolujú technikou nazvanou Geometrická Verifikácia. V tomto kroku sa vymažú všetky body ktoré sú považované za chybné. Ako chybné body sa vyhodnocujú tie ktoré sú veľmi ďaleko od fotografovaného objektu (napríklad obloha pri fotografovaní exteriérového objektu).⁸

Ďalším krokom v tomto procese je takzvaná Triangulácia. V tomto kroku sa na základe získaných informácií z fotografií vypočíta poloha zachytených fotografií v trojrozmernom priestore v závislosti od fotografovaného objektu.



Obrázok 3: Vizualne znázornenie zachytených fotografií v softvéri Reality Capture

Zdroj: <<https://techgag.com/wp-content/uploads/2020/01/RealityCapture.jpg>>.

⁸ XU, Q. - a kol.: Efficient Large-Scale Geometric Verification for Structure from Motion. In: *Pattern Recognition Letters*. 2019, roč. 125, č. 10, s. 170-120. ISBN: 0167-8655.

Následne sa vytvoria línie smerom od kamery až po zhodné body na fotografovanom objekte v priestore. Kamerou v tomto prípade myslíme každé jedno mesto v priestore kde bola vytvorená fotografia (Obrázok č. 3). Získané línie sa analyzujú softvérom a kde sa v trojrozmernom priestore pretnú, vzniknú finálne body (Graficky znázornené je to na obrázku č. 2 na predchodzej strane). Výsledkom tohto procesu je priestorové mračno bodov ktoré opisuje tvar reálneho fotografovaného objektu. Z tohto mračna bodov program automaticky vytvorí 3D geometricky model. Dosiahne to tak, že bude automaticky spájať najbližšie 3 body v priestore aby vznikali polygóny. Týmto krokom získame jeden veľký 3D model ktorý má väčšinou niekoľko miliónov polygónov. Následne softvér analyzuje originálne fotografie a vytvorí textúry pre tento 3D model. Textúry sú aplikované takým spôsobom aby sa zhodovali s mračnom bodov, čiže s 3D geometriou sú zjednotené.⁹ Cieľom tejto práce nie je úplne vysvetliť ako fungujú samotné techniky a algoritmy na vytvorenie fotogrametrie, nakoľko naším primárnym výstupom je vytvoriť 3D model s využitím fotogrametrie. Ak má čitateľ záujem dozvedieť sa viac o tom ako funguje technika SfM odporúčame autora Elkharchy a následne aj práce z ktorých čerpá.

Niektoré programy ďalej využívajú rôzne doplňujúce metódy a algoritmy aby dosiahli čo najvyššiu kvalitu 3D modelu a textúr. V rámci 3D geometrického modelu sa dodatočne vytvárajú jemné detaily s pomocou hĺbkových máp získaných z textúr, väčšinou sa jedná o jemné povrchy ako kresba dreva alebo skaly. Niektoré programy ponúkajú možnosť vyrovnáť svetelnosť všetkých fotografií, tak aby sme dosiahli 3D model ktorý nemá viditeľné žiadne tieň, alebo farebné odtiene. Väčšinou sa fotogrametria využíva práve preto, aby sme získali realistické povrchy, preto model ktorý nemá tieň, alebo má inak upravené povrchy sa používa napríklad v rámci 3D tlače alebo k získaniu štylizovaných 3D objektov do videohry.¹⁰

Samotný proces Triangulácie prebieha automaticky, používateľ môže upraviť akú kvalitu má mať výsledný 3D model. A to tak, že vopred určí koľko polygónov bude vytvorených na rekonštrukciu fotografovaného objektu. Alebo s cieľom skrátiť celý proces spracovania, môže byť nastavený maximálny limit bodov z ktorých mračno bodov vznikne. Používateľ by mal ale postupovať opatrne pri zmene týchto nastavení, pretože môžu jednoducho znásobiť celý čas spracovania fotogrametrie. Dodatočne niektoré profesionálne softvéry zamerané na fotogrametriu využívajú techniky ako strojové učenie aby mohli lepšie analyzovať objekty ako rastlinstvo, budovy a vozidlá. Alebo pomáhajú odfiltrovať z obrázkov pohybujúce sa objekty ako vtáky alebo chodcov. Zlepšujú kvalitu tenkých objektov akými sú železné konštrukcie alebo káble vysiace vo vzduchu na základe rôznych pokročilých algoritmov.¹¹ Pre vytvorenie fotogrametrie je teda potrebný veľký výpočtový výkon, na druhej strane je ale obsluha týchto softvérov jednoduchá. Keďže niektoré softvéry zamerané na fotogrametriu sú plne automatizované a používateľovi tak stačí vložiť fotografie do softvéru a nechať program pracovať. Existujú aj programy ktoré pracujú úplne online, takže používateľ nepotrebuje vlastniť výpočtovo výkonné zariadenie. Skutočne zložitá časť fotogrametrie pre používateľa prichádza až keď je 3D model kompletne vytvorený. Žiadny softvér nedokáže vytvoriť ideálny 3D model bez chýb ako sú rôzne kúsky geometrie mimo objektu, šum pozadia, diery v geometrii a iné nedokonalosti. V praxi to znamená, že len vďaka šumu nebudú rovné plochy objektu nikdy úplne kompletne rovné. Preto napríklad budovy vo fotogrametrii nemajú nikdy úplne rovný povrch aj keď sa z väčšej vzdialenosti tieto povrchy môžu zdať rovné. Záleží aj od komplexnosti fotografovaného objektu, jednoduchšie objekty majú väčšinou menej chýb či nechcených artefaktov. Ďalej je treba objekt správne otočiť a zväčšiť tak aby reprezentoval správne reálny objekt. Tieto mierky si softvér nastaví ku každému fotografovanému objektu samostatne a väčšinou nie sú vôbec totožné s realitou. Niektoré softvéry na fotogrametriu ponúkajú mimo tvorby 3D modelov aj ich ďalšiu úpravu. Ak to ale softvér neponúka, používateľ musí využiť iné programy na to aby ich prípadne upravil aj ke to nutné. Využiť môže akýkoľvek program ktorý dokáže pracovať s

⁹ ELKHRACHY, I.: 3D Structure from 2D Dimensional Images Using Structurefrom Motion Algorithms. In: *Sustainability*. 2022, roč. 14, č. 5, s. 4-7. ISBN: 2071-1050.

¹⁰ ZHAN, K. - FRITSCH, D. - WAGNER, J.: Photogrammetry and Computed Tomography Point Cloud Registration Using Virtual Control Points. In: *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2021, roč. 18, č. B2, s. 267-269. ISSN: 1682-1777.

¹¹ EISEMANN, E - a kol.: *Real-Time Shadows*. Boca Raton : CRC Press, 2016. s. 32-36. ISBN: 978-1-4398-6769-3.

3D modelmi, k dispozícii zadarmo je napríklad Blender a Meshlab, alebo platené profesionálne programy od Autodesku ako je 3Ds Max.¹²

1.1.2 Výhody a nevýhody fotogrametrie

V predošlej kapitole sme si vysvetlili ako funguje fotogrametria, teraz si popíšeme aké sú výhody a nevýhody fotogrametrie. Následne si priblížime v akých sférach môžeme túto metódu prakticky využiť.

Výhody:

- Rýchle a efektívne získavanie dát z ktorých môžeme ďalej vytvárať 3D modely ktoré reprezentujú reálne objekty. V porovnaní s napríklad klasickou metódou modelovania, vytvoriť model s fotogrametriou trvá celkovo kratšie a zároveň získame model ktorý má textúry zachytené z reálneho modelu. Vytvoriť fotorealistický model klasickým modelovaním a následne ho natextúrovať tak aby predstavoval reálny objekt je časovo omnoho viac náročné a zložitejšie.

- Pre amatérov v tejto oblasti nie je problém rýchlo vytvoriť v rámci možností postačujúco kvalitné 3D modely.

- Jednoduchý prístup k 3D vytvoreným modelom, môžeme ich nahráť online a zobrazíť ich aj cez mobilné zariadenia.

- Vytvorený objekt s pomocou fotogrametrie môže byť veľmi detailný a realistický.

- Vytvorené 3D objekty s fotogrametriou poskytujú trvalé záznamy o reálnych objektoch, ich vzhľade aj geometrickom tvare.

- Možnosť zachytiť údaje o mieste či objekte ďaleko na nebezpečných alebo ťažko prístupných miestach, čím sa znižujú bezpečnostné riziká.

- Získavanie údajov je možné vykonať aj bez narušenia pôdy či okolia, následne analýzu možno vykonať aj v kancelárii a nie v teréne.

- Plnofarebné modely a mračná bodov sa dajú ľahko vizualizovať a analyzovať na rôzne účely.¹³

Nevýhody:

- Akékoľvek obmedzenia viditeľnosti spôsobené počasím ako je dážď a hmla môžu blokovat' zornú líniu fotoaparátu, prípadne obmedziť svetlo potrebné na dostatočne kvalitné a jasné fotografie.

- Problémové sú povrchy objektov ktoré komplikujú hľadanie podobných bodov na prelínajúcich sa fotografiách ako málo kontrastné a detailné textúry: piesok, nízka tráva, voda, zrkadlá, jednofarebné steny a objekty.

- Rýchly prístup k dátam (záleží od softvéru) ale dá sa nahráť na rôzne stránky

- Výhodné pre oblasti, ktoré sú nebezpečné pre ľudí.¹⁴

Hlavnou výhodou fotogrametrie je jej jednoduché a rýchle používanie na strane používateľa, niektoré softvéry sa postarajú o celý proces fotogrametrie plne automaticky a tak stačí len zachytiť fotografie nami zvoleného objektu a nahráť ich do softvéru. Nevýhodou sú však akékoľvek objekty ktoré nemajú vhodné povrchy pre fotogrametriu, ako skleníky alebo jednofarebné objekty ako prázdna interiérová biela izba.

1.1.3 Využitie fotogrametrie v praxi

Fotogrametria môže byť realizovaná rôznymi spôsobmi v rámci získania fotografií reprezentujúce reálny objekt alebo povrch z ktorého máme za cieľ vytvoriť 3D model. Najbežnejšie praktické využitie fotogrametrie je v rámci vytvárania máp z leteckých fotografií. To je nákladovo efektívne a presné, čo

¹² *Photogrammetry: Step-by-Step Guide and Software Comparison*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://formlabs.com/eu/blog/photogrammetry-guide-and-software-comparison/>>.

¹³ *Benefits of Photogrammetry*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.linkedin.com/pulse/benefits-photogrammetry-anand-bellad>>.

¹⁴ *Strengths and limitations of Photogrammetry*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.scoutaerial.com.au/article-photogrammetry/>>.

ďalej umožňuje architektom a miestnym orgánom realizovať informované a jasné rozhodnutia o svojich projektoch bez toho, aby strávili mesiace analyzovaním krajiny inými tradičnými metódami. Výsledky z fotogrametrie sú veľmi detailné a tak poskytujú vynikajúcu úroveň informácií o danej oblasti. Ďalej sa používa v rôznych ďalších odvetviach ktoré si v krátkosti priblížime.¹⁵

- **Inžinierstvo**, s fotogrametriou sa analyzujú pozemky pre konštrukciu budov a zároveň sa na vytvorené 3D modely pozemku vizualizuje 3D model budovy pre predstavu ako bude vyzerat' budova po dokončení v danom prostredí. Taktiež môže byť zachytená stavba počas samotného budovania pre jej ďalšiu kontrolu a analýzu.

- **Zachovanie kultúry**, s využitím fotogrametrie môžeme vytvoriť digitálne dvojčky historických objektov pre ich zachovanie. Niektoré objekty časom menia farby alebo tvar, tento problém sa 3D modelov netýka. Taktiež kúsky ktoré sú moc vzácne alebo naopak krehké aby mohli byť v múzeu k dispozícii na prezeranie môžu byť aspoň verejne dostupné v digitálnej forme.

- **Trh s nehnuteľnosťami**, podobne ako v inžinierstve, s využitím fotogrametrie môžeme vytvoriť vizualizácie domov ktoré sa majú ešte len postaviť. Klienti tak majú k dispozícii pohľad na ich budúcu nehnuteľnosť. Alternatívne ak chce klient zmeniť dispozíciu interiéru, alebo zmeniť kompletne nábytok, kuchynu alebo kúpeľňu. Vďaka fotogrametrii reálneho stavu môže dizajnér vytvoriť realistické vizualizácie interiéru ako bude vyzerat' po úpravách, a tak sa vyhnúť nechceným zmenám.

- **Vojenská sféra**, vytvorenie detailných máp s informáciami o prostredí v krátkych časových úsekoch je pre túto sféru veľkou výhodou. Väčšinou sa jedná o nebezpečné prostredie a preto metódy získavania informácií bez zásahu človeka sú preferované.

- **Medicína**, v tejto sfére sa fotogrametria používa spolu s laserovým skenovaním pre získanie čo najpresnejších 3D modelov umelých orgánov pre ďalšiu analýzu.

- **Výskum a ochrana životného prostredia**, vedci a environmentalisti môžu využiť 3D modely prostredia aby mohli analyzovať zmeny v tomto prostredí v priebehu času. Pomáha im pri hodnotení nášho životného prostredia a ekosystému.

- **Film a zábava**, fotogrametria môže zohrávať veľkú rolu vo vytváraní celých scén a rôznych rekvizít potrebných pre filmy a videohry. 3D objekty reprezentujúce celé budovy alebo historické sú väčšinou používané v akčných a historických filmoch. Akčné filmy sú väčšinou nakrúcané v nebezpečných lokalitách a tak tieto pozadia môžu byť virtuálne, alebo historické objekty môžu byť zobrazené v obdobiach z ktorých pochádzajú s pomocou dodatočnej vizualizácie. Taktiež existuje aj veľa videohier ktoré využívajú fotogrametriu, na dosiahnutie fotorealistickeho zážitku. Videohry ako Battlefield, Far Cry, Forza Horizon, Star Wars Battlefront a podobne. Ďalej hry vyvíjané pre virtuálnu realitu využívajú primárne fotogrametriu pre tvorbu 3D objektov v hre.¹⁶

- **Forenzná polícia**, fotogrametria aj v tomto odvetví zohráva dôležitú úlohu pri vyšetrovaní trestných činov a iných nehôd. Dokumentácia miesta činu pomáha získať presné informácie a následne analyzovať čo mohlo situácií predchádzať. Zároveň je v 3D modely z miesta činu zachytených viac informácií ako len v rámci klasických fotografií. Čo je výhodou ak sa prípad rieši v dobe keď už pôvodné miesto činu nie je dostupné.

- **Šport**, analyzovanie pohybov športovcov a atlétov pomáha trénerom a výskumníkom získať viac dát o ich aktivitách. Už nie je nutné aby športovci navštevovali len špecializované laboratória pre získanie potrebných informácií. Stačí ich zachytiť pri výkone dostatočne kvalitným kamerovým zariadením. Výhodou sú aj topografické mapy pre športovcov ktorý sa venujú exteriérovým športom ako horolezci, lyžiari a snowboardisti.¹⁷

- **Pol'nohospodárstvo a lesníctvo**, fotogrametria vytvorená s pomocou leteckých snímok môže poskytnúť farmárom široké množstvo informácií, aká je kvalita pôdy a rastlín, plánovanie zavlažovania a kontrola škodcov. Zároveň je to aj ideálna metóda na analyzovanie škôd na úrode po búrkach a

¹⁵ WHAT IS PHOTOGRAMMETRY? [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.takeoffpros.com/2020/06/16/what-is-photogrammetry/>>

¹⁶ STATHAM, N. - JACOB, J. - FRIDENFALK, M.: Photogrammetry for Game Environments 2014-2019: What Happened Since The Vanishing of Ethan Carter. University of Porto : Portugal, 2020, s 3-4.

¹⁷ CHONG, A. - CROFT, H.: A photogrammetric application in virtual sport training. In: *The Photogrammetric Record*. 2009, roč. 24, č. 125, s. 56-59. ISSN: 1477-9730.

podvojných. V lesníctve sa s touto technológiou výrazne zjednodušuje analýza rôznych aspektov lesa, ako je objem a výška dreviny, pre lepšie pochopenie vývoja lesa.

- **Banický Priemysel**, projektoví inžinieri môžu s fotogrametriou lepšie kontrolovať a analyzovať pracovisko. Kontrolovať stav ťažby či vypočítať koľko hmoty sa nachádza na určitom mieste.¹⁸

Nakoľko sú 3D modely digitálne a virtuálne, priamo súvisia aj s virtuálnymi svetmi a virtuálnou realitou. Preto si v ďalšej kapitole priblížime ako môže súvisieť virtuálna realita a fotogrametria v praxi.

2 CIEĽ PRÁCE

Hlavným cieľom práce je priblížiť čitateľovi technológiu fotogrametrie a aké sú jej praktické možnosti využitia. Následne vytvoríme 3D model reprezentujúci budovu školy FMK UCM na ulici Skladová na ktorej popíšeme postup tejto metódy. Popíšeme si ešte aj iné praktické využitia fotogrametrie z vlastnej praxe.

Pre splnenie hlavného cieľa potrebujeme dosiahnuť čiastkové ciele, ktoré sme si zadefinovali nasledovne:

1. Zber aktuálnych teoretických poznatkov z odbornej literatúry a online odkazov o problematike fotogrametrie 3D modelovacích postupov a virtuálnej reality.
2. Popísať aké sú praktické možnosti využitia fotogrametrie
3. Identifikácia a výber potrebných softvérov a postupov pre naplnenie nášho hlavného cieľa práce.
4. S využitím fotogrametrie vytvoríme 3D model reprezentujúci budovu školy FMK UCM na ulici Skladová. Z dôvodu náročnosti celého procesu budeme vytvárať len exteriér tejto budovy.

3 METODIKA PRÁCE

Metodika tejto práce bude smerovaná na jednotlivé predmetné kapitoly, v ktorých najskôr pôjde o základnú charakteristiku hlavných pojmov týkajúcich sa témy fotogrametrie. Ďalej si priblížime praktický proces vytvárania fotogrametrie na príklade reálnej budovy FMK UCM na ulici Skladová.

3.1 Pracovné postupy

V prvom kroku práce sme preštudovali odborné, knižné a internetové zdroje dostupnej literatúry. Internetové zdroje boli prevažne vyberané z vedeckých článkov a výskumov. Všetky tieto informácie sme následne spracovali do podoby teoretických východísk. Definovali sme hlavne pojem fotogrametria a súvisiace témy. Tomuto pojmu sme sa venovali preto, aby sme naplnili hlavný cieľ tejto práce. V spojitosti s vypracovaním sme použili vedecké metódy ako analýzu, syntézu, dedukciu, indukciu a porovnanie pomocou komparácie.

Analýza sa zameriava na rozloženie informácie pomocou myšlienkového postupu v rámci ktorého celok rozkladáme na jednotlivé časti. Následne rozoberieme danú problematiku detailným preskúmaním jeho zložiek. Z čoho zvyčajne formou syntézy formulujeme závery.

Syntéza ako myšlienková operácia je proces spájania alebo kombinovania jednotlivých myšlienok alebo informácií do jedného celku. Syntéza sa používa na vytváranie nových myšlienok alebo poznatkov tým, že sa kombinujú alebo spájajú jednotlivé časti informácií do jedného celku. Je to proces, ktorý vyžaduje schopnosť vidieť vzťahy medzi rôznymi informáciami alebo myšlienkami a vytváranie nových myšlienok alebo poznatkov z týchto vzťahov.

Dedukcia je logická metóda, ktorá pomocou myšlienkového postupu i z daných informácií vyvodzuje nové tvrdenie. Pri dedukcii postupujeme od všeobecných informácií po jednotlivé časti. Samotný záver pri dedukcii vyplýva len z pôvodných informácií, a preto nemôže byť nepravdivý v prípade, že sú tieto informácie pravdivé a potvrdené. Tým sa dedukcia líši od indukcie, ktorej závery sú len pravdepodobné.

¹⁸ *What is Photogrammetry and How Is It Used for Worksite Surveying?* [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.propelleraero.com/blog/what-is-photogrammetry-and-how-is-it-used-for-worksite-surveying/>>.

Indukciou získavame na základe analýzy individuálnych informácií všeobecné zákonitosti a zákony. Na rozdiel od dedukcie sú tieto závery len induktívne, čiže platné iba s určitou mierou pravdepodobnosti. Komparácia je vedecká metóda na základe ktorej skúmame podobnosť, alebo rozdielnosť medzi skúmanými prvkami (informáciami).¹⁹

3.2 Spôsob získavania údajov a ich zdroje

V práci sme použili primárne a sekundárne zdroje. V teoretickej časti to bola najmä literatúra z knižnice FMK, internetové zdroje, najmä odborné články odborníkov v danej problematike, rovnako aj odborné články z vedeckých databáz. Všetky zdroje boli zamerané primárne na fotogrametriu a súvisiacu problematiku. Detailnejšie sme si priblížili technológiu fotogrametrie a ako sa dá využiť v rámci našej práce. Aké sú výhody jej využitia a prečo je vhodná práve v našom prípade.

3.3 Použité metódy vyhodnotenia a interpretácie výsledkov

Pred začatím písania tejto práce sme najprv analyzovali široký výber rôznych zdrojov, knižných, internetových, a to najmä články z vedeckých databáz od rôznych odborníkov k našej tématike práce. Následne sme zo zdrojov abstrahovali len informácie relevantné k dokončeniu hlavného cieľa. Po začatí písania práce sme často využívali opis skutočností javov. Napríklad pri definovaní základného pojmu fotogrametrie sme využívali aj deskripciu. Keďže sme pri písaní práce museli porovnávať poznatky z rôznych literárnych diel, využívali sme aj komparáciu. Metódu syntézy sme využili pri poslednej kapitole našej diplomovej práce, kedy sme získané informácie z viacerých zdrojov spájali do súvislostí. Pomocou analýzy, ktorou sme začali, sme na záver mohli urobiť rozbor a skúmať podstatné časti informácií o tom, ako sme použili vyššie uvedené metódy na tieto informácie.

4 VÝSLEDKY PRÁCE

Ako prvé sme potrebovali získať fotografie nášho reálneho objektu, keďže sa jedná o budovu zvolili sme pre zachytenie týchto fotografií Dron. Snažili sme sa zachytiť všetky časti budovy a aj celého pozemku, zároveň sme vytvorili čo najviac fotografií nakoľko sa jedná o veľký objekt. V našom prípade sme celkovo vytvorili 436 fotografií za 17 minút lietania. Alternatívne sme mohli vytvoriť video ktorého výsledkom by bolo ešte väčšie množstvo fotografií, len v tom prípade by sme získali aj väčšie množstvo nežiaducich efektov ktoré fotogrametrie z videa prináša. Naším cieľom bolo maximalizovať kvalitu každej jednej fotografie, preto sme fotili manuálne a kontrolovane. Celý objekt budovy sme obleteli dvakrát v dvoch rôznych výškach. Najprv sme mali kameru nastavenú horizontálne a fotili sme celú budovu dookola vo výške druhého poschodia orientačne 5 metrov od steny budovy. Pri druhom oblete sme nastavili kameru na 45 stupňov smerom nadol a leteli sme asi 5 metrov nad najvyšším bodom budovy a zároveň 5 metrov od steny budovy pre dodatočné fotografovanie strechy.

¹⁹ Porovnanie [online]. [2022-12-25]. Dostupné na: <<https://dai.fmph.uniba.sk/~filit/fvp/porovnavanie.html>>.



Obrázok 4: Náhľad zachytených fotografií
Zdroj: vlastné spracovanie.

Následne sme zachytené fotografie vložili do prvého nami vybraného softvéru zameraného pre fotogrametriu menom Polycam.²⁰ A tu sme narazili na prvý problém, ktorým bol obmedzený maximálny počet fotografií ktoré môžeme použiť k vytvoreniu fotogrametrie. Presnejšie limit 250 fotografií, čo je len polovica zo všetkých dostupných fotografií. Aby sme mohli pokračovať sme použili každú druhú fotografiu. Výhodou tohto programu je, že funguje kompletne online. Nie je teda nutné mať k spracovaniu fotogrametrie výpočtovo výkonné zariadenie. Táto služba je ale spoplatnená mesačným poplatkom. Takto vyzeral prvý vytvorený 3D model s využitím softvéru Polycam.



Obrázok 5: Približený 3D model vytvorený z 250 fotografií programom Polycam
Zdroj: vlastné spracovanie.

²⁰ Polycam. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://poly.cam/>>.

V tomto softvéri sme nemali možnosť upraviť žiadne kroky v rámci fotogrametrie, preto výsledný model neobsahuje len nami fotografovaný objekt ale aj širšie okolie. Čo je nechcený jav v tomto prípade, nakoľko je okolie vo viditeľne horšej kvalite ktorá sa teda nedá použiť. Bolo by teda lepšie keby toto okolie program nevytváral aby mohol byť hlavný model o to kvalitnejší. Pretože celkovo celý model má určitý maximálny počet polygónov, ktoré museli byť použité aj na okolie.



Obrázok 6: Oddialený 3D model vytvorený z 250 fotografií programom Polycam
Zdroj: vlastné spracovanie.

Model ako taký bol hneď vhodný na používanie od strednej až ďalekej vzdialenosti, v závislosti od využitia by to k niektorým účelom mohlo stačiť aj v takejto forme. V blízkej vzdialenosti od modelu ale viditeľne vidno nedostatky fotogrametrie ako môžeme vidieť na obrázku 7. Limitujúcim faktorom je v tomto prípade softvér. Nemáme možnosť upravovať kroky k zlepšeniu kvality či využiť všetky zachytené fotografie. Výhodou bolo ale naozaj rýchle spracovanie, od nahratia 250 fotiek bol model pripravený na online zobrazenie alebo stiahnutie už do 20 minút.

V rámci našich možností chceme dosiahnuť čo najvyššiu kvalitu, preto sme ďalej hľadali softvér zameraný na fotogrametriu ktorý nemá obmedzenie na počet fotografií ktoré môžeme použiť pri vytváraní 3D modelu. Zvolili sme si preto softvér RealityCapture²¹ nakoľko sa jedná o softvér ktorý sa nám zdal užívateľským prostredím podobný ako program Unreal Engine a nemá toto obmedzenie. S programom Unreal Engine máme skúsenosti, pretože sme v tomto programe vytvorili mobilnú hru v rámci Bakalárskej záverečnej práce. Hneď prvým veľkým rozdielom bolo, že RealityCapture vyžaduje pre správne fungovanie zariadenie s vysokým výpočtovým výkonom. V našom prípade máme k dispozícii nadpriemerne výkonný počítač, nebol to teda problém. Po vložení fotiek do programu sme mali na výber vytvoriť model v nízkej, strednej a vysokej kvalite. Zvolili sme vysokú kvalitu a ešte pred začatím procesu sme manuálne ohraničili aký veľký priestor chceme spracovať. Tento krok následne trval orientačne 2 hodiny ktorým výsledkom bol 3D model ktorý ale nemal žiadne farby alebo textúry. Tento model mal celkovo 120 miliónov polygónov, preto všetky ďalšie procesy ako napríklad pridanie farieb a textúr by trvali taktiež dlho. Preto sme pred tým tento model zjednodušili priamo v RealityCapture možnosťami ktoré sme mali k dispozícii. Model sme zjednodušili z 120 miliónov na 10 miliónov polygónov s nastavením, ktoré zachováva hrany modelu nedotknuté. A tento nový zjednodušený model sme natextúrovali a výsledok môžete vidieť na obrázku č. 8.

²¹ RealityCapture. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.capturingreality.com/realitycapture>>.



Obrázok 7: RealityCapture, 436 fotografií, zjednodušený a textúrovaný model
Zdroj: vlastné spracovanie.

Keď sme následne analyzovali kvalitu modelu, našli sme zásadnú chybu ktorá nebola viditeľná pokiaľ sme nemali možnosť vidieť aj textúry na modely. A tou chybou bolo nereálne zobrazenie jednej steny budovy ako môžeme vidieť na obrázku č. 10.



Obrázok 8: RealityCapture, 436 fotografií, zjednodušený a textúrovaný model, zameranie sa na chybu
Zdroj: vlastné spracovanie.

Tento problém sme riešili tak, že sme vytvorili bod na jednom z okien ktorý sme následne manuálne vložili do všetkých fotiek v ktorých bolo vidno daný bod. Týmto spôsobom sme prepojili cez 30 fotiek, a takéto body sme vytvorili 2. Následne sme znova museli vytvoriť celú geometriu modelu znova a následne ho natextúrovať. V druhom prípade sme zvolili len strednú kvalitu modelu, a tak proces trval len hodinu. Výsledkom bol ale vyriešený problém. A tak sme získali finálny objekt ktorý reprezentuje budovu školy (obr. 10.). Ak by sme mali záujem ešte zvýšiť kvalitu modelu, musíme upraviť rôzne nastavenia v programe a hlavne zachytiť ešte viac fotografií samotného objektu.



Obrázok 9: Finálny model vytvorený z 436 fotografií s využitím RealityCapture
Zdroj: vlastné spracovanie.

Model však stále nie je finálny, určité časti sú stále nedokonalé alebo inak nežiadúce ako napríklad exteriérové schodisko na budove alebo stena budovy za stromami. Oba problémy by sme museli dodatočne riešiť. Schodisko by bolo ideálne zachytiť úplne samostatne kvôli jeho komplexnosti a potom len pridať k zvyšku modelu. Chýbajúcu stenu za stromami bude ale potrebné opraviť s využitím 3D modelovacích softvérov, napríklad takým spôsobom, že skopírujeme vyššie poschodie a doplníme ho za stromy.



Obrázok 10: RealityCapture, 436 fotografií, výrazne nežiadúce alebo inak chybné časti modelu
Zdroj: vlastné spracovanie.

4.1 Praktické využitie fotogrametrie v realitnom priemysle

Nakoľko sa v tejto práci zameriavame na praktické využitia fotogrametrie. Jej uplatnenie som našiel aj v rámci mojej práce kde vytváram vizualizácie nehnuteľností. Presnejšie len vsádzam domy na prázdne pozemky tak, aby si mohol klient predstaviť aký veľký dom sa na pozemok asi zmestí a zároveň, ako by mohol na danom pozemku dom vyzerat'. Spomínam to preto, lebo používam program Polycam ktorý sme v tejto práci popísali ako menej žiadúci oproti RealityCapture, no práve jeho výhoda jednoduchého využitia bola výhodou. A fotogrametriu využívam tým spôsobom, že vytvorím 3D model reprezentujúci samotný pozemok, a získam tak reálne zakrivenie pozemku, niekedy sa stáva, že informácia o zakrivení pozemku z slovenského katastra máp nemá až tak presné informácie. Tu chcem zdôrazniť, že dronové zábery som nevytvoril ja, bol to kolega. A on vytváral hlavne videá pozemku. A len pár fotografií. Vôbec ani nezachytával pozemok so zámerom neskôr vytvárať fotogrametriu zo záberov. Výhodou fotogrametrie je, že ak máme dostatok snímok ktoré sa prekrývajú, stačí to na vytvorenie 3D modelu, a v tomto prípade sme zobrali jedno z videí kde sa kamera pohybuje čo najpomalšie voči pozemku a vytvorili 28 fotiek z videa samotného.



Obrázok 11: Program 3DsMax v ktorom je vložená mapa katastra a zároveň 3D model pozemku z Polycam
Zdroj: vlastné spracovanie.

Výsledkom bol prekvapivo presný model realneho zakrivenia pozemku v realite. Nemal som ako skontrolovať či je toto zakrivenie naozaj realne, ale k potrebám vizualizácie to stačilo. Zábery z ktorých 3D model vznikol boli z tohto uhľa pohľadu, a k tomu dron letel horizontálne bližšie k modelu. To znamená, že z akéhokoľvek iného uhľa je tento 3D model deformovaný nakoľko chýbajú informácie. To v našom prípade nie je problém, nakoľko využívame tento 3D model len k tomu aby sme mapu katastra zarovnali podľa tohoto modelu. Neskôr keď sme už odstránili tento 3D model, zachovali sme samotný dom vedľa nakoľko z prednej strany vyzeral v rámci možností kvalitne.



Obrázok 12: Program 3DsMax v ktorom je vložená mapa katastra, vizualizácia pozemku a zároveň časť 3D modelu pozemku z Polycam

Zdroj: vlastné spracovanie.

ZÁVER

Zistili sme, že s využitím technológie fotogrametrie dokážeme v rámci možností rýchlo a efektívne vytvárať 3D virtuálne modely ktoré reprezentujú reálny objekt. Keby sme chceli takéto modely vytvárať bežnými modelovacími metódami, bolo by to mnohonásobne časovo náročnejšie a vyžadovalo by si to aj schopnosť používateľa ovládať modelovacie softvéry. Oproti tomu fotogrametrické softvéry sú jednoduché na naučenie, pretože pre vytvorenie modelu v niektorých programoch stačí len nahráť fotografie do programu a softvér spraví všetko ostatné. Fotogrametria má svoje výhody aj nevýhody, ak sa používa tak aby sa minimalizovali všetky možné nevýhody. Vytvárať touto metódou realisticky vyzerajúce 3D modely nie je vôbec zložité. Ďalej si myslíme, že táto technológia bude stále viac využívaná, pretože bežne dostupné zariadenia ako smartfóny sa stále vyvíjajú a zlepšuje sa kvalita fotografií ktoré vytvárajú. Tým pádom je smartfón ideálny pre štart amatérov do tejto problematiky. Nakoľko stačí len zachytiť foto alebo video objektu a zvoliť si softvér ktorý pracuje online ako napríklad Polycam ktorý sme mali možnosť vyskúšať. Zároveň s vývojom virtuálnej reality môžeme predpokladať, že dopyt po 3D modeloch bude rásť.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ALSADIK, B.S. - GERKE, M. - VOSSELMAN, G.: Optimal Camera Network Design for 3d Modeling of Cultural Heritage. In: *ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2012, roč. 1, č. 3, s. 10-11.

BALSAVIAS, M. a kol.: *Recording, Modeling and Visualization of Cultural Heritage*. Boca Raton : CRC Press, 2005, s. 95-97.

Benefits of Photogrammetry. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.linkedin.com/pulse/benefits-photogrammetry-anand-bellad>>.

- CHONG, A. - CROFT, H.: A photogrammetric application in virtual sport training. In: *The Photogrammetric Record*. 2009, roč. 24, č. 125, s. 51-65.
- EISEMANN, E - a kol.: *Real-Time Shadows*. Boca Raton : CRC Press, 2016. 398 s.
- ELKHRACHY, I.: 3D Structure from 2D Dimensional Images Using Structurefrom Motion Algorithms. In: *Sustainability*. 2022, roč. 14, č. 5, 16 s.
- Photogrammetry: Step-by-Step Guide and Software Comparison*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://formlabs.com/eu/blog/photogrammetry-guide-and-software-comparison/>>.
- Polycam*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://poly.cam/>>.
- Porovnávanie* [online]. [2022-12-25]. Dostupné na: <<https://dai.fmph.uniba.sk/~filit/fvp/porovnavanie.html>>.
- RealityCapture*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.capturingreality.com/realitycapture>>.
- ROTH, L. - KUHN, A. - MAYER, H.: Wide-Baseline Image Matching with Projective View Synthesis and Calibrated Geometric Verification. In: *PFG – Journal of Photogrammetry Remote Sensing and Geoinformation Science*. 2017, roč. 85, č. 2, s. 75-95.
- SCHÖNBERGER, J. - FRAHM, J.: Structure-from-Motion Revisited. In: *IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*. Las Vegas : USA, 2016, s. 4104-4113.
- STATHAM, N. - JACOB, J. - FRIDENFALK, M.: Photogrammetry for Game Environments 2014-2019: What Happened Since The Vanishing of Ethan Carter. University of Porto : Portugal, 2020, 20 s.
- Strengths and limitations of Photogrammetry*. [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.scoutaerial.com.au/article-photogrammetry/>>
- Thomson, T.J. - Angus, D. - Dootson, P.: *3.2 billion images and 720,000 hours of video are shared online daily. Can you sort real from fake?*. [online]. [2022-12-21]. Dostupné na: <<https://theconversation.com/3-2-billion-images-and-720-000-hours-of-video-are-shared-online-daily-can-you-sort-real-from-fake-148630>>.
- What is ASPRS?* [online]. [2022-12-24]. Dostupné na: <<https://web.archive.org/web/20150503211923/http://www.asprs.org/About-Us/What-is-ASPRS.html>>.
- What is Photogrammetry and How Is It Used for Worksite Surveying?* [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.propelleraero.com/blog/what-is-photogrammetry-and-how-is-it-used-for-worksite-surveying/>>.
- WHAT IS PHOTOGRAMMETRY?* [online]. [2023-01-28]. Dostupné na: <<https://www.takeoffpros.com/2020/06/16/what-is-photogrammetry/>>
- Why 3D content creation is rapidly becoming a major strategic asset for brands*. [online]. [2022-12-21]. Dostupné na: <<https://venturebeat.com/metaverse/why-3d-content-creation-is-rapidly-becoming-a-major-strategic-asset-for-brands%EF%BF%BC/>>.
- XU, Q. - a kol.: Efficient Large-Scale Geometric Verification for Structure from Motion. In: *Pattern Recognition Letters*. 2019, roč. 125, č. 10, s. 166-173.
- ZHAN, K. - FRITSCH, D. - WAGNER, J.: Photogrammetry and Computed Tomography Point Cloud Registration Using Virtual Control Points. In: *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2021, roč. 18, č. B2, s. 265-270.

NÁVRH A TVORBA DIGITÁLNEJ HRY

Karol Rybanský – Ján Proner

Abstrakt

Cieľom práce je na základe teoretických poznatkov a praktických zručností vytvoriť 2.5D digitálnu hru na spôsob RPG hier. Digitálna hra bude spracovaná v engine RPG Developer Bakin s využitím 3D low-poly objektov a 2D pixelart animácie. Vedľajším cieľom práce je tento proces opísať a priblížiť kreatívny postup práce. Praktickým výsledkom práce je hrateľné demo hry, ktoré bude publikované na platformu Itch.io.

Kľúčové slová: 2D pixelart. 3D low-poly. Itch.io. RPG hra. Vývoj hry.

Abstract

The main goal of the thesis is to create a 2.5D digital game in the style of RPG games based on theoretical knowledge and practical skills. The digital game will be processed in the RPG Developer Bakin engine using 3D low-poly objects and 2D pixel art animation. A secondary goal of the work is to describe this process and bring closer the creative process of the work. The practical result of the work is playable demo games that will be published on the platform Itch.io.

Key words: 2D pixelart. 3D low-poly. Game development. Itch.io. RPG game.

ÚVOD

Prácu na ŠVOaUK *Návrh a tvorba digitálnej hry* sme si vybrali z dôvodu nášho záujmu o žánr hier RPG s využitím 2D pixelartovej grafiky a 3D low-poly grafiky, keďže obe grafiky v mnohých prípadoch k sebe zapadajú. Inšpiráciou a motiváciou pre našu hru sú rôzne iné hry podobného štýlu.

Chceli sme sa predovšetkým zamerať na kreatívnu stránku práce, teda kreatívnemu postupu pri navrhovaní a tvorbe našej digitálnej hry. Rozhodovali sme sa medzi rôznymi inými štýlmi hier, rozmýšľali sme aj nad viacerými inými žánrami hier. Nakoniec sme sa rozhodli pre žánr RPG. K dispozícii máme engine RPG Developer Bakin, v ktorom budeme tvoriť hru. Využijeme aj rôzne programy ako Blender, alebo program Procreate. Taktiež softvér PotiPoti na iPad-e, v ktorých budeme vytvárať naše vlastné objekty.

V teoretickej časti našej práce sa zameriame na definovanie základných pojmov, čo to je RPG hra, čo to vlastne RPG znamená, ďalej čo je to 2D grafika a čo znamená pixelartova 2D grafika. Zdefinujeme a porovnáme aj 3D grafiku a 3D low-poly grafiku. Ako posledné si zdefinujeme samotný engine RPG Developer Bakin.

V praktickej časti našej práce sa zameriame na tvorbu našich vlastných objektov do hry. Vysvetlíme si, ako budeme postupovať, aké programy a aké ďalšie časti budeme potrebovať. Následne opíšeme tvorbu hry v spomenutom engine. Vysvetlíme si, ako sa v engine hra tvorí a ako budeme postupovať pri tvorbe digitálneho, herného sveta.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

V prvej kapitole zdefinujeme základné pojmy pre potreby našej práce. Budeme sa zaujímať definovaním RPG žánru, 2D a 3D grafikou, pixelartovou grafikou, low-poly grafikou a enginom RPG Developer Bakin, v ktorom budeme vyvíjať demo našej hry.

1.1 Žáner hier RPG

Žáner hier RPG patrí medzi komplexnejšie herné žánre. V RPG hrách hráči hrajú za fiktívne postavy umiestnených do fiktívneho sveta¹. Skratka RPG anglicky znamená role-playing game, teda hry na hrdinov. Presné definovanie žánru RPG hier je veľmi náročné vzhľadom na škálu hybridných žánrov obsahujúce prvky RPG hier.

RPG hry pochádzajú zo stolných RPG hier ako *Dungeons&Dragons*² (skr. D&D), teda z hier, v ktorej si hráči vytvárajú svoje vlastné postavy a vylepšujú ich počas hrania. V rámci týchto hier jeden hráč je tzv. Majster hry (angl. Dungeon Master), ktorý zastáva rolu rozprávača príbehu, rozhodcu a hrá za ostatné postavy a nepriateľov³. Vo videohrách RPG je Majster hry nahradený umelou inteligenciou (skr. AI), ktorá rozhoduje o akciách ostatných postáv a nepriateľov.

1.2 2D grafika a pixelartova grafika

2D grafika, teda dvojdimenzionálna grafika, využíva dve osi, a to os horizontálnu (vodorovnú, os X) a vertikálnu (zvislú, os Y)⁴. 2D grafika sa javí ako plochá a pozerá sa na ňu len z jedného uhla⁵. Vhodným príkladom hry v 2D grafike je hra *Pac-Man*⁶. Pac-man, duchovia a celý svet sa javia ako ploché tvary videné z jednej strany.

Pixel art je špecifický tip 2D grafiky. Je to forma digitálneho umenia, kde sa kreslí na pixeloch vo veľkom rozlíšení⁷. Tento druh digitálneho umenia bol vynájdený v 80. rokoch 20. storočia, aby sa čo najrýchlejšie prispôbil obmedzeným grafickým možnostiam počítačov a digitálnych hier. Následne sa stal pixel art populárnou formou aj súčasného umenia, ktorá sa široko používa v rôznych oblastiach od vývoja digitálnych hier po reklamy.

1.3 3D grafika a low-poly grafika

Ako už vyplýva z označenia grafiky, 3D grafika narába už s tromi dimenziami. Nick Barney z TechTarget píše, že skratka 3D referuje na tri dimenzie, a to šírku, výšku a hĺbku⁸. Dan Silveira z Adobe XD Ideas vysvetľuje, čo znamená 3D dizajn⁹. Podľa D. Silveirana je 3D dizajn proces, pri ktorom sa používa počítačový modelovací softvér na vytvorenie objektu v trojrozmernom priestore, teda 3D priestore. Objekt má priradené tri kľúčové hodnoty (šírka, výška, hĺbka), aby človek vedel pochopiť, kde sa objekt v priestore nachádza.

Low-poly 3D grafika je jedna z 3D grafik, ktoré sa používajú, a je to jedna z obľúbených štýlov grafiky používaný v hernom priemysle a na animáciu a ilustráciu¹⁰. Ide o modelovaciu techniku, ktorá používa malé množstvo polygónov na vytvorenie 3D objektu (polygóny sú strany, ktoré definujú povrch

¹ *Role-Playing Game (RPG)*. [online]. [2023-02-09]. Dostupné na: <<https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>>.

² GYRAX, G., ARNESON, D.: *Dungeons&Dragons*. [stolná hra]. LakeGeneva : TSR, 1974.

³ *How to DM*. [online]. [2022-10-22]. Dostupné na: <<https://dnd.wizards.com/how-to-dm>>.

⁴ LAM, A.: *What is the Difference Between 2D and 3D Graphics?* [online]. [2022-11-01]. Dostupné na: <<https://www.punchydigitalmedia.com.au/blog/what-is-the-difference-between-2d-and-3d-graphics/>>.

⁵ REED, J.: *What is a 2D Computer Graphic?* [online]. [2022-11-01]. Dostupné na: <<https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-2d-computer-graphic.htm>>.

⁶ NAMCO: *Pac-Man*. [digitálna hra]. Tokyo : Namco, 1980.

⁷ KUO, M., YANG, Y., CHU, H.: Feature-Aware Pixel Art Animation. V *Computer Graphic Volume*, 2016, roč. 35, č.7. s. 411.

⁸ BARNEY, N.: *3D (three dimensions or three dimensional)*. [online]. [2022-11-23]. Dostupné na: <<https://www.techtarget.com/whatis/definition/3-D-three-dimensions-or-three-dimensional>>.

⁹ SILVEIRA, D.: *3D Graphic Design: Definition&Principles Explained*. [online]. [2022-11-23]. Dostupné na: <<https://xd.adobe.com/ideas/principles/emerging-technology/3d-graphic-design-definition-and-principles/>>.

¹⁰ *What is Low Poly? Learn About Polygon Art for Video Games and More*. [online]. [2022-12-06]. Dostupné na: <<https://www.domestika.org/en/blog/6206-what-is-low-poly-learn-about-polygon-art-for-video-games-and-more>>.

modelovaného objektu¹¹). Hlavným cieľom tejto techniky je uprednostniť estetiku a abstrakciu pred detailmi¹².

1.4 Engine RPG Developer Bakin

Engine RPG Developer Bakin (ďalej už len ako Bakin) je platený program od spoločnosti SmileBoom, japonského vývojára enginov a hier na počítače a Nintendo Switch. Bakin engine bol vydaný v roku 2022 na platformu Steam a jeho cena je 58,99€¹³. Umožňuje vývoj 2,5D a 3D RPG hier. Programovanie je zjednodušené, programuje sa pomocou programovacích blokov. Všetky potrebné materiály na tvorbu hier ako textúry, 2D objekty, 3D objekty, hudba, efekty, animácie a pod. sú už zahrnuté v samotnom engine, avšak engine umožňuje importovanie vlastných materiálov na tvorbu hry. Užívateľské rozhranie enginu je navrhnuté v anglickom a japonskom jazyku.

2 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

Cieľom našej práce je navrhnuť a vyvinúť demo hry v engine RPG Developer Bakin. Demo hry budeme tvoriť na základe teoretických východísk a praktických zručností. Na základe zahrnutej teórie budeme vyvíjať demo hry v žánri hier RPG s využitím 2D grafiky (predovšetkým 2D pixelartovej grafiky) v spojení s 3D grafikou (predovšetkým 3D low-poly grafikou) v engine RPG Developer Bakin. Výstupom práce bude hrateľné demo dostupné na platforme Itch.io pre počítače.

Na dosiahnutie hlavného cieľa zadefinujeme čiastkové ciele. Čiastkové ciele rozdelíme na čiastkové teoretické ciele a čiastkové aplikačné ciele. Medzi čiastkové ciele teoretickej časti tejto diplomovej práce patria ciele ako:

- zber literárnych zdrojov, štúdium odbornej literatúry, mapovanie problematiky.
- definícia, analýza a popis herného žánru RPG hier, 2D, 3D grafiky, enginu RPG Developer Bakin.

Medzi čiastkové ciele aplikačnej časti tejto práce patria ciele ako:

- navrhnutie a vytvorenie príbehu našej hry a následne príbeh prispôbiť potrebám dema.
- navrhnutie a vytvorenie sveta, kde sa naša hra bude odohrávať a následne svet prispôbiť potrebám dema.
- vytvorenie 2D grafiky (predmety, UI, charaktere, animácie charakterov, textúry 3D objektov, textúry sveta).
- vytvorenie 3D grafiky (nábytok, budovy, objekty sveta).
- vyhotovenie funkčného dema hry.
- publikácia dema na platformu Itch.io.

Naša práca sa zameriava na návrh a tvorbu 2.5D RPG hry. Celú hru budeme navrhovať v 2D pixelartovej a 3D low-poly grafike v engine RPG Developer Bakin. Pri tvorbe sa zameriame predovšetkým na tvorbu vlastných objektov, level design, príbehu hry a programovanie hry. Jednotlivé postupy sú vypísané v praktickej časti tejto práce.

¹¹ DERAHSHANI, R. L., DERAHSHANI, D.: *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Indianapolis : John Wiley&Sons, 2013. s. 16.

¹² *What is Low Poly? Learn About Polygon Art for Video Games and More*. [online]. [2022-12-06]. Dostupné na: <<https://www.domestika.org/en/blog/6206-what-is-low-poly-learn-about-polygon-art-for-video-games-and-more>>.

¹³ *RPG Developer Bakin*. [online]. [2023-01-15]. Dostupné na: <https://store.steampowered.com/app/1036640/RPG_Developer_Bakin/>.

3 KREATÍVNY POSTUP VÝVOJA HRY

V tejto časti práce sa zaoberáme kreatívnym postupom vývoja hry. Zameriame sa na príbeh hry, grafiku a mechaniky hry. Pri tvorbe príbehu vytvoríme kompletný príbeh hry, ktorý neskôr prispôbime potrebám nášho dema.

3.1 Príbeh hry

Kompletný príbeh hry sleduje mladé dievča menom Abigail Tranna, ktorá sa snaží vyriešiť, čo sa deje na ostrovoch, kde býva. Postupne sa dozvedá, že po celých ostrovoch sa objavujú zmutované príšery a zvieratá sa chovajú agresívne. Na ostrovy prišiel James J. Kilatrash pomocou portálu, ktorý ho dopravil z jeho doby vyše 3000 rokov dopredu do obdobia, keď žije Abigail. Dôvodom cesty je skúmanie tzv. Mesačnej jaskyne a jej účinkoch. Vďaka nehode v jeho skrytom laboratóriu došlo k úniku množstva paliva do prírody, vďaka čomu došlo k mutáciám a agresivite zvierat. Abigail sa ho snaží zabiť, avšak pred smrťou James vyhodí do vzduchu jeho laboratórium, ktoré spôsobí erupciu sopky. Mnohí obyvatelia ostrovov zomrú, vrátane Abigailinej mamy a mladšieho brata. Abigail s otcom a zopár ďalšími ľuďmi uniknú. Demo bude končiť vtedy, keď Abigail prvýkrát stretne Jamesa.

3.2 Mapa sveta

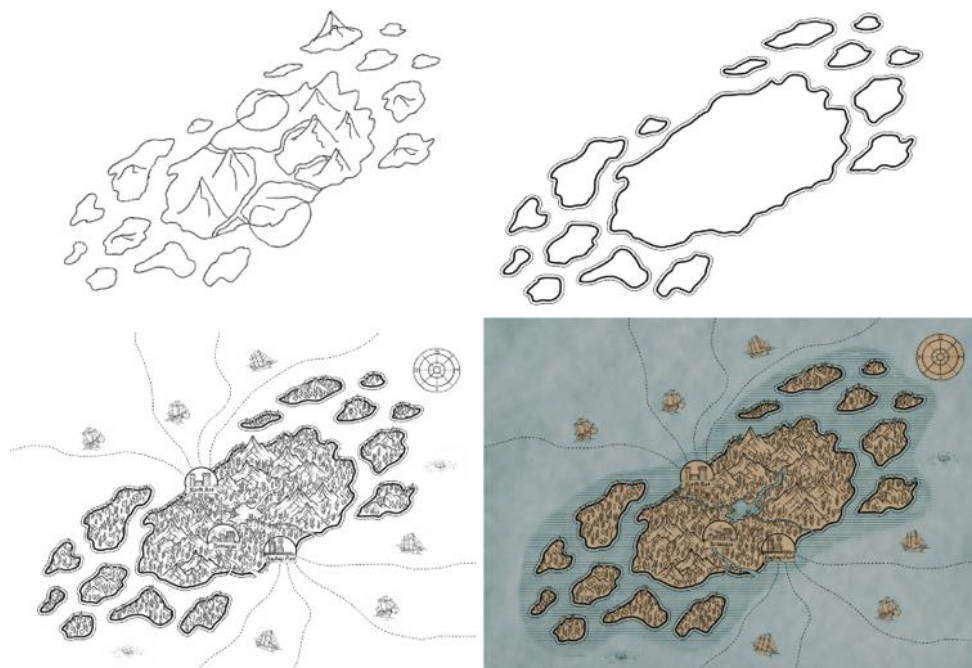
Mapu sveta sme kreslili na zariadení iPad v aplikácii Procreate. Na tvorbu sveta sme využili štetce zakúpené od Map Effects (cena sady štetcov a ďalších dodatočných materiálov je 34\$¹⁴). Štetce možno využiť na komerčné a marketingové účely, pokiaľ sa pripíšu pôvodné ilustrácie Map Effects¹⁵.

Postup kreslenia sveta si ukážeme na ostrove Raybay Port, ktorý nie je na samotnej mape, avšak v hre sa s ním môžeme viackrát stretnúť. Vytvorili sme si nový projekt o veľkosti 3264*2448 pixelov, do ktorého sme nahrali textúru papiera od Map Effects. Vrstvu sme vyplili. Vytvorili sme novú vrstvu *Náčrt*, kde sme si pomocou štetca *6B Pencil* o veľkosti 49% vytvorili náčrt sveta (štetec od Procreate). Následne sme vytvorili novú vrstvu *Ostrovy*, kde sme nakreslili definitívny obrys ostrovov so štetcom *Coastline Single Reverse* o veľkosti 20% (štetce od Map Effects). Na ďalšej vrstve *Hory* sme vykresľovali hory, kopce a sopky pomocou pečiatok na hory, kopce a sopky o veľkostiach 20%. Zakryté čiary ostrovov sme vymazali. Na ďalších dvoch vrstvách sme vykreslili jazerá a vodné toky, prekryté čiary sme vymazali. Na ďalšiu vrstvu *Erby miest* sme kreslili vlastnoručne vytvorenou pečiatkou s využitím štetcov od Map Effects erby miest. Na ďalšej vrstve *Cesty* sme vykreslili možné cesty so štetcom *Dash Path* o veľkosti 8%. Na ďalších vrstvách sme už dotvárali jazerá a lesy, pridávali detaily ako kompas, lode, jaskyne a pod. a mazali čiary, ktoré sa prekrývali. Ako posledné sme vytvorili novú vrstvu, kde sme pomocou svetlomodrej farby #2991BD (hexadecimálne označenie¹⁶) vyfarbili celú vodnú plochu (rieky, jazerá, moria). Danú vrstvu sme nastavili na efekt Overlay na 65%. Plocha, ktorá nie je vodnatá, sme vygumovali. Do erbov sme vkreslili mestá a postupne sme napísali názvy miest pomocou fontu *Kingthings Calligraphica* o veľkosti 14.5 bodov.

¹⁴ *Fantasy Map Builder – Map Effects*. [online]. [2023-02-14]. Dostupné na: <<https://www.mapeffects.co/map-builder>>.

¹⁵ Tamže.

¹⁶ #2991bd Color Hex. [online]. [2023-02-14]. Dostupné na: <<https://color-hex.org/color/2991bd>>.



Obrázok 1: Postup tvorby sveta (Raybay Port)
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

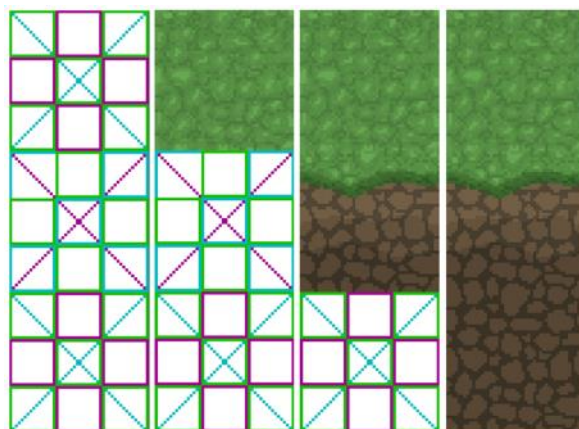


Obrázok 2: Finálna mapa sveta (Golden Volcano Islands)
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

3.3 Textúry

Na tvorbu pixelartových textúr sme využili aplikáciu PotiPoti na zariadenia iPad. Postup si ukážeme na tvorbe textúry trávy. Vytvorili sme nový projekt o veľkosti 48*144 px. Vytvorili sme novú vrstvu *Farebná mriežka*, kde sme rozdelili obrázok na 3 štvorce o veľkosti 48*48 pixelov. Do

jednotlivých štvorcov sme nakreslili dve uhlopriečky a rozdelili sme ich na 9 menších štvorcov o veľkosti 16*16 pixelov. Keďže Bakin využíva gridové rozpoloženie sveta, vrchný štvorec je vrch jedného gridu, spodné dva sú jeho strany. Vytvorili sme novú vrstvu 1. *Vrstva – Vrch*, kde sme nakreslili vrch gridu, v tomto prípade trávu. Využili sme viacero odtieňov zelenej farby. Na vrstvu 2. *Vrstva – Bok* sme nakreslili časť trávy, akoby „padala z gridu“ a textúru kameňa, ktorú sme postupne tieňovali. Na poslednú vrstvu 3. *Vrstva – Spodok* sme nakreslili čisto textúru kameňa z jednotných farieb. Táto vrstva sa bude postupne duplikovať nižšie a nižšie. Týmto postupom sme vytvorili aj ostatné textúry. Súbor sa exportoval ako formát png.

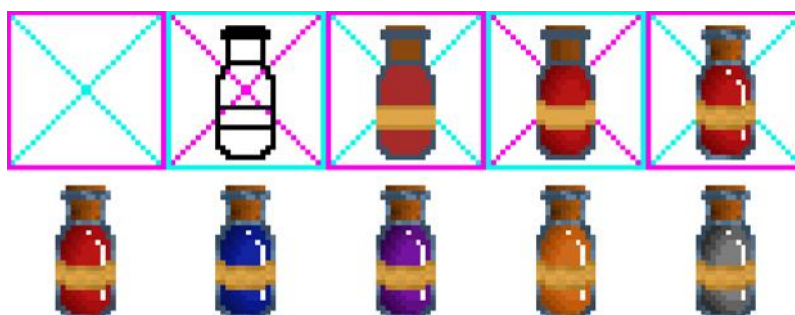


Obrázok 3: Tvorba textúr sveta (trávnatá plocha)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

3.4 Textúry ikon predmetov

Podobne ako u textúr sveta, i tu sme využili PotiPoti. V tomto prípade sme vytvárali rôzne veľké projekty, ktoré sme rozdeľovali na farebné štvorce o veľkosti 32*32 pixelov. Najskôr sme nakreslili obrys nášho predmetu. Následne sme ho vyfarbili jednoduchými farbami. Ďalej sme využili viac farieb a pridali detaily. V niektorých prípadoch sme hotové predmety iba kopírovali a menili farebnú schému, aby sme vytvorili nové. Všetky predmety sme následne vložili do jedného súboru o veľkosti 512*512 pixelov, ktorý sme exportovali ako formát png.



Obrázok 4: Tvorba ikon predmetov (malé elixíry)

Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

3.5 Tvorba postáv a animácie

Aj na tvorbu postáv sme využili program PotiPoti. Jedna postava má viacero súborov animácií. Základné dva súbory sú pre chôdzu a pohyb. Tieto animácie budú mať všetky postavy. Pre pohyb sme vytvorili projekt o veľkosti 72*128 pixelov, ktorý sme rozčlenili na 3x4 obdĺžnikov. Do každého obdĺžnika sme kreslili jeden obrázok animácie. Riadok určuje smerovanie postavy, stĺpec jeden obrázok animácie. Najskôr sme nakreslili základný obrys postáv, do ktorého sme vkreslili samotný výzor postavy podľa rovnakého postupu, ako u predmetov. Následne sme obrázok zväčšili na 200% a

vyexportovali ako formát png. Animácia čakania je rovnaká ako druhý stĺpec animácie pohybu, zvyšné animácie ako beh, útok a pod. treba kresliť ručne.

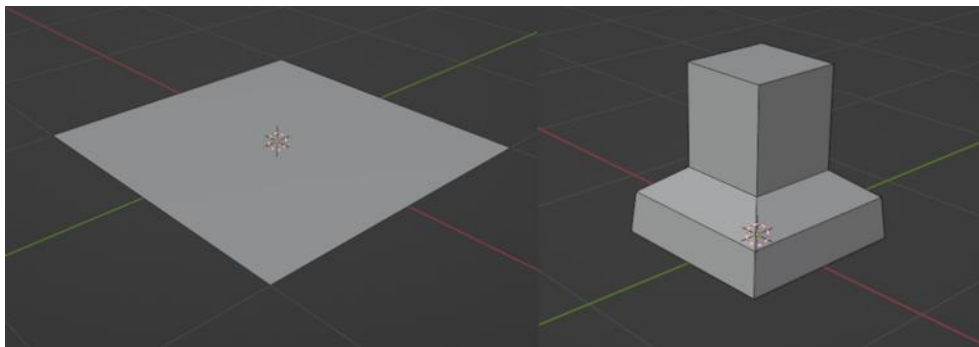


Obrázok 5: Tvorba animácie pohybu postavy (Abigail Tranna)
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

3.6 Tvorba 3D objektov

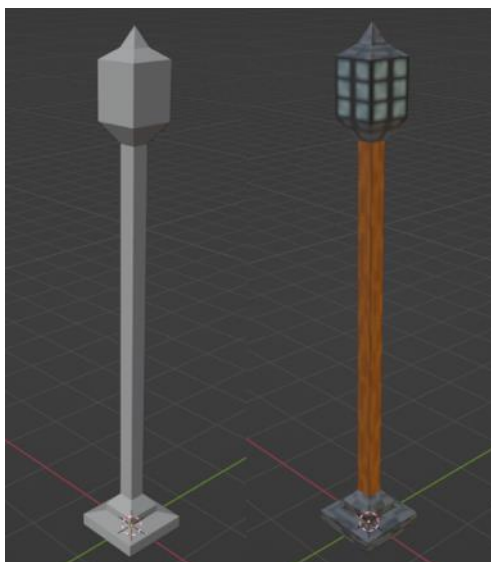
Textúry 3D objektov sme kreslili v aplikácii PotiPoti, aby sme zachovali pixelartový štýl textúr. 3D objekty sme vytvárali v aplikácii Blender na počítače.

Postup tvorby 3D objektu si ukážeme na pouličnej lampe. Vytvorili sme nový *Plane*, teda rovný útvar. O niečo sme ho zmenšili, zvolili sme si funkciu na výber hrán. Označili sme si bočné hrany a pomocou funkcie *Extrude* sme rozšírili hrany a posúvali sme ich smerom do výšky. Následne sme niektoré vytvorené časti zúžili a postupovali sme takto dovtedy, pokiaľ sme nevytvorili vhodný model pouličnej lampy.



Obrázok 6: Postup tvorby 3D objektu
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

Keď sme vytvorili vhodný model lampy, otextúrovali sme ho pomocou nami vytvorenou textúrou. V časti *Materials* sme vytvorili nový materiál s názvom *Lampa*. Následne sme prešli do časti *UV Editing*, kde sme presúvaním jednotlivých častí dosadili textúry na požadované miesto. Súbor sme vyexportovali ako formát fbx, pri exportovaní sme zvolili mierku zmenšenia 0.004 a zvolili možnosti *Triangulate Faces* a *Tangent Space* v časti *Geometry*.



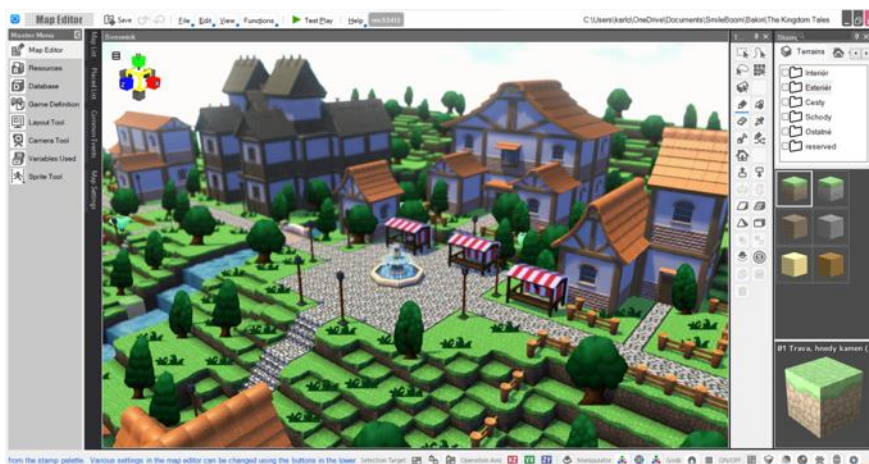
Obrázok 7: Pouličná lampa bez textúr a s textúrami
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

3.7 Level Design

Pri vytvorení všetkých potrebných objektov a textúr sme vytvorili nový projekt v engine RPG Developer Bakin. Pri vytváraní sme zvolili meno hry *The Kingdom Tales*, podtitulok *The Bullion Gold DEMO* a meno autora. Zvolili sme možnosť, aby nám Bakin nahral len základné objekty a vytvorili sme nový projekt.

Do časti *Resources* sme nahrávali jednotlivé objekty. Textúry sveta sme nahráli do časti *Terrain*, kde sme ich roztriedili do súborov podľa typu textúr. V časti *3D Stamps* sme nahrávali 3D objekty, ktoré sme tiež roztriedili do súborov podľa typu objektov. V časti *2D Stamps* sme nahrávali zvyšné 2D objekty ako postavy, ikony a pod., ktoré sme taktiež roztriedili podľa typu objektov do jednotlivých súborov.

Po úspešnom nahraťí jednotlivých objektov sme sa pustili do level designu našej hry. Používali sme predovšetkým nami vytvorené objekty, avšak sme si dopomáhali objektmi a zvuky od samotného enginu ako napr. domy, fontána, ploty a pod.



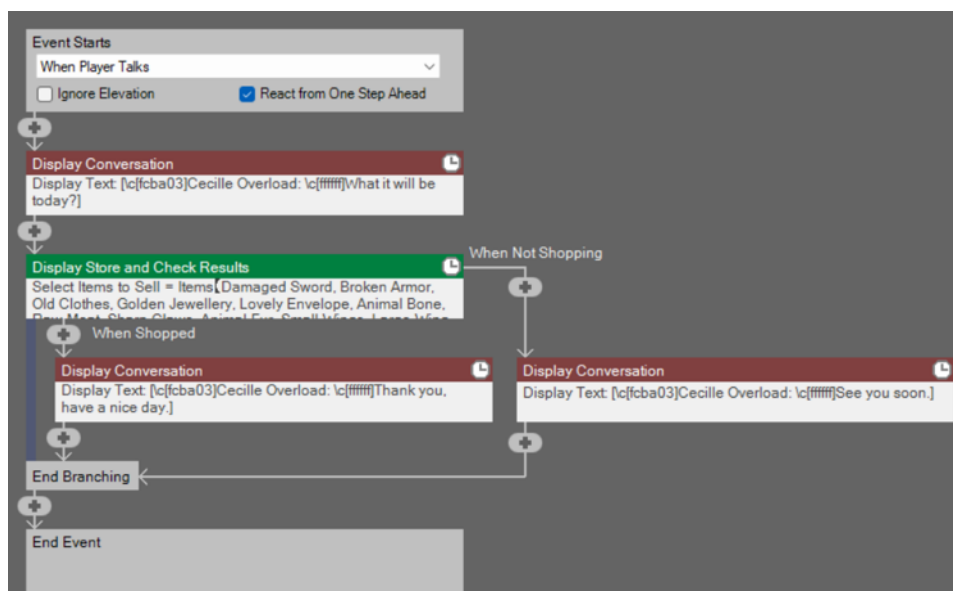
Obrázok 8: Bakin a level design (dedina Svoonick)
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

Ako posledné sme vytvorili tzv. *Eventy*, kde sme programovali jednotlivé mechaniky. Eventy môžu mať podobu konkrétneho objektu alebo podobu otáčajúceho sa „drahokamu“. V eventoch sa programuje pomocou blokov.



Obrázok 9: Eventy
Zdroj: vlastné spracovanie, 2023.

V *Event Editor* sme nastavili pre náš event viaceré nastavenia ako napr. jeho kolíziu, vzhľad, pohyb, príp. nejaké podmienky, kedy sa má program vykonať. Následne sme naprogramovali samotný event. Na obrázku nižšie je program na obchodovanie s postavou Cecille Overload (postava na obrázku vyššie). Podobne sme pracovali na ostatných eventoch a level designe, dokiaľ sme nevyhotovili funkčné demo našej hry.



Obrázok 10: Programovanie v Bakine
Zdroj: vlastné spracovanie (2023).

3.8 Publikácia dema hry

Hru sme publikovali na platformu Itch.io. Po úspešnom testovaní hry a úspešnom prihlásení do Itch.io sme nahrali hru. Pomenovali sme ju ako *The Bullion Gold Chapter 1*, definovali sme ju ako stiahnuteľná hra, hru sme nastavili bez ceny, teda stiahnuteľná zadarmo, krátky popis, žáner *Role Playing*. Do časti na stiahnutie sme nahrali súbor vo formáte rar na bezproblémové stiahnutie.

Link na stiahnutie hry: <https://rejnokwilliam.itch.io/the-bullion-gold-chapter-1>.

ZÁVER

V rámci našej práce *Návrh a tvorba digitálnej hry* sme sa zamerali na kompletný postup tvorby hry, konkrétne RPG 2.5D hry. Vysvetlili sme si, ako sme postupovali, čo všetko sme potrebovali a ako sme tvorili.

Nakoniec sme sa rozhodli pre RPG žáner s využitím 2D pixelartovej a 3D low-poly grafiky. K dispozícii sme mali viacero programov ako engine RPG Developer Bakin, Blender (pc), alebo Procreate a PotiPoti (iPad), v ktorých sme vytvárali jednotlivé časti hry.

V teoretickej časti našej práce sme zadefinovali základne pojmy o RPG hrách, o 2D grafike a o 3D grafike. Tiež sme si zadefinovali samotný engine.

V praktickej časti našej práce sme vysvetlili postup tvorby hry. Vysvetlili sme si postup od tvorby jednotlivých častí až po tvorbu samotnej hry, vrátane importu našich objektov. V poslednej podkapitole praktickej časti sme hru nahrali na platformu Itch.io, kde si ju môže ktokoľvek stiahnuť a zahrať zadarmo.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Knižné zdroje

DERAKHSHANI, R. L., DERAKHSHANI, D.: *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Indianapolis : John Wiley&Sons, 2013. s. 411-420. ISBN: 978-1-118-57514-7.

KUO, M., YANG, Y., CHU, H.: Feature-Aware Pixel Art Animation. V *Computer Graphic Volume*, 2016, roč. 35, č.7. 411 s. ISSN 0167-7055.

Internetové zdroje

#2991bd Color Hex. [online]. [2023-02-14]. Dostupné na: <<https://color-hex.org/color/2991bd>>.

BARNEY, N.: 3D (*three dimensions or three dimensional*). [online]. [2022-11-23]. Dostupné na: <<https://www.techtarget.com/whatis/definition/3-D-three-dimensions-or-three-dimensional>>.

Fantasy Map Builder – Map Effects. [online]. [2023-02-14]. Dostupné na: <<https://www.mapeffects.co/map-builder>>.

How to DM. [online]. [2022-10-22]. Dostupné na: <<https://dnd.wizards.com/how-to-dm>>.

LAM, A.: *What is the Difference Between 2D and 3D Graphics?* [online]. [2022-11-01]. Dostupné na: <<https://www.punchydigitalmedia.com.au/blog/what-is-the-difference-between-2d-and-3d-graphics/>>.

REED, J.: *What is a 2D Computer Graphic?* [online]. [2022-11-01]. Dostupné na: <<https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-2d-computer-graphic.htm>>.

Role-Playing Game (RPG). [online]. [2023-02-09]. Dostupné na: <<https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>>.

RPG Developer Bakin. [online]. [2023-01-15]. Dostupné na: <https://store.steampowered.com/app/1036640/RPG_Developer_Bakin/>.

SILVEIRA, D.: *3D Graphic Design: Definition&Principles Explained*. [online]. [2022-11-23]. Dostupné na: <<https://xd.adobe.com/ideas/principles/emerging-technology/3d-graphic-design-definition-and-principles/>>.

What is Low Poly? Learn About Polygon Art for Video Games and More. [online]. [2022-12-06]. Dostupné na: <<https://www.domestika.org/en/blog/6206-what-is-low-poly-learn-about-polygon-art-for-video-games-and-more>>.

Stolné hry

GYRAX, G., ARNESON, D: *Dungeons&Dragons*. [stolná hra]. LakeGeneva : TSR, 1974.

Digitálne hry

NAMCO: *Pac-Man*. [digitálna hra]. Tokyo : Namco, 1980.

FOTOOBJEKTÍVOM: HOKEJ POD HVIEZDAMI

Terézia Sabová – Alexandra Mathiasová

Abstrakt

Hokej pod hviezdami je unikátny športový zážitok, ktorý je v Spojených štátoch amerických, v Kanade, v Nórsku, vo Fínsku a vo Švédsku bežný. V našich podmienkach je však tento typ podujatia výnimočný, a preto sme sa Kaufland Winter Games rozhodli zaznamenať fotoobjektívom. Zachytili sme rozcvičku, rozkorčuľovanie, zápas, atmosféru, ale aj momenty po skončení podujatia. Spomedzi vzniknutých fotografií sme vybrali 14 snímok, ktoré sú súčasťou predkladaného príspevku. Jeho cieľom je priblížiť Kaufland Winter Games ako jedinečný hokejový turnaj obrazom.

Kľúčové slová: Fotografia. Hokej. Šport. Športová fotografia.

Abstract

Hockey under the stars is a unique sport experience that is common in the United States, Canada, Norway, Finland and Sweden. However, in our country, this type of event is exceptional, which is why we decided to capture the Kaufland Winter Games with a photo camera. We captured the warm-up skating, the match, the atmosphere, but also the moments after the event. Among the photographs created, we selected 14 images that are part of the submitted contribution. Its goal is to bring the Kaufland Winter Games as a unique hockey tournament closer with the pictures.

Key words: Hockey. Photography. Sport. Sports photography.

ÚVOD

Kaufland Winter Games. Hokejové zápasy pod holým nebom. V Spojených štátoch amerických, v Kanade, v Nórsku, vo Fínsku a vo Švédsku nič nevídané. U nás na Slovensku? Hokejový sviatok pod hviezdami s hviezdami. My sme mali veľké šťastie a tohto hokejového sviatku sme sa mohli zúčastniť ako oficiálni fotografi pre klub HK Dukla Trenčín. HK Dukla Trenčín je klub s bohatou hokejovou históriou, tento klub vychoval mnoho hokejových legiend a patrí k jednému z najlepších hokejových klubov na Slovensku. A práve z tohto dôvodu pre nás bolo veľkou ct'ou fotiť práve tento klub. V prvej časti predkladaného príspevku si definujeme, čím je príznačný šport, prečo je dôležité ho zaznamenávať a čím je špecifická športová fotografia. V ďalšej kapitole popíšeme priebeh vybraného podujatia, ktoré sme fotograficky zaznamenávali. Posledná časť bude patriť samotnej ukážke práce. Cieľom príspevku je priblížiť Kaufland Winter Games ako jedinečný hokejový turnaj obrazom.

1 ŠPORT, MÉDIÁ A ŠPORTOVÁ FOTOGRAFIA

M. O'Mahony uvádza, že keď sa koncom 19. storočia rozšírila možnosť masovej reprodukcie fotografií, športová fotografia sa začala objavovať ako nový a významný žáner. Jej vzostup reagoval aj na dopyt verejnosti po všetkých formách spravodajstva.¹ Šport má dlhodobý veľký spoločenský význam, pričom je jeho výchovný vplyv nespochybniteľný. Vplyv tohto neustáleho toku informácií má teda didaktický efekt a pozitívne vplyva na hodnoty ako zdravie, osobnostný rast či tímovú prácu.² J. Děkanovský na základe prvotného vymedzenia významu slova hovorí, že šport sa radí do širšieho celku telesnej kultúry, čo je v súlade s filozofiou a metodológiou univerzít a vysokoškolských pracovísk.³

¹ O'MAHONY, M.: *Through a Glass Darkly: Reflections on Photography and the Visual Representation of Sport*. In *Historical Social Research*, 2008, Vol. 43, No. 2, p. 27.

² MARFIL-CARMONA, R. et al.: *Photography and sport: Study of the didactic value of reference images in photojournalism, analysis of the winning photos of the World Press Photo in 2017*. In *Journal of Human Sport & Exercise*, 2018, Vol. 13, No. 2, p. 542.

³ DĚKANOVSKÝ, J.: *Sport, média a mýty*. PRAHA : ČTK, 2008. s. 15.

Práve preto expanzia miestnych, národných, ale i medzinárodných športových súťaží v 20. storočí podnietila rozvoj športovej žurnalistiky a fotografie, čím vytvorila symbiotický vzťah medzi živou športovou akciou a jej prezentáciou v masmédiách. V tomto kontexte sa špecializovaný športový fotograf postupne stal neoddeliteľnou súčasťou neustále sa rozširujúcej tlače.⁴ Aj v súčasnosti športové spravodajstvo zaberá čoraz väčší priestor v printovom i onlinovom mediálnom priestore, keďže recipienti sa chcú dozvedieť výsledky jednotlivých súťaží, ale aj details samotného procesu a športového manažmentu.⁵ S tým súhlasí aj výrok F. Chmelára: „*Tak ako sú médiá už viac ako storočie neoddeliteľnou súčasťou športu, je aj šport súčasťou médií a vzájomne sa potrebujú.*“⁶

M. Kubík vo svojej bakalárskej práci na tému Marketingová komunikácia v športe parafrázoval príspevok M. Hopewooda, P. Kitchina a J. Skinnera, ktorí uvádzali, že úplne odlišný cieľ má športový marketing a iný zasa vytváranie vzťahu s verejnosťou. Kým v marketingu je zámerom zabezpečiť výnosnosť športovej organizácie, pri PR je to vytváranie a rozvíjanie dlhodobých vzťahov.⁷ Šport má byť pritom postavený na troch pilieroch. Prvým sú, podľa F. Chmelára športovci, druhým ich zázemie a tretím médiá: „*Som presvedčený, že ich spoločenskou úlohou je aj získavať ľudí pre šport. A táto úloha si vyžaduje veľmi priamy a úprimný vzájomný vzťah.*“⁸ M. O'Mahony pritom dodáva, že fenomén športového spravodajstva ovplyvnil emocionálny rozmer mediálneho obsahu, a to najmä v pocite spolupatričnosti. Hovorí aj o použití obrazu, ktorý je s emocionálnym rozmerom priamo súvzťažný.⁹ Z tohto dôvodu sa táto práca zameriava na fotografiu.

Fotografia pritom podľa V. Flussera nie je iba „*reprodukčnou zobrazovacou technológiou, ale dominantnou kultúrnou technikou, prostredníctvom ktorej je utváraná a chápaná realita. Fotografovanie vytvára obrazy, ktoré sa zdajú byť vernými reprodukciami objektov a udalostí, ktoré nemôžu byť priamo dekódované ako v prípade maľby.*“ Doplná, že tento rozdiel spočíva v tom, že fotografie sú produkované cez mechaniku, ktorá umožňuje fotografovi tvoriť iba v rámci technických možností prístroja. Tvorba výsledného diela tak nie je v plnej moci autora, ale z časti závisí na nastavených parametroch prístroja, ktorý sa rovnako podieľa na tvorbe významu výsledného obrazu.¹⁰

To sa týka taktiež športovej fotografie. Ide o taký typ fotografie, ktorý pokrýva šport, športové podujatie, zachytáva dianie pri hre a záklusie hráčov. Okrem toho napomáha propagácii samotného športu, značky, prípadne konkrétnych hráčov. Športová fotografia má rozprávať príbeh.¹¹ J. Děkanovský uvádza, že využitie fotografie pre zachytenie športových udalostí má dlhú tradíciu. Napriek tomu, že jestvuje možnosť televízneho prenosu, čo môže predstavovať pre fotografiu ako takú konkurenciu, športová fotografia spolu so sprievodným textom má naďalej nezastupiteľnú úlohu. Športovú fotografiu pritom zaraďuje ako jeden z mnohých fotografických žánrov.¹² „*Žurnalista rozpráva príbeh. Fotograf vytvára fotografie substancií (ľudia, miesta a predmety). Fotožurnalisti vytvárajú najlepšie obe činnosti utvárajú z nich najmocnejšie prítomné médium - zmrazené obrazy.*“¹³ S príchodom sociálnych médií exponenciálne vzrástla rozpovedať príbeh športu. Športoví fotografi musia zachytiť intenzitu a súťaživosť hry, zachytiť surové emócie, podstatu podujatia – úspechy a neúspechy športovcov. To

⁴ O'MAHONY, M.: *Through a Glass Darkly: Reflections on Photography and the Visual Representation of Sport*. In *Historical Social Research*, 2008, Vol. 43, No. 2, p. 27.

⁵ MARFIL-CARMONA, R. et al.: *Photography and sport: Study of the didactic value of reference images in photojournalism, analysis of the winning photos of the World Press Photo in 2017*. In *Journal of Human Sport & Exercise*, 2018, Vol. 13, No. 2, p. 542.

⁶ RESUMÉ. In: SOUČEK, L.: *Médiá v športe – šport v médiách*. BRATISLAVA : SOV, 2008. s. 3.

⁷ HOPWOOD, M., KITCHIN, P., SKINNER, J.: *Sport Public Relations and Communication*. New York : Routledge, 2012. s. 23.

⁸ RESUMÉ. In: SOUČEK, L.: *Médiá v športe – šport v médiách*. BRATISLAVA : SOV, 2008. s. 5.

⁹ O'MAHONY, M.: *Through a Glass Darkly: Reflections on Photography and the Visual Representation of Sport*. In *Historical Social Research*, 2008, Vol. 43, No. 2, p. 27.

¹⁰ FLUSSER, V.: *Philosophy of Photography: Towards a Theory of Techno-Imagination*. In *Philosophy of Photography*, 2008, Vol. 2., No. 2, s. 195.

¹¹ *Sports Photography: Everything You Need to Know to Get Started*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://www.format.com/online-portfolio-website/sports-photography/guide>>.

¹² DĚKANOVSKÝ, J.: *Sport, média a mýty*. PRAHA : ČTK, 2008. s. 54.

¹³ NEWTON, J.: *Photojournalism: Do people matter? Then photojournalism matters*. In *Journalism Practice*, 2009, Vol. 3, No. 2, s. 236.

všetko je potrebné sprostredkovať divákovi tak, aby si tí mohli vytvoriť vzťah nielen s daným športom, ale aj so športovcami. Fotografi pritom musia zachytiť pohybujúce sa objekty a pokryť akokoľvek rýchle športové podujatie. K tomu im napomáhajú nielen technické zručnosti, ale aj detailné poznanie svojho fotoaparátu a predvídavosť a orientácia v danom športe.¹⁴ „*To, že sa naša civilizácia stále viac odvracia od percepcie tlačeného slova a stáva sa kultúrou obrazovou, ktorej neoddeliteľnou súčasťou je aj fotografia, môžeme považovať už dlhšiu dobu za nevyvrátený fakt.*“¹⁵ Šport sa pritom využíva aj ako významné médium na dokumentovanie, odhaľovanie a kritiku sociálnych problémov. Nedávno nástup cenovo dostupných digitálnych fotoaparátov a smartfónov a k tomu expanzia sociálnych médií začali toto odvetvie pretvárať. Súčasné podmienky umožňujú, aby sa oficiálne a neoficiálne fotografie zo športových podujatí šírili po celom svete v priebehu niekoľkých sekúnd.¹⁶

Ak sme hovorili o rôznom zameraní športovej fotografie, toto ovplyvňuje aj technické parametre a vybavenie, ktoré fotograf pri zhotovovaní snímok musí brať do úvahy. Ak je zámerom zachytiť akciu, objektívy s krátkym až stredným dosahom sa vo všeobecnosti používajú napríklad pri tenise a teleobjektívy so stredným až dlhým dosahom na terénne, alebo iné športy v prírode. Športovú akciu je možné zachytiť aj širokouhlým objektívom, a to najmä v interiéri. Je vhodné mať takýto objektív pripravený na druhom tele fotoaparátu, pričom počas hry je potrebné sledovať nielen športovcov, ale aj lavičku, tím, trénera a tribúny. Reakcie totiž rozprávajú príbeh hry rovnako ako víťazný ťah, úder, či gól.¹⁷

Pre športovú fotografiu je veľmi dôležitá vysoká rýchlosť uzávierky. Pri rýchlo sa pohybujúcich objektoch totiž vždy existuje riziko rozmazania pohybu, čo použitie vysokej rýchlosti uzávierky eliminuje. Minimálna rýchlosť by mala byť stanovená na 1/500 s. Pri cyklistike a motoristickom športe ešte rýchlejšia, a to až 1/1000 s alebo viac. Kvalitu obrazu pri použití vyššej rýchlosti uzávierky podporí aj použitie širokej clony, prípadne použitie ISO približne v hodnote 1600. Autor by mal preto zvoliť buď plne manuálny režim, alebo režim priority uzávierky, kde šírku clony a ISO prispôbi fotoaparát automaticky. Ideálne je zhotoviť si testovacie snímky počas zahrievania sa pred zápasom.¹⁸ A práve v hokeji, ktorý sme si v rámci výstupu fotografovali, je rýchlosť uzávierky nevyhnutná na pomyselné „zmrazenie“ akcie. Konkrétna rýchlosť uzávierky však závisí aj od toho, kto hrá zápas, pretože rýchlosť hry je iná v nižšej lige a iná v NHL. Taktiež podmienky na štadióne môžu fotografa prinútiť znížiť požadovanú rýchlosť uzávierky, aby mal dostatok svetla. Neexistuje ideálne nastavenie fotoaparátu, ktoré by fungovalo v každej aréne.¹⁹

2 PRIEBEH PODUJATIA KAUF LAND WINTER GAMES

Tohtoročné Kaufland Winter Games sa konali od 13.1.2023 do 15.1.2023 na Národnom futbalovom štadióne v Bratislave. Na týchto zimných hrách sa nenudil nikto. Pred každým z hlavných zápasov sa odohrával bohatý program. Uskutočnili sa zápasy juniorov, súťaže, zápas legend Slovana a Sparty. V piatok 13.1. mal koncert Lukáš Adamec, ktorý je víťazom Česko-Slovenskej SuperStar 2011 a súťaže Tvoja tvár znie povedome 2016, a taktiež aj úspešná slovenská speváčka Dominika Mirgová. V sobotu 14.1. si diváci mohli pozrieť a vypočuť show rapera Kaliho a Martiny Schindlerovej. V nedeľu 15.1. sa pred zápasom predstavila bratislavská skupina HEX, ktorá zaspievala aj novú slovanistickú klubovú hymnu Tu hraje Slovan. Prvý deň turnaja, teda v piatok 13.1. pred zápasom zaspieval hymnu Slovenskej republiky slovenský operný spevák Miroslav Dvorský.

¹⁴ *Sports Photography: Everything You Need to Know to Get Started*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://www.format.com/online-portfolio-website/sports-photography/guide/>>.

¹⁵ DĚKANOVSKÝ, J.: *Sport, média a mýty*. PRAHA : ČTK, 2008. s. 55.

¹⁶ O'MAHONY, M.: *Through a Glass Darkly: Reflections on Photography and the Visual Representation of Sport*. In *Historical Social Research*, 2008, Vol. 43, No. 2, p. 27.

¹⁷ ORTEGA, M. R.: *A Short Guide to Photojournalism*. [online] [2023-02-20]. s. 7. Dostupné na: <http://www.academia.edu/36708800/Photojournalism_Manual>.

¹⁸ KOPCOK, D., BRYAN-SMITH, CH.: *Sports Photography Settings – Camera Settings & Tips*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://expertphotography.com/focus-sharp-sports-photography/>>.

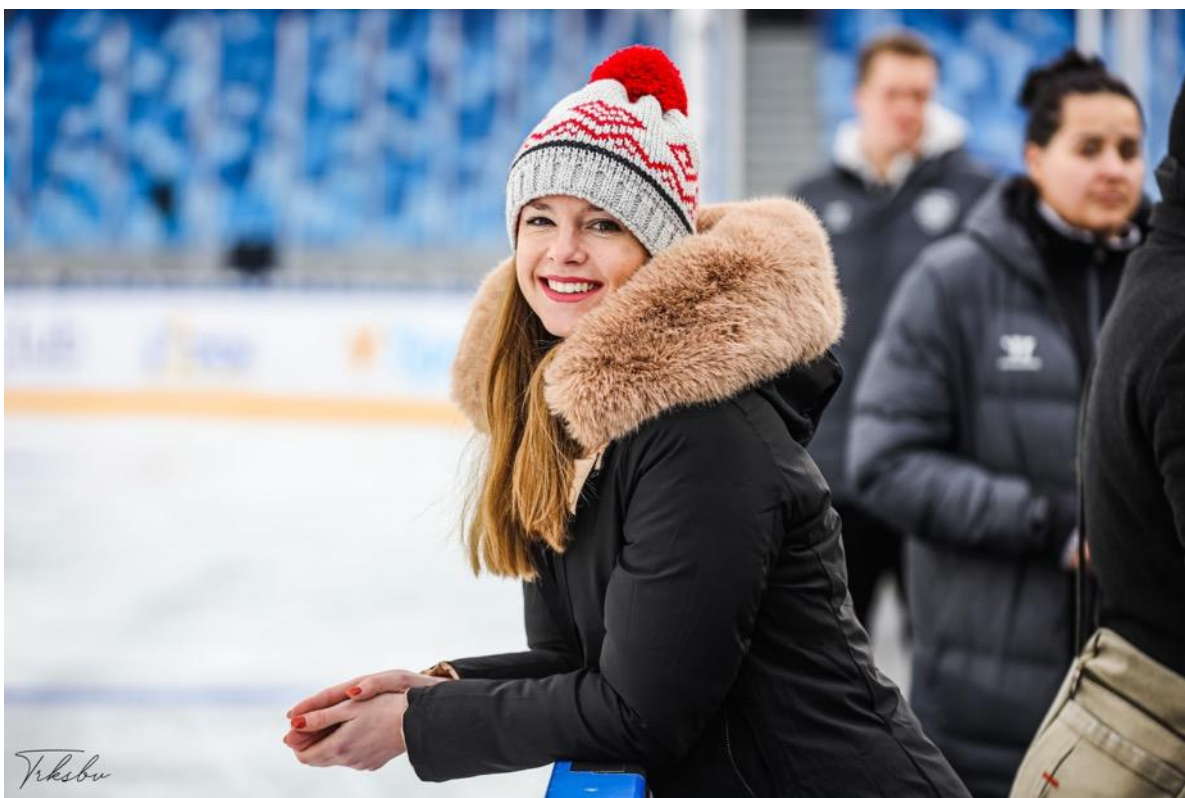
¹⁹ MYRLAND, F.: *Your Guide to using Shutter Speed for Hockey Photography*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://frankmyrland.com/hockey-photography-guide-shutter-speed/>>.

Počas Kaufland Winter Games 2023 boli odohrané tri hlavné zápasy medzi klubmi českej a slovenskej extraligy. V piatok sa konal zápas medzi českými klubmi: HC Oceláři Třinec vs. HC Kometa Brno, pričom na tomto dueli sa zúčastnilo 11367 divákov. V sobotu sa konal zápas medzi HK Dukla Trenčín a HKM Zvolen a tento zápas si bolo pozrieť 7776 divákov. V nedeľu sa uskutočnil zápas medzi HC Slovan Bratislava a HC Košice, kde bol prekonaný slovenský rekord v návštevnosti hokejového zápasu, a to počtom 14244 divákov. Návštevnosť podujatia Kaufland Winter Games 2023 bola viac ako 35-tisíc ľudí za celý víkend. Piatkový zápas HC Oceláři Třinec vs. HC Kometa Brno vyhral Třinec – 6:1. V sobotu porazila Dukla Trenčín Zvolen tesným výsledkom 2:1. A v nedeľu sa fanúšikovia HC Slovanu Bratislava mohli tešiť z výhry nad HC Košice – 3:1. HK Dukla Trenčín na Winter Games strávila dva dni - piatok a sobotu.

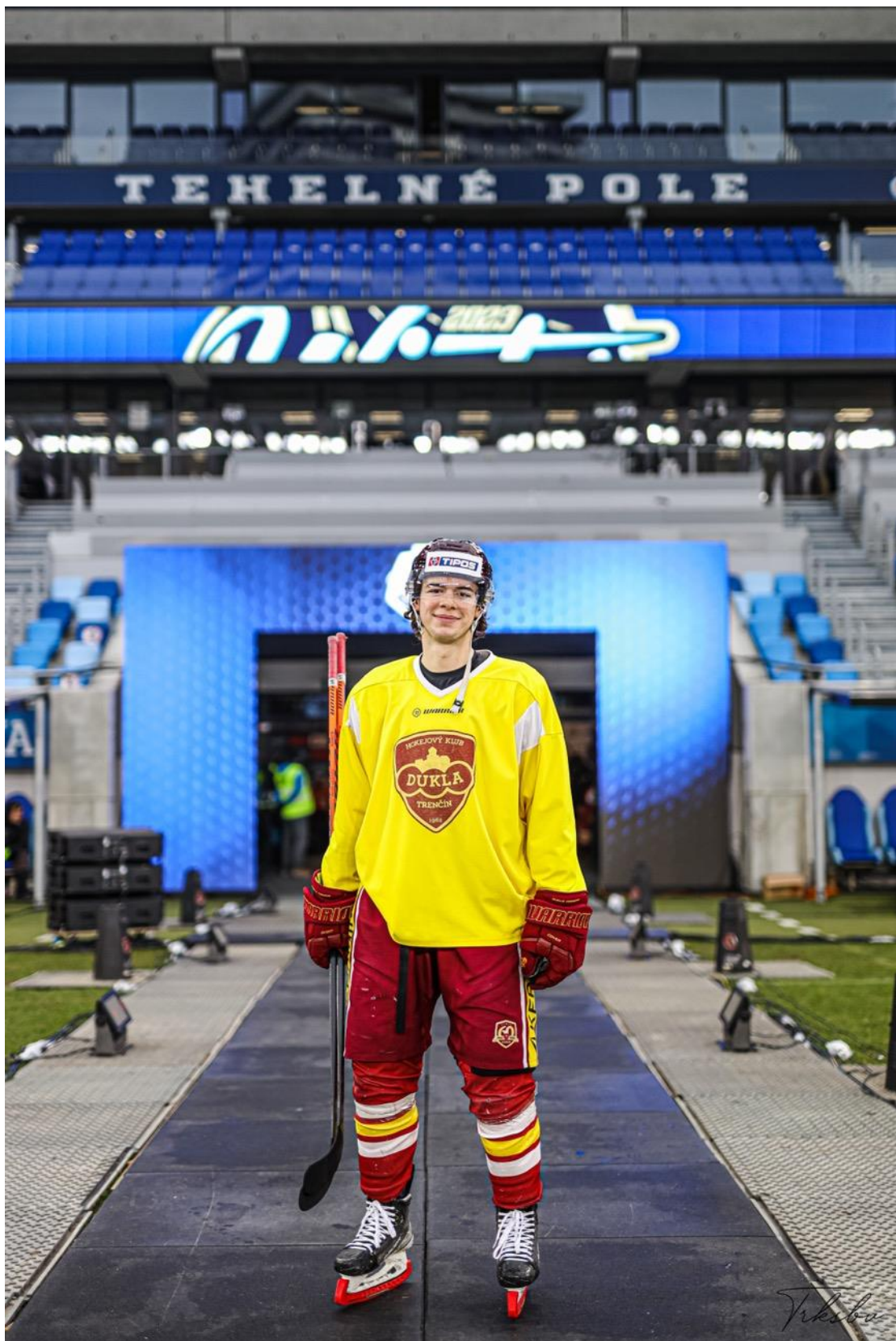
Vďaka priamej účasti na podujatí sme mohli pozorovať aj celkovú logistiku. V piatok, teda v prvý deň podujatia, sa v čase poludnia na Tehelné pole dopravili hráči spolu s realizačným tímom, ktorý tvoria tréneri, kustódi, maséri, marketingový team. Hráči si po vystúpení z autobusu, v ktorom na sebe po celý čas mali oblečené veci na tréning, obuli korčule, dali prilby a išli si vyskúšať kvalitu ľadu. Na ľade absolvovali krátky tréning, ktorý spočíval v tom, aby si zvykli na podmienky, v ktorých budú hrať. Po tom, čo sa hráči rozkorčuľovali na Tehelnom poli, premiestnili sa na zimný štadión, kde sa prezliekli do civilného oblečenia a zamierili sa ubytovať do hotela ležiaceho v srdci Starého mesta, v blízkosti nábrevia rieky Dunaj, hotelu Radisson Blu Carlton. Nasledovala spoločná večera hráčov, ktorá prebiehala vo veľmi priateľskej a pozitívne naladenej atmosfére. O najväčšiu zábavu sa postaral brankár Connor LaCouvee. Connor na zápase proti Zvolenu nemohol hrať, pretože bol zranený. No podľa slov mnohých hráčov bol práve Connor veľmi dôležitou súčasťou tímu, pretože ho správnym spôsobom motivoval k dobrému výkonu. Po večeri mali hráči dve možnosti. Niektorí si išli oddýchnuť na hotel a iní sa išli pozrieť na zápas medzi klubmi, ktoré hrajú v českej extralige - HC Kometa Brno a HC Třinec. Po zápase sa väčšina z hráčov pobrala spať, aby si fyzicky aj psychicky oddýchla na zápas, ktorý ich čakal na druhý deň.

Piatok bol pre nás, fotografov, veľmi dobrý deň. Hráčov sme fotografovali len na tréningu a potom sme mali voľno. Respektíve - voľno tvorilo upravovanie fotiek na hotelovej izbe. Na druhý deň, teda v sobotu, sme vstávali už o piatej hodine ráno. Spolu s kustódmí, masérom a kondičným trénerom sme sa vybrali na zimný štadión pobaliť hráčom výstroj, ktorú sme zo Zimného štadióna Ondreja Nepelu, museli premiestniť do futbalovej šatne klubu ŠK Slovan Bratislava. Pobalenie hráčov a premiestňovanie trvalo približne dve hodiny. Okolo 9.00 h sa hráči dopravili na Tehelné pole, kde sa prezliekli do výstroje a pripravili sa na tréning. Tento tréning bol však iný. Hráči si trénovali strelu – šlo o náročnejší tréning oproti tomu z predchádzajúceho dňa. Hráči po absolvovaní tréningu išli spať na hotel a oddýchli si. My sme zostali na Tehelnom poli a fotografovali sme hokejový tím HK Dukla Trenčín juniori. Juniori Dukly Trenčín odohrali víťazný zápas proti bratislavskému klubu juniorov HC Slovan Bratislava. Približne v čase 16.45 h sa na Tehelné pole vrátili hráči Dukly Trenčín a o ich príchode sa písalo v každých hokejových/športových novinách. Fotografie obleteli internet a titulky boli zneli: „*Veľkolepý príchod hráčov HK Dukla Trenčín na zápas proti HKM Zvolen.*“ Hráči prišli oblečení vo vojenských košeliach a na hlavách mali baretky bordovej farby so znakom Dukly Trenčín. Na zápas si niektorí z hráčov a trénerov namalovali pásiky čiernym uhlíkom na tvár. Hráči odohrali víťazný zápas proti klubu HKM Zvolen, pričom po výhre nasledovala veľká oslava a spoločné fotografovanie. Následne sa hráči museli pobrať domov, kedy cesta autobusom vyzerala ako taká cesta autobusom, keď sa vyhrá majstrovský titul. A vlastne toto bolo niečo ako malý majstrovský titul. Dovedna sme počas Kaufland Winter Games nasnímali 1678 fotografií, z toho sme upravili a použili 1123 fotografií.

3 PRAKTICKÝ VÝSTUP



Obrázok 1: Barbora Žiačiková– reportérka RTVS – čakajúca na koniec tréningu, aby mohla s hráčmi spraviť rozhovor
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 2: Marek Sloboda – fotený pred prvým tréningom
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 3: Spoločná fotka hráčov, trénerov, kustódov, maséra HK Dukly Trenčín
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 4: Príchod hráčov na štadión v deň zápasu – Marek Sloboda
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 5: Šimon Petráš pred rozhovorom s Barborou Žiačikovou
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 6: Miguel Tourigny na rozsvičke pred zápasom proti HKM Zvolen – Miguel je taktiež draftovaným hrácom – draftovaný bol NHL teamom Montreal Canadiens
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 7: Natália Maková a Milan Bartovič – maľovanie sa pred zápasom
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 8: Kapitán Dukly Trenčín – Viliam Čacho a Miguel Tourigny
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 9: Marek Sloboda kráčajúci na ľadovú plochu pred rozkorčulovaním
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 10: Petr Ulrych počas zápasu
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 11: Fotografia počas zápasu Dukly Trenčín a Zvolena
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 12: Joakin Thelin so zranením nosa, no usmiaty, že sa vyhralo
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 13: Tréner Milan Bartovič počas zápasu
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 14: Fanúšikovia HK Dukla Trenčín počas zápasu
Zdroj: vlastné spracovanie.



Obrázok 15: Spoločná fotografia hráčov HK Dukly Trenčín po zápase proti HKM Zvolen
Zdroj: vlastné spracovanie.

4 ZHRNUTIE

Počas prvého januárového víkendu sa nám v rámci Kaufland Winter Games 2023 podarilo zaznamenať 14 fotografií, ktoré zachytávajú príchod hokejistov a realizačného tímu, tréningy, aktivity pred zápasom, samotný zápas, náročné momenty, emócie, radosť z víťazstva a atmosféru, ktorá nastala po skončení podujatia. V rámci tvorby bola táto skúsenosť obohacujúca, pretože fotografovanie hokeja pod holým nebom je odlišné od toho na zimnom štadióne. Priebeh Kaufland Winter Games 2023 sa nám podarilo zaznamenať a vytvoriť tak nezmazateľnú spomienku na jedinečné a divácky mimoriadne obľúbené podujatie.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- DĚKANOVSKÝ, J.: *Sport, média a mýty*. PRAHA : ČTK, 2008. 184 s. ISBN 978-80-7363-131-4.
- FLUSSER, V.: *Philosophy of Photography: Towards a Theory of Techno-Imagination*. In *Philosophy of Photography*, 2008, Vol. 2., No. 2, s. 195.
- HOPWOOD, M., KITCHIN, P., SKINNER, J.: *Sport Public Relations and Communication*. New York : Routledge, 2012. 282 s. ISBN 9780080886114.
- KOPCOK, D., BRYAN-SMITH, CH.: *Sports Photography Settings – Camera Settings & Tips*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://expertphotography.com/focus-sharp-sports-photography/>>.
- MARFIL-CARMONA, R. et al.: *Photography and sport: Study of the didactic value of reference images in photojournalism, analysis of the winning photos of the World Press Photo in 2017*. In *Journal of Human Sport & Exercise*, 2018, Vol. 13, No. 2, p. 541-553. ISSN 1988-5202
- MYRLAND, F.: *Your Guide to using Shutter Speed for Hockey Photography*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://frankmyrland.com/hockey-photography-guide-shutter-speed/>>.
- NEWTON, J.: *Photojournalism: Do people matter? Then photojournalism matters*. In *Journalism Practice*, 2009, Vol. 3, No. 2, p. 233-243. ISSN 1751-2786.
- O'MAHONY, M.: *Through a Glass Darkly: Reflections on Photography and the Visual Representation of Sport*. In *Historical Social Research*, 2008, Vol. 43, No. 2, p. 27. ISSN 0172-6404.
- ORTEGA, M. R.: *A Short Guide to Photojournalism*. [online] [2023-02-20]. s. 7. Dostupné na: <http://www.academia.edu/36708800/Photojournalism_Manual>.
- SOUČEK, E.: *Médiá v športe – šport v médiách*. BRATISLAVA : SOV, 2008. 51 s. ISBN 978-80-969522-7-4
- Sports Photography: Everything You Need to Know to Get Started*. [online] [2023-02-20]. Dostupné na: <<https://www.format.com/online-portfolio-website/sports-photography/guide>>.

DEKONŠTRUKCIA SOCIOKULTÚRNYCH A POLITICKÝCH ASPEKTOV TRIEDNEJ IDENTITY V DIGITÁLNEJ HRE DETROIT:

Denis Sedlák – Anna Paulína Jelínková

Abstrakt

V tejto práci sa zameriavame na analýzu triednych vzťahov a výrobných prostriedkov v digitálnej hre *Detroit: Become Human*. Rozbor hry vykonávame prostredníctvom kritickej-diskurzívnej analýzy. V tomto procese získavame hlbšie porozumenie prieniku digitálnych hier a socioekonomických vzťahov, toho ako sú prezentované v interaktívnom médiu.

Kľúčové slová: Digitálne hry. Diskurzívna analýza. Pracujúca trieda.

Abstract

In this thesis our focus is directed towards the analysis of working class and the means of production in a digital game *Detroit: Become Human*. Analysis is conducted through critical-discourse analysis. In this process we are gaining deeper understanding of the intersection between social-economic relationships, how they are presented in the interactive media.

Key words: Digital Games. Discourse analysis. Working class.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

*Detroit: Become Human*¹ je neo-noir adventúrnou digitálnou hrou, ktorej ľudická náplň vychádza z tradície a praktík videoherného subžánru, tzv. *point-n-click* adventúry. Cyklické pravidlá požadujú, aby sa hrajúci ľudia pohybovali v priestore, interagovali s prostredím a spúšťali dialógy; alebo vykonávali iné akcie sprístupňujúce progres narácie.²

Príbehová výstavba je situovaná okolo základne literárnych trópov vychádzajúcich z vedecko-fantastickej beletrie. S dôrazom na anotovanie spoločenských a politických komentárov, popri konvencii klasických čapkovských motívov³ však nastáva určitá intermediálna dichotómia.

1.1 O predmete prípadovej štúdie – popis problému

Rozprávanie príbehu v tejto digitálnej hre prebieha prevažne formou hraných scén (za použitia počítačovej grafiky). Herný obsah je ladený podobným štýlom. Sústreďuje sa na dialógy a interakcie medzi postavami, na ich interpersonálne vzťahy.

Objavujú sa tu motívy spoločenskej nerovnosti, vykorisťovania a systémovej opresie. V centre pozornosti je tu však namiesto ľudí nová ontologická kategória. Jedná sa o archetypálnu situáciu vedeckej fantastiky; v spoločnosti sa okrem človeka nachádza *android* – humanoidná bytosť, ktorá má zaujať pozíciu pracovnej sily, no od ľudí by sa mala líšiť absenciou pocitov a emócií.

Do pozície útlaku sú tu situované samotné androidie bytosti, všetky sú prepojené spoločným socioekonomickým statusom. Aj keď je táto analógia vizuálne pôsobivá, vyskytujú sa tu rôzne problémy, ktoré tento symbolizmus narúšajú.

Otáznym je samotné využitie sociálnych a politických reálií, v kontexte príbehovej dynamiky a prezentácie naratívnych obsahov. Preto je potrebná deskripcia a dekonštrukcia týchto javov.

¹ QUANTIC DREAM: *Detroit: Become Human* (Playstation 4). [digitálna hra]. San Mateo : Sony Interactive Entertainment, 2018.

² WOLF, M.: *Genre and the Video Game*. [online]. [2022-01-12]. Dostuné na: <https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game>.

³ KUSSI, P., MILLER, A.: *Toward the Radical Center: A Karel Capek Reader*. Connecticut : Catbird Press, 1990, s. 12 – 20.

1.2 Digitálna hra ako objekt záujmu

Hlavným herným princípom, na ktorom je táto digitálna hra postavená sú *Mimikry*. Vstupujú tu rôzne pravidlá, ktoré sú podľa Rogera Cailloisa nevyhnutné k tomu, aby mohla táto forma hry prebiehať.⁴

Na externej báze je nimi svet digitálnej hry a jeho materiálne medze; napríklad kyberpunkové estetiky a prostredie, mestská architektúra a jednotlivé príbehy postáv. Na internej báze tieto pravidlá vychádzajú z mechaník a dynamík digitálnej hry. Tými sú rozhodovanie sa, plnenie špecifických úloh, nachádzanie rôznych predmetov (interakčných bodov) a riešenie hádaniek.⁵

2 METODOLÓGIA

V prípadovej štúdií digitálnej hry “Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)” sa zaoberáme analýzou naratívnych obsahov a ich kontextualizáciou kultúrno-spoločenskej reality; s ohľadom na technické atribúty konkrétneho média používame metódu kritickú diskurzívnu analýzu podľa Ruth Wodak, známej ako “diskurzívno-historický prístup”.

Táto metóda nám umožňuje klásť imanentnú kritiku nekonzistentnosti a paradoxov štruktúr textu; socio-diagnostickú kritiku zaoberajúcu sa odhaľovaním manifestujúcich a latentných diskurzívnych paraktík; prognostickú kritiku, ktorej cieľom je transformácia a zlepšovanie komunikácie.⁶

Úvodné časti práce sú venované charakterizovaniu objektu výskumu a konkretizácii problematik. Analýza je vďaka zvolenému prístupu interdisciplinárna, vychádzajúca z teoretických východísk sociálnych a politických vied.

3 ANALYTICKÁ ČASŤ

V centre pozornosti stoja otázky sociálneho statusu a triedy, etnicity a segregácie, moci a opresie. V naratívnom rámci DH, sú v pozícii utlačenej skupiny subjektom humanoidné bytosti, androidy.

Táto spoločenská dynamika sa vzťahuje výlučne na ne, absentuje výraznejším stupňom intersekcionality – ostatné ľudské bytosti slúžia ako vedľajšie postavy, ktorých existenčné problémy sú intrapersonálne; naproti materialistickej eskalácii androidieho bytia.

Digitálnu hru môžeme zaradiť medzi expresívne naratívne médiá. Stupňom interakcie je podobná ergodickej literatúre, prístupujeme k nej ako ku interaktívnemu textu. Jej vymedzenie, ako nového média sa v akademickom priestore objavuje v epistemologickej súvislosti. Jaroslav Švelch píše o tom, ako sa ku koncu 90. rokov 20. storočia objavuje debata, v ktorej sa stretávajú hlasy formujúce súčasné rámce vedeckého diskurzu, v kontexte výskumu DH.⁷ Na jednej strane sa z prostredia komparatívnych štúdií vynárajú prístupy, ktoré digitálnu hru vnímajú ako dramatické dielo a dôraz je kladený na ich spoločné charakteristiky. Z perspektívy skúmania ludických rysov DH, teda toho, čo ich od ostatných médií odlišuje, na problematiku nahliada škola ludológie.⁸ Vedecký konsenzus sa však stretáva na myšlienke, že ku výskumu digitálnych hier je potrebné pristupovať holisticky a je dôležité brať do úvahy všetky ich intermediálne presahy. Ako expresívne médium zasahujú DH do diskurzu, reflektujú rôzne formy sociálnej praxe a podieľajú sa na konštituovaní našej interpretácie sociokultúrnych vzorcov.

a. Rozbor pracujúcej triedy v digitálnej hre

V kontexte teórie historického materializmu do triedy proletariátu spadá každá androidia bytosť. Ich jedinou možnosťou oslobodenia sa od nespravodlivosti sociálnych pomerov je oslobodenie od vykorisťovania.

⁴ CAILLOIS, R.: *Man, Play and Games*. Illinois : University of Illinois Press, 2001, s. 6 – 10.

⁵ HUNICKLE, R., LEBLANC M., ZUBEK R.: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [online]. [2022-01-13]. Dostupné na: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

⁶ WODAK, R., MEYER, M.: *Methods of Critical Discourse Analysis*. London, Thousand Oaks, New Delhi : SAGE Publications, 2002, s. 65.

⁷ ŠVELCH, J.: *Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu*. In: *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2, s. 36 – 37.

⁸ Tamtiež, s. 35 – 38.

To je v ich prípade amplifikované; sú priemyselne produkované za účelom alokácie potencionálnej pracovnej sily, ktorá nemá vyžadovať úpravu pracovných politík úmerne ku svojmu osobnému životu a zdraviu.

Rovnako ako sociologicky vymedzený proletariát, má (humanoidný) proletariát v rámci naratívu DH schopnosť presadzovať záujmy celej pracujúcej triedy. No na rozdiel od pracujúcich v 19. storočí, oplývajú jednotlivé androidy vysokou inteligenciou a neopierajú sa o intelektuálov, ktorý sa navonok s triednym bojom stotožňujú – no nie sú v jeho strede.⁹



Obrázok 1: Tvrdá práca pre „To“ – Voľný čas pre vás (reklama)
Zdroj: vlastné spracovanie.

b. Alienizovaná práca a jej subjekt

Alienizácia z pohľadu ľudskej bytosti sa v DH hre vyskytuje v hyperbolizovanej podobe. Cieľom kapitalistickej produkcie už nie je vytvárať z ľudí alienizovanú pracovnú silu. Pozíciu pracujúcej jednotky na seba, miesto človeka, preberá samotný stroj, dochádza tak k pretvoreniu výrobných vzťahov.

Umelecký rámec DH, inšpirovaný dielami vedeckej fantastiky, stavia androidy do pozície subjektu. Príbeh nám je prezentovaný skrz ich perspektívu, preto je táto polymerizácia práce na absolútny strojový proces predčasnou utópiou.

Androidie bytosti sa stávajú novou pracujúcou triedou. No namiesto alienizovanej pracovnej sily (ľudskej), tu vystupuje alienizácia ako objektivizovanie subjektu v rámci produkcie.¹⁰ Zamestnania sú na poli produkcie a služieb skoro plne pokryté humanoidnými bytosťami, opresívne zložky štátu stále operujú vo svojich tímoch s ľuďmi, no aj tieto miesta sú postupne nahrádzané špeciálnymi policajnými androidmi.



Obrázok 2: Športová liga pripúšťa participáciu androidov na zápasoch
Zdroj: vlastné spracovanie.

V žurnalistických zamestnaniach a v politickej sfére stále dominujú ľudia, androidy sú používané výhradne na činnosti, ako upratovanie miestností mestskej televízie alebo predávanie v bufete.

⁹ HUBÍK, S.: *Sociologie vědení: Základní koncepce a paradigmata*. Praha : Sociologické nakladatelství, 1999, s. 18-25.

¹⁰ WENDLING, A.: *Karl Marx on Technology and Alienation*. London : Palgrave Macmillan, 2009, s. 13-18.



Obrázok 3: Práca ako jediný zmysel existencie – modulárna konštrukcia tela
Zdroj: vlastné spracovanie.

Samotná produkcia androidov je spravovaná nimi samotnými; sú postavené modulárne, aby ich výroba prebiehala jednoducho a automatizovane. Táto autogenéza ďalej prispieva k dystopickému stvárneniu kapitalistického rastu.

c. Revolučný potenciál

V digitálnej hre sa nachádza postava, ktorá zosobňuje pozíciu vyššie spomínanej vedúcej intelektuálnej sily – *Marcus*. Pochádza však z privilegovaného prostredia – pracuje ako osobný opatrovateľ známeho umelca na invalidnom dôchodku.

Je androidom a jeho príbeh slúži ako prizma na preklopenie otázky subjektivity v kontexte humanoidného etnika. Jeho základná dejová línia je narušená v momente, kedy je jeho majiteľ zavraždený a polícia bez akéhokoľvek dokazovania obviní androida Marcusa.



Obrázok 4: Android *Marcus*
Zdroj: vlastné spracovanie.

Jeho ekonomická a sociálna identita, je analogicky príbuzná stereotypu „vedúceho intelektuála“.¹¹ No DH poukazuje na tento jav, ako na mytologickú skepsu – dôležitá je *solidarita* a *trieda*. Svoje schopnosti a zručnosti používa v prospech pracujúcej triedy. V rámci príbehu sa podieľa na niekoľkých subverzívnych aktivitách; na ovládnutí televíznej stanice, na odbojových plánoch a nakoniec na revolúcii androidov.

Štruktúra naratívu DH nám však ponúka viac možností, akým bude vývoj udalostí prebiehať – je nelineárny. V kontexte etnickej diskriminácie a systémovej opresii voči androidom, sa tu objavujú dve dejové línie, ktoré nápadne reflektujú historické osobnosti Martina Luthera Kinga, Jr. a Malcolma X. Táto analógia môže byť problematická, pretože životná situácia protagonistu ignoruje spojitosť socioekonomického privilégia a dostupnosti edukácie – v snahe o podobenstvo útlaku afroamerických ľudí v 50. rokoch 20. storočia, na scéne stojí (prakticky) biely človek, ktorý pochádza z umeleckého prostredia bohatej rodiny.

¹¹ BRUCE, S.: *Sociology: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2000, s. 112-115.

V rámci interakcií postáv, je tento problém čitateľný so zreteľom na životy ostatných androidov. Ich kvalita života bola nízka už predtým, ako sa pridali k odbojovej organizácii a začali tvoriť únie. V rámci dialógov, je privilegovaný pôvodov hlavnej postave vyčítaný ostatnými androidmi.

d. Cesta k oslobodeniu

Dualita rozhodnutí, kedy si hrajúci ľudia vyberajú spomedzi prístupov dvoch emancipačných ciest, je zosobnená v postave Marcusa. Ak volia v rámci príbehových vetiev militantné jednanie a agresívnu reč, androidy sa vzdávajú od ľudí a emancipujú sa v rámci svojich sociálnych skupín a etnika.

To má za následok priame konflikty, v rámci vetiev príbehu a časté úmrtia postáv. Keď sa príbeh blíži k vyvrcholeniu, sú rozhodnutia v rámci DH akumulované a môžu minimalizovať šance na oslobodenie androidov.

Interakcie a ich dôsledky v rámci sveta DH, teda podliehajú istému determinizmu jej produkcie. Dokončiť hru a úspešne naplniť ideály emancipačných hnutí je cestou izolácie a antisystému nemožné. Tieto motívy sledujú boj za oslobodenie afroamerických ľudí od systémového rasizmu, v tomto prípade sa jedná o utilizovanie ideológie a prostriedkov Malcolma X. Emancipačným faktorom je priama akcia a súdržnosť etnika. Androidy v DH nevyjednávajú o svojich požiadavkách, ale trvajú na ich uplatnení.



Obrázok 5: Marcus oslobodzuje androidy – rečnícka situácia
Zdroj: vlastné spracovanie.

Druhá cesta, ktorá vetví naratív smerom k microvým riešeniam, ponúka priestor pre dialóg androidov s ľuďmi. Protagonista sa snaží poukázať na „ľudskú“ podstatu stroja – na svoju vlastnú identitu, chce byť (aj s celým etnikom) v očiach spoločnosti a politik, uznávaný ako subjekt.

Táto linka je sprevádzaná rôznymi rečníckymi vystúpeniami, kedy sa za použitia rétorických schopností a argumentácie, stáva hlasom androidov – ponúka alternatívu k militarizácii a teroristickým hnutiam.

Je tu prítomná určitá diskurzívna podobnosť s odkazom Martina Luthera Kinga, Jr. – no obmedzujúco spracované príbehové limitácie, ktoré vystavujú cestu diskusií a vyjednávania, ako jediný možný spôsob oslobodenia androidov spod útlaku, majú v rámci emancipačných motívov reštriktívny charakter.

Peniel E. Joseph tvrdí, že dôležitým faktorom je práve radikálny aspekt emancipácie. Ten bol prítomný v oboch historických postavách. U Malcolma X; v jeho radikálnej dôstojnosti, ktorá zmenila diskurz ľudských práv v mainstreamovom prostredí. V prípade MLK, to bola jeho radikálna koncepcia občianstva a intersekcionalný postoj k chudobe a hladu. Bol hlasom radikálnej demokratizácie a kládol dôraz na humanitárne konanie.¹²

e. Dejinný odkaz ako komodita

To, že DH zamedzuje inému spôsobu oslobodenia sa, ako je ten, ktorý produkcia v rámci príbehovej formy uznala za vhodné – znevažuje historický význam Malcolma X a radikálnych hnutí celkovo.

Androidy jazdia v zadnej časti hromadnej dopravy, tento prípad ilustruje rasový útlak, ktorí zažívali afroamerickí ľudia začiatkom a v strede 20 storočia. Zatiaľ čo, z hľadiska umeleckého jazyka,

¹² PENIEL, E., J.: *The Sword and The Shield*. New York : Basic Books, 2020, s. 42 – 100.

mohli byť androidy prevážené v spodnej alebo hornej časti hromadnej dopravy, čo by vytváralo po umeleckej stránke silnú dehumanizujúcu atmosféru a DH by sa tak vyhla historickej apropiácii.¹³



Obrázok 6: Miesto vymedzené pre androidy – alegória rasovej segregácie
Zdroj: Vlastné spracovanie.

Rosa Parks bola 1. decembra 1955 v štáte Alabama, v meste Montgomery zatknutá za to, že odmietla v autobuse uvoľniť miesto bielemu človekovi. Tento akt je spoločnosťou do určitej miery fetišizovaný a ignoruje dlhodobú politickú aktivitu Rosy Parks, ktorá sa aktivitám priamej akcie venovala už dávno pred týmto incidentom.¹⁴

Dlhodobo bojovala sa práva marginalizovaných komunit a bola aktivistkou. Podobnými spôsobmi môžu manipulovať historické kontexty, v rámci zjednodušenej narácie aj filmy a beletria, preto je dôležité na tieto prípady poukazovať a ich fundamentálnu hodnotu uvádzať na pravú mieru – historicky relevantnú.

f. Analýza uplatnenia herných princípov a estetík

Detroit: Become Human podľa R. Cailloisa:

Agón – Tento herný princíp je v tejto hre zakomponovaný na minimálnej úrovni. Jedinou hernou dynamikou, ktorú môžeme chápať ako agonistickú, je „hra na precíznosť“ – pri stláčaní tlačidlových vstupov na hernom ovládači. Súbojové alebo akčné sekvencie si vyžadujú, aby sme tieto tlačidlá stláčali v presne stanovené momenty, podľa správneho mapovania a poradia.

Alea – „Hrou na náhodu“, v tejto hre môžeme chápať skôr implicitný jav, ku ktorému dochádza neintencionálne. Pri príbehových rozhodnutiach sú možné dialógy sublimované do textového výstupu, ten vo väčšine prípadov pozostáva z jednej vety a bez hlbšieho pochopenia kontextu, tak môže dôjsť k voľbe možnosti, ktorá nereflektuje očakávanie hrajúcich sa ľudí.

Mimikry – Ich prítomnosť, sme si vysvetlili v úvode práce. Ich zastúpenie v tejto DH je najsilnejšie.

Illinx (Vertigo) – Môže sa tu prejavovať ako úzkosť. Prostredníctvom imerzie, ktorá je do vysokej miery závislá od koncentrácie hrajúcich sa ľudí, môže scenár príbehu a jeho interaktívna náplň, vďaka empatickej odozve, navodiť u ľudí pocity nevoľnosti a strachu. V takomto kontexte, je do vysokej miery prepojený s *mimikrami*.¹⁵

V DH sa nachádzajú herné estetiky, ktoré vymedzili Hunicke, LeBlanc a Zubek v roku 2004. V San Jose, na konferencii herného vývoja vytvorili kostru, podľa ktorej sa dajú hry skúmať z estetického hľadiska.¹⁶

Podľa MDA frameworku hra obsahuje nasledujúce estetiky:

Fantasy (Svet ako fantastika) – Do vysokej miery hra čerpá zo sci-fi trópov a vizuálov, ponúka nám možnosť ponoriť sa do sveta hry, na základe fiktívneho – vytvoreného priestoru a príbehu.

¹³ THEW, G. (Mother's Basement): *Detroit: Become Human - The Worst Civil Rights Allegory*. [online]. [2022-01-14]. Dostupné na: <<https://youtu.be/GwVER10OYjc>>.

¹⁴ WEISNER, C., MELLON, W., A.: *Rosa Parks Beyond the Bus Boycott: A Life of Activism*. [online]. [2022-01-14]. Dostupné na: <<https://womenatthecenter.nyhistory.org/rosa-parks-beyond-the-bus-boycott-a-life-of-activism/>>.

¹⁵ CAILLOIS, R.: *Man, Play and Games*. Illinois : University of Illinois Press, 2001, s. 71 – 129.

¹⁶ HUNICKLE, R., LEBLANC M., ZUBEK R.: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [online]. [2022-01-13]. Dostupné na: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

Narrative (Naratív) – Príbehová štruktúra, ktorá vychádza z konštrukcie literárneho alebo dramatického textu. Je to progresívny element DH, ktorý vymedzuje začiatok – koniec. Sprevádza nás digitálnou hrou ako komplexným dielom v čase.

Discovery (Objavovanie) – Interakcie so svetom, na základe tzv. *táhacieho naratívu*, nám ponúkajú možnosť ako toto médium a jeho svet poznávať prostredníctvom priameho kontaktu s predmetmi, entitami alebo reláciami.

Expression (Prejavenie sa) – Najväčšie pokrytie tejto estetiky existuje v rámci mechaniky rozhodovania sa, ktorá ovplyvňuje vetvenie príbehu. V kontexte skúmaného diela, je táto estetika viazaná na *naratív* a *objavovanie*.



Obrázok 7: Vetviaci sa naratív v DH

Zdroj: vlastné spracovanie.

4 ZHRNUTIE

Predmetom skúmania boli naratívne a vizuálne reflexie spoločenských a politických reálií, kultúrne presahy tohoto procesu – dôležitosť korektného výkladu dejinnosti v rámci nových médií, konkrétne v rámci média digitálnej hry.

Prípadovou štúdiou som dospel k zisteniam, že konkrétny objekt výskumu, obsahuje reštriktívne kritériá – tie limitujú socioekonomickú realitu, ktorú sa snaží DH zobrazovať. Snahou o empatickú analógiu, tým vytvárajú trpký alegorický svet symbolizmov, ktoré sú rigidne konštituované, podľa produkčného plánu DH a vystavaného naratívneho konca (jeden *správny* spôsob dohrania DH – ostatné zlé, po etickej stránke).

Zároveň však toto dielo poukazuje na problémy kapitalistickej produkcie a práce, systémový rasizmus a diskrimináciu, opresívne mechanizmy štátu a ich zneužitie v násilných potlačujúcich reakciách.

Detroit: Become Human je digitálnou hrou, ktorá pracuje s dôležitými témami, no ich exekúcia pôsobí performatívnym dojmom. Absencia alternatívnych možností, ako „správne“ dohrať hru a necitlivé použitie obrazov opresie a diskriminácie, vytvára v kontexte sociálnej praxe spomínanú intermediálnu dichotómiu, ktorej dopady nie sú v rámci beletristického lineárneho textu také silné, ako v rámci interaktívneho kybertextu.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Tlačené zdroje

BRUCE, S.: *Sociology: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2000, s. 139. ISBN 0-19-285380-5.

CAILLOIS, R.: *Man, Play and Games*. Illinois : University of Illinois Press, 2001, s. 202. ISBN 978-0-252-07035-4.

HUBÍK, S.: *Sociologie vědení: Základní koncepce a paradigmata*. Praha : Sociologické nakladatelství, 1999, s. 224. ISBN 80-85850-58-3.

KUSSI, P., MILLER, A.: *Toward the Radical Center: A Karel Capek Reader*. Connecticut : Catbird Press, 1990, s. 501. ISBN 978-09-4577-407-5.

ŠVELCH, J.: *Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu*. In: *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2, s. 16. ISSN 0862-397X.

WENDLING, A.: *Karl Marx on Technology and Alienation*. London : Palgrave Macmillan, 2009, s. 252. ISBN 978-0-230-22440-7.

WODAK, R., MEYER, M.: *Methods of Critical Discourse Analysis*. London, Thousand Oaks, New Delhi : SAGE Publications, 2002, s. XXX. ISBN 0-7619-6153-4.

Elektronické zdroje

HUNICKLE, R., LEBLANC M., ZUBEK R.: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [online]. [2022-01-13]. Dostupné na: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

PENIEL, E., J.: *The Sword and The Shield*. New York : Basic Books, 2020, s. 504. ISBN 978-15-4161-785-8.

THEW, G. (Mother's Basement): *Detroit: Become Human - The Worst Civil Rights Allegory*. [online]. [2022-01-14]. Dostupné na: <<https://youtu.be/GwVERl0OYjc>>.

QUANTIC DREAM: *Detroit: Become Human* (Playstation 4). [digitálna hra]. San Mateo : Sony Interactive Entertainment, 2018.

WEISNER, C., Mellon, W., A.: *Rosa Parks Beyond the Bus Boycott: A Life of Activism*. [online]. [2022-01-14]. Dostupné na: <<https://womenatthecenter.nyhistory.org/rosa-parks-beyond-the-bus-boycott-a-life-of-activism/>>.

WOLF, M.: *Genre and the Video Game*. [online]. [2022-01-12]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game>.

SVETLO AKO MÉDIUM: TECHNIKA LUMINOGRAFIE V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

Simona Szabová – Lukáš Pieš

Abstrakt

Hlavným cieľom príspevku je objasniť proces tvorby fotografií pomocou techniky luminografie. V teoretickej časti charakterizujeme pojem luminografia a vysvetľujeme základné princípy a postupy tejto techniky. Ďalej v príspevku objasňujeme stručnú históriu fotografie a významných umelcov, ktorí sa tejto technike venovali a aktuálne stále venujú. Taktiež zdôrazňujeme jej význam v súčasnej fotografickej praxi. Empirickú časť tvorí séria portrétnych fotografií s využitím techniky luminografie. Prostredníctvom tejto kreatívnej techniky je možné vytvoriť originálne a umelecky hodnotné fotografie.

Kľúčové slová: Fotografia. Luminografia. Kreativita. Kreatívna technika. Portrét. Svetlo.

Abstract

The main goal of the article is to clarify the process of creating photographs using the technique of luminography. In the theoretical part, we characterize the term luminography and explain the basic principles and procedures of this technique. Furthermore, the article clarifies a brief history and the significance of significant artists who have dedicated themselves to this technique, and who are currently still involved in it. We also emphasize its importance in contemporary photographic practice. The empirical part consists of a series of portrait photographs created using the luminography technique. Through this creative technique, it is possible to create original and artistically valuable photographs.

Key words: Creativity. Creative technique. Light. Luminography. Photography. Portrait.

ÚVOD

V tomto príspevku sa zameriame na proces kreslenia svetlom vo fotografii, ktorý nazývame luminografia. Hlavným cieľom nášho príspevku je oboznámiť čitateľov s pojmom luminografia, vysvetliť proces tvorby luminografie a poukázať na dôležité kroky, ktoré sú potrebné pred a počas jej tvorby. Ďalej pomocou vlastného fotografického procesu poukážeme na postrehy, ktoré sme v praxi zistili, ako napríklad ako je možné vytvoriť si vhodné prostredie pre tvorbu luminografie v domácom prostredí, či ako sa dá vhodne osvetliť modelka s tmavými črtami. V našom príspevku sa tiež zameriame na proces postprodukčnej úpravy, kde vysvetlíme nie len akými úpravami prešli naše vlastné fotografie, ale spomenieme aj iné možnosti úpravy pri rôznych typoch luminografie.

1 LUMINOGRAFIA V PORTRÉTNEJ FOTOGRAFII

O luminografii hovoríme ako o fotografickom procese úpravy obrazu pri zachytávaní záberu s dlhou expozíciou pomocou pohyblivého zdroja svetla, ako je napríklad baterka, svietiaci tyčinka, svetelný štetec alebo smartfón. Namiesto toho, aby fotograf zachytil obrázok v jeho pôvodnej podobe, pridá doň ďalší prvok tým, že zvýrazní objekt alebo vytvorí na obrázku pruhy, farby alebo záblesky.¹ Niekedy je táto technika označovaná ako svetelné grafity.² Luminografia by sa dala opísať ako kresba svetlom, zachytená na fotoaparát pomocou dlhej expozície. Je to vhodné využitie expozičného trojuholníka a aj jeden z kreatívnych spôsobov, ako obrátiť „nepriaznivé“ svetelné podmienky

¹ *Complete Guide to Light Painting Photography: Tips, Techniques, and Step-by-Step Guide to Setting Up Your Camera for Light Painting.* [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <<https://www.masterclass.com/articles/the-best-light-painting-photography-tips>>.

² Tamtiež.

v prospech fotografa. V luminografii sa pomocou svetelného zdroja môže vo fotke kresliť, písať,³ zvyrazňovať určité črty, či celú modelku/predmet, no vieme aj strategicky osvetľovať postupne sa pohybujúcu časť tela tak, aby vznikol zaujímavý efekt pripomínajúci mýtické bytosti.⁴ Luminografiu môžeme charakterizovať ako maľovanie svetlom. Ide o kreatívnu techniku, kedy fotograf pracuje so svetelným zdrojom a používa ho na tvorbu abstraktných vzorov, svetelných efektov a podobne. Táto technika sa postupne vyvíjala od prvej polovice 20. storočia.

História fotografie siaha až do 19. storočia. Od samého začiatku ľudia chceli zachytiť udalosti, prírodu a podobne, či už vedome alebo nevedome. Výskumníci ako Joseph Nicephore, Lois Jacques, Mande Daguerre a William Henry Fox Talbot prispeli k vývoju fotografických technológií a procesov, ktoré umožnili zachytiť a prenášať obraz na povrch. Slovo „fotografia“ pochádza z gréckych slov „Photos“ (svetlo) a „Graphies“ (linky), čo znamená "kreslenie svetlom". Fotografia sa stala dôležitým nástrojom vizuálnej komunikácie a umenia, ktorý sa používa v mnohých oblastiach života.⁵

Jason D. Page rozdeľuje maľovanie svetlom do troch kategórií. Prvou je kreslenie svetlom, pri ktorom je zdroj svetla viditeľný fotoaparátom, počas dlhej expozície umelec používa tento zdroj svetla na kreslenie alebo vytváranie dizajnu v rámci záberu. Druhou kategóriou je kinetické maľovanie svetlom, pri tejto technike maľovania svetlom zostávajú svetlá na scéne vo všeobecnosti nehybné, zatiaľ čo samotný fotoaparát sa počas dlhej expozície pohybuje.⁶ Zdrojom svetla môže byť napríklad pouličné osvetlenie, mesiac alebo hviezdy.⁷ Treťou kategóriou je maľovanie svetlom, pri ktorej umelec používa prenosné zdroje svetla na selektívne osvetlenie častí scény počas fotografie s dlhou expozíciou.⁸

Pred samotným fotografovaním je dôležité zabezpečiť vybavenie a správne nastaviť fotoaparát. Keďže ide o techniku, pri ktorej fotograf pracuje so svetlom, je dôležité správne nastavenie expozície a zaostrenie obrazu. To môže byť v horších svetelných podmienkach náročnejšie. Pri fotografovaní v interiery je možné použiť napríklad stropné svetlo. V exteriery má fotograf možnosť nasmerovať zdroj svetla na časť scény, o ktorej vie, že musí byť zaostrená.⁹ Dôležitá je aj ideálna clona a čas uzávierky, ktorý by mal byť nastavený na režim „bulb“.¹⁰

Medzi najznámejších fotografov, ktorých môžeme považovať za priekopníkov v technike maľby svetlom sú Étienne-Jules Marey, Georges Demeny, Frank Gilbreth, Vilho Setälä, Man Ray, Wynn Bullock, Gjon Mili, Henri Matisse a mnoho iných.¹¹ Našu sériu fotografií možno prirovnať k tvorbe fotografky Aurory Crowleyovej, ktorá sa venuje tejto technike fotografovania už viac ako 14 rokov.

2 PROCES TVORBY FOTOGRAFIÍ

Výber modelky je pri foteňí luminografie veľmi dôležitý. Vzhľadom na to, že ide o zachytávanie fotografie pomocou dlhej expozície (taktiež nazývanej dlhý čas) je dôležité, aby bola modelka skúsená. Počas takéhoto foteňia sa od nej totižto požaduje, aby sa na daný čas snímania čo najmenej, prípadne vôbec nehýbala, čo zahŕňa aj žmurkanie či príliš hlboké nádychy, ktoré by mohli viditeľne pohnúť

³ MATAVA, M., CINTULA, P., BRITAŇAK, D. a kol.: *Luminografia*. [online]. [2023-02-04]. Dostupné na: <<https://www.masterclass.com/articles/the-best-light-painting-photography-tips>>.

⁴ Kamil Varga. [online]. [2023-02-04]. Dostupné na: <<https://www.sedf.sk/kamil-varga/>>.

⁵ ACAR, M. H., KAVURAN, T.: Photo Art Creativity in the Education: Light Drawing. In: SHS Web of Conferences, 2016, roč. 26, s. 2. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/301672969_Photo_art_creativity_in_the_education_Light_drawing>.

⁶ *History*. [online]. [2023-02-02]. <<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>>.

⁷ BJORK, J.: *Making Magic*

Light Painting Photography. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <https://phsvisualartdept.weebly.com/uploads/2/2/0/1/22019648/waea_fall_17_making_magic_light_painting_h_andout.pdf>.

⁸ *History*. [online]. [2023-02-02]. <<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>>.

⁹ *Complete Guide to Light Painting Photography: Tips, Techniques, and Step-by-Step Guide to Setting Up Your Camera for Light Painting*. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <<https://www.masterclass.com/articles/the-best-light-painting-photography-tips>>.

¹⁰ ACAR, M. H., KAVURAN, T.: Photo Art Creativity in the Education: Light Drawing. In: SHS Web of Conferences, 2016, roč. 26, s. 3. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/301672969_Photo_art_creativity_in_the_education_Light_drawing>.

¹¹ *History*. [online]. [2023-02-02]. <<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>>.

nejakou časťou jej tela. Ďalej je pre autora fotografie dôležité vybrať modelku tak, aby jej črty odpovedali požadovanému výsledku. Je podstatné uvedomovať si ako jednotlivé črty ovplyvňujú svetlo, ktoré chce fotograf použiť – tzn. čierne vlasy budú svetlo pohlcovať, naopak blond, alebo iné bledšie farby budú svetlo odrážať, respektíve ho cez pramene prepúšťať; taktiež bledá pokožka bude podporovať svetelný efekt, zatiaľ čo tmavšie odtiene pleti ho môžu stlmiť. V našom prípade sme zvolili modelku, ktorá má bledú pleť, no jej telo pokrývajú tetovania a má husté čierne vlasy, ktoré sme na niektorých snímkach doplnili bledou, polopriesvitnou šatkou. Tieto charakteristické črty našej modelky nám pomohli dosiahnuť jedinečný výsledok, pretože ak by sme tieto vlastnosti zmenili, svetlo, ktoré sme použili by sa správalo inak. Počas fotenia luminografie sa takmer nikdy nepodarí presne zopakovať tvary, či vzorce, ktoré sme na predošlej fotografii zachytili, no je možné zopakovať tie isté pohyby a predošlým výsledkom sa veľmi priblížiť. Avšak, ak by došlo k zmene modelky, svetla, prostredia, či nastavenia fotoaparátu bolo by to nemožné.

Pre najlepší výsledok fotenia luminografie je potrebné pripraviť si optimálne podmienky. Na to, aby sme si vedeli odhadnúť optimálne podmienky, musíme vykonať zopár skúšok, no základom je: relatívna tma okolia a tmavé pozadie. Vytvorenie priaznivého prostredia pre fotenie je však jednoduchšie než sa môže na prvý pohľad zdať. Toto fotenie môže prebiehať v plne vybavenom štúdiu, doma, ale aj vo vonkajších priestoroch ako je napríklad les. V našom prípade fotenie prebiehalo v priestoroch obývačky, vo večerných hodinách, kde sme ako pozadie využili tmavo šedú deku pripevnenú k 65 palcovej televízii. V obývačke boli vypnuté a prekryté všetky svetelné zdroje ako stropové lampy, alebo LED hodiny na spotrebičoch (obývačka je prepojená s kuchynskými priestormi). Na mierne zosvetlenie sme využili zapnutú stropovú lampu v chodbe, ktorá lícuje s obývacou izbou. Aby sme modelke uľahčili a spríjemnili toto na výkon náročnejšie fotenie, posadili sme ju pred naše provizórne plátno na barovú stoličku - vďaka sediacej polohe sa modelka nemusela až tak sústrediť na držanie celého tela a mohla sa zamerať na výraz svojej tváre. Pre účely nášho fotenia sme ako svetelný zdroj použili svetelnú fontánu z optického vlákna. Toto dekoratívne svietidlo nie len vytvára zaujímavé vzorce, ale po oddelení optických vlákien od svietiacej časti lampy, je možné lampu použiť na nasvetlenie modelky. Túto techniku sme využili z toho dôvodu, že bez dosvetlenia farebným svetlom nebol výsledok kohézny.

V postprocesse fotografie je veľa možností úpravy a pri luminografii tomu nie je inak. V našom prípade bolo použité svetlo jemné a primerane rozptýlené, čo znamená, že svetlo nezvýrazňovalo žiadne prípadné nedokonalosti na pokožke modelky, takže sme upravovali iba farebné odtiene, lesk v očiach a ostrosť, no i to iba na niektorých fotografiách. Stalo sa totiž, že väčšina záberov bola podľa autorky natoľko dobrá, že úpravy nepotrebovali. Podľa nášho názoru je postproces luminografie vo väčšine prípadov pomerne jednoduchý. V prípade používania farebného svietenia môže ísť o úpravu farby, tieňov či highlightov, jemných nedokonalostí kože, či odrazy v prípade fotenia neživých objektov ako je napríklad mobilný telefón. V prípade využívania nasvecovania častí tela na vytvorenie optickej ilúzie, môžeme očakávať, že bude potrebné upravovať i nechtiac osvetlené končatiny či predmety, napríklad pri nasvecovaní nohy, sa nám svetlo dotklo zeme, na ktorej modelka stála. V tomto prípade je pre efekt, ktorý chceme dosiahnuť potrebné zem odstrániť. Na úpravu našich fotografií sme použili aplikáciu s názvom „PicsArt“, ktorá svojimi funkciami pripomína viacej známy program „Adobe Photoshop“. Ako sme už spomenuli, na pár snímkach sme pomocou pridávania jasů a kontrastu upravili farby, stmavili pozadie a pomocou úpravy kontrastu sme fotografiu zvýraznili.

3 ZÁVER

V tomto príspevku sme sa zamerali na to, čo je to luminografia, ako sa tento typ fotenia uskutočňuje, čo je dôležité pred, počas a aj po fotení tejto techniky a ukázali sme, ako môžu vyzeráť výsledky takéhoto fotenia. Čitateľov sme oboznámili s rôznymi typmi luminografie, uviedli sme príklady vhodných svetelných zdrojov a upozornili sme na dôležité aspekty pred produkcie, ako je napríklad výber modelky či optimalizácia priestorov, v ktorých bude fotenie prebiehať. Taktiež sme poukázali na to, že je možné toto fotenie zrealizovať i v domácich podmienkach a i to, že na túto techniku svietenia nie potrebná vysoko kvalitná profesionálna technika. Všetko čo k foteniu potrebujeme je tma, svetelný zdroj a forma fotoaparátu s nastaviteľnou dĺžkou expozície. Preto si myslíme, že fotografovanie pomocou svetla je kreatívna technika, ktorá môže byť aplikovaná v rámci výtvarnej výchovy na základných školách. Myslíme si, že môže prispieť k zvýšeniu motivácie a kreatívneho myslenia žiakov.

Naše prevedenie luminografie je podľa nášho názoru úspešnou ukážkou amatérskych podmienok, ktoré majú dobre pôsobiaci výsledok. Fotenie sa stalo úspešnou časťou portfólia autorky, modelka ich taktiež považovala za veľmi vizuálne atraktívne a tak isto boli tieto snímky pozitívne hodnotené i našim okolím. Počas fotenia sme si aplikovali teóriu vo viacerých krokoch, ako napríklad to, že zaostrovanie v slabých svetelných podmienkach je naozaj o niečo obtížnejšie ako počas dňa. Tak isto sme zistili, že v našom konkrétnom prípade fotografie nevyzerali až tak dobre v úplnej tme, no výsledok sa zlepšil pridaním externého svetelného zdroja. Toto z časti pripisujeme i tomu, že nami zvolená modelka mala čierne vlasy, oblečenie a celkom veľký počet tetovaní, ktoré svetlo pohlcovali.

4 PRAKTICKÝ VÝSTUP



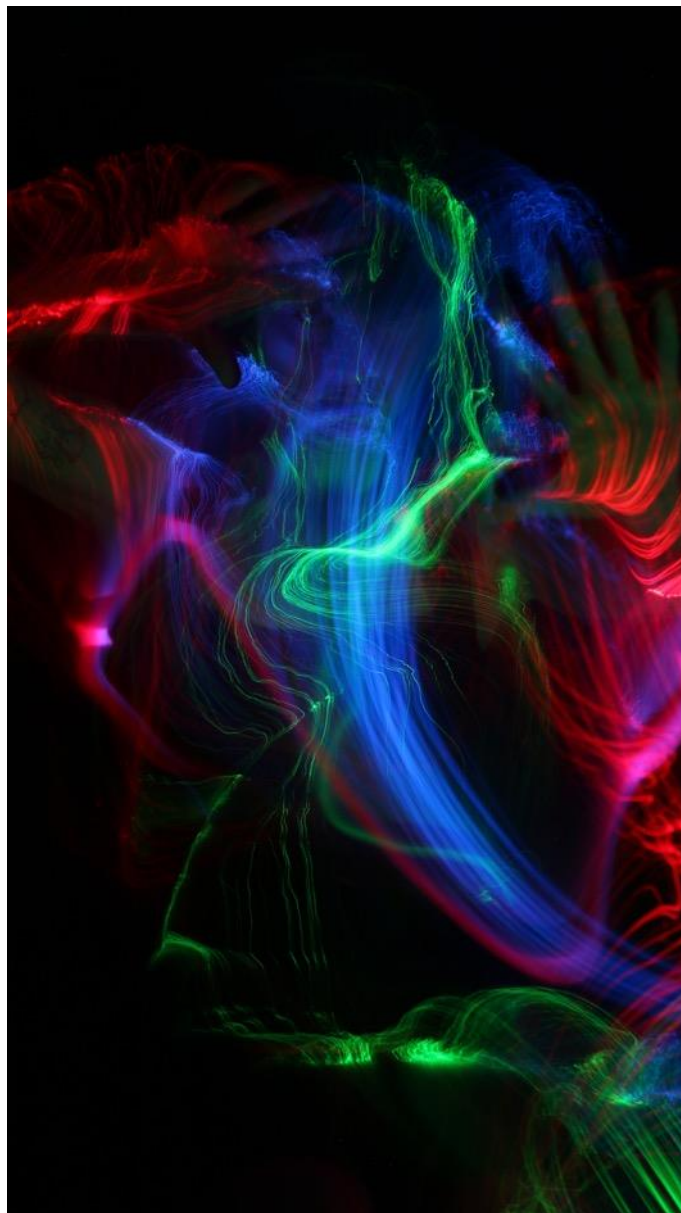
Obrázok 1: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



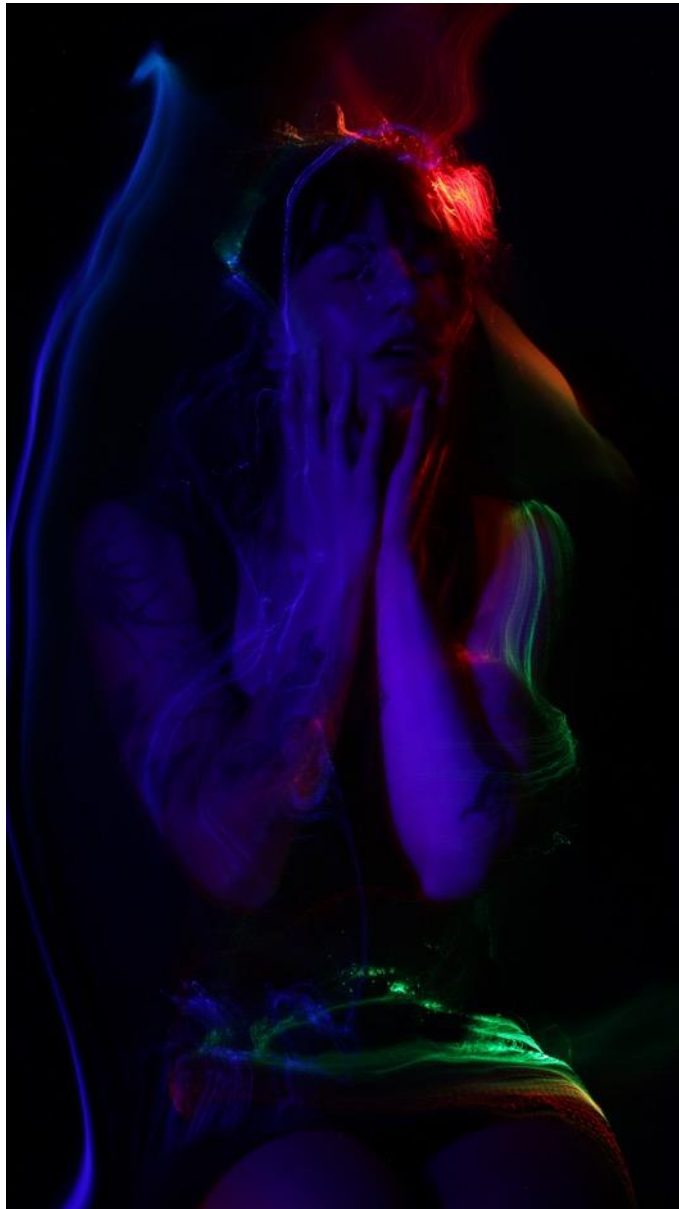
Obrázok 2: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 3: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



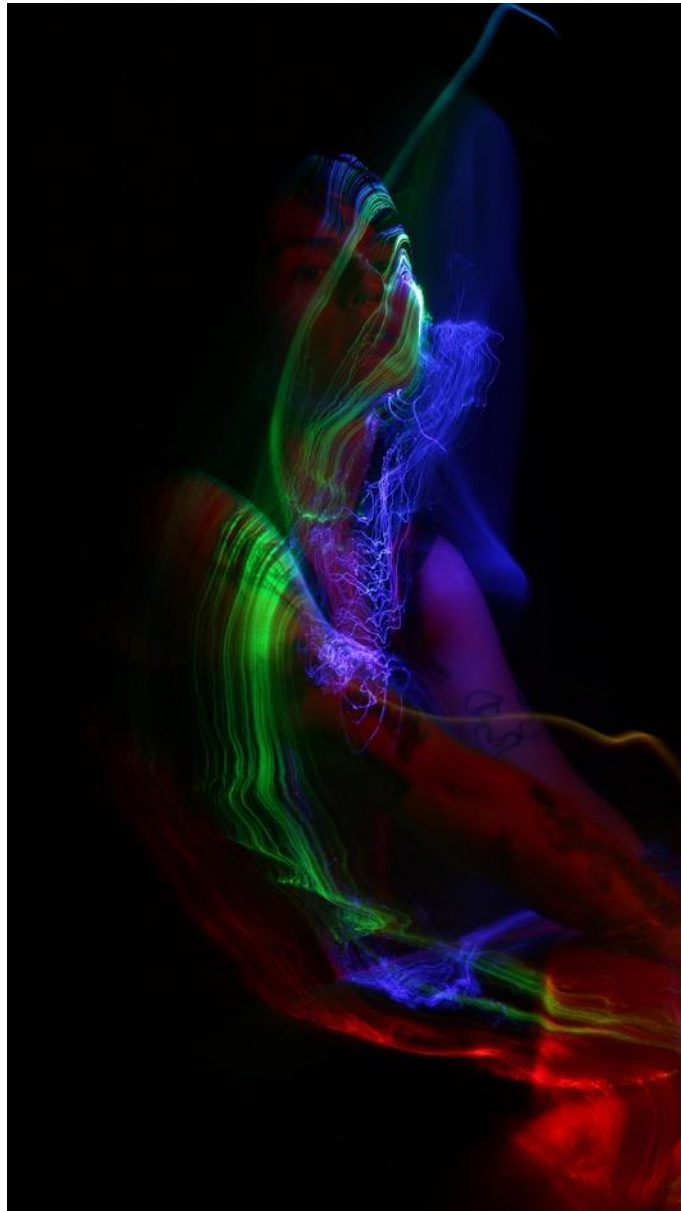
Obrázok 4: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



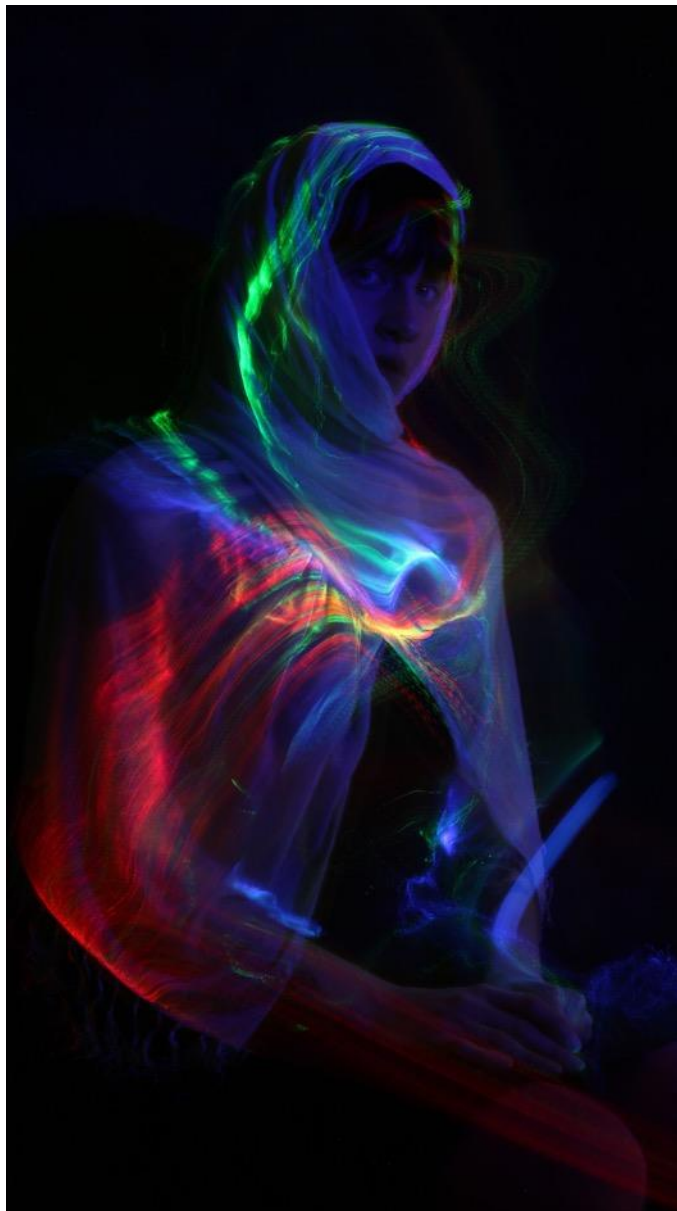
Obrázok 5: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 6: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 7: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 8: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 9: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.



Obrázok 10: Autorská fotografia
Zdroj: vlastné spracovanie, 2022.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ACAR, M. H., KAVURAN, T.: Photo Art Creativity in the Education: Light Drawing. In: *SHS Web of Conferences*, 2016, roč. 26, s. 3. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/301672969_Photo_art_creativity_in_the_education_Light_drawing>.

BJORK, J.: *Making Magic Light Painting Photography*. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <https://phsvisualartdept.weebly.com/uploads/2/2/0/1/22019648/waea_fall_17_making_magic_light_painting_handout.pdf>.

Complete Guide to Light Painting Photography: Tips, Techniques, and Step-by-Step Guide to Setting Up Your Camera for Light Painting. [online]. [2023-02-02]. Dostupné na: <<https://www.masterclass.com/articles/the-best-light-painting-photography-tips>>.

History. [online]. [2023-02-02]. <<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>>.

Kamil Varga. [online]. [2023-02-04]. Dostupné na: <<https://www.sedf.sk/kamil-varga/>>.

MATAVA, M., CINTULA, P., BRITAŇAK, D. a kol.: *Luminografia*. [online]. [2023-02-04]. Dostupné na: <<https://www.masterclass.com/articles/the-best-light-painting-photography-tips>>.

NÁVRH EDUKAČNEJ DIGITÁLNEJ HRY „GOTA“

Klára Zubková – Magdaléna Švecová – Lukáš Pieš

Abstrakt

Hlavným zámerom tohto príspevku je na základe teoretických východísk navrhnúť digitálnu vzdelávaciu hru, ktorá sa zameriava na rozvíjanie vedomostí v oblasti dejepisu, občianskej a etickej výchovy, kultúry, mytológie a náboženstva. Vzhľadom na to, že táto hra môže byť aplikovaná do výchovno-vzdelávacieho procesu na druhom stupni základných škôl, má potenciál poskytnúť efektívnu podporu v procese vzdelávania detí a mládeže. V našom príspevku zdôrazňujeme dôležitosť využitia digitálnych hier ako vzdelávacích nástrojov a užitočných doplnkov k tradičným metódam vyučovania.

Kľúčové slová: Digitálna hra. Edukačná hra. Mytológia. Náboženstvo. RPG. Svetové územia.

Abstract

The main aim of this article is to propose a digital educational game based on theoretical foundations that focuses on developing knowledge in history, civic and ethical education, culture, mythology, and religion. As this game can be applied in the educational process of the second stage of primary schools, it has the potential to provide effective support in the process of educating children and youth. In our article, we emphasize the importance of using digital games as educational tools and useful supplements to traditional teaching methods.

Key words: Digital game. Educational game. Mythology. Religion. RPG. World territories.

ÚVOD

Žijeme v dobe, kedy sú médiá každodennou súčasťou našich životov, mnohých už od ranného veku. Deti čoraz častejšie prichádzajú do styku s rôznymi technológiami ako sú mobilné telefóny, tablety, notebooky, stolové počítače alebo herné konzoly ako sú PlayStation či Xbox. Väčšinu svojho voľného času trávia zamestnávaním sa práve jedným, či dokonca viacerými médiami naraz. Veľakrát sa v uliciach stretávame s pohľadom, kedy mamičky svoje deti utíšia telefónom, na ktorom mu zapnú hru a ono svoju zvedavosť presunie z okolitého reálneho sveta na malú krabičku, ktorú vie držať rovnako perfektne ako aj fľašu s mliekom. V niektorých prípadoch sa stáva, že to, ako táto „malá krabička“ funguje vysvetľujú deti svojim starým rodičom a máme pocit, že sú z nich takí – malí odborníci.

Prostredníctvom edukačných digitálnych hier sa nám naskytá skvelá príležitosť ako spojiť užitočné so zábavným. Deti sa účinnejšie učia, ak je ich pozornosť dostatočne zaujatá, a keď ich daná aktivita baví. To môžeme dosiahnuť pomocou digitálnych hier, ktoré rôznymi, a najmä zaujímavými spôsobmi, dokážu priniesť vedomosti do detského sveta. Vidíme, ako sa deti v našom okolí vzdelávajú pomocou hier napríklad v jazykovej oblasti – preberajú (najmä) anglické slová, výroky, ktoré neskôr začleňujú aj do svojej každodennej konverzácie.

Videohry majú rôzny vplyv na detský vývin a na ich rozmýšľanie. Môžu ich naučiť mnohému, ale môžu na nich vplývať aj negatívne. V našej práci sa budeme preto venovať návrhu hry, ktorá im poskytne len to pozitívne a zároveň spojí zábavu s vedomosťami, aby ich cesta k informáciám bola zaujímavá ale aj hravá. Zameriame sa na rôzne vekové skupiny, ale aj na širokú verejnosť, ktorá dáva prednosť podobným hrám a témam, ktoré sa v našej hre budú nachádzať. Hru tvoríme pre viacero učebných predmetov, aby jej využiteľnosť bola široká nie len čo sa týka školskej vzdelanosti, ale aj voľného času. Okrem toho sme do hry zahrnuli rôzne prvky, ktoré motivujú hráčov k prekonaniu jednotlivých úrovní a posúvaniu sa v hre. Tieto prvky majú za cieľ pomôcť žiakom prekonať svoje obavy a podporiť ich motiváciu k učeniu sa nových informácií z rôznych oblastí.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Žiaci a študenti sa radikálne zmenili s príchodom technológií. Od útleho veku sa stretávajú s rôznymi druhmi médií, ktoré majú vplyv na ich kognitívne procesy, konkrétne vnímanie a prijímanie informácií. Je nevyhnutné sa týmto zmenám prispôbiť a zaručiť účinnú motiváciu pri vzdelávaní. Prenskey ako efektívny nástroj uvádza digitálne hry, pretože táto generácia sa ako prvá v histórii stretáva s dospievajúcim prostredníctvom novej formy hry – počítačové a videohry. Veľkú časť svojho času trávia hraním týchto hier a pomocou nich formujú svoje schopnosti.¹ K výchove a vzdelávaniu môžu byť využité edukačné digitálne hry, ktorých cieľom je edukácia. Abt hovorí, že okrem toho efektívne komunikujú koncepty a fakty. Vytvárajú reprezentácie reálnych problémov, pričom hráči prevezmú realistické role a musia im čeliť. Formujú stratégie, robia rozhodnutia a získavajú spätnú väzbu na dôsledky ich skutkov.² Prinášajú zábavu do prostredia, ktoré je pre mnohé deti opakom. Zvyšujú motiváciu, čo potvrdzuje aj štúdia „Ako sú digitálne hry využívané v školách?“ na základe odpovedí opýtaných učiteľov.³ Žiaci sa v hrách dostanú do virtuálnej reality, imaginárneho sveta, ktorý im umožní zažiť vnímanie, ktoré v realite nie je možné okúsiť.⁴ Rieber tvrdí, že animovaná grafika v hrách podporuje motivačnú príťažlivosť vzdelávacích aktivít a zistil, že študenti sa vo väčšine rozhodnú vrátiť k cvičným aktivitám, ktoré zahŕňajú dynamickú grafiku.⁵ Okrem toho, hry svojich hráčov motivujú prekonávať jednotlivé úrovne a zároveň samých seba. Proner tiež spomína sociálnu funkciu, vďaka ktorej sa vytvárajú príležitosti na spoluprácu medzi žiakmi, učia sa od seba a testujú svoje porozumenie a vedomosti.⁶

1.1 Digitálne hry ako edukačný nástroj

V prvom rade je pre nás podstatné si vysvetliť čo vlastne sú edukačné hry. Nico King ich vo svojom článku opisuje ako hry, ktoré sú navrhnuté učiť ľudí o špecifickej veci alebo schopnosti. Sú vytvorené najmä pre deti a žiakov všetkých vekových kategórií a môžu byť využité v škole ale aj mimo nej. Tento druh hier sa radí pod seriózne hry.

Efektívnosť edukačných hier závisí od ich dizajnu. Pri ich navrhovaní alebo výbere je potrebné zobrať do úvahy hneď niekoľko faktorov, a to: fantázia, pravidlá, ciele, zmyslové podnety, výzvy, záhady a tajomstvá a kontrola. Fantázia umožňuje hráčom robiť také akcie, ktoré nemajú efektívnosť v reálnom svete, ale majú reálne dôsledky. Ako príklad uvádzajú Tinedi, Yohandri a Djamas učenie sa fyziky, konkrétne vektorov pomocou hry pilotovania lietadla. Ak žiaci hru nebudú brať vážne, budú niesť skutočné následky, pretože sa ich lietadlo zruší. To znamená, že fantázia pri pilotovaní teda závisí od schopnosti študentov vo vektoroch. Vďaka tomu môžu študenti zažiť pocit nadšenia, a môžu sa tiež naučiť zodpovednosti, čím sa zlepší ich vnútorná motivácia pri učení. Podľa nich musia byť pravidlá aj ciele jasné, konkrétne, obsahujúce výzvu a náročné, avšak nesmú byť nespĺniteľné. Dá sa tomu predísť spôsobom zadávania jednoduchších cieľov zo začiatku a následné zvyšovanie úrovní. Tým sa u žiakov vytvorí zvedavosť na nasledujúce úlohy, pretože budú nadšení z toho, čo bude nasledovať a z prekonávania samých seba. Ďalej spomínajú zmyslové podnety, vrátane zvukových efektov, grafiky a animácie. Tie sú potrebné na upútanie pozornosti študentov, avšak nemali by byť rušivé. Predposledným faktorom sú tajomstvá a záhady, ktoré stoja za zvedavosťou žiakov, čo je jedným z primárnych činiteľov učenia sa. Dopomôcť tomu môže aj využívanie náhodných vstupov a zmien náročnosti úloh, vďaka čomu hra zostane zaujímavá a pútava. Tinedi, Yohandri a Djamas ako posledný

¹ PRENSKY, M.: *Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning*. In: Handbook of Computer Games Studies, 2005, s. 97-98.

² ABT, C. C.: *Serious Games*. 2. vyd. Lanham : University Press of America, 1987, s. 13.

³ WASTIAU, P. a kol.: *How Are Digital Games Used in Schools?* Brusel : European Schoolnet. 2009, s. 9.

⁴ GARRIS, R., ASHLERS, R., DRISKELL, E. J.: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming*. 2002, roč. 33, č. 4, s. 449.

⁵ RIEBER, P. L.: Animation, Incidental Learning, and Continuing Motivation. In: *Journal of Educational Psychology*. 1991, roč. 83, č. 3. Podľa: GARRIS, R., ASHLERS, R., DRISKELL, E. J.: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming*. 2002, roč. 33, č. 4, s. 450.

⁶ Pozri: PRONER, J.: The Typology of Digital Games and Their Ability to Educate an Individual. In: PETRANOVÁ, D. – RYBANSKÝ, R. (eds.) *Marketing Identity 2017 – Online Rules*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017.

faktor uvádzajú kontrolu, čo je schopnosť niečo regulovať, riadiť alebo prikazovať. Je potrebné túto schopnosť poskytnúť žiakom, pretože to zabezpečí, že si hru viac užijú a zažijú väčší zážitok z hry, keď sa k cieľu dostanú vlastnou cestou.⁷

1.2 Pozitíva edukačných hier

Hry sú efektívnym nástrojom na učenie sa pre žiakov všetkých vekových kategórií a pre rôzne predmety, či situácie, ako sme už spomínali vyššie.

Jedným z najpopulárnejších pozitív edukačných hier je motivácia. Poznáme dva druhy motivácie – vonkajšia a vnútorná. Pod vonkajšou motiváciou rozumieme externý vplyv, ktorý nás vedie k splneniu úloh, napríklad odmeny, odznaky, ale aj trest. Vo vnútornej motivácii má jednotlivec vnútorný pocit potreby plnenia úloh, kvôli vnútornému pocitu spokojnosti, alebo sa pri nich zábava a užíva si ich plnenie. Obe motivácie majú veľký vplyv pri procese učenia sa a hry sú nástrojom, ktorý podporuje obidve rovnako. Získavanie XP, prekonávanie úrovni hier, získavanie rôznych herných vylepšení môže podporiť vonkajšiu motiváciu. Vnútornú motiváciu hry podporujú pomocou zábavy, ktorú hráči zažívajú popri hraní, či samotná forma hry. K zvýšeniu vnútornej motivácie je možné využiť avatara a rozvoj profilu, vzhľadom na schopnosť rozhodovať sa sám za seba, ktorú žiaci získajú. Motiváciu tiež zvyšuje spätná väzba, ktorá môže byť využitá vo forme pozitívneho alebo negatívneho posilnenia. Pozitívne posilnenie môže nastať po dokončení náročnej úlohy, a ak má formu odmeny, môže byť použitá na dokončenie ďalších úloh. Týmto spôsobom sa zvýši vonkajšia motivácia vzhľadom na túžbu dosiahnuť dané odmeny, aby mohli ľahšie pokračovať v hre.⁸

Hry svojich hráčov vezmú do virtuálnej reality, imaginárneho sveta, ktorý narúša stabilitu vnemov a umožňuje tým hráčom zažiť vnímanie, ktoré v reálnom svete zažije len ťažko.⁹ Dovolí nám nahliadnuť na veci a stretnúť sa s javmi, s ktorými sa v realite za bežných okolností nikdy nestretáme.

King okrem zábavy uvádza 6 podstatných pozitív, ktoré edukačné hry prinášajú. Začína učením tzv. „mäkkých schopností“, medzi ktoré radí kreatívne riešenie problémov, kritické myslenie, vedenie tímu a spolupráca v tíme. Sú to zručnosti, ktoré vyhľadajú mnohí zamestnávateľia, zatiaľ čo školy sa viac sústreďia na vedu, techniku, matematiku, či jazykové zručnosti. Ako ďalšiu výhodu spomína okamžitú spätnú väzbu. Edukačné hry upevňujú vedomosti počas celého procesu vzdelávania, nie len na konci, ako to tradične býva v školách. Vďaka možnosti skúšať a robiť chyby, edukačné hry pomáhajú zvýšiť sebavedomie žiakov a vyhýbajú sa stresujúcim situáciám a obave z neúspechu. Žiaci tak majú väčšiu motiváciu skúšať výzvy znova. Treťou výhodou edukačných hier je adaptívne učenie sa, ktoré poskytuje personalizovaný vzdelávací zážitok. Pomocou adaptívneho učenia a iných podobných metód môžu digitálne hry reagovať na akcie používateľa, napríklad úrovne obtiažnosti hry. Pri zdolávaní úloh a prechádzaní úrovni, toto adaptívne učenie môže zvyšovať alebo znižovať obtiažnosť potrebám hráča. Žiaci tým majú možnosť rozvíjať svoje zručnosti tempom, ktoré im vyhovuje. Medzi pozitíva ďalej radí zvýšenú angažovanosť študentov. Hovorí o praktickom prístupe k učeniu, ktoré edukačné hry poskytujú, pretože sú navrhnuté tak, aby boli pútavé a motivovali žiakov pokračovať. Na základe toho je pravdepodobné, ak si žiaci dostatočne užívajú tieto vzdelávacie skúsenosti, budú v nich pokračovať aj mimo školskej triedy. Podľa Kinga medzi pozitíva ďalej patrí lepšia schopnosť zapamätať si, alebo tzv. „retencia“. K tomu sa dostávajú žiaci pomocou aktívnej účasti na procese učenia sa. Je to založené na koncepte zážitkového učenia, alebo učenia sa zážitkom. Žiaci sa týmto spôsobom nie len učia naspamäť, alebo premýšľajú o nových konceptoch, ale ich zároveň aj skúšajú. Vďaka tomu si dopomôžu k vytvoreniu si nových návykov a správania sa. Ako posledné pozitívum edukačných hier uvádza uľahčovanie veľkých tém pre deti. V dnešnej dobe a v dnešnom svete sa nachádza veľa zložitých problémov, napríklad klimatické zmeny a globálne otepľovanie. Sú to problémy, s ktorými sa stretáva

⁷ TINEDI, V. a kol.: How Games are Designed to Increase Students' Motivation in Learning Physics? In: *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*. 2018. roč. 335, č. 012065, s. 3-4.

⁸ TINEDI, V. a kol.: How Games are Designed to Increase Students' Motivation in Learning Physics? In: *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*. 2018. roč. 335, č. 012065, s. 3.

⁹ GARRIS, R., ASHLERS, R., DRISKELL, E. J.: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming*. 2002, roč. 33, č. 4, s. 449.

množstvo detí a majú na nich negatívny vplyv. Vďaka edukačným hrám, môžu herní vývojári sprístupniť ťažšie témy aj mladšiemu publiku.¹⁰

1.3 Negatíva (edukačných) hier

Digitálne hry, ako bolo uvedené vyššie, sú veľmi nápomocným nástrojom, nie len v oblasti vzdelávania. S tým však prichádza aj negatívna stránka hier, ktorá zaťažuje rovnako fyzickú stránku žiakov, ako aj psychickú.

Dlhé a nesprávne sedenie pri hraní digitálnych hier môže spôsobovať rôzne fyzické problémy. Odborníci z Regionálneho úradu verejného zdravotníctva v Bratislave poukazujú na problémy s držaním tela a bolesť chrbtice, za ktorú môže tlak na medzistavcové platničky, od čoho môžu vznikáť ďalšie zdravotné problémy. Spomínajú tiež opakovaný pohyb myšou a pohyb na klávesnici ako možný problém pre vznik syndrómu karpálneho tunela (ochorenie, kedy je vyvíjaný nadmerný tlak na stredný nerv, ktorý riadi pohyb niektorých svalov na ruke¹¹). Ďalšími negatívami, ktoré prináša dlhé a nesprávne sedenie je únava a únava očí, ktorá môže viesť k očným problémom ako je syndróm suchého oka (ochorenie slz a povrchu očí, ktoré sa prejavuje ako nedostatok slz, nadmerné slzenie, či zvýšené odparovanie slz¹²) a pálenie očí. Na to môže nadväzovať bolesť hlavy, k čomu môžu dopomôcť preťažené ramená a krk a následne výsledkom sú migréna a zmeny nálad. Medzi negatívne vplyvy dlhého trávenia času pri digitálnych hrách patria tiež poruchy verbálnej komunikácie, deficit spánku a hrozba obezity, vzhľadom na možnosť nekontrolovaného prejedania sa, či naopak zanedbávanie stravovania.¹³

K psychickej záťaži radíme potrebu hrať, až kým sa hráči nedostanú k cieľu hry a tým nevyhrajú, alebo nepostúpia v hre. Táto potreba môže prerásť k závislosti na digitálnych hrách, vrátane edukačných hier. Štúdia, ktorá bola vykonaná na Univerzite Newman v anglickom Birminghame, poukazuje na možnosť nízkeho sebavedomia detí, alebo agresívneho správania, najmä ak deti v hre prehrávajú. Závislosť a potreba dosiahnuť cieľ môže byť nebezpečná aj z hľadiska sociálnej zručnosti, ktorá je ohrozená v prípade, že deti sa izolujú a uviaznu vo virtuálnom svete hier.¹⁴ Okrem toho, digitálne hry majú rôzne vlastnosti, kvôli ktorým sa stávajú objektom, ktorý vyvoláva závislosti, a to:

- existujú v nich úrovne, ktoré hráč môže stále prekonávať,
- je v nich potrebná spolupráca hráčov k dosiahnutiu cieľa,
- vytvárajú sa v nich komunity, vďaka ktorým je možné nadväzovať virtuálne vzťahy,
- hráč má isté povinnosti, ak je členom tímu,
- poskytujú únik pred realitou a ponúkajú virtuálny svet, ktorý je mnohokrát príťažlivejší,
- poskytujú priestor na vyjadrenie emócií hráča,
- dej sa neustále vyvíja a mnohokrát nemá koniec.¹⁵

2 HRA A HRÁČ

Hra má skrátenejší názov GOTA, dlhší, oficiálny názov je God of Them All. Na začiatku hry si hráč vyberá jazykovú voľbu – slovenský alebo anglický jazyk. Pri voľbe slovenského jazyka je preklad názvu

¹⁰ KING, N.: *What are Educational Games?* [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://www.chaostheorygames.com/blog/what-are-educational-games-2021>>.

¹¹ HAJDÚCHOVÁ, L.: *Syndróm karpálneho tunela: príznaky, diagnostika, liečba, cviky ako prevencia*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://lekar.sk/clanok/syndrom-karpalneho-tunela>>.

¹² IVANČOVÁ, S.: *Nedostatočné „sprchovanie“ očí môže mať trvalé následky*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://lekar.sk/clanok/syndrom-sucheho-oka>>.

¹³ TASR: *Obezita či bolesť hlavy: Dlhé sedenie pri počítači to zdraviu zráta*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://zdravie.pluska.sk/novinky-a-odbornici/obezita-poruchy-sustredenia-dlhe-sedenie-pri-pocitaci-to-zdraviu-zrata>>.

¹⁴ ADAMS, CH.: *The Disadvantages of Using Games As a Learning Tool*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <https://itstillworks.com/negative-effects-computers-children-1483.html?fbclid=IwAR3XMYpwhZW9mGOS4SsqizQenEhb53YFiTs11aukZNqXDshHaOK_qKC1azy>.

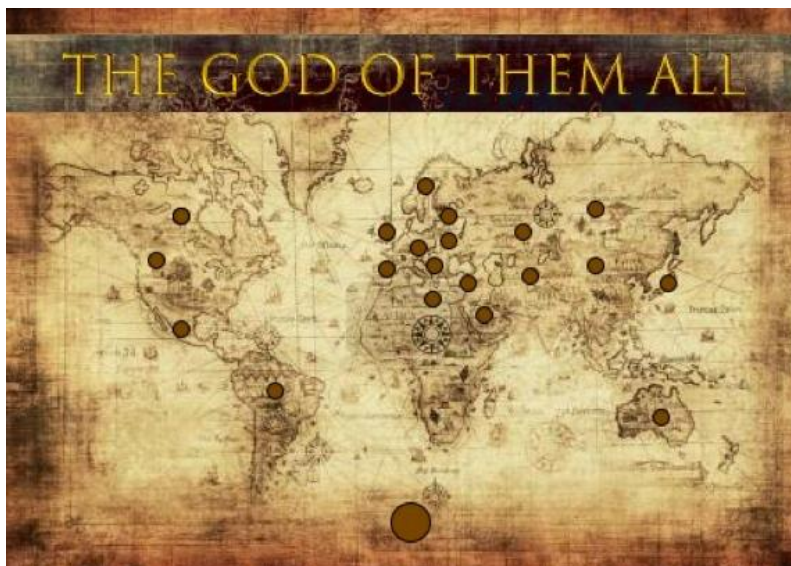
¹⁵ ILIČ, B.: *Negatívne vplyvy videohier: Viete, ako deťom môžu škodiť?* [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://eduworld.sk/cd/barbora-ili/5509/negativne-vplyvy-videohier>>.

„Boh všetkých“, ktorý sa nachádza iba v hre. Hra GOTA je dobrodružná edukatívna adventúra s prvkami RPG, vďaka ktorej sa hráč ocitne v minulosti rôznych svetových území. Hra je určená pre druhý stupeň základných škôl, pre žiakov a študentov všetkých škôl, kde sa vyučuje dejepis, občianska výchova a etická výchova a pre širokú verejnosť. Okrem toho, môže byť využitá na zdokonalenie anglického jazyka. Hráč si môže vybrať medzi hrou z prvej alebo tretej osoby. Na začiatku hry si hráč zvolí pohlavie postavy, ktoré bude mať až dokonca hry. Postava je konkrétna a mení sa iba v závislosti na územie, na ktorom sa práve nachádza.

2.1 Úvod do hry

Základom hry je mapa sveta, na ktorej sa nachádza 21 bodov. Každý bod predstavuje iný druh mytológie a náboženstva. Každý bod sa otvorí až po splnení všetkých úloh na aktuálnom bode, na ktorom sa hráč nachádza. Takto prechádza všetkými bodmi, levelmi až na posledný, ktorý znamená koniec hry.

V hre sa hráč prevtelí do postavy 21-ročného študenta alebo študentky, ktorých meno si hráč vyberá na začiatku hry. Po vstupe do prvého územia sa postava hráča mení na základe aktuálnej situácie – napríklad preberá podobu Vikinga z 8. storočia, aby objavil územie, na ktorom vtedy Vikingovia žili, a spoznal ich kultúru, náboženstvo a mytológiu. Hráč sa dozvedá o ich vtedajšom spôsobe života, plní úlohy, ktoré mu zadávajú rôzni členovia tohto spoločenstva výmenou za informácie a hľadá cestu k najvyššiemu bohu, Ódinovi. Po nájdení najvyššieho boha prichádza do posledného súboja, ktorý rozhodne o jeho osude – buď postúpi do ďalšieho levelu, alebo si bude musieť zopakovať niektoré úlohy a tým upevniť svoje vedomosti, pretože posledný súboj znamená záverečný kvíz z celej jeho cesty naprieč daným územím. Hráč získava počas hry rôzne vedomosti z oblasti histórie, kultúry, mytológie/náboženstva a etiky. Je preto dôležité venovať pozornosť všetkým informáciám, ktoré mu obyvatelia poskytujú. Po úspešnom dokončení jedného územia sa hráč presúva na ďalšie pole na mape, kde sa dostane opäť do ďalšieho historického obdobia. Hráč sa stáva víťazom vtedy, keď sa dostane na posledné (najväčšie) políčko na mape, pretože nadobudne všetky vedomosti a stáva sa tak "boh" všetkých.



Obrázok 1: Mapa herného sveta

Zdroj: Vintage World Map (2021, www.istockphoto.com), vlastné spracovanie, 2022.

2.2 Herný príbeh

V hre, ako sme vyššie spomenuli, hráč zohráva rolu 21-ročného študenta alebo študentky. Prológ hry začína s návštevou knižnice, kde naša postava hľadá nové učebné materiály pre svoje štúdium. Pri hľadaní vhodných materiálov narazí na starý zápisník s názvom „God of Them All“ („Boh všetkých“), ktorý ju ihneď zaujme. Po zbežnom prehliadnutí zápisníka sa rozhodne, že to nie je dostatočný materiál,

a tak ho vráti naspäť na policu. Keď sa vráti domov a vybaľuje si svoje vypožičané publikácie, nájde medzi nimi aj zápisník, ktorým si je istá, že ho vrátila naspäť na policu v knižnici. S nepochopením si prelistuje zápisník a objaví, že patril starému náboženskému fanatikovi, ktorého meno sa na žiadnej stránke nevyskytuje. Zápisník obsahuje podrobné zápisky a opisy rôznych náboženstiev a mytológií, ktoré sú však pre hráča neviditeľné. Na každej strane sa nachádza minimálne jeden riadok zaplnený opakovacím slovom „GOTA“, ktorého význam nie je známy. Postupom listovania sa hráč dostane na stranu s mapou, ktorá je aj hernou mapou. Okolo mapy je rôznym typom a veľkosťou písma napísané „I WILL BE“ („BUDEM“). „I w- w- will... I will be?“ („B-bu... budem?“) s počudovaním sa snaží rozlúštiť známky starého atramentu. Jej zrak sa presunie na mapu a názov na mape „The God of Them All“ („Boh všetkých“). „I will be the god of them all?“ vysloví nahlas. V slovenčine by to teda bolo „Budem boh všetkých?“. V tej istej minúte nastane tma a postava sa presúva do hry, pretože je to slovná formulácia potrebná pre aktivovanie hry.

Náš hráč sa prevetľuje do prvého obdobia. Na začiatku každej etapy má k dispozícii zápisník, ktorý obsahuje základné informácie o danom území a má slúžiť na jeho lepšie zorientovanie. Zápisník však neobsahuje žiadne kľúčové informácie, ktoré by mohli ovplyvniť herný priebeh. Počas hry mu tento zápisník zároveň slúži aj ako pomôcka, pretože má k dispozícii 5 možností na jeho využitie pri riešení úloh, ktoré mu zadávajú ľudia z daného spoločenstva. Po vyčerpaní týchto možností už ďalšie nemá a musí si poradiť sám. Študent/ka sa dozvedá, že jediné opustenie týchto priestorov je dosiahnutie herného cieľa a to je stať sa „najvyšším bohom“.

Po prekonaní „najvyššieho boha“ sa pre hráča aktivuje portál, do ktorého vstúpi a ten ho preniesie do ďalšieho kola hry. Postava sa po dosiahnutí titulu „boh všetkých“ („God of Them All“) naspäť dostáva do života študenta/ky a končí sa tým príbeh pre nášho hráča.

Príklad mini úlohy – pomôcť Vikingom stavať loď. Popritom dostáva informácie ako sa lode nazývajú, na čo slúžia a akú techniku využívajú. Po splnení úlohy získava odmenu v podobe informácie, kde pokračovať ďalej, pričom sa stretáva s ďalšími mini úlohami. Takto pokračuje až k záverečnému kvízu.

Záverečný súboj pozostáva z 21 úloh. Kvíz obsahuje zatvorené priradujúce a zatvorené otázky s výberom možností. Okrem toho obsahuje úlohy na dopĺňovanie, logické úlohy a hádanky, či anagramy s vyššou náročnosťou. Vzhľadom k tomu, aby sa predišlo stereotypu súboja, sa pomer úloh môže meniť.

2.3 Grafické zobrazenie

V hre využívame 3D grafické zobrazenie, ale zároveň máme ambíciu čo najlepšie reprodukovat' skutočný svet a realitu. Výrazy tváre, každá vráska či pokrčené oblečenie je perfektne vystihnuté v záujme najrealistickejšieho herného zážitku. Okrem toho hra obsahuje cut-scény, ktoré sú interaktívne a vždy sa prispôbia aktuálnemu pohľadu hráča, bez ohľadu na to, či ide o hru z pohľadu prvej alebo tretej osoby. Textové informácie a grafika ostáva v anglickom jazyku. Slovenská verzia je doplnená o slovenské názvy titulkovou formou. Dabing je k dispozícii v oboch jazykoch.



Obrázok 2: Objavovanie územia so severskou mytológiou
Zdroj: Assassin's Creed Vallhala (2021, www.windowscentral.com).

2.4 Cieľ hry a jej obsah

V hre sa snažíme priblížiť históriu, kultúru, mytológiu/náboženstvo a etiku deťom, mládeži ale aj každému, koho táto tematika zaujíma. Aby sme mohli lepšie pochopiť súčasnú spoločnosť, musíme ovládať našu minulosť a to, ako sme sa ako celok, ale aj jednotlivé skupiny, formovali. Každá kultúra má svoje vlastné zvyky a tradície a mnohé z nich boli založené práve na základe mytológie a náboženstva. Mytológia stále patrí aj v súčasnosti medzi jednu z najviac aktuálnych tém. Vždy bola, je a bude neoddeliteľnou súčasťou každej jednej kultúry na svete. Z toho dôvodu sme ju zaradili do našej hry, aby sme poskytli hráčom možnosti získavania alebo zdokonaľovania svojich vedomostí v oblasti histórie, kultúry a etiky.

Podstata hry spočíva v prechádzaní jednotlivých bodov. Celkovo v hre môžeme nájsť 20 mytológií a náboženstiev, a to grécku, rímsku, egyptskú, severskú, slovanskú, keltskú, germánsku, mayskú, aztécku, tureckú, indickú, čínsku, japonskú, austrálsku, ako aj náboženstvo Guaraníov. Do hry sme zaradili aj päť svetových náboženstiev, a to Kresťanstvo, Islam, Hinduizmus, Buddhizmus a Judaizmus. Hráč sa dostáva do obdobia, kedy mytológia alebo náboženstvo bolo najviac „aktuálne“. Jeho hlavnou úlohou je, aby našiel „najvyššieho boha“ každej mytológie alebo náboženstva a porazil ho v poslednom súboji – kvíze o danom období. Ak sa mu podarí tento kvíz zvládnuť, prejde cez portál a postupuje do ďalšieho levelu (na ďalší bod mapy), až sa stane „bohom všetkých“, ako sme už vyššie vysvetlili. V priebehu hry sa v jednotlivých obdobiach stretáva s rôznymi ľuďmi, či už s tými „obyčajnými“ alebo s osobnosťami daného obdobia. Napríklad tieto osobnosti okrem úlohy, ktorú dávajú hráčovi výmenou za informáciu, kde nájde „najvyššieho boha“, hovoria mu o sebe a tak ho vzdelávajú. „Obyčajní ľudia“ informujú o okolí, či už o stavbách alebo ich spôsobe života, potrave, zvykoch a iné.

2.5 Distribúcia a marketing

Hra bude určená pre herné konzoly PlayStation 4, 5 a počítače s operačným systémom Windows. Bude distribuovaná prostredníctvom spoločností Steam a PS Store, ale zároveň ju bude možné zakúpiť aj v kamenných predajniach na DVD-Rom. O jej propagáciu sa postarajú známi hráči, s vysokým počtom odberateľov na onlinových platformách ako sú YouTube či Twitch.tv. Tento prístup nielenže zabezpečí propagáciu hry pre široké publikum, ale tiež povzbudí deti a mládež k jej hraníu, v súlade s politikou „influencerov“. Okrem toho bude zverejnených niekoľko herných trailerov, ktoré umožnia publiku bližšie sa zoznámiť s hrou. Vzhľadom k tomu, že ide o vzdelávaciu hru zameranú na históriu,

kultúru a etiku, jej zakúpenie bude zvýhodnené pre základné a stredné školy, ktoré vyučujú dejepis, občiansku výchovu alebo etickú výchovu.

ZÁVER

Deti a mládež trávia svoje voľné chvíle hraním rôznych hier, v súčasnosti sú to najmä digitálne hry. V našej práci sme vytvorili návrh digitálnej edukačnej hry, aby svoju obľúbenú činnosť mohli spojiť s užitočným faktorom vzdelávacích hier, ktorým je edukácia. Hra má slúžiť na podporu rozvoja znalostí žiakov z rôznych oblastí, ako sú dejepis, občianska a etická výchova, kultúra, mytológia a náboženstvo. Žiaci sa v hre s danými problematikami stretnú v zábavnej a zaujímavej forme, čo podporí ich motiváciu učiť sa a rozvíjať svoje schopnosti. Hra je vhodná pre druhý stupeň základných škôl, ale aj pre stredné školy, centrá voľného času, iné výchovno-vzdelávacie inštitúcie a pre širokú verejnosť. Vzhľadom na to by organizácie, najmä formálneho vyučovania, mali zvážiť integráciu digitálnych hier do výchovno-vzdelávacieho procesu.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ABT, C. C.: *Serious Games*. 2 vyd. Lanham : University Press of America, 1987. 176 s. ISBN 0-8191-6148-9.
- ADAMS, CH.: *The Disadvantages of Using Games As a Learning Tool*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <https://itstillworks.com/negative-effects-computers-children-1483.html?fbclid=IwAR3XMYpwhZW9mGOS4SsqzQenEhb53YFiTs11aukZNqXD5HaOK_qKC1azy4>.
- GARRIS, R., ASHLERS, R., DRISKELL, E. J.: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming*. 2002, roč. 33, č. 4, s. 441-467. ISSN 1552-826X.
- HAJDÚCHOVÁ, L.: *Syndróm karpálneho tunela: príznaky, diagnostika, liečba, cviky ako prevencia*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://lekar.sk/clanok/syndrom-karpalneho-tunela>>.
- ILIĆ, B.: *Negatívne vplyvy videohier: Viete, ako deťom môžu škodiť?* [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://eduworld.sk/cd/barbora-ili/5509/negativne-vplyvy-videohier>>.
- IVANČOVÁ, S.: *Nedostatočné „sprchovanie“ očí môže mať trvalé následky*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://lekar.sk/clanok/syndrom-sucheho-oka>>.
- KING, N.: *What are Educational Games?* [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://www.chaostheorygames.com/blog/what-are-educational-games-2021>>.
- PRENSKY, M.: Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning. In: *Handbook of Computer Games Studies*, 2005, s. 97-122. ISBN 978-0262516587.
- PRONER, J.: The Typology of Digital Games and Their Ability to Educate an Individual. In: PETRANOVÁ, D. – RYBANSKÝ, R. (eds.) *Marketing Identity 2017 – Online Rules*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 364-375. ISBN 978-80-8105-917-9.
- RIEBER, P. L.: Animation, Incidental Learning, and Continuing Motivation. In: *Journal of Educational Psychology*. 1991. Podľa: GARRIS, R., ASHLERS, R., DRISKELL, E. J.: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming*. 2002, roč. 33, č. 4, s. 441-467. ISSN 1552-826X.
- TASR: *Obezita či bolesť hlavy: Dlhé sedenie pri počítači to zdraviu zráta*. [online]. [cit. 2023-01-20]. Dostupné na: <<https://zdravie.pluska.sk/novinky-a-odbornici/obezita-poruchy-sustredenia-dlhe-sedenie-pri-pocitaci-to-zdraviu-zrata>>.
- TINEDI, V. a kol.: How Games are Designed to Increase Students' Motivation in Learning Physics? In: *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*. 2018. roč. 335, č. 012065, s. 6. ISSN 1757-899X.
- WASTIAU, P. a kol.: *How are Digital Games Used in Schools?* Brusel : European Schoolnet. 2009. 174 s. ISBN 978-907820987-4.

Vedecký výbor konferencie

prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Mgr. Eva Jonisová, PhD.

Mgr. Branislav Oprala, PhD.

Ing. Vajk Pomichal

prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Mgr. Slávka Gracová PhD.

Mgr. Michal Kabát, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Mgr. art. Oliver Kohár

Editori

PhDr. Vladimíra Hladíková, PhD., MBA

Mgr. Eva Jonisová, PhD.

Mgr. Martin Graca, PhD.

Všetky príspevky uverejnené v tomto zborníku prešli anonymným recenzným konaním.

Návrh obálky

Mgr. Martin Klementis, PhD.

Grafická úprava

Mgr. Martin Graca, PhD.

Vydavateľ

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Fakulta masmediálnej komunikácie

Nám. J. Herdu 2

917 01 Trnava

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Fakulta masmediálnej komunikácie, 2023

Vydané elektronicky

Trnava, 2023

<https://fmk.sk/veda-a-vyskum/zborniky/>

Počet strán: 212

ÜCMFMK

ISBN 978-80-572-0352-0



Trnava 2023

ISBN 978-80-572-0352-0

ÜCM FMK