

# Vývoj krátkého animovaného filmu s magií nostalgie

Alexandra Chovanová

---

Bakalářská práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Alexandra Chovanová**  
Osobní číslo: **K20003**  
Studijní program: **B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:  
Vývoj krátkého animovaného filmu s magií nostalgie**  
**2. praktická část:  
STAY COOL – krátký 2D kreslený animovaný film**

# Zásady pro vypracování

## 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. Ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Text je zpravidla strukturován dle klíčových fází při vývoji, produkci a postprodukcí animovaného audiovizuálního díla. Jeho minimální rozsah je stanoven na 20 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Teoretická část se odevzdává pouze v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK.

## 2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo, vřele se však doporučuje na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce.) Projekt musí být animovaný a dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu). Odevzdání videosoubor (export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická  
Jazyk zpracování: Slovenština

Seznam doporučené literatury:

SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.

BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Přeložil Petra DOMINKOVÁ, přeložil Jan HANZLÍK, přeložil Václav KOFRONĚ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, [2022]. ISBN 978-80-7331-629-7.

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Martin Kukal  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2023  
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2024



---

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.  
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Alexandra Chovanová

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

V záverečnej práci je predstavený pojem nostalgia a teoretická časť sa venuje jej vnímaniu naprieč históriou až k modernému fenoménu. Sústreďuje sa na jej zakomponovanie v animovaných filmoch a ako prispieva k ich kúzelnosti. Práca sa zaoberá nostalgiou spojenou s obdobím začiatku druhého milénia. V praktickej časti sprevádza procesom vytvárania krátkeho animovaného filmu STAY COOL, ktorý oba tieto motívy prepája.

Kľúčové slová: nostalgia, animácia, animovaný film, fantasy, komédia, y2k, milénium (rok 2000).

## **ABSTRACT**

The thesis introduces the term nostalgia with the theoretical part dedicated to how it was perceived throughout history until becoming a modern phenomenon. It focuses on ways of including nostalgia in animated films in order to create magic within them. Part of the thesis also focuses on a specific timeframe and the great rise of early 2000's nostalgia. The practical part is a documentation of the process of creating the animated short film STAY COOL which connects these topics.

Keywords: nostalgia, animation, animated film, fantasy, comedy, y2k, Great Millennium (2000).

Obrovská vďaka patrí mojej celej rodinke. Mamičke okrem večnej podpory v tom, čo robím, aj za to, že zvládala vlny mojich dotazov a náhodných telefonátov s prosbami o pomoc. Palinovi a deduškovi ďakujem, že ma vytiahli hocikedy z domu na nejaký výlet aspoň trošku si vydýchnuť. Sestre Zuzke a bráchovi Kubovi za inšpirácie a motiváciu pokračovať v tom, čo ma baví, rovnako ako aj Simče a Kubčovi, ktorí sú ako môj druhý set súrodencov. Tatinovi, ujovi Pikovi a tete Tajke patrí vďaka za podporu a veselú spoločnosť vždy, keď to bolo treba. A samozrejme babičke a Vierke – za úplne všetko.

Vďaka, ktorá je tak obrovská, že ju ani neviem vyjadriť, patrí mojím spolubývajúcim a všetkým členom tímu, ktorí sa podieľali akýmkoľvek spôsobom na vzniku nášho bakalárskeho filmu, vdýchli celému projektu život.

V neposlednom rade ďakujem za kamarátstva a spomienky všetkým svojim blízkym ľuďom, ktorých som mala tú česť a hlavne šťastie počas svojej cesty životom spoznať. Bez vás by som doslova nemala o čom písať.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a elektronická verzia nahraná do IS/STAG sú totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ .....</b>	<b>11</b>
<b>1 NOSTALGIA.....</b>	<b>12</b>
1.1 HISTORICKÝ KONTEXT .....	13
1.2 MODERNÝ FENOMÉN .....	14
<b>2 ANIMÁCIA A KÚZLO SPOMIENOK .....</b>	<b>17</b>
2.1 DISNEY/PIXAR.....	17
2.1.1 Monsters, Inc.....	18
2.1.2 Toy Story.....	18
2.1.3 Turning Red .....	19
2.2 STUDIO GHIBLI.....	20
2.2.1 Only Yesterday.....	21
2.2.2 Spirited Away.....	22
<b>3 ROKY 2000.....</b>	<b>24</b>
3.1 CHROBÁK V HLAVE .....	24
3.2 DOBOVÉ FILMOVÉ INŠPIRÁCIE .....	26
3.2.1 Night at the Museum .....	26
3.2.2 Mean Girls.....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>29</b>
<b>4 PREPRODUKCIA .....</b>	<b>30</b>
4.1 NÁMET .....	30
4.1.1 Vývoj.....	31
4.1.2 STAY COOL .....	32
4.1.3 Pitching .....	34
4.2 LITERÁRNA PRÍPRAVA .....	34
4.2.1 Anomalia Workshop .....	35
4.3 STORYBOARD .....	37
4.3.1 Spolupráca so strihačom .....	38
<b>5 PRODUKCIA .....</b>	<b>39</b>
5.1 ANIMATIK .....	39
5.2 CHARAKTERY.....	40
5.3 POZADIA.....	41
5.4 ANIMÁCIA .....	43
5.5 NOSTALGICKÉ MOTÍVY VO FILME .....	44
<b>6 POSTPRODUKCIA.....</b>	<b>47</b>



6.1	ZVUKOVÁ ZLOŽKA .....	47
6.1.1	Hudba .....	47
6.1.2	Soundtrack.....	48
6.1.3	Hlasy a herci.....	49
6.2	COMPOSITING.....	50
6.3	PLÁNY DO BUDÚCNA .....	50
<b>ZÁVER .....</b>		<b>52</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV.....</b>		<b>53</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....</b>		<b>56</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>		<b>57</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>		<b>58</b>

## ÚVOD

Svoju existenciu vnímame prostredníctvom ľudí, ktorými sa obklopujeme a miestami, odkiaľ pochádzame. Nosiac v sebe tieto podnety sa potlkame svetom za snahou okúsiť aspoň omrvinku toho šťastia, ktoré sme pociťovali ako deti. Naháňame sa za spomienkami dávno prebývajúcimi už len v nás a tým pádom sa stávajú nepolapiteľnými. Je všetko však tak smutné a zatratené ako sa zdá byť? Možno nehľadáme dlhodobý stav bez starosti, ale iba hrejivé objatie pripomínajúce domov.

V prvej časti teoretickej práce sa snažím dolapiť a identifikovať tento ľudský pocit zvaný nostalgia a rozmeniť ho na drobné, porovnávajúc jeho vnímanie a chápanie naprieč históriou a ako s ním narábame v modernej dobe. V ďalšej časti sa pozornosť sústreďuje na animáciu a ako dokáže s nostalgiou vytvárať kúzla a útočiská, ktoré pôsobia nadčasovo. Na záver sa práca podrobnejšie venuje špecifickému obdobiu rokov 2000, ktoré sú najaktuálnejším návratom za nostalgiou v súčasnosti. Spomenuté sú aj filmy z daného obdobia, ktoré v správnej miere mapujú trendy a tematické motívy z prelomu milénia, ale zároveň v dnešnej dobe už dokážu vyvolávať nostalgiu u podaktorých divákov.

Tieto tri hlavné motívy – nostalgia, animácia, roky 2000. – sú hlavnými ingredienciami pre krátky film, ktorým zakončujem bakalárske štúdium. Jeho vzniku a procesu tvorby sa venujem v praktickej časti tejto práce. Zároveň je náplňou projektu vyskúšať si spoluprácu počas tvorby krátkeho animovaného filmu STAY COOL.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 NOSTALGIA

Za počiatkami celého fenoménu s názvom nostalgia by sme mohli putovať 2800 rokov do minulosti a aj napriek tomu by sme narazili iba na myšlienku, ktorá tomuto pocitu dáva prvýkrát konkrétnu formu. Ocitli by sme sa v antickom Grécku, kde Homér opisuje tento pocit skrz postavu Odyssea, ktorý nielenže bojoval v Trójskej vojne po dobu 10-tich rokov, ale ďalšiu dekádu strávil putovaním s cieľom návratu do domoviny. Počas svojej púte dokonca odmieta nesmrteľnosť aj lásku nádhernej Kalypsó, motivovaný predstavou svojej ženy Penelope, ktorá naňho čaká doma.<sup>1</sup> Ide teda o motív odmietania niečoho nového, čo sa objektívne javí ako najlepšia možnosť, ale naša ľudská povaha pripisuje väčšiu váhu podnetom z minulosti, ktoré nám pripomínajú ako nám chýba domov a s ním spojené krásne chvíle. A o tom to predsa aj je, keďže samotné slovo nostalgie je zložené z gréckeho „*nostos*“ (návrat domov) a „*algos*“ (bolesť).

Skutočne, taká nostalgia je vo svojej podstate – nežná a krutá zároveň. Záleží len na nás, či sa ňou necháme paralyzovať alebo motivovať. Svetlana Boym dokonca opisuje nostalgiu ako „*milostný vzťah s vlastnou predstavivosťou*.“<sup>2</sup>

Pre mňa osobne bola vždy neoddeliteľnou súčasťou mojej tvorby. Keď som sa cítila zaseknutá, stratená a nevedela som, kade a ako ďalej (podobne ako Odysseus na mori, až na rozdiel, že ja sedím za stolom s farbičkou v ruke a najbližšia vodná plocha je špinavý riad, ktorý sa máča v umývadle), tak v týchto momentoch som sa vnútorne obrátila na malú Sašku. Čo by asi tak chcela vytvoriť ona? Čo by ju potešilo? Aby som našla odpoveď, predstavujem si ako sedím na deke u babičky na záhrade, hlinu mám okrem nechtov aj za ušami po celom dni hrania sa na roli, kým moja rodinka obrábala úrodu. Tento pocit si viem vybaviť každým zmyslom a je pre mňa stále po rokoch veľmi reálny. Je jedným z mnoha takýchto.

Tento môj rituál som nevyužívala iba pri tvorbe ale zakaždým, čo som sa prichytila trošku stratená v živote, myšlienkový návrat do detstva mi pomohol urobiť rozhodnutie alebo upokojiť sa, keď som mala pocit, že nie som úplne sama sebou.

---

<sup>1</sup> HOMÉROS. *Odyseia*. Osemnásťte vydanie. Preložil Otmar VAŇORNÝ. Praha: Rezek, 2017. ISBN 978-80-86027-39-5.

<sup>2</sup> BOYM, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001. ISBN 978-0-465-00708-0.

Nostalgia mi však nemohla priat' večne, pretože aby zostala verná svojmu názvu, musela som si okúsiť aj jej odvrátenú stránku. V minulom roku som prišla o dve blízke osoby a uvedomila som si tým aj ako veľkú časť nostalgie tvorí bolesť. Je to totiž túžba po návrate za niečím, čo už neexistuje a žije iba v našich spomienkach. Na papieri to vyznieva ako samozrejmosť, je to predsa podstata celého tohto pocitu, ale málokto si asi uvedomí, akou drvivou a neoddeliteľnou súčasťou je tá bolesť a smútok, kým sa mu do cesty nepritúla také nešťastie, ktoré mu fyzicky neumožňuje vrátiť sa na miesto alebo za osobou, ktorá mu tento pocit domova poskytuje. Je to prirodzená, ale o nič menej príjemná súčasť života. Postaví nás však pred ďalšie smerovanie: cynickosť a zatrpknutosť v rámci pocitu bezmocnosti alebo motivácia vziať veci do vlastných rúk a budovať okolo seba svet, ktorý odzrkadľuje to, po čom vnútorne túžime a chýba nám. Svet ale nie je čierny a biely, zlý a dobrý, neexistuje správna a nesprávna cesta životom a spôsob vyrovnávania sa so situáciou. Nakoniec to je kombinácia oboch týchto životných putovaní, rovnako ako je aj slovo nostalgia kombináciou hrejivého objatia a bodnou ranou. Presne ako spieva Simon & Garfunkel: „*Pokiaľ by som nikdy nemiloval, nikdy by som neplakal.*“ („*If I never loved, I never would have cried.*“ – text z piesne „I am a Rock“ od Simon & Garfunkel)

## 1.1 Historický kontext

Aj napriek tomu, že nostalgiu opisoval už Homér, nikdy jej neprisúdil tento názov. Pomenovanie dostala od švajčiarskeho doktora Johanna Hofera.

Tentokrát sa písal rok 1688 a nostalgia bola diagnózou. Hofer ju opísal ako neurologickú chorobu, ktorou trpeli švajčiarski žoldnieri bojujúci za všemožných panovníkov naprieč celým vtedajším svetom. Bola charakterizovaná emočnou nestabilitou, anorexiou a samovražednými sklonmi. Ako vo svojej dizertácii tvrdí, bol mladý a prvý, kto sa rozhodol skúmať tento jav na medicínskej báze. Chorobu v rodnom jazyku žoldnierov prezýval aj „das Heimweh“ – fráza, ktorá sa v nemčine používa dodnes, jej anglickým ekvivalentom je „home-sickness“, ale moja milovaná a expresívna slovenčina tento stav vie označiť iba ako „túžba po domove“.

Ďalej Hofer popisuje prípad muža, ktorého pochytila silná horúčka z toho, ako moc jeho srdce prahlo po domove, ale zároveň si uvedomoval, že jeho choroba je spôsobená vlastným vnútorným pocitom smútku, ktorému prepadal po dlhú dobu kontinuálne a symptómy sa každým dňom zhoršovali. Jediným liekom bol pre neho návrat domov, ba

dokonca sa pozviechal zo smrteľnej postele už len z predstavy návratu tesne pred svojím rodným mestom. Prekvapivo špecifikuje, že si týmto najčastejšie prechádza mládež, ktorá bola prvýkrát vyslaná do vzdialenejších regiónov.

Okrem návratu do domoviny odporúča ako liek očistu vo forme vyprázdenia žalúdka, či už za pomocou liekov obsahujúcich ortuť alebo medicínskym vínom primiešaným do stravy. Našťastie sa odporúča aj ľudská spoločnosť aby bol pacient odľakaný od myšlienok, ktoré majú zlovyk zatúlať sa k domovine. Jediným spôsobom vyliečenia najzávažnejšieho štádia nostalgie, ktorá už vysáva aj posledný dúšok života z človeka, zostáva návrat domov, nech už je pacient v akomkoľvek stave.<sup>3</sup>

Rovnaká vlna tejto chorobnej nostalgie sa objavila aj počas americkej Občianskej vojny a vyžiadala si toľko životov vojakov, až sa zapísala ako jedna z najčastejších príčin smrti.<sup>4</sup> Neskôr sa zase objavuje v zákopoch u britských vojakoch bojujúcich v Prvej svetovej vojne. V 18. storočí francúzska aristokracia pociťuje akúsi clivosť za zlatými časmi, podobne ako Američania z juhu smútili za starými dobrými časmi po Občianskej vojne. Aj samotná história nám ukazuje, že staré dobré časy nie sú až tak dobré, ako sa môžu človeku zdať a že nostalgia často zavádza. Našli by sme ju aj na ďalších smutných miestach, kam boli mladí ľudia odvedení proti svojej vôli bez istoty, že niekedy svoj domov ešte uvidia. Na to ako moc je nostalgia spätá s rodnou zemou, tak nepozná hranice.

## 1.2 Moderný fenomén

Vnímanie nostalgie sa oproti minulým storočiam drasticky posunulo, hlavne k lepšiemu. Síce sa počet takzvaných pacientov trpiacimi nostalgiou vyšplhal na astronomické čísla, jej následky už neohrozujú kvalitu života, priam naopak, vedia ju občas aj zlepšiť.

---

<sup>3</sup> ANSPACH, Carolyn Kiser. Medical Dissertation on Nostalgia by Johannes Hofer (1688). In: HOFER, Johannes. *Medical Dissertation on Nostalgia* [online]. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1934, s. 376 – 391 [cit. 2024-05-04]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/44437799>.

<sup>4</sup> BELL, Danna. *Nostalgia During the Civil War: A Perplexing Condition Among Soldiers*. Online. In: Library of Congress Blogs. 23. 8. 2022. Dostupné z: <https://blogs.loc.gov/teachers/2022/08/nostalgia-during-the-civil-war-a-perplexing-condition-among-soldiers/>. [cit. 2024-05-04].

Hlavnou odlišnosťou je, že sa nostalgia prestala viazať na vojakov. Tí totiž v minulosti tvorili drvivú väčšinu prípadov. Málokedy iní ľudia opúšťali svoje domovy na také vzdialenosti. Čas bol vnímaný ako cyklus, striedanie období, ľudia sa narodili a skonali na rovnakom mieste, v blízkosti rodičov a prarodičov. Odchýlkou bola katastrofa ako vojna, ktorá za sebou zanechávala obeť nostalgie. Avšak, s príchodom globalizácie, industrializácie a dostupnosťou dopravy začali ľudia viac cestovať, ba dokonca aj dobrovoľne. V dnešnej dobe je zbalit' si kufre a presťahovať sa do cudziny pre veľkú časť spoločnosti jednoduchšie ako kedykoľvek predtým, čo vysvetľuje drastický nárast a popularitu nostalgie v súčasnosti. Už nie sme jej obeťami, ale vychutnávame si ju.

Neoceniteľnú zásluhu v prevedení nostalgie do trendu má jednoznačne kapitalizmus. Najmä v Amerike, jeho kolíske, ako vedľajší účinok nostalgie začali ľudia prepadať zbierkam. Tie obsahovali najmä predmety, ktoré boli v minulosti považované za všedné a ich cena stúpala s odstupom času a vďaka toľkému záujmu. Najbežnejšími zberateľskými úchylkami sú napríklad vinylové platne, ale aj audiokazety, hračkárske autíčka, či figúrky. Touto témou sa zaoberá Gary Cross. Vo svojej knihe *Consumed Nostalgia*<sup>5</sup> opisuje nový druh nostalgie, ktorá podľa neho vznikla v 2. polovici 20. storočia. Je definovaná osobnou skúsenosťou človeka, ktorý túži po veciach z minulosti, ktoré nemal šancu ani zažiť, ako výsledok napredujúcej doby, ktorá sa mení až príliš rýchlo. Pokrok sa stáva dôvodom prečo novšie generácie upadajú do tohto stavu oveľa skôr. Identitu a zmysel hľadajú v produktoch. Tie definujú ich osobnosť a stávajú sa ich súčasťou. Deje sa to hneď vo formujúcich rokoch života. V dospelosti potom započína lov za detstvom pomocou produktov a médií, ktoré ho definovali. Tieto materiálne tendencie sú však staré ako ľudstvo samotné a neviažu sa len k obdobiam konzumerizmu. Aj spomínaní vojaci prežívali najintenzívnejšie momenty túžby po domove práve vďaka symbolom a objektom z ich rodnej zeme.

Aj vďaka svojej histórii nie je vôbec prekvapením, že nostalgia sa stáva častým nástrojom nacionalizmu a vlastenectva - aj toto je minca, ktorá má dve strany a buď môže prilípať do ohňa vášnivej ideológie alebo naopak priniesť pocit istoty a komunity, ku ktorej sa

---

<sup>5</sup> CROSS, Gary. *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism* [online]. New York: Columbia University, 2015 [cit. 2024-05-04]. ISBN 978-0-231-53960-9 (elektronická verzia). Dostupné z:

<https://dokumen.pub/consumed-nostalgia-memory-in-the-age-of-fast-capitalism-pilot-project-ebook-available-to-selected-us-libraries-only-9780231539609.html>

človek môže uchýliť. Napríklad na Novom Zélande, úplnom konci sveta, sú veľmi aktívne československé komunity takej veľkosti, že zvládli vypredať spontánny koncert Chinaski v mestečku Christchurch.



## 2 ANIMÁCIA A KÚZLO SPOMIENOK

Dovolila som si porušiť staré pravidlo, ktoré hovorí, že kúzelník svoje triky neprezerá, ale keďže sa mi podarilo prísť na podstatu fungovania a racionálne odôvodniť nostalgiu, ktorej som sama obeťou, môžem sa vrhnúť na jej čaro. Napriek všetkému mám dôveru v kúzlo nostalgie, ktoré by som chcela priblížiť aj vďaka animácii. Tá umožňuje ohýbať svet podľa toho ako animátor píska a vdýchnuť život aj časom minulým, ako keby nás nikdy neopustili.

Prekročiť zákony času vedia napríklad animované postavičky. Slúžia ako maskoti našich detstiev a zo správ o ich návrate sa zvyčajne tešíme, či už ide o reprízu na plátnach alebo nové dobrodružstvá. Určité charaktery akoby priam reprezentujú nevinnosť, detskú radosť a úžas. Nielenže nám napomáhajú jednoducho sa navrátiť do radostnejších časov, ale pomáhajú budovať mosty ponad generačnú priepasť. Mám kamarátky, ktoré svojim deťom púšťajú výhradne rozprávky z ich detstva, najčastejšie sa na ich obrazovkách objavujú Pat a Mat, občas teda prepájajú nostalgii s národnou identitou. Nové technológie umožňujú zreštaurovať alebo prerobiť milované príbehy do modernejšej podoby. Tento fenomén ľudí rozdeľuje na tábory, ale pokiaľ by sme súdili čisto len podľa čísel, tak prerábanie kultových klasík funguje a dokáže nahnať do kín zástupy ľudí. Možno aj vďaka takejto úspešnosti a prístupu od veľkých štúdií vzniká strach o nové príbehy, hlavne keď celá pozornosť a financie sú vkladané do remakov. Animácia, aj keď stále vnímaná ako médium pre deti, má stále viac a viac dospelých priaznivcov a nielen v kategórii určenej pre nich. Animované rozprávky drobia kúsky nostalgie a ľudia ich s vášňou oberajú a vychutnávajú si každé sústo.

Preto by som chcela priblížiť motív nostalgie v tvorbe veľkých animačných štúdií, ktorý mne osobne prídá najprínosnejší, a hlavne najkúzelnejší.

### 2.1 Disney/Pixar

Velikán Disney dominuje animácii z akéhokoľvek pohľadu sa na ňu pozrieme, nostalgia definitívne nie je výnimkou. Samotnému Waltovi Disneymu sa pripisuje Zlatý vek animácie, z názvu už je jasné, že ide o obdobie, za ktorým sa ľudia obhliadajú s láskou aj napriek tomu, že šlo o jednu z najhorších etáp moderných dejín – krach burzy na Wall Street, Veľká

hospodárska kríza a druhá svetová vojna, medzi inými.<sup>6</sup> Keďže nostalgia pobáda k vyvolávaniu len pozitívnych spomienok, v takomto ťažkom období ponúka Disney útechu a únik od krutej reality – buduje továreň na sny.

Príbehy od Pixaru, aj keď vytvorené pre detského diváka, vťahujú každého bez generačného rozdielu. Témy filmov sa nestráňa pocitov ako je strata, trúchlenie, zrada či obeta. Častokrát je dospeljší divák schopný lepšej interpretácie týchto filmov ako jeho cieľová skupina. Disney aj Pixar vytvárajú filmy, ktoré sa nedajú lepšie popísať ako „pre celú rodinu“.

### 2.1.1 Monsters, Inc.

Odpoveďou na starý známy strach je pre rodiny v roku 2001 film *Monsters, Inc.*<sup>7</sup>, pri ktorom je detský divák pobádaný k empatii a pochopeniu druhej strany problému – príšerky pod posteľou. V tme detskej izby sú tiež len stvorenia, ktoré si robia svoju prácu, ale dá sa s nimi spriatelieť. Naopak starší divák nájde pochopenie pre svet príšeriek, možno sa v ňom aj sám objaví a charaktery mu tým pádom prídu reálne, vie sa s ich problémami stotožniť. Film ho taktiež preniesie do detských čias a možno si aj vybaví svoju vlastnú príšerku, ktorej sa toľké bezsenné noci obával.

### 2.1.2 Toy Story

Podobný pocit vyvoláva aj film *Toy Story*<sup>8</sup>, prevratný v technologickom slova zmysle s nástupom 3D animácie, taktiež aj ocenený Oskarom. Jeho relevanciu sa nedá poprieť. Rovnako využíva detský motív, tentokrát namiesto príšeriek milované hračky, ale vytvára dráma hodné hraného filmu pomocou vdýchnutia života do hračiek. Zároveň posúva každému divákovi bez ohľadu na vek zaujímavú myšlienku, s ktorou sa pohráva ešte roky po opustení kinosály: Čo ak aj tie moje hračky sú živé? Takto jednoducho privádza film k životu už len týmto spôsobom hračky upadnuté v pozabudnutie a prinúti človeka zaspomínať si a snažiť sa vypátrať ako dopadol osud jeho prvých verných spoločníkov.

---

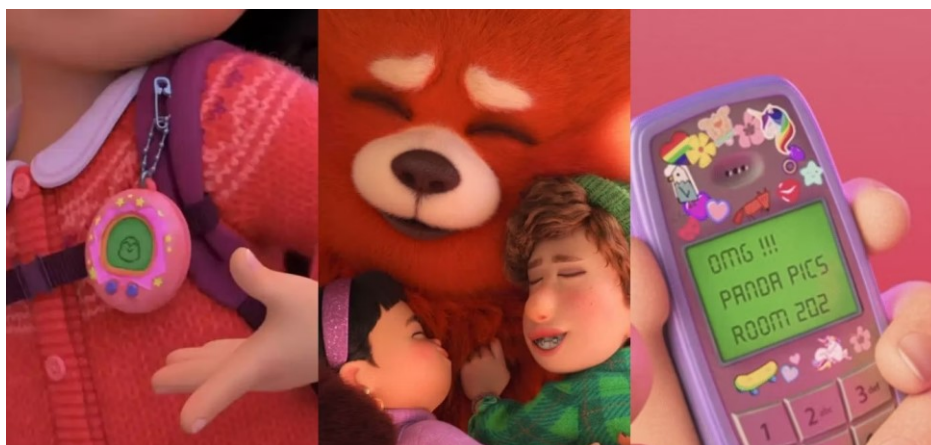
<sup>6</sup> BENDAZZI, Giannalberto. *Dějiny animovaného filmu*. Preložila Eliška DĚCKÁ, preložil Matěj FOREJT, preložil Pavel HORÁČEK, preložila Kamila BOHÁČKOVÁ. Praha: NAMU, 2023. Str.95. ISBN 978-80-7331-643-3.

<sup>7</sup> DOCTER, Pete (režisér). *Monsters, Inc.* Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2001.

<sup>8</sup> LASSETER, John (režisér). *Toy Story*. Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995.

### 2.1.3 Turning Red

Najnovším príspevkom do tejto kolekcie je film *Turning Red*<sup>9</sup> z roku 2022. Na rozdiel od predošlých filmov, ktoré sa neviazali k časovej rovine sa tento film obhliada za začiatkom druhého tisícročia. Na spracovaní je vidieť, že sa do vedúcich pozícií dostáva momentálna dospievajúca generácia a vytvára filmy s odkazmi na svoje detstvo, aj keď pre väčšinu populácie stále ide o časy nedávne. Dievčatá šalejúce po chlapčenských hudobných skupinách, prepojené s popovou hudbou príchute dvetisícok, ktorá vznikla originálne pre film ale hudobné číslo aj s choreografiou je zahrané a prevedené tak dokonalo, že nás je schopné bez váhania preniesť do obdobia popularity NSYNC a Backstreet Boys. Všetko od štýlu obliekania ústredných hrdiniek, ich záujmov, problémov a voľnočasových aktivít, až po vyklápacie telefóny a Tamagotchi, je odedé do začiatku druhého milénia. Do kotlíku s nápisom nostalgia je priliaty ešte silný odvar žánru coming of age, ktorý ide ruka v ruku so spomienkami na prvé náznaky dospievania a najlepších chvíľ života. Dôležitými ingredienciami je aj mesto Toronto, v ktorom sa film odohráva a tým pádom prehovára ešte k špecifickejšej komunite, podtrhnuté aj etnicitou hlavnej hrdinky s kanadsko-čínskymi koreňmi, typické pre túto lokáciu. Samotná režisérka filmu popisuje jeho atmosféru ako „*Asian tween fever dream*“.<sup>10</sup> Vyvážený vývar uspokojí nostalgiu v každom slova zmysle – prináša so sebou závan špecifickeho obdobia, miesta aj komunity. Trefu do čierneho vo všetkých aspektoch.



Obrázok 1 – Referencie na dobu z filmu *Turning Red*

<sup>9</sup> SHI, Domee (režisér). *Turning Red*. Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2022.

<sup>10</sup> Preklad: „Horúčka ázijského tínejdzerského sna.“

BARNES, Brooks. *With „Turning Red“, a Big Red Panda Helps Break a Glass Ceiling*. Online. In: *New York Times*. 7. 3. 2022. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/03/07/movies/turning-red-movie-interview-domee-shi.html> [cit. 2024-05-08].

## 2.2 Studio Ghibli

Pokiaľ by mal nejaký človek takú zázračnú silu vyvolať v človeku silné emócie zo samotnej spomienky, o ktorej ani nevedel, že ju v hĺbinách seba má, bol by ním definitívne majster Hayao Miyazaki. V tomto prípade sa pohybujeme v teoretickej rovine iba z jednoduchého dôvodu zachovania profesionality. Žiaden z Miyazakiho filmov nám totiž neponúka podnet, ktorý by nás presvedčil o opaku tvrdenia.

Sledovať filmy Studia Ghibli je porovnateľné s otvorením zaprášenej krabice plnej pokladov v podobe drobných úlomkov minulosti a starých fotiek. Kultúrna identita a prostredie sú kľúčovým bodom týchto filmov. Ghibli je schopné preniesť nás do krajín, časov a miest, ktoré by sme nemali šancu inak navštíviť ale zároveň nás kolísa v známom náručí nostalgie. Odokrýva známe v neznámom, poukazuje na familiárnosť v meniacej sa dobe. Ponúka útechu pre malé dieťa aj vo veľkom človeku. Vytvára svety – neobvyklé domovy, ktoré čakajú na náš návrat, či už nimi sú magický les alebo začarované kúpele.

Štylisticky sú filmy nostalgické aj vďaka tvrdohlavosti Miyazakiho upustiť od tradičnej kreslenej 2D animácie, ba čo i len trošku sa priblížiť digitalizácii. Tento postoj si bránil dlho po tom, čo sa digitalizácia animácie stala samozrejmosťou a aj keď si týmto procesom štúdio prešlo, snaží si zachovať pocit kreslenej animácie a akejsi remeselnosti dodnes.

Pochopenie fungovania týchto filmov nám s radosťou uľahčuje Miyazaki, ktorý sa podelil o svoje vlastné myšlienkové pochody a princípy. Častokrát v spojitosti s kúzelnosťou svojich filmov spomína slovo „Ma“, prezývajúc ho „tichom medzi tlesknutím“. V praxi to znamená, že musí byť istota pokoja medzi chaosom, ku ktorej sa dá uchýliť. „Ma“ poskytuje vysvetlenie prečo sa vo filmoch štúdia Ghibli stretávame s detailmi a pokojnými zábermi prostredia, ktoré nijako neprispievajú k deju. Je to moment, v ktorom sa máme nadýchnuť spoločne s charaktermi, vnímať aj ich najmenšie zakopnutie. Takýto level všímavosti je prirodzený pre deti, na ktoré nás v týchto momentoch Ghibli filmy premenia. Miyazaki svojím animátorom často rád pripomína, že kreslia ľudí a nie charaktery.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> 2FIFTY9. *Studio Ghibli: The Mechanics Behind Miyazaki's Melody of Nostalgia*. Online. In: 2FIFTY9. Dostupné z: <https://2fifty9.co/studio-ghibli-the-mechanics-behind-miyazakis-melody-of-nostalgia/>. [cit. 2024-05-08].

Ghibli sa taktiež priamo prihovára komunitám a kultúram, nikdy však nelimituje svoju pozornosť iba na Japonsko. Silnú reakciu dokáže vyvolať aj zobrazovaním jedla a prípravami pokrmov, kedy aj cez filmové plátno dokáže obalamutiť čuchové receptory diváka a na zavolanie priniesť do kinosály vývar od babičky.

Nielen Miyazaki, ale aj jeho kreatívna spriaznená duša Isao Takahata, boli poháňaní túžbou po ideálnom detstve. Predsa len spomínať na detstvo časovo úmerné druhej svetovej vojne nebude pre nikoho jednoduché. Fakt, že ľudia takto poznačení vo svojich formatívnych rokoch dokážu zo seba dostať tak nádherné filmy, svedčí o ich charaktere a pochopeniu detskej duše. Nachádzame tu empatiu k všetkému, čo je živé.

### 2.2.1 Only Yesterday

Svedkom prežívania osobnej nostalgie sa stretávame u hrdinky filmu *Only Yesterday*<sup>12</sup>. Uväznená v cykle svojho každodenného života sa ocitá v núdzi o zmenu a vytrhnutie z nudného prostredia. Avšak v momente ako sa vydáva na 10-dňovú dovolenku ju začínajú sčista-



Obrázok 2 – Spomienka z minulosti vo filme *Only Yesterday*

jasna doháňať spomienky z detstva. Sú úplne náhodné a prekrývajú sa. Celý film je ako spomienka, ktorú človek vyloví prvýkrát po dlhých rokoch po tom, čo ani netušil, že ju v sebe má alebo sa ju snažil potláčať pretože mu vtedy prišla ako príliš ponižujúca, no akonáhle si ju vybaví, tak mu vykúzlí úsmev na tvári. Akonáhle sa hrdinka vyberie na farmu a rozpamätáva sa na svoje detské dni, začnú ju po ceste sprevádzať deti – je ich plné kupé vo vlaku, všetko sú to spolužiaci zo základnej školy, alebo presnejšie spomienky na nich, a stávajú sa jej spoločníkmi na cestách.

<sup>12</sup> TAKAHATA, Isao (režisér). *Only Yesterday*. Film. Japonsko: Studio Ghibli, 1991.



Obrázok 3 – Prítomnosť vo filme *Only Yesterday*

Počas filmu sme svedkami viacerých príbehov – tie, ktoré sa odohrávajú v minulosti sú nám prezentované v omamnom bielom mraku, minimalizmus v prostredí nastoľuje pocit zahmlenosti

spomienok, zatiaľ čo hlavný dej sa odohráva v typicky ghibliovsky dychberúcich prírodných prostrediach. Hlavná hrdinka namiesto oddychu vyhľadáva prácu na odľahlej farme, svoje roky pred dovŕšením veku 30-tich rokov trávi vyžívajúc sa v predstave opustenia mesta a svojej práce za vidinou prírodného vidieku. Oddáva sa eskapizmu, romantizuje si prácu na farme.

Činnosti každodenného života sú v animácii ťažko zachytené, ale Isao Takahata si potrpí na precíznosti, tieto malé momenty sú pre neho dôležité a keďže veľká časť filmu sa odohráva na farme, stretávame sa s množstvom zenových záberov zobrazujúcich pomalé aktivity – oberanie úrody, obrábanie polí.... Tieto detaily sa nevzťahujú len na aktivity ale aj samotnú hlavnú postavu. Takahata trval na tom, aby sa herečka, ktorá prepožičala postave hlas, natačala pri nahováraní replík aby animátori vedeli replikovať aj tie najjemnejšie zmeny v jej tvári a pravé emócie. Výsledkom toho sú aj výrazné ryhy a vrásky v tvári hlavnej postavy počas celého filmu, ktoré nám neustále pripomínajú, že protagonistkou tohto snímku je na rozdiel od tradičného malého dievčatka (ako to pre Ghibli býva zvykom) dospelávajúca žena.

### 2.2.2 Spirited Away

Najznámejší Ghibli film nachádzame však v domácom Japonsku, kam si z ďalekej Ameriky priviezol Oskara ako prvý zahraničný animovaný film.

Film *Spirited Away*<sup>13</sup> rozoberá nostalgiu z viac poetického pohľadu. Miyazakiho vízia sa nesústreďuje na to, čo je stratené, ale dôležitosť kladie na to, čo by sa mohlo strateným

<sup>13</sup> MIYAZAKI, Hayao (režisér). *Spirited Away*. Film. Japonsko: Studio Ghibli, 2001.

stať.<sup>14</sup> Predstaví nám kúzelný snový svet, v ktorom niet času ani definovaného priestoru. Kúpele, v ktorých sa stretávajú božstvá nemajú konca-kraja, ale Miyazaki je tak dobrosrdečný, že nás s hlavnou hrdinkou Chihiro prevedie niektorými časťami aby sme mali ochutnávku toho, čo všetko je možné a zvyšok nechá na našej fantázii. Popritom ako divák priam hltá nadšenie z objavovania tak kúzelného miesta, začne postupne pociťovať, že niečo nie je v poriadku a spoločne s protagonistkou zažíva celú škálu emócií. Motív, ktorý bol len letmo naznačený na začiatku filmu, kde je Chihiro zarmútená, že sa musí odsťahovať na nové miesto, sa vráti späť v plnej sile. Nielenže opustila všetko, čo pozná a má strach z nového neznáma, tieto obavy nadobudnú väčšiu váhu keď stratí aj familiaritu rodičov a je uvrhnutá do sveta, ktorému sa nedá pochopiť a nedáva zmysel, všetko je tak cudzie. Domov začína vyznievať ako čosi nedosiahnuteľné, čo sa nedá vrátiť späť. Nikdy sa nedozvieme, čo všetko Chihiro opustila na začiatku filmu ani ako sa jej podarilo začať nový život ku koncu filmu. Našťastie nám majster Miyazaki odtajil, v čom je celé to kúzlo – v ceste do vlastnej fantázie, kde sa odhalia všetky putá, ktoré nás viažu k tomu, čo nás robí samými sebou. A ako v žmurknutí oka môže byť niečo samozrejmé nenávratne preč.

---

<sup>14</sup> 2FIFTY9. *Studio Ghibli: The Mechanics Behind Miyazaki's Melody of Nostalgia*. Online. In: 2FIFTY9. Dostupné z: <https://2fifty9.co/studio-ghibli-the-mechanics-behind-miyazakis-melody-of-nostalgia/> . [cit. 2024-05-08].

### 3 ROKY 2000.

Začiatok tohto bakalárskeho projektu sa pre mňa niesol v rovine toho, že chcem vytvoriť film, v ktorom bude cítiť všetka tá láska a hrejivosť k médiám, s ktorými som vyrastala, teda moju osobnú nostalgiiu.

Pre moju generáciu je to začiatok druhého milénia, čo teda nebýva častým pojítkom s témou nostalgie, ale aj napriek tomu už sa vyskytujú prípady, kde sa k tomuto obdobiu používa výraz „retro“. Ironicky nevolím slovo „vintage“ pretože ťažko sa mi verí, že doba, v ktorej som vyrastala je pre niektorých ľudí už dávna a neaktuálna. Čo sa týka slova vintage, to sa používa na označenie vecí, ktoré zostarli s eleganciou, ich kvalita časom zraje a získava na hodnote, zatiaľ čo retro veci nemali úplne hladký priebeh zostarnutia, nemusia byť dokonca až tak staré, stačí aj to, že ich kvalita sa neudržala alebo sa netešili ani veľkej popularite.<sup>15</sup>

Cyklus, v ktorom sa tieto slová začínajú objavovať väčšinou predstavuje 20-30 rokov od obdobia, v ktorom bol daný subjekt populárny a bežný. Moderné trendy sa však striedajú takou rýchlosťou, až sa človek nestíha čudovať a objavuje sa aj fenomén, kde generácia Alpha (deti narodené po roku 2010, prvá generácia, ktorú tvoria ľudia narodení výhradne v 21. storočí)<sup>16</sup> túži byť tínedžerom v rokoch pandémie, čiže dá sa predpokladať, že pripisovanie prívlastku retro rovnako exponenciálne nabera nový význam a časové obdobie. Keďže je internet prehltený samými trendami a nikto nechce zaostávať, nezostáva nič iné len si romantizovať obdobia a pripisovať im len pozitívne aspekty. Nostalgia má jeden silný nežiadúci účinok – vymazáva zlé spomienky a vytvára ilúziu, kde je všetko len dobré. Ľudia sú preto často skôr zamilovaní do konceptu obdobia, ale keby sa v ňom ocitnú, narazili by na obrovské sklamanie.

#### 3.1 Chrobák v hlave

Minulý rok svetom otriasol ošialý názvom Y2K. Opäť. Pôvodne skratka označovala technickú chybu (v angličtine bug – chrobák) v počítačových systémoch, ktorá vyvolávala masové paniky a konšpirácie na prelome tisícročia. Keďže prvé komplexnejšie počítačové

---

<sup>15</sup> Free Architects. *Co je vintage a co je retro styl?* Online. In: Free Architects. Dostupné z: <http://bfree.cz/vintage-styl-vs-retro/>. [cit. 2024-05-09].

<sup>16</sup> LÍŠKOVÁ, Lucia. *Generácia Alfa: Individualisti ponorení do technológií*. Online. In: Magazín Moderného Rodiča. 9. 10. 2022. Dostupné z: <https://rikikimagazin.sk/generacia-alfa-individualisti-ponoreni-do-technologii/>. [cit. 2024-05-09].



programy boli písané v 60. rokoch, používal sa dvojčiferný systém uvádzania roku (posledné dve číslovky, vynechávalo sa „19“ na začiatku, napríklad rok 1961 bol v tomto systéme označený ako „61“, bolo tomu tak aby sa ušetrilo čo najviac miesta v tak malých a drahých úložiskách). Medzi ľuďmi sa preto rozniesla obava, že systémy by skratku „00“ pre rok 2000 nevedeli interpretovať a spôsobili by kolaps globálnych a katastrofálnych rozmerov. Z roku 2000 by sa stal rok 1900, čo by spôsobilo problémy v bankách, výpočtoch a kontrolách jadrových elektrární a doprave. Objavuje sa veľa skeptikov, ktorí sú presvedčení, že by sa toto nemohlo stať.<sup>17</sup> Avšak na dobu, v ktorej sa technológia už úzko prepájala s každodenným životom je to celkom podmienený strach. Keby sa niečo podobné má stať v dnešnej dobe, nedajbože by sme boli dlhšie odlúčení od internetu, následky by možno boli ešte viac katastrofické.

Slovo Y2K doslova znamená „rok 2000“ („Y“ zastupuje anglické slovo „year“ a „K“ predstavuje „kilo“, čiže jednotku, ktorá zastupuje číslo 1000). Do rotácie sa vrátilo celkom nedávno, najviac sa však ozývalo v roku 2023, kedy aj Vogue píše o trende Y2K, najmä v móde. Kto všetko je späť? Bedráče, crop topy s trblietavými vybíjanými nápismi, slnečné okuliare a lá Matrix, ale aj módna ikona samotného milénia Paris Hilton.<sup>18</sup> A to ani zďaleka nie je všetko, v tomto zástupe krásneho gýču, ktorý má rovnako dve tváre ako nostalgia, rozdeľujúc ľudí na dva tábory, pochodujú aj technológie, estetika a médiá tejto kontroverznej dekády.

Osobne vnímam tento návrat k začiatku dekády ako príliš náhly a rýchly, ale pochopiteľný v dnešnej urýchlenej dobe. Možno je to mojím subjektívnym pohľadom dospievajúceho človeka, ktorý si začína uvedomovať ako jednoduchý svet býval. Ako som už odôvodnila v predchádzajúcej kapitole, človek si nevie pomôcť a vracia sa do detstva, ktoré väčšinou predstavuje najkrajšie a hlavne najformatívnejšie roky života, a oslavovanie doby, v ktorej vyrastal, je najjednoduchší spôsob ako si tento pocit privinúť k sebe a držať sa ho z celých síl. Estetika Y2K mi vizuálne nikdy neprišla lákavá, preferujem skôr 60. a 70. roky v tomto ohľade, v tvorbe a mojom šatníku na túto éru často odkazujem, ale táto

---

<sup>17</sup> RUTLEDGE, Kim; MCDANIEL, Melissa; TENG, Santani; HALL, Hillary; RAMROOP, Tara; SPROUT, Erin; HUNT, Jeff; BOUDREAU, Diane; COSTA, Hilary. *Y2K Bug*. Online. In: National Geographic. 19. 10. 2023. Dostupné z: <https://education.nationalgeographic.org/resource/Y2K-bug/>. [cit. 2024-05-09].

<sup>18</sup> CHOKRANE, Boutayna. *Y2K Fashion 101: How 2023 Got the Millennium Bug All Over Again*. Online. In: Vogue. 13. 12. 2023. Dostupné z: <https://www.vogue.com/article/y2k-fashion>. [cit. 2024-05-09].

preferencia nepochádza z reálnych osobných skúseností, iba zo spomínanej romantizácie a čisto estetického hľadiska. Film, ktorý chcem vytvoriť, aj napriek tomu, že animovaný, má byť reálny, prežitý. Dá sa povedať, môj ľúbostný list pre dvetisícové filmy a dobu.

### 3.2 Dobové filmové inšpirácie

Nové tisícročie sa začína veľmi optimisticky, čo sa týka filmovej technológie – priekopníci CGI a vizuálnych efektov už položili základy a existuje ešte dostatočné množstvo neprebádaných území. Nejedem by povedal, že tak akurát pre kreativitu a originalitu.

V tejto kapitole sa venujem mojím osobným inšpiráciám pre bakalársky film, so špecifickým vymedzením v roku ich uvedenia do kín na začiatku druhého milénia.

#### 3.2.1 Night at the Museum

Jeden z mála hraných filmov, ktorý pre mňa ako detského diváka fungoval s rovnakým čarom ako animované filmy. Dodnes môj osobný klenot kinematografie. A to definitívne vďaka (a kvôli) nostalgii. Aj keď nie je témou samotného filmu, zvolila som si ho za inšpiráciu tým, ako pôsobí na mňa a budem sa snažiť tento pocit preskúmať, pootáčať z každej strany a rozpitvať do najtemnejších hlbín. Zostáva totiž filmom, ktorý mi spôsobuje najpríjemnejší divácky zážitok a obraciam sa k nemu keď chcem mať istotu filmového pôžitku. Jednoducho je to pre mňa tento film ako príchod domov. Rovnako sa cíti aj hlavný hrdina filmu *Night at the Museum*<sup>19</sup> Larry Daley, keď na konci filmu prichádza do múzea, v ktorom všetky exponáty v noci ožívajú. Jeho kúzlo sa okrem Akmenrahovej dosky, vďaka ktorej všetky exponáty ožívajú, ukrýva najmä v charakteroch a ich interakciách. Kto by si bol kedy pomyslel, že uvidí Atilu, kráľa Hunov, ako ťahá za jedno lano s rímskym centuriómom, 26. prezidentom Spojených štátov a egyptským faraónom?

Nedá sa poprieť, že ústredným lákadlom filmu je práve dúšok nostalgie. Film ponúka originálny koncept, stal sa na svoju dobu pomerne kultovým a to vďaka trefe do čierneho vo svojej cieľovke. Zameraný na deti v školskom veku ponúka presne správnu mieru toho, čo sa musia učiť v škole a spôsob, ktorým by ich to bavilo oveľa viac. Zároveň nie je primárnym cieľom filmu edukovať a preto detského diváka neodrádza svojou poučnosťou. Postavy z dejín nadobudnú osobnosť a stanú sa bližšími, relevantnejšími. Svojím umiestnením do múzea zároveň prináša širokú škálu charakterov, ktoré sa počas filmu môžu objaviť a divák

---

<sup>19</sup> LEVY, Shawn (režisér). *Night at the Museum*. Film. USA: 20th Century Fox, 2006.

sa nevie dočkať až sa protagonista prepracuje ďalšími expozíciami múzea alebo až sa vráti na ďalšiu noc a stretne sa s novými historickými postavami.

Spomienkovým faktorom filmu je či už dobová panoráma New Yorku, vyvolanie nadšenia keď ako dieťa prvýkrát človek vojde do múzea alebo aj mysterióznosť povolania rodičov v očiach dieťaťa. Film je zakončený tanečnou sekvenciou na pesničku *September* od *Earth, Wind & Fire* a ikonickou párty v múzeu so všetkými rôznymi charaktermi. Takéto rozprávkové hudobné finále by sme našli vo viacerých filmov z rovnakej doby, vždy odprevádzané hudobným číslom, ale vidieť antického faraóna trsať s kostrou Tyranosaura Rexa a vojakmi z americkej Občianskej vojny má proste iné grády (a je taktiež výplodom doby).

Aspekty, ktorými sa z tohto filmu inšpirujem je rôznorodosť hostí, ktorí múzeum obývajú, ich kostýmy, správanie a charakterosť ich tvorí skutočne jedinečnými a napriek takej rozmanitosti dokážu vyniknúť a sú zapamätateľní aj svojimi hláškami a manierizmami. Noc v múzeu má čaro predstaviť dav charakterov a pritom im jednotlivo vdýchnuť život a urobiť ich rozoznateľnými a ikonickými v dave.

### 3.2.2 Mean Girls

Stredoškolské časy sa javia ako najkrutejšia skúška života. To isté potvrdzuje film *Mean Girls*<sup>20</sup>, inšpirovaný knihou *Queen Bees and Wannabes*<sup>21</sup>. Wiseman túto príručku prežitia v dievčenskom svete spísala pre utrápených rodičov a ich utrápenejšie ratolesti, ktoré si týmto nehostinným prostredím prechádzali. Kniha mala napomôcť zorientovať sa v problematike dievčenských sociálnych gangov, vedených takzvanou včelou kráľovnou a ako sa vysporiadať so šikanovaním odohrávajúcim sa v tejto divočine. Celá táto spoločenská stredoškolská hierarchia je dobová a novovzniknutá príručka naznačuje, že ide o problémy formujúce sa s obdobia, aj keď podobná problematika sa riešila už dávnejšie, nikdy tomu nebolo v takej miere ako na prelome milénia. Tento fakt sa odzrkadľuje vo viacerých filmoch, na ich čele však stoja *Mean Girls*. Tie otriasli svetom tínedžerských filmov zo školského prostredia a tieto otrasy doznievajú ešte dodnes. Napriek kultovosti filmu som sa k nemu dostala nedávno a nedám naňho dopustiť. Príde mi zaujímavý z toho hľadiska, že vznikol ako otláčok doby, ako moderný aktuálny film, ale práve tým ako krásne

---

<sup>20</sup> WATERS, Mark (režisér). *Mean Girls*. Film. USA: Paramount Pictures, 2004.

<sup>21</sup> WISEMAN, Rosalind. *Queen Bees and Wannabes*. New York: Three Rivers Press, 2002. ISBN 0-609-60945-9.

nastavil zrkadlo so správnou dávkou irónie si zachoval svoju aktuálnosť aj napriek dobovosti. V súčasnosti sa dá brať s nadhľadom a zamýšľaným humorom. Napriek tomu má aspekty, s ktorými sa dokáže stotožniť ako divák minulý, tak aj ten súčasný. Keďže som filmu bola vystavená v prítomnosti, tak mi prišlo jeho kúzlo o to silnejšie a verím, že dobu zobrazuje trefným spôsobom – s nadhľadom, nadsádzkou, humorom ale aj s nežnosťou k obdobiu, v ktorom sa odohráva.

Samotný námet nie je až tak prelomový a dobový ako sa však javí, podobnú tematiku spracoval film *Heathers*<sup>22</sup> z konca 80. rokov, kde sa taktiež objavuje zostava brutálnych populárnych dievčat, ktoré sú pripravené na povel roztrhať. *Mean Girls* takto dokazuje hypotézu, že po 20-tich až 30-tich rokoch sa cyklus nostalgie opakuje a obdobné koncepty sú späť v cirkulácii. Keďže mám to šťastie analyzovať tento fenomén po uplynutí spomínaného minima 20 rokov, môžem s radosťou priložiť ďalší dôkaz, ktorým je film s rovnakým názvom – *Mean Girls*<sup>23</sup>, tentokrát aktuálny z roku 2024. Hlavným dôvodom prečo film vznikol je práve nostalgia a neutíchajúca obľuba pôvodného filmu. Tento príklad je žiaľ nešťastným odzrkadlením dnešnej doby, kedy vládne konzumná nostalgia ovplyvnená kapitalizmom a tento remake žiaľ nemá dušu a skôr ako rešpekt k obdobiu ho podľa mnohých domniek motivuje kapitalizmus a vidina profitu na známej frančíze. Spracovanie nostalgie jednoducho nefunguje pokiaľ do toho človek nevloží svoje srdce.

---

<sup>22</sup> LEHMANN, Michael (režisér). *Heathers*. Film. USA: Cinemarque Entertainment, 1988.

<sup>23</sup> JAYNE, Samantha; PEREZ JR., Aturo (režiséri). *Mean Girls*. Film. USA: Paramount Pictures, 2024.

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

## 4 PREPRODUKCIA

Krátky animovaný film *Stay Cool* je bakalárskym filmom Alexandry Chovanovej a Michaely Steigerovej, ktorý vznikol na konci ich 4-ročného bakalárskeho štúdia Animovanej Tvorby na Univerzite Tomáše Bati ve Zlíně.

Týmto projektom som chcela ukončiť svoj cyklus komických filmov s dobrým pocitom a dúfam, že odzrkadľuje tú zábavu a divokú cestu, ktorú som počas štúdia zažila. Skôr mentálne ako fyzicky, pretože som sedela 4 roky prikovaná ku grafickému tabletu. Ale o to dôvod viac vyblázniť sa aspoň prostredníctvom filmu.

### 4.1 Námet

Samotný názov filmu prišiel hneď s prvotným nápadom, kde dvaja populárni bráchovia Gred a Forge usporiadali párty u nich doma, keď tu sa zrazu rodičia nečakane vracajú domov a naši hlavní hrdinovia čelia otázke storočia – utnú zábavu v tom najlepšom a pošlú všetkých domov, ale zostanú naveky najväčšími lúzermi alebo práve naopak, ukončia párty takým spôsobom, že si to hostia ani neuvedomia a tým pádom zostanú naši hrdinovia *cool*? (Preklad: v pohode, populárny)

Dej filmu je veľmi jednoduchý, dalo by sa povedať, že priam koketuje s klišé. Tento fakt nám hrá do kariet, pretože chceme pracovať s nejakou látkou, na ktorú je divák zvyknutý aby si mohol všímať atmosféru a charaktery.

Scenáristi na dennej báze uvažujú ako sa vyhnúť klišé. Môžeme sa nachádzať blízko, tancovať okolo neho, bežať mu v ústrety a takmer ho objasť. Ale v poslednej sekunde sa musíme otočiť. Je treba pridať akýsi zvrät.<sup>24</sup>

Film sme zasadili do začiatku druhého tisícročia a poukazujeme na neho dobovými kulisami a predmetmi, ako aj dialógmi a štruktúrami filmu. Svet, v ktorom sa príbeh odohráva, nie je presne zadefinovaný, je to zmes dobového reálneho sveta s fantastickými prvkami. Vystupujú v ňom charaktery všetkých druhov – od vlkodlakov, cez víly až po rôznych škratov a upírov, prekypuje fantastickými tvormi.

Naším cieľom je diváka pobaviť, rozosmiať, pripomenúť mu časy rokov 2000., či už bol vtedy vo veku a situácii našich hrdinov, alebo mladší a tieto témy v ňom rezonujú vďaka

---

<sup>24</sup> SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 21. ISBN 978-1-932907-00-1.

médiám z týchto čias. Z rovnakého dôvodu veríme, že si film užije aj starší divák a zarezonuje v ňom téma mládickej pošetilsti, spomenie si na malichérnosti, ktoré sa vtedy javili ako koniec sveta a mali úplne odlišnú váhu ako dnešné problémy.

#### 4.1.1 Vývoj

Pripravovala som sa na to, že do bakalárskeho filmu vykročím po vlastných, aby som sa presvedčila, koľko z takého veľkého projektu zvládnem spraviť sama a určím si svoje limity. Vyšla som čerstvo z projektu seriálu DOPAD pre Českú televíziu, kde som vytvorila prvú epizódu v spolupráci s mojou spolurežisérkou Michaelou Steigerovou. Musím sa priznať, že táto spolupráca ma presvedčila v mojej domnienke, že ma najviac baví pracovať v tíme a veľmi veľa som sa naučila o sebe, svojej tvorbe ale aj o fungovaní väčšieho projektu, hoci pracovné podmienky boli ďaleko od ideálu. Napriek tomu som si povedala, že si teda skúsím ešte raz vytvoriť sama niečo vlastné. Počas hodín ateliéru, kde každý prezentoval svoje nápady sme s Míšou aj tak svojimi záujmami a témami okolo seba kľučkovali bez toho, aby sme sa predom dohodli, naše nápady a témy sa stále prelínali.

Spojovali nás témy komédie, kde sme obidve chceli spraviť proste nejakú srandu, divokú jazdu, pri ktorej sa ideálne zabavíme my aj divák, potom sme obe tiahli k fantasy žánru, na ktorom nás hlavne lákali možnosti využitia rôznych dizajnov pre charaktery aby sme sa mohli vyšantit' a obe sme sa nejakým spôsobom chceli vrátiť k našim koreňom, len sme ešte netušili, čo to vlastne znamená. Preto v momente ako sme predstavili svoje nápady pred triedou, asi každému bolo jasné, že by sme mali opäť spoločne zasadnúť do režisérského kresla. A keby nám to náhodou nedošlo, čomu by som sa nečudovala, mali sme to šťastie, že nám to Kačka Čupová navrhla a otvorila nám tým ďalšie nové možnosti. Tie sme spoločne s Míšou prebádavali počas dlhých ciest vlakom tam a naspäť z Prahy, keďže sme stále riešili projekt DOPAD.

Snažili sme sa prísť na to, čo je niečo výstižné pre našu tvorbu a k čomu nás to prirodzene ťahá. Zabúrili sme do československej tematiky a rozmýšľali sme nad rozpracovaním príbehu o ľudových strašidlách, čím by sa nám podarila primiešať aj tá naša vytúžená dávka fantázie. Tam sme ale narazili na problém, keď sme cítili, že príbeh treba dochutiť d'úškom komédie, pretože nás držal na uzde rešpekt k našim kultúram a tradíciám, nevedeli sme sa poriadne rozbehnúť a pokiaľ vtípkový nejdú samé od seba, tak je bieda.

Ďalším našim svetlým bodom bolo uvedomenie si, že toto sú naše posledné roky, kedy budeme mať čas a priestor spraviť si akýkoľvek film presne podľa našich predstáv a v tom

momente sa nám roztrhlo vrece s nápadi. Tie sa rozsypali všade naokolo a my sme ich nestíhali ani zbierať, čo ich bolo také množstvo. Tak sme ich poprehadzovali cez seba, až hrozilo, že sa nám to celé zrúti. Prišli sme s námetom o kriminálnom due čert a harpya, ktorý si po ťažkom dni plného zločinu odskočia na večeru do fasfoodového drive-thru a kvôli problémom v komunikácii medzi sebou sú nútení pripraviť o život tínedžerského brigádnika, ktorý ich obsluhuje. V priebehu toho sa snažia vyriešiť si medziľudské (alebo teda medzikreatúrne) vzťahy a problémy medzi sebou. Akonáhle príde k vzájomnému porozumeniu, harpya skončí vo fritéze rukami brigádnika a čertovi dopne, prečo bolo pre jeho parťáčku v prvom rade problematické navštíviť danú reštauráciu.



Obrázok 4 – Koncepty a dizajny pre charakter harpye

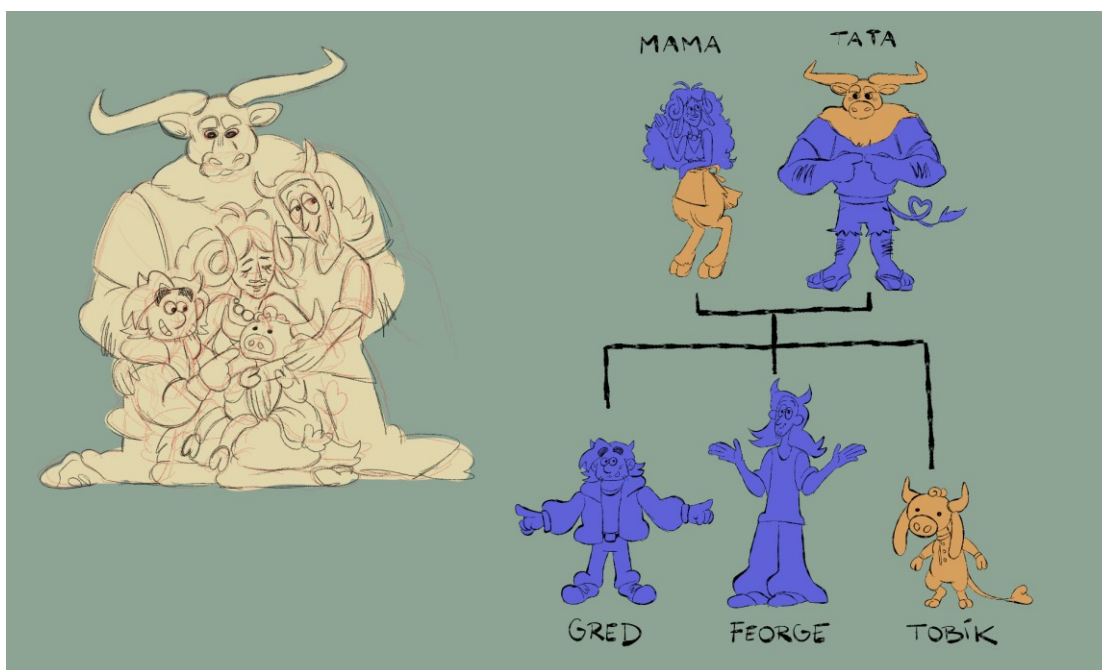
Tento námet sme prezentovali na klauzúrach spoločne s námetom pre náš finálny film, ktorý bol ešte v zárodku. Už vtedy sme ale mali jasno, že chceme ďalej pokračovať s príbehom, ktorý nám prišiel na um až ako úplne posledný.

#### 4.1.2 STAY COOL

V júli 2022 sme sa v rámci spolubývajúcich zúčastnili Dungeons and Dragons kampane, ktorú vytvorila Barbora Fialová a s Míšou sme vtedy vymysleli postavy Greda a Forga – dvojčatá, ktoré predstavovali dva archetypy charakterov zo školského prostredia – stoner, teda pohodák a flegmatik (úzko prepojené s používaním marihuany) a jock (športovec).



Ich kúzlo spočívalo v tom, že vyzerali ako dvaja týpkovia, s ktorými je proste sranda. To, že sa javili byť ako ľudia bolo vďaka tomu, že vyhrali genetickú lotériu. Ich matkou je faunka (ľudská vrchná časť, kozie nohy) a ich otcom minotaur (býčia hlava na ľudskom tele). Tento koncept sme vymysleli spoločne s Míšou na Barčinu výzvu a vycítili sme komický potenciál. Ten sme prehĺbili tým, že sme do rodinky pridali ešte malého brášku, ktorého obrovskú býčiu hlavu balansuje malé kozie teličko.



Obrázok 5 – Rodina hlavných hrdinov

Tieto charaktery nás bavilo vyvíjať a príbeh k nim sa písal v našich hlavách sám od seba. A pokiaľ nie, tak tu vždy bola Baru, ktorá nám výrazne pomáhala s budovaním postáv tým, že ich stavala do rôznych situácií a napomáhala vytvoriť aj svet okolo nich, preto je neodmysliteľnou súčasťou tohto projektu.

To, čo je teraz v retrospektíve samozrejmé, nám vtedy až tak jasné nebolo a nápad zahrnúť tieto postavy do nášho bakalárskeho filmu prišiel sčista-jasna v jedno májové popoludnie roku 2023. A opäť to bolo v spoločnosti našich spolubývajúcich, ktorí mňa osobne neprestávajú inšpirovať a motivovať dodnes. Akonáhle prišli Gred a Forge do konverzácie, už sme s Míšou mali na stole nápad, kde títo dvaja organizujú obrovskú žúrku u nich doma. Nápady a gagy prichádzali bez pozvánky už aj samé od seba. Cítili sme sa akoby sme narazili na zlatú žilu, toto bol nápad, ktorý geniálne odzrkadľuje všetky naše motívy. Ten posledný chýbajúci kúsok bolo práve využitie nostalgie. To bola tá potreba

návratu k nejakým koreňom. Nakoniec to nie je nič šľachetné, proste chceme spraviť film, z ktorého budeme mať rovnaký pocit ako keď sme sledovali filmy v našom detstve. Ako hovorí Peter Jackson: „*Najúprimnejší spôsob robenia filmov je robiť ich pre seba.*“<sup>25</sup>

### 4.1.3 Pitching

Keďže sme mali na projekt viac času, vybrali sme sa na púť získania čo najväčšieho množstva spätnej väzby. Pre film bola kľúčová, keďže sme potrebovali na publiku vidieť a počuť, ktoré vtipy fungujú a ku ktorým sa radšej ani nebudeme priznávať. Prvou takouto možnosťou boli klauzúry v júni 2023. Z nich bolo jasné, že sa musíme vybrať jednou z dvoch ciest. Tá prvá by znamenala urobiť príbeh zaujímavejším, napríklad pridaním prekážky, kde Gred a Forge bojujú s tým aby zapadli ako dvaja ľudia vo svete fantastických stvorení a tým pádom by čelili nátlaku spoločnosti a film by sa niesol v tejto rovine a filozoficky by riešil podstatu toho, akým spôsobom a prečo má človek potrebu niekam zapadnúť. No a druhá cesta bola pridať na bizarnosti a šialenosti, aby bolo do očí bijúce, že sa film neberie vážne. A tak sme si povedali, že sa vybláznime.

S projektom sme sa zúčastnili akcie ANIKLANI v Prahe, na jeseň 2023, a načerpali sme pozitívne reakcie od publika aj poroty. Prezentovanie tejto verzie filmu nám obom šlo prirodzene a od srdca, takže sme sebedomo mohli rozvíjať príbeh ďalej.

Zároveň sme sa na akcii uviedli ako režisérske duo Saša a Miša, čím sa prezentujeme už druhý rok a prišlo nám úsmevné ako naše mená sedia spolu a vytvárajú akýsi branding. Táto domnienka sa nám osvedčila aj v realite, keď si nás ľudia mýlili a nevedeli, ktorá je ktorá, ale aspoň poznali obe naše mená, čiže istým spôsobom to zafungovalo.

## 4.2 Literárna príprava

Ako tomu býva každý rok, prisľúbili sme si, že musíme začať s vývojom už cez letné prázdniny. Tie začali ubiehať a okrem prípadných náčrtov charakterov a vymýšľaním komických situácií sme sa ďalej neposúvali. Ideálnym plánom bolo napísať počas leta scenár, aspoň nejakú verziu, od ktorej sa môžeme odrážať. V mojej tvorbe som doposiaľ nepracovala s dialógmi v takomto rozsahu a rovnako som ani nepísala scenár, vždy ho

---

<sup>25</sup> JACKSON, Peter [@goldenglobes]. „*The most honest form of filmmaking is to make a film for yourself.*“ Online. 2015. Dostupné z: Twitter/X, <https://twitter.com/goldenglobes/status/577503056801075201>. [cit. 2024-05-12].

nahradil storyboard. Pritom písanie bola odjakživa jedna z mojich vášní, a preto som toho chcela využiť v prípade takéhoto veľkého projektu.

#### 4.2.1 Anomalia Workshop

Ako na zavolanie mi osud do cesty priviedol kurz Comedy Writingu pre animované filmy od Anomalie. Workshop som absolvovala v auguste 2023 v Českom Krumlove a počas neho vzniklo hneď niekoľko verzií scenáru pre STAY COOL. Kurz viedol Richard Pursel, ostrieľaný scenárista a animátor, ktorý písal epizódy pre *The Ren and Stimpy Show* <sup>26</sup>, *Spongebob Squarepants* <sup>27</sup> a mnoho ďalších seriálov od Cartoon Network a Nickelodeonu. Jeho humor a štýl nám úplne zahrali do kariet a ani vo sne by mi nenapadlo, že mi mentorom bude niekto, kto priamo pracoval na seriáloch, ktoré som si na začiatku vývoja filmu nastavila ako inšpirácie.

Richard s nami prvý týždeň preberal jeho osobný proces písania scenáru a špecificky gagov. Začínali sme od vytvárania logline, pri ktorej nám Richard zadal úlohu vysvetliť náš film ako keby chceme namotivovať našu mamu aby si ho chcela pozrieť. Blake Snyder taktiež opisuje vytváranie logline (zhrnutie príbehu v jednej vete) ako dôležitú súčasť úspechu filmu už v zárodku. Osobne prestáva počúvať v momente ako mu autor scenáru nie je schopný zhrnúť príbeh v jednej vete. Dokáže z toho vycítiť, že príbeh nie je dostatočne premyslený. Scenárista nebude vždy prítomný aby vytvoril atmosféru, tak ako má byť potom schopný zaujať neznámeho a nezainteresovaného človeka? Pretože zaujať takýchto ľudí je presne hlavnou prácou scenáristu a autora obecné. Rozdiel medzi dobrou a zlou logline je jednoduchý. Snyder popisuje, že úspech je zaručený pokiaľ si ju prečíta a pomyslí si: „*Prečo toto nenapadlo mne?!*“ <sup>28</sup>

Aby sme si pripomínali ako všemocná je animácia a čo všetko sa dá stihnúť v jednej minúte v rámci gagov, často sme sa vracali k úvodnej znelke *Tom and Jerry Tales* <sup>29</sup>. Na pochopenie z konštruktívnej stránky nám ako cvičenie odporučil Richard pustiť si nejaký

---

<sup>26</sup> *The Ren and Stimpy Show*. USA: Nickelodeon, 11. 8. 1991.

<sup>27</sup> *SpongeBob Squarepants*. USA: Nickelodeon, 17. 7. 1999.

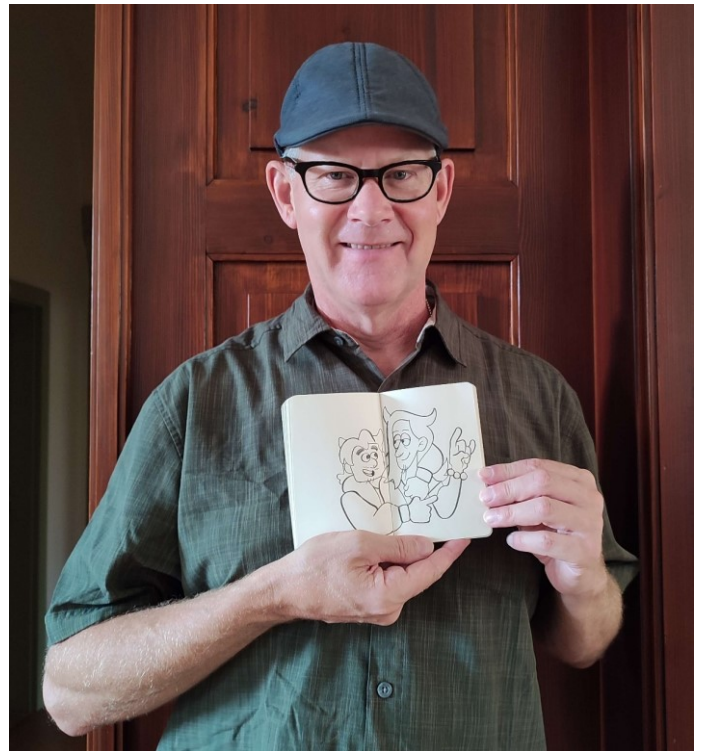
<sup>28</sup> SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 4-5. ISBN 978-1-932907-00-1.

<sup>29</sup> *Tom and Jerry Tales*. USA: Kids' WB, 23. 9. 2006.

starší sitcom so živým publikom a sústrediť sa na scény a gagy, kde publikum vyprskne do smiechu. Následne si máme spätne dešifrovať, čo spôsobilo túto reakciu – bola to situácia alebo štýl, akým bol vtip podaný hereckým výkonom? Skôr mimika, gestika alebo tón hlasu? Reakcia inej postavy? Ako domácu úlohu predtým, než sme mohli začať písať vlastný scenár, sme mali napísať scenár podľa nejakej epizódy sitcomu, ako keby sme scenárista danej epizódy, nech si načisto vyskúšame výstavbu gagu a uvedomíme si, čo všetko mu predchádzalo a ako ho autor vyskladal. Postupne vznikali aj naše scenáre – od anotácie, cez bodové osnovy až nakoniec po finálny scenár so všetkým potrebným. Za dva týždne kurzu som napísala 5 rôznych verzií, kde som využila vtipy naplánované vopred s Míšou, ale zároveň aj gagy, ktoré sa zrodili na mieste a počas písania.

Na nezaplatenie boli aj osobné konzultácie s Richardom, kde mi možno aj nevedomky lepšie pomohol vizualizovať si niektoré scény tým, ako si ich zvykol rád improvizovane zahrať a napodobňovať. Verím, že to ich určite spravilo viac organickejšími a živými, keďže som písala v angličtine, čo je Richardov materinský jazyk a zároveň som ho upravovala aby dialógy pôsobili prirodzenejšie a lepšie sadli do úst. Richard nám taktiež prízvukoval ako pri predčítaní scenáru zaváži, keď autor napodobňuje hlasy a pridáva aj zvukové efekty. Dokonca nám hovoril o tom, ako populárny mím Billy the Mime bol neodmysliteľnou časťou tímu na *Sponge Bobovi*, neskôr dokonca story editorom.

Potom si scenár prešiel ešte drobnými úpravami, najmä pred nahrávaním voiceoveru pretože niektoré pasáže nadobudli v procese story boardu malú odchýlku. Konečný počet verzií scenáru tak zastal niekde na čísle sedem, kde sa pozmenili už len spomínané dialógy.

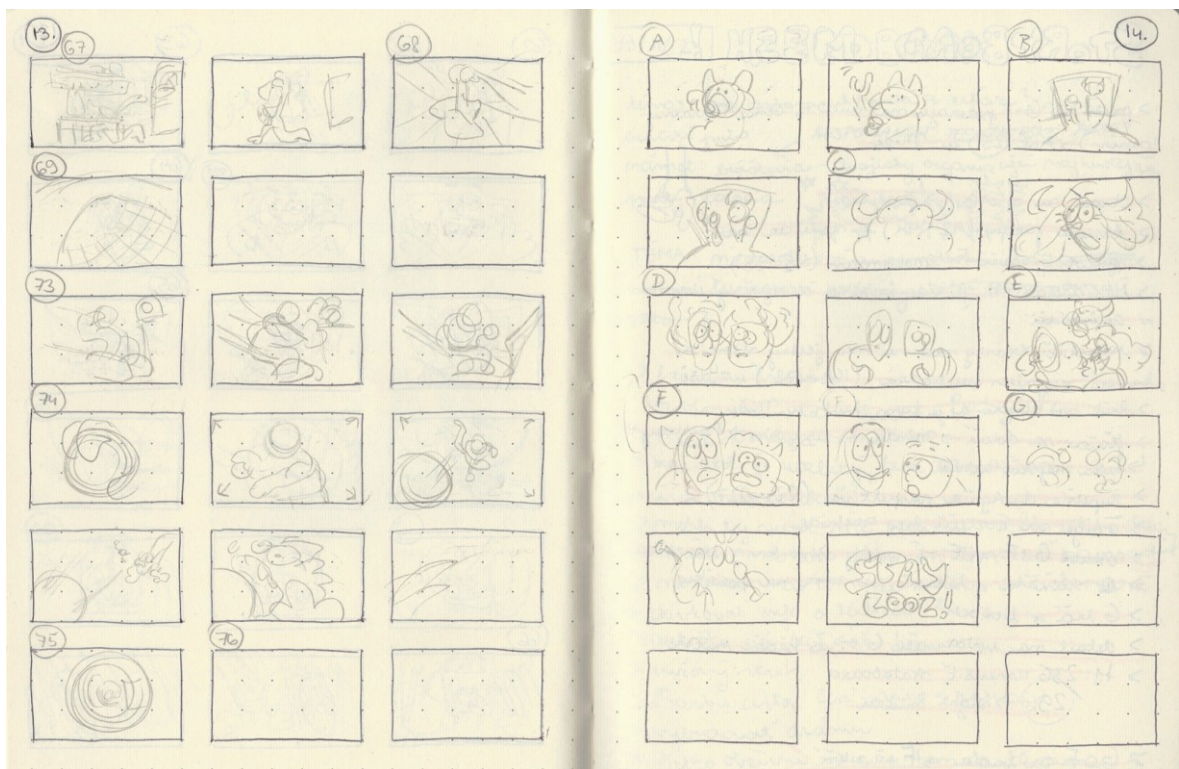


Obrázok 6 – Richard Pursel s Gredom a Forgom

### 4.3 Storyboard

Celý story board bola skupinová práca, ktorú sme si s Míšou rozdelili rovnakým podielom. Z predchádzajúcej skúsenosti z DOPADu sme už mali otestovaný spôsob, ktorým sa nám dobre pracovalo na storyboarde.

Prvou fázou bol veľmi skicový náčrt v thumbnailoch (miniaturách), ktorý občas zachádzal do beatboardového územia. Každá z nás vypracovala takýto storyboard celého filmu a následne sme si sadli k obom verziám, jednotlivo sme ich prešli, s podrobnejším vysvetlením od autora keďže išlo o fázu, pri ktorej bolo treba veľa predstavivosti.



Obrázok 7 – Prvotný storyboard v miniaturách (záver filmu)

Na rozdiel od DOPADu sme vypracovali tento prvý draft storyboardu v thumbnailoch ale aj digitálne a skladali sme finálnu verziu až z digitálu aby pôsobil prezentovateľnejšie keďže sme opäť mali záujem o väčšie množstvo spätnej väzby.

Už pri DOPADe sme sa stretli s momentmi, kde sme nad rovnakým záberom zmýšľali s Míšou takmer identicky. Tentokrát sa to opakovalo častejšie, keďže sme vychádzali z rovnakej predlohy – scenáru. Najväčší rozdiel bol v pacingu, kde sa nám stalo, že jedna sme pri nejakom zábere rozviedli nejaký vtíp na dlhšie, preto sme sa dlhšie gagy rozhodli rozkúskovať a vybudovať ich s odstupom času (morské panny v sušičke, svietiace

topánky a Mothman). Zhodli sme sa, že v procese vytvárania storyboardu sa nebudeme stresovať s časovým limitom a vtipy zo seba dostaneme najprirodzenejšie ako sa bude dať, stopáž doladíme podľa chuti v animatiku.

#### 4.3.1 Spolupráca so strihačom

Opäť si dovoľm spomenúť DOPAD, pri ktorom som prvýkrát okúsila chuť spolupráce so strihačmi a prišlo mi, že aj napriek tomu, že sa nevenujú výhradne animácii, dokážu celkom rýchlo naskočiť na vlnu a nahliadnuť do tej slobody, ktorú ako animátori máme keďže niesme viazaní zákonmi fyziky. Inokedy však tento rozdiel dokáže medzi nami vytvárať bariéry, kde sa zamotáme v priebehu toho aby sme príbeh a postavy spravili reálnejšími a tým ako sa snažíme priblížiť k postupom z hraných filmov a naše animačné sny sa nám rozpadajú. Preto sme si povedali, že pokiaľ to dokážeme ovplyvniť a máme dostatok času, naplánujeme si konzultovanie so strihačom niekedy na pomedzí storyboardu a animatiku. Nášho strihača Samuela Ondruška sme oslovili v novembri 2023 kedy sme dokončovali niekoľkú verziu storyboardu. Stretli sme sa osobne, príbeh sme spoločne prešli, zahráli sme mu aj storyboard a veľmi nás potešilo ako rýchlo sa vedel napojiť na našu vlnu a videl rovnakú víziu. Pre prácu aj film mal ozajstné nadšenie, pracoval rýchlo a okrem piatich verzií animatiku nám poskytoval aj neoceniteľné náhľady do fungovania určitých strihov a prechodov medzi zábermi, konzultovať s ním aj príbeh a gagy bolo pre nás maximálne prínosné. Rovnako plodný bol aj náš spoločný teambuilding, kde sme si počas decembrového večera zahráli jednu Dungeons and Dragons kampaň pod vedením Baru, čo bolo pre náš film zároveň aj veľmi symbolické.

## 5 PRODUKCIA

Posilnené o jedného strihača sme prekročili bájnu hranicu preprodukcie, napriahli sme sa a plní elánu sme skočili špičku a ponorili sa po uši do produkcie. Nad vodou nás držala produkčná tabuľka, ktorá vznikla v tejto fázi a pridžžali sme sa jej až do úplného konca. Zároveň vstupujeme do časti projektu, v ktorej to už definitívne prestáva byť iba o nás dvoch, čo je však časť, na ktorú som sa osobne tešila asi najviac, keďže aspekt spolupráce bolo pre mňa najväbnejším lákadlom tohto projektu.

Natáčanie filmu môžeme chápať ako dlhý proces rozhodovania, a to nielen režiséra, ale všetkých odborníkov, ktorí pracujú v jeho tíme.<sup>30</sup>

### 5.1 Animatik

Naším prvým krokom bolo vytvorenie video dôkazu, že náš film je schopný fungovať. Prácu sme si rozdelili na rovnú polovičku podľa počtu záberov, ktorý v tej dobe predstavoval 88 záberov. Pracovala som teda na prvej polovici animatiku, po moment kedy zavolá mamka a bratom sa zrúti svet. Keďže som ako podklad využívala storyboard a lá Frankensteinovo monštrum pozliepané z častí, ktoré kreslila aj Míša, podarilo sa mi štylisticky na ňu naviazať. Občas som dokonca používala časti storyboardu, ktoré boli dostatočne rozfázované, inokedy som prikresľovala fáze k Míšiním kresbám. Okrem zefektívnenia práce mi tento spôsob umožnil zladit' naše dve výtvarná. Animatik som vytvárala v programe Toon Boom Harmony, v ktorom som následne aj animovala takže prechod medzi animatikom a animáciou bol pre mňa prirodzenejší v rámci rovnakého programu. Toto je môj druhý projekt, ktorý v programe animujem a neplánujem od neho v blízkej budúcnosti upustiť.

Stopáž pôvodného animatiku prekročila hranicu ôsmich minút, čo nás úprimne vydesilo, ale rákali sme, že prvá verzia animatiku bude mať hororovú dĺžku, keďže sme v nej ponechali všetky gagy zo storyboardu. Obrátili sme sa teda na nášho strihača Samka s prosbou, či by vyskúšal film spraviť funkčný v šiestich minútach a dali sme mu povolenie urobiť pre to čokoľvek. Obratom nám poslal našu vysnívanú dĺžkovú verziu s radikálnymi zmenami, ale po spoločných konzultáciách sme sa presnejšie dohodli, čo vo filme zachovať a od čoho upustíme, kde sme argumentovali spoločne na rovnakej pozícii. Spoločnými

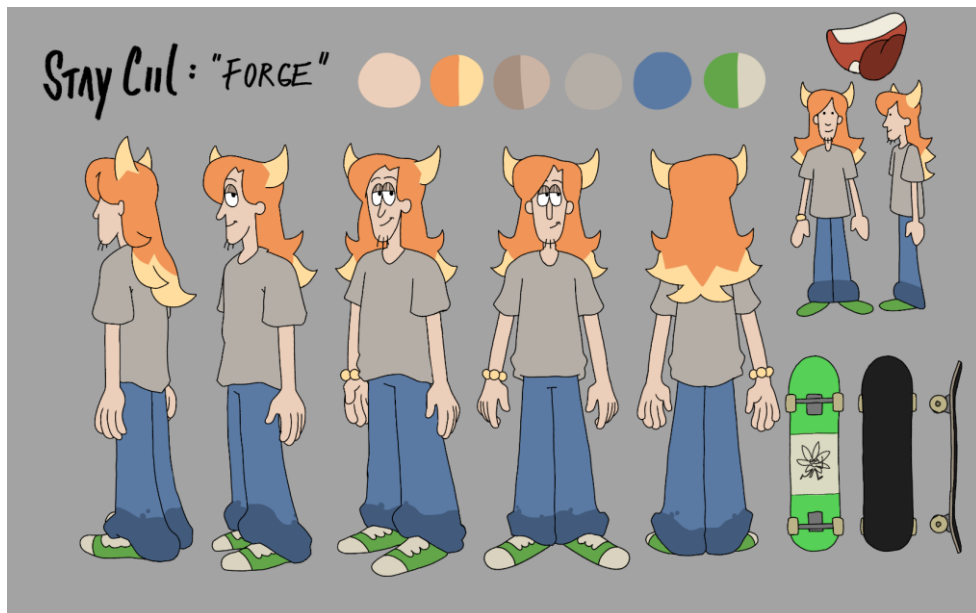
---

<sup>30</sup> BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Prahe: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. Str. 24. ISBN 978-80-7331-217-6.

silami sme sa dopracovali k ideálnej verzii, ktorá trvala 6 minút 40 sekúnd a obsahovala celkovo 78 záberov.

## 5.2 Charaktery

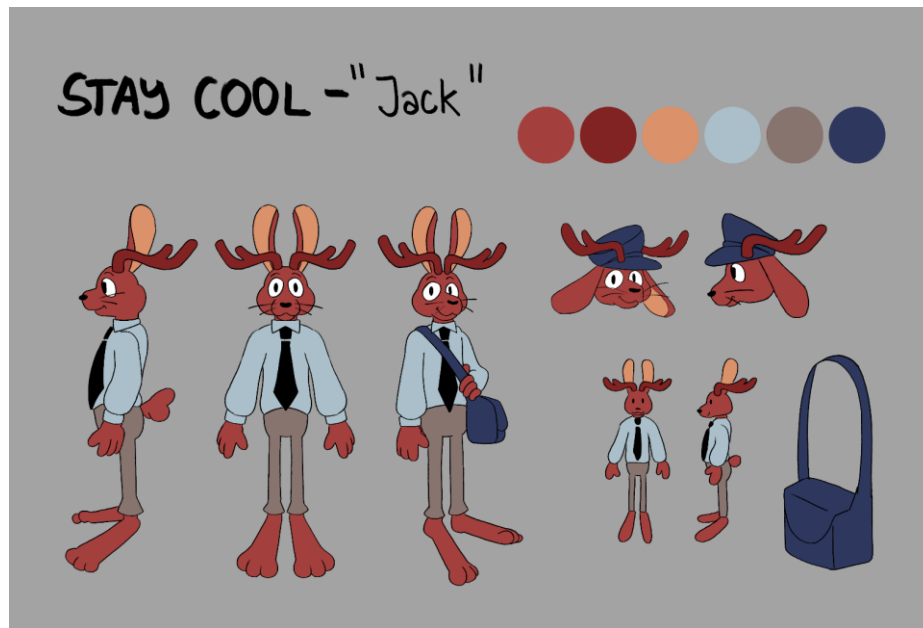
Nepochybne veľkú časť mágie a pôvabu nášho filmu tvoria charaktery. Teda aspoň tak to bolo v pláne. Záverečné titulky filmu obsahujú sekciu charakter dizajnérov, kde sú vypísaní okrem nás všetci naši kamaráti, bez ktorých by film doslova neexistoval. Tí boli ochotní prepožičať nám svoje existujúce postavy pre účely filmu do pozadia alebo ako postavy s menšími rolami. Tým pádom sme vo filme mohli nastoliť a rotovať známe tváre a nudné repetetívne kreslenie davov pre nás nebolo takou nepríjemnou úlohou, keďže sme mali tú česť pracovať s dizajnami od ostatných. Samozrejme treba podotknúť, že výtvarný štýl STAY COOL vychádza najmä z Míšiných konceptov hlavných postáv a pokiaľ by bola toto veľká produkcia, bolo by jedine fér uviesť Míšu ako hlavného dizajnéra postáv. Mne osobne nie je tento štýl vzdialený a bavilo ma adaptovať svoje postavy do Míšinej formičky, aj keď počiatočne s väčšími odchýlkami, ale hneď v zárodkoch projektu sme sa zhodli, že toto bude primárne Míšina hlavná parketa, keďže ja sama som veľký fanúšik jej charakter dizajnov.



Obrázok 8 – Charakterová referencia pre Forga (Míša)

Míša teda vytvorila referencie pre hlavné postavy (Gred, Forge, mamina Faun, tatino Minotaur a malé bráško Tobík), od ktorých sa vyvíjali dizajny ostatných postáv.





Obrázok 9 – Charakterová referencia pre Jacka (Saša)

Spoločne sme brainstormovali oblečenie jednotlivých charakterov, posielali sme si inšpirácie a snažili sme sa zahrnúť dvetisícové subkultúry prostredníctvom módy a farebnosti. Spísali sme si zoznam všetkých charakterov, vrátane tých najmenej dôležitých, a roztriedili sme si ich na vytvorenie referencií pre animáciu. Finálne dizajny sme totiž budovali tesne pred animovaním, v predchádzajúcich fázach sme pracovali iba s konceptmi charakterov, neboli sme dohodnuté na ich výzore, čo nám dávalo voľnosť pri kreslení v preprodukcii a zároveň tým, ako sme každá kreslili rovnaké charaktery ale inak, sa nám podarilo vytvoriť prvotné koncepty a inšpirácie, z ktorých sme vo finálnych dizajnoch vychádzali. Tým pádom, keďže sme každá kreslili storyboard a animatik vo svojom štýle, aj týmto spôsobom sa nám vo finálnom výtvarne podarilo zanechať štylistický odtlačok nás oboch.

### 5.3 Pozadia

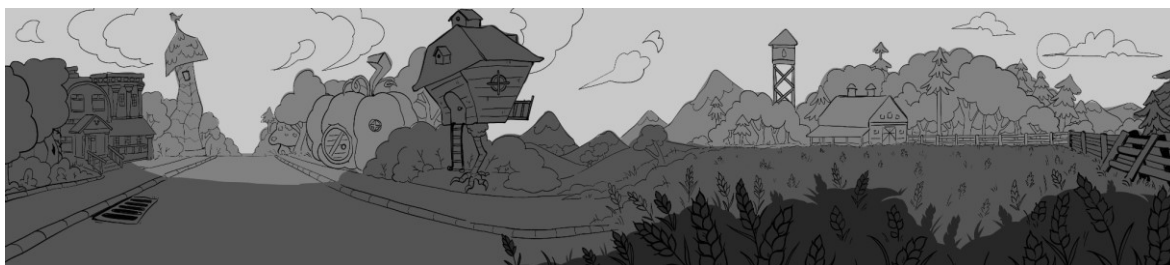
Príde mi, že všetky moje filmy sa začínali rozpadat' v momente ako som mala na starosti spraviť pozadia. Tam totiž moje ambície prekračujú moje zručnosti najviac. Pokiaľ by som totiž využila svoje zručnosti, musela by som sa uspokojiť s minimalistickými abstraktnými pozadiami. Nehovorím, že k tomu nikdy nebudem inklinovať, ale hľadať sa výtvarne v pozadiach nebolo niečo, k čomu bol ten film predurčený, to príde inokedy. Tentokrát sme mali totiž presnú predstavu aj vďaka tomu akou výraznou súčasťou vizuálnej identity dvetisícok sú štylisticky šialené perspektívne pozadia. Samozrejme, nevyučuje sa, že by

pozadie nemohli byť experimentálne ale vyložene sme sa chceli priblížiť štýlu seriálov z produkcie Cartoon Network.

Seriál *Ed, Edd n Eddy*<sup>31</sup> je príkladom, kde sa nám páči práca s farbami, či už ide o samotnú farebnosť ale hlavne o to, akým spôsobom sa farba akoby prepája cez linky, ignoruje ich a nadobúda vlastný život, nenechá sa nimi spútať, ale zároveň platí určitý poriadok, všetko je v správnej miere. Seriál uvádzame ako hlavnú vizuálnu inšpiráciu pri pozadiach aj vďaka zobrazovaniu vnútorných priestorov domu, ktoré ponúkajú nielen priestorovú inšpiráciu ale napomáhajú nám aj z hľadiska interiérového dizajnu z daného obdobia.

Vizuálne naše pozadia inšpiroval aj novší seriál *The Wonderful World of Mickey Mouse*<sup>32</sup> tým, ako pracujú so svetlom a kombinujú farebne prepracované vytieňované pozadia s jednoduchými postavami.

Aby sme mohli túto víziu prerobiť na skutočnosť, vystavali sme si tím na pozadia pozostávajúci z troch ľudí. Barbora Fialová nám kreslila lineart do všetkých pozadí. Občas vychádzala z animatkových skíc ale v drivej väčšine prípadov neboli postačujúce keďže sme sa v procese tvorby animatiku nad nimi príliš nepozastavovali a v niektorých záberoch sme ich aj kompletne vynechávali.



Obrázok 10 – Pozadie v linke (Barbora Fialová)

Olga Šarovská nám vymyslela farebnosť celého filmu. Poskytla som jej zoznam miestností, obdobie dňa, v ktorom sa záber odohráva a atmosféru. Produkčné tabuľky zohrávali v našej produkcii veľkú rolu keďže sme využívali tri rôzne tabuľky, z toho dve na pozadia.

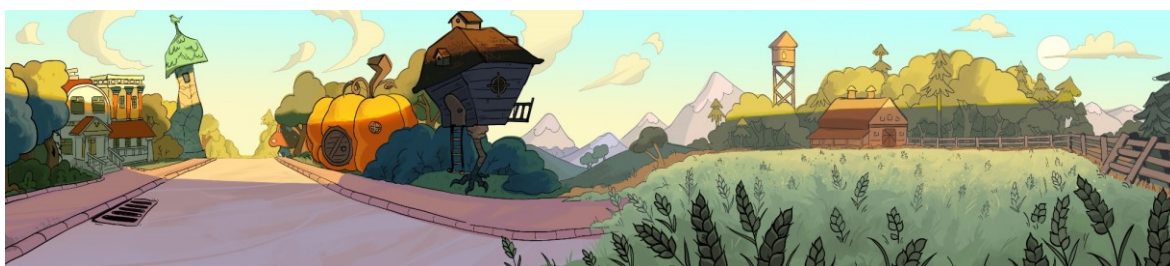
<sup>31</sup> *Ed, Edd n Eddy*. USA: Cartoon Network, 4. 1. 1999.

<sup>32</sup> *The Wonderful World of Mickey Mouse*. USA: Disney, 18. 11. 2020.



Obrázok 11 – Farebná schéma pozadia (Olga Šarovská)

Na záver sa pozadia dostali k Michalovi Mordelovi. Ten dostal linky od Baru, farebné palety od Oli a inštrukcie z tabuľky od nás, jeho úlohou bolo vdýchnuť pozadiam život pomocou farieb a textúr.



Obrázok 12 – Finálne pozadie (Michal Mordel)

Každého člena v tíme pozadí sme si vybrali práve na základe ich zručností v špecifickom odbore. Teda aj napriek tomu, že sme mali jasnú predstavu bolo našim cieľom, nech všetci pracujú tak, ako sú zvyknutí a nech sa im hlavne pracuje prirodzene. Je totiž rozdiel spraviť 5 pozadí v určitom štýle podľa šablóny, ale keďže ich malo byť 78, bude oveľa jednoduchšie zachovať si štýl, ktorý je človeku blízky, ako nám bolo poradené Kačkou Čupovou. Predsa len, týchto ľudí sme oslovili kvôli tomu, že sa nám páči ich tvorba a spoluprácou sme chceli vyzdvihnúť naše obľúbené aspekty a prepojiť silné stránky.

## 5.4 Animácia

Ani sme sa nenazdali a prišla najočakávanejšia časť tohto projektu, v pozitívnom aj negatívnom slozmysle. Teraz ide o všetko – je vôbec možné spraviť všetko tak, ako sme si to vymysleli? Ako som spomínala, celá animácia sa zrodila v programe Toon Boom Harmony. Prichádza bod, v ktorom sme sa museli oprieť o matematiku. Mali sme pred sebou niečo cez tri mesiace na animáciu (okrem iných produkčných záležitostí, školských a rodinných povinností). Zábery, ktoré vyžadovali animáciu, klesli po odrátaní still frameov

na číslo 69. Tento počet sa férovo rozdelil medzi mnou a Míšou. Produkčná tabuľka a termíny odovzdávania sa spolu dohodli, že každá musíme za týždeň naanimovať 3 zábery a to vôbec neznelo tak zle, možno až príliš dobre. Aj napriek občasnému meškaniu a neustálemu dobiehaniu sa nám podarilo skončiť presne včas, ba dokonca zábery aj opravovať, v jednom prípade aj celé preanimovať, čo sme si pri žiadnom predchádzajúcom projekte dovoliť nemohli.

## 5.5 Nostalgické motívy vo filme

Prvým matným náznakom akéhosi ohraného motívu populárneho na začiatku druhého tisícročia je prehovor hlavnej postavy k divákovi formou rozprávača. V našom prípade sa bratia Gred a Forge rozprávajú o tom, ako dlho čakali na tento deň, ktorý pred nami na filmovom plátne ešte



Obrázok 13 – Detail spoločnej izby protagonistov

len začína. Postavy nehovoria priamo pretože vo filme nám zrovna boli predstavené prostredníctvom mizanscény – svojich častí v prepojenej izbe. Zo začiatku bratov vidíme spať na poschodovej posteli, odhaľujúc ich vzťah, rozdielne povahy a fakt, že zdieľajú spoločnú izbu. V momente ako sa k nám nediegeticky prihovára Gred, naskytuje sa nám pohľad na rodinné fotky a športové plagáty usporiadané systematicky, pekne zarovnané. Naopak počas Forgovho prehovoru sa pozeráme na rôzne plagáty, prevažne hudobné, prelepené cez seba, nakrivo, prekrývané fotografiami, doplnené zbierkou prázdnych plechoviek a samozrejme zahniezdi aj vystavený skateboard. Tieto dve osobnosti sa krížia pri pohľade na spoločnú skriňu s jasne oddelenými poličkami, kde sa strieda chaos a poriadok.

Divákovi by malo byť jasné, že sa pozerá na film o tínedžeroch, čo je subžáner populárny najmä v dobe dvetisícok. Vizuálne sa tam diváka snažíme presunúť umelým napodobňovaním limitovanej animácie. Schválne používam slovo „umelým“ pretože limitovaná animácia sa využíva najmä v televíznej tvorbe na úkor nižšieho budgetu, zatiaľ

čo pre nás je toto film s najväčšou finančnou podporou vôbec (stále sa pohybujeme v študentskom rozmedzí) a chceme aby jeho kvalita odzrkadľovala naše skúsenosti. V časoch tradičnej kreslenej animácie je limitovaná animácia typická menej realistickou animáciou charakterov, nie sú preanimované, spoliehajú sa na výrazné kľúčové fázy, na ktoré sme kládli najväčší dôraz. Častokrát sa pri kreslenej animácii na cels rozdeľovali časti tela na jednotlivé vrstvy aby sa dali používať opakovane a nebolo ich treba prekresľovať. My sme však potrebovali aby film bol divoký a neposedný, aby odzrkadľoval párty utrhnutú z reťaze. Spojenie takýchto dvoch protichodných prvkov sme docielili využitím takzvaných *frame boils*, čo znamená, že fázy, v ktorých sa nič nedeje a charakter má držať kontinuálne jednu pózu, sme prekreslili znovu a vytvorili sme cyklus, kde sa póza nemení, ale linky mierne vibrujú a dodávajú pocit pohybu, niečo sa deje aj napriek tomu, že charakter je statický.

Napodobniť sme chceli aj vizuál, ktorý je výsledkom pracovania na animačných cels v ručne kreslenej animácii, charaktery sú vrchná vrstva pozadia a preto vrhajú tieň v podobe svojich siluet, zvyrazňujeme, že pozadia sú separátnou vrstvou pod animáciou.

Neodmysliteľnou súčasťou doby sú technológie, ktoré sú zároveň veľmi špecificky rozoznateľné pre toto obdobie svojimi nekonvenčnými tvarmi a farbami. Vo filme sa objavuje z hudobnej oblasti iPod, pre príbeh kľúčový je vyklápací tlačidlový telefón, hernú oblasť zastupuje tanečná podložka DDR, objavujú sa však aj konzole Playstation 2 či Nintendo Wii a špecifickým výdobytkom doby sú napríklad svietiace topánky (po ktorých som túžila ako malá a aspoň týmto spôsobom si plním sen). V dome tejto milujúcej rodinky nechýbajú ani hordy fotografií keďže pochádzajú z čias prelomu analógovej a digitálnej fotografie, kde nebolo zvykom svoje vzácne fotky nechávať zasadnúť prachom na digitálnom úložisku a preto zdobia takmer každú stenu domu.

Keďže hovoríme o dobe fyzických médií, chceli sme ich vnieť do filmu aj iným spôsobom než len cez mizanscenu (zbierky hier, kníh, komiksov a hudby roztrúsených po dome). Komiksovosť sme filmu vdýchli využívaním zobrazovania v paneloch – na začiatku rôzne etapy párty v iných miestnostiach domu, ku koncu reakcie rodičov a bratov na devastujúcu situáciu v detskej izbe. Niektoré citoslovce ako zvonenie telefónu, klaksón auta, zavýjanie vlka a podobne, sú graficky zobrazené ako tomu býva v komiksoch. Čo sa grafiky týka, tú nám vytvoril Ondřej Tešnar podľa dobových inšpirácií, kde sme si zakladali na sýtosti, farebnosti a neobvyklom tvarosloví.



Obrázok 14 – Shinji v seriáli Evangelion

Ikonickou súčasťou kultových filmov je využívanie populárnej súčasnej hudby, ktorú sme si nechali vytvoriť pre film podľa špecifických inšpirácií.

Čo sa týka priamych referencií na populárne médiá, snažili sme sa ich tam vtlačiť hneď niekoľko a dúfame, že pre diváka bude rovnakou radosťou objavovať

ich ako bolo pre nás ukrývanie. Pre účely tejto práce spomeniem, že ide napríklad o detailný záber na uplakaného Greda a Forga po príchode rodičov, ktorý je typický pre humor a gagy v seriáli *SpongeBob*. Ide o priam nechutný detail, kreslené postavičky sú zobrazené v realistickejšom prevedení s dôrazom na nechutnosť. Tieto zábery sú tak ikonické, že si ich ľudia v spojitosti so *SpongeBobom* dlho uchovávajú v pamäti, či už je to vďaka svojskému humoru alebo traume, ktorú dokážu v detskom divákovi zanechať. Túto ilustráciu do filmu nám vytvoril Jakub Opočenský, keďže sa ani jedna realistickému štýlu nevenujeme a účelom takéhoto záberu je diváka štylisticky z filmu vytrhnúť, bolo naším zámerom aby pôsobil rozdielne od zvyšku filmu. Ďalšou referenciou je záber, kde Gred hádže svoju milovanú baseballovú loptičku aby z domu vylákal vlkolaka. Spôsob hodu a kľúčové fáze boli tentokrát inšpirované seriálom *Pokémon*<sup>33</sup> a štýlom, ktorým charaktery hádžu pokébally za účelom chytenia Pokémona. Vizuálna referencia sa nachádza aj v kúpeľni, kde zničený Forge po devastujúcich novinkách o návrate rodičov sedí na záchode. Póza a záberovanie s prehnanou vrchnou perspektívou, ktorá nám má evokovať pocit stiesnenia, je narážka na kľúčový bod seriálu *Neon Genesis Evangelion*<sup>34</sup>, kde hlavný hrdina Shinji Ikari prepadá zúfalstvu a dosahuje svoj zlomový bod. Tento výjav sa stal populárnym na internete a tešil sa nespočetným referenciám v rôznych médiách, nemohli sme ho vynechať ani my.



Obrázok 15 – Referencia na Evangelion v STAY COOL

<sup>33</sup> *Pokémon*. Japonsko: TV Tokyo, 1. 4. 1997.

<sup>34</sup> *Neon Genesis Evangelion*. Japonsko: Gainax, 4. 10. 1995.

## 6 POSTPRODUKCIA

Nachádzame sa v časti projektu, kde už je cieľová rovinka voľne viditeľná ľudským okom. Zábery sú doanimované, odovzdané koloristom, sem-tam sa objavujú už aj nejaké tie kompletne pozadia. Jediné, čo zostáva, je naskladať jednotlivé zábery za sebou a dodať filmu svoj vlastný hlas.

### 6.1 Zvuková zložka

Projekt STAY COOL si odomňa vyslúžil už niekoľko prvenstiev, takto rozsiahla práca s originálnou zvukovou zložkou a hlavne dialógmi sa taktiež radí medzi ne. Finálny zvukový mix nám vytvára Filip Vojtech, s ktorým sme mali tú česť spolupracovať v minulosti ako so zvukárom, tak aj hudobníkom, a máme istotu, že je projekt v dobrých rukách. Doručili sme mu veľmi špecifické podklady na prácu ale zároveň verím, že sme mu nechali dostatočne veľký priestor na kreatívne vybláznenie sa. Vďaka mnohopočetným zvukovým stopám má kreatívnu slobodu rozhodnúť sa využívať hudobné motívy podľa vlastného zváženía, striedať inštrumentálne a vokálne časti piesne a zrecyklovať aj časti soundtracku.

Komplikácie spolupráce animátora a zvukára vytvára hlavne časový úsek, ktorý je potrebný na vytvorenie zvukového mixu. Stáva sa totiž, že animátori ozaj animujú až do poslednej minúty termínu odovzdania. Vďaka minulým skúsenostiam počas štúdia sme s týmto rátali už počas plánovania projektu a deadline na animáciu sme si určili s takou rezervou, aby zostával na ozvučenie dostatočný čas. Termíny sa nám podarilo dodržať, avšak od začiatku sme počítali s optimistickým predpokladom, že necelé dva týždne na ozvučenie budú stačiť. Filip je rýchly a šikovný, tento časový úsek nám schválil, ale už teraz vieme zaručiť, že po termíne vzniknú ešte ďalšie zvukové verzie s minimálnymi odchýlkami, ale stále dostatočne dôležité pre nás, aby sme ich upravili.

#### 6.1.1 Hudba

Keďže sme vytvorili fiktívny svet, nemali sme na výber než vytvoriť aj fiktívnu populárnu hudbu. Dobová pieseň je dôležitým komponentom dvetisícových filmov, ako bolo podložené v minulých kapitolách.

Rozhodla som sa osloviť Martina Molnára, ktorý má na svojom konte spoluprácu s viacerými hudobnými skupinami a projektami, ale pre účely nášho filmu vytváral originálnu skladbu STAY COOL v rámci svojho sólu hudobného projektu Ghostly Silent. Martin je veľmi šikovný hudobník a skladateľ, renesančný hudobný človek pôsobiaci

aktívne v mojej rodnej Trnave a je vokálnou súčasťou miestnej kultúrnej komunity. Zároveň z osobných skúseností viem, že obľubuje retro záležitosti (ako napríklad Playstation 1 hry) a nostalgická estetika mu nie je cudzia. Neskrývam svoje nadšenie z toho, že hneď súhlasil s navrhovanou spoluprácou a počas celého projektu bol proaktívny. Nielenže vytvoril kompletne originálnu novú skladbu, zložil k nej aj text, nahral hudbu, celú pieseň naspieval a zmixoval, ale ešte oslovil aj bubeníka Matúša Róberta Spurného, aby nám mohol pripraviť verziu skladby, s ktorou je aj on sám spokojný. Okrem finančnej kompenzácie sme mu ponúkli spoluprácu na propagáciu skladby, teda animovaný videoklip (pozostávajúci najmä z opakujúcich sa záberov finálneho filmu), ktorý bude jednak slúžiť aj ako teaser na film, a aj ilustrovaný obal pre skladbu/album, prípadne ďalšie kresbičky, ktorými zároveň môžeme propagovať pieseň aj film zároveň. Všetky tieto bonusy uzrú svetlo sveta niekedy po dokončení filmu, na prelome rokov 2024/2025 ako osobné projekty.

Hudbu sme začali riešiť vo fázi preprodukcie, zásadne od nej závisel animatik a časovanie. Tým pádom nám Martin bol schopný doručiť demo verziu skladby v období produkcie presne včas. Tá vtedy síce ešte neobsahovala text, ale rytmus a melódie, ktoré udávali tempo, nám poslal rozložené na jednotlivé zvukové stopy, čo umožňovalo kreativitu počas ozvučenia už v animatiku.

### 6.1.2 Soundtrack

Martinovi sa podarilo vytvoriť tak ikonickú skladbu so správnymi prvkami, že sme sa po dodaní finálnej piesne rozhodli osloviť ho aj na soundtrack v rovnakom zvukovom fonte STAY COOL, ktorý vytvoril. Potrebovali sme najmä vyplniť úvodnú sekvenciu, kde je divákovi predstavený fantasy svet v rámci ulice, na ktorej naši protagonisti bývajú. Martin zvolil akustické pojetie, keďže atmosféra rána je diametrálne odlišná od divokej večernej párty, ale pekne ukryl do tohto intra motívy z piesne.

Ďalej sme ho oslovili s viac špecifickou prosbou a to vytvoriť známe kultové Nokia vyzváňanie na telefón, ktoré preložil stylisticky do pop-rockového ladenia hudobného motívu a vo filme ho môžeme počuť v momente, kde Forgovi na vyklápačku volá mamka so zlými správami.

Na záver sme potrebovali niečo, čo by nastolilo dramatickú atmosféru po odhalení, že najmladší bráško Tobík bol celú dobu doma a naši protagonisti o tom nemali ani páru, zatiaľ čo rodičia brali ako samozrejmosť, že naňho dohliadli. Tu sa Martinovi podarilo dramatizovať nad rámec žánru, ale skladba sa nám páčila keďže z pohľadu Greda a Forga



ide vlastne o koniec sveta, všetko sa zdá stratené a ich hlavný cieľ sa im nepodarilo dosiahnuť. Navyiac práve takto prehnane dramatická hudba vytvára pre diváka aj istý komický prvok svojou intenzívnou atmosférou.

Celý soundtrack je rovnako ako pieseň rozložený na jednotlivé inštrumentálne stopy a prácu s ním prenechávame na Filipovom zvážení, keďže sme boli otvorení aj tomu, že jednotlivé elementy z rôznych soundtrackov sa môžu objaviť aj v iných častiach filmu ak sa naskytne príležitosť.

### 6.1.3 Hlasy a herci

Spolupráca s Českou Televíziou v minulom roku nás rozmaznala v jedinom aspekte a to v tom, že nám ukázala ako veľmi dokáže profesionálny herec pozdvihnúť úroveň filmu. Chceli sme ísť na istotu a preto sme strávili hodiny prehľadávaním internetovej stránky Fiverr, kde sa zhromažďujú služby rôznych druhov, vrátane hercov poskytujúcich svoje hlasy za účelmi reklamy alebo dabingu animovaných filmov. Portál využívajú aj profesionáli so skúsenosťami z väčších štúdií ako napríklad DreamWorks alebo Cartoon Network.

Dali sme si za úlohu vyhľadať 2 hercov pre hlavné postavy Greda a Forga a herečku pre mamku, keďže z finálneho scenáru vychádzalo, že má podobný počet replík ako hlavní hrdinovia. Ako prvé sa nám podarilo nájsť dokonalú zhodu s našimi predstavami pre Gredov hlas.

Corey Levier má skúsenosti z účinkovania vo viacerých krátkych animovaných filmoch a v jeho showreele sme boli svedkami, že dokáže štylizovať svoj hlas pre médium animácie. Sám sa dokonca vyjadril počas našej korešpondencie, že sa vie vcítiť do postavy Greda, pretože sám na strednej škole hrával baseball.

Forga sme objavili v hlase herca vystupujúceho pod umeleckým menom Harkensong, ktorý bol ochotný poskytnúť nám ochutnávky niektorých Forgových replík ešte pred začatím spolupráce a spoločne sme sa dopracovali k ideálnemu zneniu. Režirovať herca bolo v tomto prípade ťažšie pretože sme mali ako výraznú predlohu pre hlas Forga Shaggyho zo Scooby-Doo, ale hneď na profile Harkensonga bolo v upútavke, ktorú nahovoril pre detský kanál počuť, že tento rozsah má. Celkovo bolo ťažké zohnať na internete herca, ktorý nemá vyložené maskulínny hlas.

Opačný prípad nastal v prípade mamky, kde bol zase problém nájsť herečku pre staršiu postavu, keďže trh skôr prekypuje ponukami výkonov pre postavy malých detí a tínedžerov. Louise Porter však zvládla nahovoriť hipisácku zrelú matku úplne dokonale.

Samozrejme, že profesionalita nie je nad zlato ale hľadanie vhodného hlasu a režirovanie hercov bolo ďalším našim snom, ktorý sme si s Míšou chceli počas tohto projektu naplniť. Nemožno však zanevrieť na našich spoluanimátorov zo školských lavíc, ktorí sú ochotní prepožičať svoje hlasy v prípade núdze a zároveň podať úžasný výkon. Týmto nechcem podkopať animátorov nahovárajúcich si vlastné repliky do filmu, ba priam naopak ich vyzdvihnúť pretože častokrát sa vedia najlepšie vcítiť a dostatočne prehnať a zafarbiť svoj hlasový výstup pre potreby snímku.

## 6.2 Compositing

Skutočné finále a posledné hodiny sa odpočítavajú vo fáze, kde leží celý film pred nami v podobe jednotlivých kúskov a my ho už len potrebujeme poskladať ako puzzle aby sme dosiahli finálny obrázok a mohli si ho prípadne nechať zarámovať.

Compositing je vlastne ukladanie jednotlivých naanimovaných záberov za seba, pod ktoré vložíme ešte hotové pozadia, upravíme farebnosť animácie v súlade s prostredím, pridáme efekty ako napríklad svetlo a tieň, alebo v našom špecifickom prípade efekty, ktoré simulujú výzor a pôvab starších animácií (rozostrenie, odchýlka RGB kanálov). Akonáhle vyzerajú všetky komponenty filmu tak ako majú, vložíme zvukový mix vytvorený presne na stopáž a časovanie filmu a máme vlastne hotovo. Celý tento proces sa odohráva v programe Adobe After Effects.

## 6.3 Plány do budúcnosti

Je priam neuveriteľné vidieť pred sebou hotový projekt, o ktorom sme snívali a na jeho realizácii pracovali ožaj celý rok. Zároveň je to malé množstvo času na to, ako nás tento projekt prerástol. Od začiatku sme ráтали so spoluprácou vo viacerých aspektoch filmu, no v priebehu som sa nechala tak vtiahnuť a až na konci pri vytváraní záverečných tituliek ma dobehli všetky emócie tak trojnásobne. Tak trošku omylom sme vytvorili malú produkciu a začalo sa mi postupne odtajovať ako to má (a hlavne nemá) fungovať v procese vytvárania krátkeho animovaného filmu s väčším, ale stále skromným počtom členov tímu.

Asi niekedy za polovicou procesu som si uvedomila, že viac ako režisér sa začínam cítiť ako producent. Súviselo s tým aj uvedomenie, že možno túto pozíciu preferujem nad

réžiou. Má to čo dočinenia s mojou nerozhodnosťou a mojou obľubou vytvárať kompromisy za každú cenu. Zároveň však mám istú mieru tvrdohlavosti hodnú režiséra. Toto všetko som si uvedomila vďaka nášmu bakalárskemu projektu a vsadilo mi to do hlavy hneď niekoľko chrobákov vo forme nápadov, či už námety na ďalšie filmy alebo spôsoby ako novonadobudnuté praktické skúsenosti a uvedomenie si silných a slabých stránok využiť na ďalších projektoch. Aj keď vyčerpaná do špiku kostí, projekt ukončujem plná motivácie a s elánom a chuťou skočiť rovno do ďalšieho. Ironicky je to asi prvýkrát, čo sa necítim vyhorená po vytváraní krátkeho animovaného filmu a dokážem sa s radosťou pozerat' na výsledok, keďže odzrkadľuje prácu toľkých ľudí, na ktorých mi záleží.



Obrázok 16 – Prvotný vizuálny test z jesene 2023 (kolaborácia Saša a Míša)

## ZÁVER

Uchopila som nostalgiu pevne oboma rukami a poriadne som si ju poobracala z každej strany. Prihliadla som aj k odvráteným stránkam a akceptujem ju so všetkým dobrým aj zlým zároveň ako neodlúčiteľnú súčasť svojej tvorby ale aj bytia.

Venovala som sa odôvodneniu jej prítomnosti počas vzniku autorského projektu STAY COOL v podobe návratu k rokom 2000. predstavujúc osobnú púť za nostalgiou našej generácie. Momentálne vzniká množstvo umeleckých výstupov, ktoré na túto nedávnu dobu už spomínajú a s odstupom času ich bude už jedine len pribúdať, ba dokonca sa začnú objavovať pocity nostalgie z ďalších dekád tohto storočia. So záujmom sa budem prizerať ako osobne vnímajú iní ľudia obdobia, ktoré som si prežila a verím, že formou animácie sa nám podarí vybudovať spoločné prepojenia a empatiu voči sebe.

Samotný film ako výstup hodnotím pozitívne na základe úspešnej spolupráce s toľkými kreatívnymi dušami, no zároveň si nemôžem pomôcť kriticky sa prizerať na určité aspekty ako ich tvorca. To však zostane v každom kreatívcovi, keďže umelci sú najprísnejšími kritikmi vlastnej tvorby. Miestami cítim, že ma projekt prerástol, ale s čistým svedomím môžem tvrdiť, že som sa ho pokúšala dobehnúť zo všetkých síl, v akej miere sa mi to podarilo zistím až s odstupom času. Možno dokonca tým, že film nechám odležať, budem k nemu cítiť po uplynutí času hrejivé pocity, ktoré sa budú viazať aj k nostalgii za časmi, v ktorých tento projekt vznikal.

**ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV**

- (1) HOMÉROS. *Odysseia*. Osemnáste vydanie. Praha: Rezek, 2017. ISBN 978-80-86027-39-5.
- (2) BOYM, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: BasicBooks, 2002. ISBN 978-0-465-00708-0.
- (3) ANSPACH, Carolyn Kiser. *Medical Dissertation on Nostalgia by Johannes Hofer (1688)*. In: HOFER, Johannes. *Medical Dissertation on Nostalgia* [online]. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1934, s. 376 – 391 [cit. 2024-05-04]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/44437799>.
- (4) BELL, Danna. *Nostalgia During the Civil War: A Perplexing Condition Among Soldiers*. Online. In: Library of Congress Blogs. 23. 8. 2022. Dostupné z: <https://blogs.loc.gov/teachers/2022/08/nostalgia-during-the-civil-war-a-perplexing-condition-among-soldiers/>. [cit. 2024-05-04].
- (5) CROSS, Gary. *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism*. Online. New York: Columbia University, 2015. ISBN 978-0-231-53960-9. Dostupné z: <https://dokumen.pub/consumed-nostalgia-memory-in-the-age-of-fast-capitalism-pilot-project-ebook-available-to-selected-us-libraries-only-9780231539609.html>. [cit. 2024-05-04].
- (6) BENDAZZI, Giannalberto. *Dějiny animovaného filmu*. Praha: NAMU, 2023. Str.95. ISBN 978-80-7331-643-3.
- (7) DOCTER, Pete (režisér). *Monsters, Inc.* Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2001.
- (8) LASSETER, John (režisér). *Toy Story*. Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995.
- (9) SHI, Domee (režisér). *Turning Red*. Film. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2022.
- (10) BARNES, Brooks. *With „Turning Red“, a Big Red Panda Helps Break a Glass Ceiling*. Online. In: New York Times. 7. 3. 2022. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/03/07/movies/turning-red-movie-interview-domee-shi.html> [cit. 2024-05-08].

- (11) 2FIFTY9. *Studio Ghibli: The Mechanics Behind Miyazaki's Melody of Nostalgia*. Online. In: 2FIFTY9. Dostupné z: <https://2fifty9.co/studio-ghibli-the-mechanics-behind-miyazakis-melody-of-nostalgia/>. [cit. 2024-05-08].
- (12) TAKAHATA, Isao (režisér). *Only Yesterday*. Film. Japonsko: Studio Ghibli, 1991.
- (13) 2FIFTY9. *Studio Ghibli: The Mechanics Behind Miyazaki's Melody of Nostalgia*. Online. In: 2FIFTY9. Dostupné z: <https://2fifty9.co/studio-ghibli-the-mechanics-behind-miyazakis-melody-of-nostalgia/>. [cit. 2024-05-09].
- (14) MIYAZAKI, Hayao (režisér). *Spirited Away*. Film. Japonsko: Studio Ghibli, 2001.
- (15) Free Architects. *Co je vintage a co je retro styl?* Online. In: Free Architects. Dostupné z: <http://bfree.cz/vitage-styl-vs-retro/>. [cit. 2024-05-09].
- (16) LÍŠKOVÁ, Lucia. *Generácia Alfa: Individualisti ponorení do technológií*. Online. In: Magazín Moderného Rodiča. 9. 10. 2022. Dostupné z: <https://rikikimagazin.sk/generacia-alfa-individualisti-ponoreni-do-technologii/>. [cit. 2024-05-09].
- (17) RUTLEDGE, Kim; MCDANIEL, Melissa; TENG, Santani; HALL, Hillary; RAMROOP, Tara; SPROUT, Erin; HUNT, Jeff; BOUDREAU, Diane; COSTA, Hilary. *Y2K Bug*. Online. In: National Geographic. 19. 10. 2023. Dostupné z: <https://education.nationalgeographic.org/resource/Y2K-bug/>. [cit. 2024-05-09].
- (18) CHOKRANE, Boutayna. *Y2K Fashion 101: How 2023 Got the Millennium Bug All Over Again*. Online. In: Vogue. 13. 12. 2023. Dostupné z: <https://www.vogue.com/article/y2k-fashion>. [cit. 2024-05-09].
- (19) LEVY, Shawn (režisér). *Night at the Museum*. Film. USA: 20th Century Fox, 2006.
- (20) WATERS, Mark (režisér). *Mean Girls*. Film. USA: Paramount Pictures, 2004.
- (21) WISEMAN, Rosalind. *Queen Bees and Wannabes*. New York: Three Rivers Press, 2002. ISBN 0-609-60945-9.
- (22) LEHMANN, Michael (režisér). *Heathers*. Film. USA: Cinemarque Entertainment, 1988.
- (23) JAYNE, Samantha; PEREZ JR., Aturo (režiséři). *Mean Girls*. Film. USA: Paramount Pictures, 2024.
- (24) SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 21. ISBN 978-1-932907-00-1.

- (25) JACKSON, Peter [@goldenglobes]. „*The most honest form of filmmaking is to make a film for yourself.*“. Online. 2015. Dostupné z: Twitter/X, <https://twitter.com/goldenglobes/status/577503056801075201>. [cit. 2024-05-04].
- (26) *The Ren and Stimpy Show*. USA: Nickelodeon, 11. 8. 1991.
- (27) *SpongeBob Squarepants*. USA: Nickelodeon, 17. 7. 1999.
- (28) SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 4-5. ISBN 978-1-932907-00-1.
- (29) *Tom and Jerry Tales*. USA: Kids' WB, 23. 9. 2006.
- (30) BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. Str. 24. ISBN 978-80-7331-217-6.
- (31) *Ed, Edd n Eddy*. USA: Cartoon Network, 4. 1. 1999.
- (32) *The Wonderful World of Mickey Mouse*. USA: Disney, 18. 11. 2020.
- (33) *Pokémon*. Japonsko: TV Tokyo, 1. 4. 1997.
- (34) *Neon Genesis Evangelion*. Japonsko: Gainax, 4. 10. 1995.

**ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK**

CGI „Computer-generated imagery“ – počítačom vygenerované obrazy

2D „Two-dimensional“ – dvojrozmerný (výška, šírka)

3D „Three-dimensional“ – trojrozmerný (výška, šírka, hĺbka)

DnD „Dungeons and Dragons“

DDR „Dance Dance Revolution“ – séria videohier



**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obrázok 1 – Referencie na dobu z filmu <i>Turning Red</i> .....	19
Obrázok 2 – Spomienka z minulosti vo filme <i>Only Yesterday</i> .....	21
Obrázok 3 – Prítomnosť vo filme <i>Only Yesterday</i> .....	22
Obrázok 4 – Koncepty a dizajny pre charakter harpye .....	32
Obrázok 5 – Rodina hlavných hrdinov .....	33
Obrázok 6 – Richard Pursel s Gredom a Forgom .....	36
Obrázok 7 – Prvotný storyboard v miniatúrach (záver filmu) .....	37
Obrázok 8 – Charakterová referencia pre Forga (Míša) .....	40
Obrázok 9 – Charakterová referencia pre Jacka (Saša) .....	41
Obrázok 10 – Pozadie v linke (Barbora Fialová) .....	42
Obrázok 11 – Farebná schéma pozadia (Olga Šarovská) .....	43
Obrázok 12 – Finálne pozadie (Michal Mordel) .....	43
Obrázok 13 – Detail spoločnej izby protagonistov .....	44
Obrázok 14 – Shinji v seriáli Evangelion .....	46
Obrázok 15 – Referencia na Evangelion v STAY COOL .....	46
Obrázok 16 – Prvotný vizuálny test z jesene 2023 (kolaborácia Saša a Míša) .....	51

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P I: Úryvok z poslednej verzie scenáru

Príloha P II: Úryvok zo storyboardu

Príloha P III: Dizajny charakterov

## PRÍLOHA P I: ÚRYVOK Z POSLEDNEJ VERZIE SCENÁRU

5.

INT. LIVING ROOM - NIGHT

A wave of people streams in, carrying Gred and Forge on top. They have been crowned party kings and are crowdsurfing. BEEP BEEP! A phone goes off in Forge's pocket as he arrives to the living room. He pick it up.

MOM

Heeeeeey sweetie- what's all that noise?

FORGE

Heeya mommy dearest! Gred 'n me are just watching a flick. Y'know, chips, coke, nuthin' much goin' on.

MOM

Oh how lovely! Listen dear, we ran into some trouble on the way so we're headed home. Whatcha watching? Mama and Papa might join you.

Forge's irises shrink dramatically. He GULPS.

FORGE

(stuttering)

Oh-umm-ya-well, the movie-ahm, it's calles erm-uhh yeeah, *Superbad*.

Forge tries to get Gred's attention at waving at him. Gred is busy talking to a friend and showing off his baseball ball but then he notices his brother. Forge signals with "CUT IT" hand gestures.

FORGE

SUPER. BAD.

Gred goes pale and runs off. Forge is finishing the phone call with their mother.

FORGE

*(the usual "talking to Mom on the phone" replies)* M-hm. Yeah. Yeeeah, m-hm. *(desperately)* In an hour?! *(on the verge of tears, nervously)* That's radical, love ya, mwah mwah!

The phone call ends with a CLICK and Forge is horrified.

INT. UPSTAIRS - NIGHT

Guests (PETE THE HUMAN, MOTHMAN, a swarm of FAIRIES, A GOBLIN) stand in line for the toilet. A GOBLIN waits for

its turn cross-legged. He is desperate for a toilet break. As the door opens, the twins cut in line.

GOBLIN  
(GRUMBLES)  
AWWW HEEEEYY NOW!

GRED  
Stay cool!

GOBLIN  
Ack-ohumm, ah, yeeEAAA!

They SMASH the door behind them, LOCKING it. The line of people switch glances in awkward silence. EH-ERMMM. The goblin stains his pants. It is veeery awkward.

INT. BATHROOM - NIGHT

Gred and Forge are nervously pacing and panicking in the bathroom.

FORGE  
Ooooooh we are so done for!  
That's it! This party has gone  
to the... *(whispers)* dogs.

*(werewolf howls in the  
background)*

GRED  
Hey hey hey! Don't spin out on  
me now. There's still time-

FORGE  
Time to be written into history  
as the world's greatest party  
poopers?

GRED  
Listen, we could do it without  
like... anyone noticing the  
party's over?

FORGE  
I'm calling bull.

GRED  
*(gasps)* Now don't you bring Dad  
into this!

Forge is having a meltdown while sitting on the toilet.

FORGE  
I'm beat. What's our grand plan  
then?

GREED  
*(excitedly like he came up with  
something really brilliant)*  
...we stay cool!

Forge thinks about this hard. Looks at Gred, smiles nervously. Then he frowns. Smiles again. Frowns. His mind is working hard (or hardly working?)

INT. LIVING ROOM - NIGHT

The brothers are making their way through a crowd with newly found determination, carrying a big glass JAR and a WALKMAN with headphones.

Tiny fairies are raving to the music when suddenly WOOSH! they are scooped into the jar and PLOP!the walkman falls in, the private fairy party continues!

INT. KITCHEN - NIGHT

DETAIL Mom's cupboard full of jars, crystals and herbs. A pair of hands puts the jar in between these goodies.

INT. ENTRANCE HALL - NIGHT

Forge is frantically digging through the shoe rack. He victoriously pulls out a pair of light-up shoes.

INT. THE LIVING ROOM - NIGHT

Gred is going around picking up mermaids. People CHEER him on thinking it's another one of his party tricks.

EXT. IN FRONT OF THE HOUSE - NIGHT

A crazed out Mothman runs out of the house. He's wearing the light-up shoes and is trying to catch the light. He TUMBLES down the road.

INT. BATHROOM - NIGHT

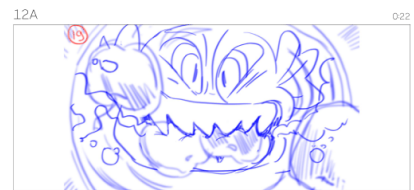
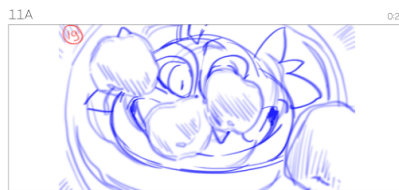
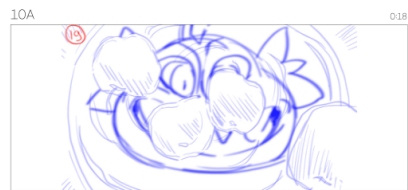
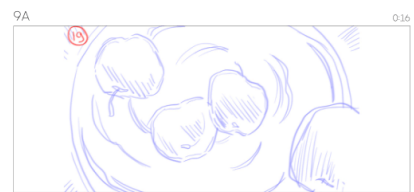
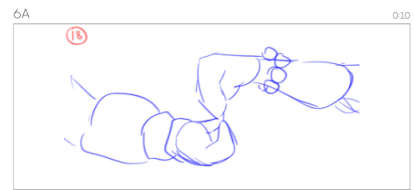
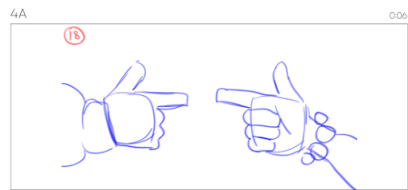
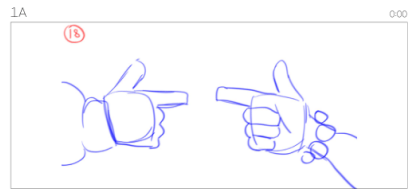
Gred rushes into the bathroom carrying a bunch of giggling mermaids. He shoves them into the dryer and sets the highest setting.

# PRÍLOHA P II: ÚRYVOK Z PRVÉHO STORYBOARDU

## STAY\_COOL STORYBOARD\_FIRST\_DRAFT\_NOVEMBER\_2023

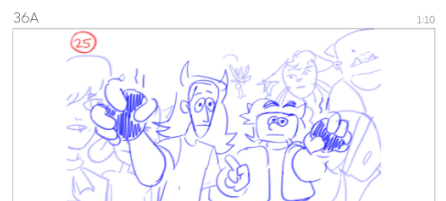
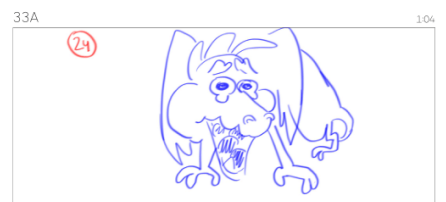
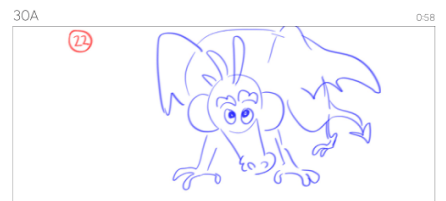
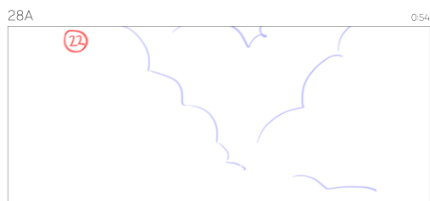
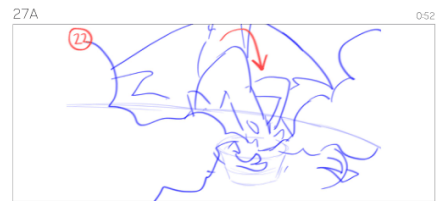
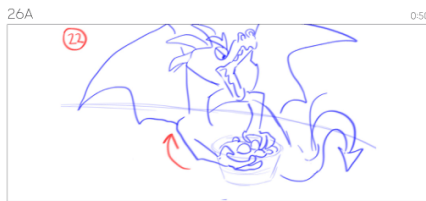
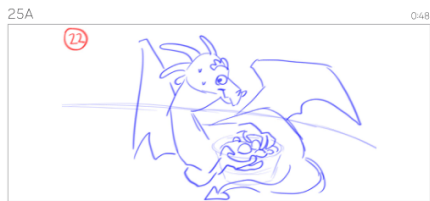
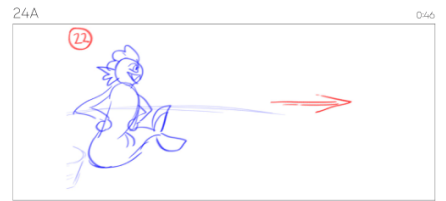
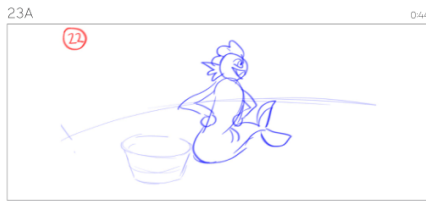
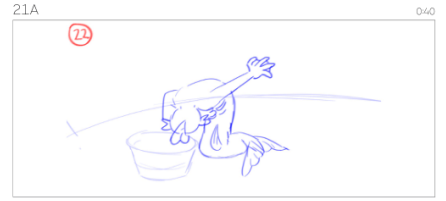
Page: 1 / 5

Boards: 77 | Shots: 77 | Duration: 2:34 | Aspect Ratio: 2.39 : 1.00  
DRAFT: MAY 13, 2024



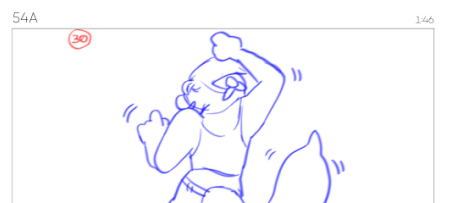
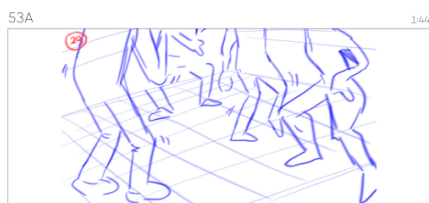
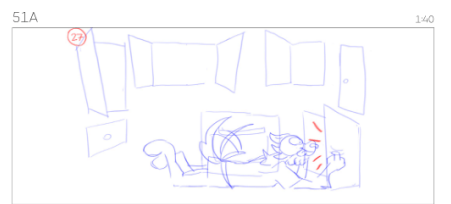
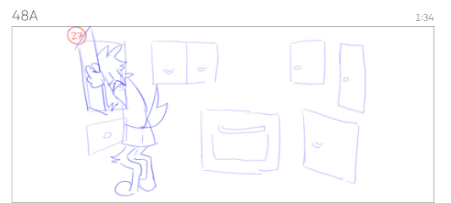
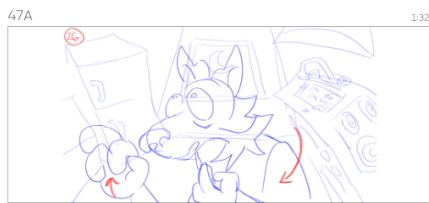
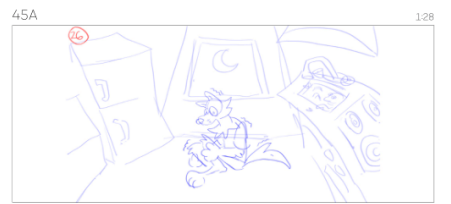
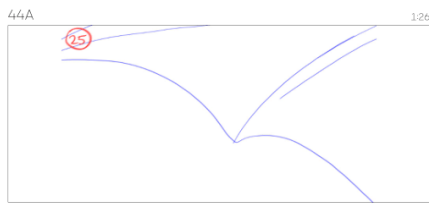
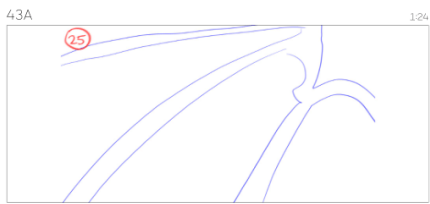
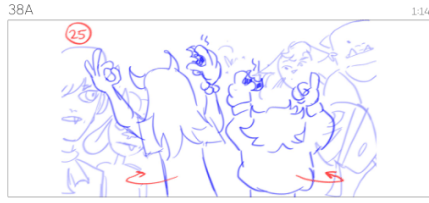
# STAY\_COOL\_STORYBOARD\_FIRST\_DRAFT\_NOVEMBER\_2023

Boards: 77 | Shots: 77 | Duration: 2:34 | Aspect Ratio: 2.39 : 1.00  
DRAFT: MAY 13, 2024



# STAY\_COOL STORYBOARD\_FIRST\_DRAFT\_NOVEMBER\_2023

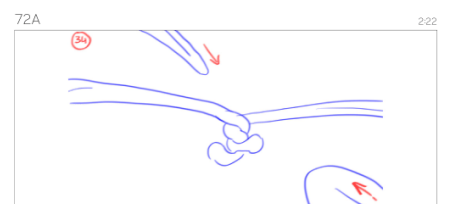
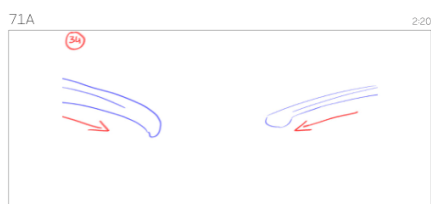
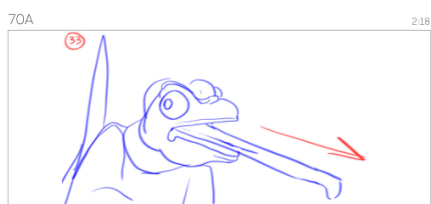
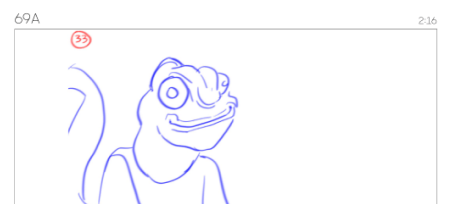
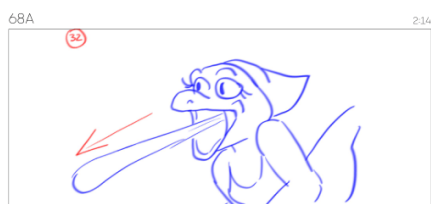
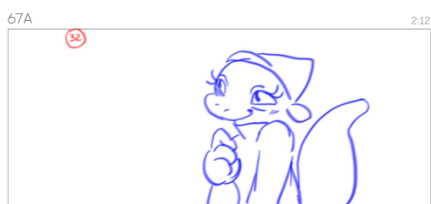
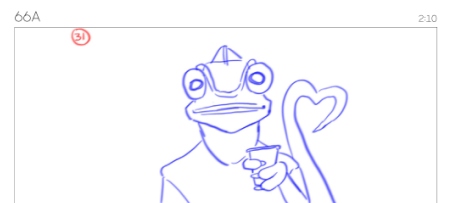
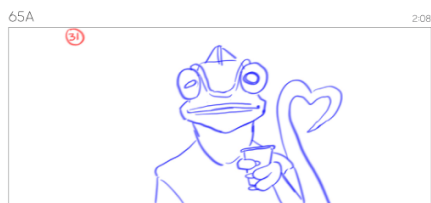
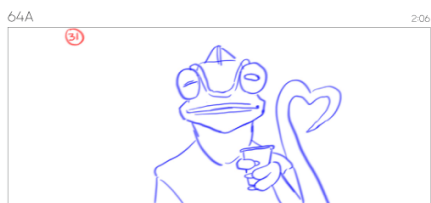
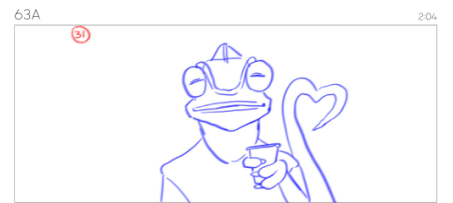
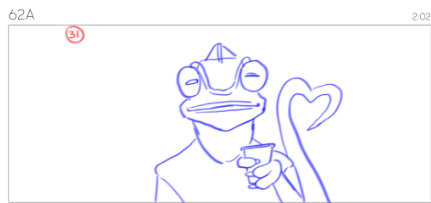
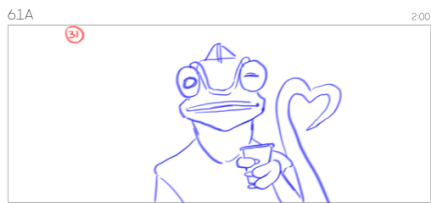
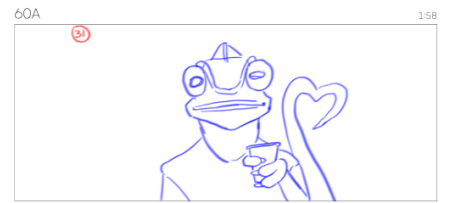
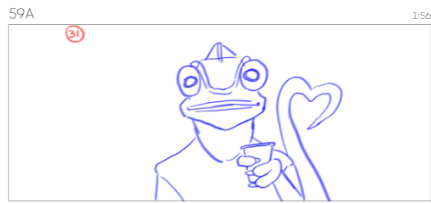
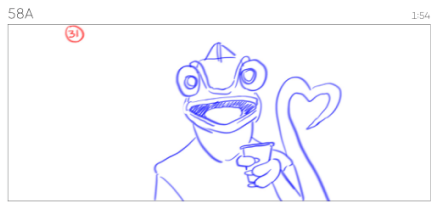
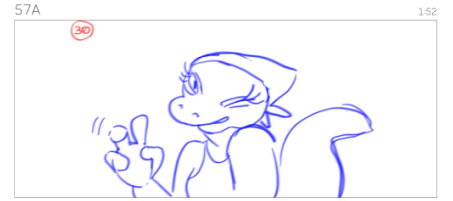
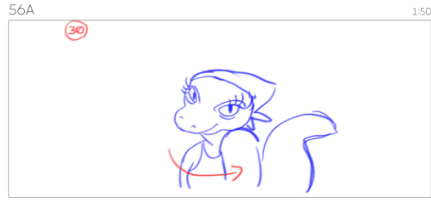
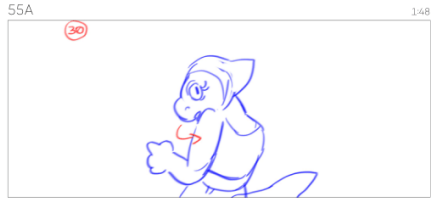
Boards: 77 | Shots: 77 | Duration: 2:34 | Aspect Ratio: 239 : 100  
DRAFT: MAY 13, 2024





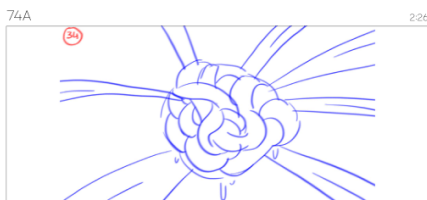
# STAY\_COOL\_STORYBOARD\_FIRST\_DRAFT\_NOVEMBER\_2023

Boards: 77 | Shots: 77 | Duration: 2:34 | Aspect Ratio: 239 : 100  
DRAFT: MAY 13, 2024



# STAY\_COOL\_STORYBOARD\_FIRST\_DRAFT\_NOVEMBER\_2023

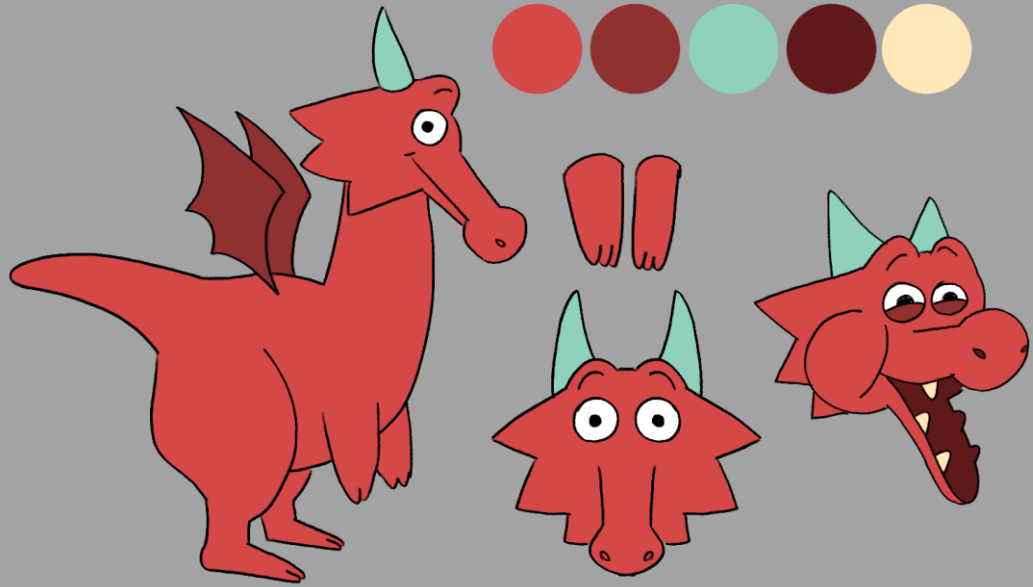
Boards: 77 | Shots: 77 | Duration: 2:34 | Aspect Ratio: 2:39 : 100  
DRAFT: MAY 13, 2024



PRÍLOHA P III: DIZAJNY CHARAKTEROV



# STAY COOL - Dragon



# STAY COOL - "Apricot"



# STAY COOL - Chameleon



# STAY COOL - Gecko



# STAY COOL - "Minda"



# STAY COOL - Mothman



# FAIRY 01



# FAIRY 02



# FAIRY 03



