

Funkce imaginace v seriálu Blackmirror

Martin Bystriansky

Bakalářská práce
2020

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Martin Bystriansky**
Osobní číslo: **K17138**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Funkce imaginace v seriálu Blackmirror
2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12 minut, režie a scenáristika.**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

a) Režie audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.

c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany.

d) Anotace.

e) Technický scénář.

f) Štábová listina.

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- f. Film ve formátu HD (1080p) či 4K (2160p) v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC).
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **dle vnitřní normy**
Rozsah příloh: **dle vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

ASCHER, Steven a Edward PINCUS. a comprehensive guide for the digital age. 3rd ed., 2008 ed. / . New York. ISBN 04-522-8678-6.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s., [40] s. ISBN 9788073312176.
BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Film art: an introduction. The McGraw-Hill Companies, 1997. ISBN 987-007-3310-275.
LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 9788087500309.
SMITH, Greg M. Film structure and the emotion system. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2003, v, 221 p. ISBN 05-218-1758-7.

Vedoucí bakalářské práce: **prof. Ludovít Labík, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **13. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Irena Kocí
vedoucí ateliéru

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: 7.8.2020

Jméno a příjmení studenta: Martin Bystriansky

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Táto bakalárska práca sa zásadne zaoberá analýzou troch častí seriálu Black Mirror, v rámci ktorej skúma funkcie filmového sna a predstavy figurujúce v prostredí blízkej dystopickej budúcnosti. Zameriava sa nielen na definíciu imaginácie a jej funkciu, ale na konkrétnych príkladoch súčasne rozoberá rozdielne interpretácie autorov častí seriálu.

Kľúčové slová: filmový sen, Black Mirror, seriál, Charlie Brooker, San Junipero, White Christmas, Playtest

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the analysis of three parts of the series Black Mirror, in which it examines the functions of film dreams and imaginations in the environment of the near dystopic future. The work focuses not only on the definition of imagination and its function, but on specific examples discusses different interpretations of the authors of parts of the series.

Keywords: film dream, Black Mirror, series, Charlie Brooker, San Junipero, White Christmas, Playtest

Rád by som sa touto cestou chcel poďakovať môjmu vedúcemu práce prof. Ľudovítovi Labíkovi, ArtD za inšpiráciu, mentorský prístup a cenné rady, nie len počas vypracovania bakalárskej práce, ale aj pri celom trojročnom štúdiu na univerzite. Moje poďakovanie taktiež patrí Mgr. Markéte Dvořáčkovej, vďaka ktorej som spoznal seriál Black Mirror a jej povzbudenie mi ukázalo smer môjho tvorivého vývoja.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 FILMOVÝ ČAS.....	11
1.1 DEFINÍCIA FILMOVÉHO ČASU	11
2 SNY AKO SÚČASŤ ŽIVOTA	12
2.1 PÔSOBENIE SNA V REALITE	12
2.2 NÁBOŽENSKÉ VÝRAZY V SNE	13
3 SEN AKO SÚČASŤ FILMOVÉHO ČASU	16
3.1 SNY VO FILME	16
3.2 SNY AKO FILMOVÉ VÝRAZY.....	18
3.3 ČITATEĽNOSŤ SNA.....	19
3.3.1 Štruktúra.....	19
3.3.2 Prebudenie.....	20
3.3.3 Estetika.....	20
3.3.4 Farby a ich význam	21
3.4 KĽÚČ K FILMOVÉMU SNU	22
II ANALYTICKÁ ČASŤ.....	23
4 ANALÝZA 3 DIELOV SERIÁLU BLACK MIRROR	24
4.1 BLACK MIRROR.....	24
4.1.1 Myšlienka a odkaz.....	24
4.1.2 Funkcia imaginácie v Black Mirror	25
4.2 SAN JUNIPERO	25
4.2.1 Dej	26
4.2.2 Analýza skrytých túžob v imaginácií.....	26
4.3 WHITE CHRISTMAS	28
4.3.1 Dej	29
4.3.2 Analýza čitateľnosti imaginácie.....	29
4.4 PLAYTEST.....	32
4.4.1 Dej	32
4.4.2 Analýza funkcie imaginácie.....	32
III PRAKTICKÁ ČASŤ.....	35
5 APLIKOVANIE IMAGINÁCIE VO FILME BREAKTIME.....	36
5.1 NÁMET ŠTUDENTSKÉHO FILMU BREAKTIME	36
5.2 PRÁCA S PREDSTAVOU VO FLASHBACK SCÉNE.....	38
5.2.1 Subjektívna predstava	38
5.2.2 Objektívna predstava.....	41

5.3	PROCES APLIKOVANIA IMAGINÁCIE VO VIRTUÁLNEJ REALITE	42
5.3.1	Virtuálne projekcie postáv	42
5.3.2	Simulácia prostredia a situácie	45
5.4	AUTORSKÁ REFLEXIA FUNKCIE IMAGINÁCIE V BREAKTIME.....	46
ZÁVER	48
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	49
ZOZNAM OBRÁZKOV	50
ZOZNAM FILMOVÝCH ZDROJOV	51

ÚVOD

Sny, fantázie a predstavy vyobrazené vo filmovom čase sú prostriedky, vďaka ktorým môžeme prehliť náš divácky vzťah k postavám, ktoré svojimi skrytými túžbami vytvárajú prehľad o ľudských potrebách, problémoch a dotvárajú spoločenskú reflexiu doby. Ide o spôsob odovzdávania informácií, pri ktorom sa môže klásť dôraz na expresivitu ponímania myšlienok, zaobalenú v metaforickej forme. Vo viacerých prípadoch sa vo filme sen interpretuje rozličným autorským podaním, ktoré narúša fyziologické pravidlá a stáva sa tak viac abstraktne opisujúcou fikciou ako odzrkadlením reality.

Súčasný prístup k vytváraniu snových sekvencií, fantázií a predstáv vo filme ovplyvňuje vývin moderných technológií v oblasti umelej inteligencie, ktoré sú často vo filmoch spájané s tendenciou štúdie ľudskej mysle a podvedomia. Príkladom je britský poviedkový seriál *Black Mirror* (2011), ktorý zobrazuje fiktívnu modernú spoločnosť v dystopickej alternatívnej prítomnosti alebo blízkej budúcnosti, rozoberajúci dôsledky nových technológií.

Seriál prináša nový pohľad autorských interpretácií ponímania filmového času, imaginácie. Myslím si, že ide o príležitosť, pri ktorej môžeme nájsť nové smery seberealizácie a uvedomiť si dané možnosti k originálnemu a súčasnému spracovaniu charakterových oblúkov, a tým vytvoriť aj nové možnosti pre zobrazenie snových sekvencií za pomoci reprezentovanej fiktívnej technológie.

Svojou bakalárskou prácou by som chcel preskúmať a vyzdvihnúť súčasné spracovanie filmového času, sna a fantázie, ako aj predstavy aplikované v seriáli *Black Mirror*. Zdôrazniť jeho moderné prístupy a to analýzou troch dielov, ktorými sú : *San Junipero*, *White Christmas*, *Playtest*. Epizódami rozobrať výskumné otázky zaoberajúce sa čitateľnosťou, funkciou a hľadaním skrytých túžob postáv, ktoré súvisia s témou blízkej budúcnosti.

Následne by som chcel dané poznatky aplikovať v praktickej časti, kde by som rád sebareflexívne zhodnotil používanie imaginácie v študentskom filme *Breaktime*, ktorý sa svojou dystopickou témou jednak približuje a zároveň vzdáva hold seriálu *Black Mirror*.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 FILMOVÝ ČAS

„Filmový čas má analogickú povahu snovej premenlivosti medzi účasťou a pozorovaním, medzi jednoznačnými a neurčitými vzťahmi. Má kvalitu, ktorá poskytuje filmovému priestoru jeho všeporušujúci charakter“¹

1.1 Definícia filmového času

Filmový čas je ilúzia sprevádzaná fiktívnym stanoveným časom v deji, ktorý nám ponúka skratky a možnosti nahliadnutia do života postáv, pri ktorých si máme možnosť vytvoriť väčšie sympatie a prehľad o ich existencií. Z hľadiska reálneho času sa film odohráva v prítomnom priebehovom čase, ktorý môže zobrazovať dej minulý. Ide o technicko-formálnu stránku autora, akým spôsobom pracuje so zobrazením fiktívneho času. Jeho úlohou je ponúkať možnosti prerozprávania rôznych časových rovín k stotožneniu sa s hrdinom a prežitiu jeho životných udalostí.

Obraz trvania v modifikovanej realite nám prináša rôzne možnosti prerozprávania sledu udalostí v rôznych časových rovinách. Môžeme sa tak sústrediť na situácie postáv v úsekoch ich charakterového vývinu. Vytvorenie akcentu pomocou zopakovania jednej situácie zdôrazňuje dôležitú udalosť vo vývine hrdinu a jeho konfrontácií s prostredím.

Organizácia času vo filmovom médiu je podstatná pre vytvorenie súladného a zrozumiteľného príbehu s myšlienkou, prichádzajúcou postupne pri výstavbe scén udávajúca časovú kontinuitu a prístupu k dielu. Možnosť „ovládať čas“ v danej skladbe udalostí je spôsob, ktorým sa prihovárame k divákovi a informujeme, o akú formu narácie ide. Divácka skúsenosť tak prijme spôsob, ktorým sa mu prihovárame a nastavuje svoju pozornosť danému filmu.

¹ SPARSHOTT F. E., ZÁKLADY FILMOVEJ ESTETIKY, SBORNÍK FILMOVÉ TEORIE I. – ANGLOAMERICKÉ STUDIE, ČFÚ Praha 1991, s.27

2 SNY AKO SÚČASŤ ŽIVOTA

„Sny sa javia ako zvláštna entita, ktorá nás fascinuje a priťahuje nie preto, že, ako je to v prípade snov, rozpoznávame „záujem“ o symboly a obrázky. Taký záujem existuje iba v kontexte našich automatizovaných túžob každodenného sveta. Úlohou filmového sna je vytvoriť „miesta“, ktoré nestaval architekt podľa snov, ale ktoré existujú prostredníctvom určitých estetických predpokladov. Výzva, ktorú predstavuje vymedzenie takého „miesta“, je pre psychológiu rovnako veľká ako pre estetiku. Otázkou je formulovanie novej teoretickej cesty založenej na obsahovo orientovanom zväžení individuálnych túžob, ani na „netúžiacej“ forme.,“²

Ľudia sa v priebehu vekov obracali na prorokov, básnikov, umelcov, psychológov a ďalších, aby im pomohli pochopiť svoje sny. Najslávnejším tlmočníkom snov je, samozrejme, *Sigmund Freud*. Na konci svojho života považoval *Freud* svoju knihu *Interpretácia snov* za jeden z jeho najväčších úspechov. Dokonca aj dnes, keď sa tradičná psychoanalýza rozdelila na školy objektových vzťahov, seba psychológie, interpersonálnej teórie, ego psychológie a ďalších variácií, *Freudova* teória snov zostáva do značnej miery nedotknutá a stále slúži ako preferovaný rámec pre mnohých tlmočníkov snov.³

2.1 Pôsobenie sna v realite

Freud považoval *Interpretáciu snov* za dôležitú, pretože to bolo prvé vedecké úsilie porozumieť niečomu, čo všetci vieme. *Freudovská* teória je však dnes iba jedným z niekoľkých spôsobov, ako interpretovať sny, a tí, ktorí chcú nájsť zmysel obrazov, ktoré prichádzajú do vedomia počas spánku, sa môžu obrátiť na *Jungovu* teóriu, existenčnú psychológiu, gestalt terapiu (*terapiou zážitku v trojuholníku – telo, myseľ a emócie.*) alebo moderné neurologické teórie snového procesu. Niektoré neurologické teórie možno v skutočnosti použiť na tvrdenie, že sny nemajú zmysel. Aj keď nie každý si pamätá sny, majú ich všetci a určite všetci sú oboznámení so sekvenciami snov vo filmoch.⁴

² BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten. Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2007. ISBN 0739121871 s.119.

³ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s. XI

⁴ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s. XI.-XIII.

Freud v Interpretácii snov (1994), pôvodne uverejnenej v roku 1900, uvádza, že najviac abstrahovanou úrovňou vo sne je realita, zatiaľ čo pokračujúci sen (v tomto prípade samotný film) je iba splnením želania. Inými slovami, čím hlbší je sen pochovaný vo vrstvách vedomia, tým hlbší je jeho význam pre snívajúceho. Filmy používajú sny ako obrazový prostriedok odhaľovania doslovnej pravdy ukrytej hlboko v sne-veku. S výnimkou zmenených stavov vedomia, ako sú flashbacky⁵, fantázie a halucinácie.

Keď filmové postavy snívajú, tiež spia. Naša viera v kúzlo filmov nám umožňuje prijímať postavy, ktoré zaspávajú, akoby sa zamilovali - ľahko, rýchlo, hlboko, nelogicky a v mimoriadne nepohodlných polohách. Hoci sa veda o spánku, filmová technológia a sofistikovanosť publika v priebehu posledných päťdesiatich rokov vyvíjali nesmierne, filmový boj medzi umením a vedou pri navrhovaní sledu snov zostáva prakticky nezmenený.⁶

Presná interpretácia sna však nie je taká ľahká a nezačala sa *Sigmundom Freudom*. Sledovanie koreňov výkladu snov nám však umožňuje vidieť, ako *Freud* a *Carl Gustav Jung*, dvaja z najuznávanejších a publikovaných psychiatrov venovaných práci snov, založili svoje nové nápady na starých tradíciách. Od pradávna sa ľudia zaujímali o zdroj a obsah svojho sna, pretože na to, aby sme mohli interpretovať ich význam, je rozhodujúce určiť, odkiaľ sny pochádzajú. Od veľkých mysliteľov v starovekom Grécku cez ranného cirkevného otca stredoveku. Sny boli vnímané ako spirituálne dary správ od anjelov či démonov a diablov. Pred piatimi tisíckami rokov praktizovali starci inkubáciu snov, v ktorej sa nám, Bohu, mŕtvym alebo univerzálnym silám, ktoré boli kedysi známe ako bohovia a čudné veci, žiadalo vysvetlenie sna.⁷

2.2 Náboženské výrazy v sne

Väčšina starých Grékov a Rimanov verila, že sny pochádzajú od rôznych bohov a bohýň, a preto sa oveľa viac zaoberali interpretáciou svojich nočných vízií než hľadaním ich zdroja. Sny vždy ovplyvňovali náboženské presvedčenie a správanie, politiku a bojové rozhodnutia, lekárske ošetrovanie a osobné rozhodnutia v čase krízy.⁸

⁵ Flashback- retrospektíva, pohľad do minulosti

⁶ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.XIII-XIV.

⁷ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.9

⁸ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.9-10

„Aspoň od úsvitu zaznamenananej histórie boli ľudia nútení interpretovať význam príbehov a obrazov i ich sny. V skutočnosti v minulých storočiach spoločnosti investovali sny s ešte väčšou silou a dôležitosťou ako skúsenosti so svojimi bdelymi životmi.“⁹

Sny sú silné, dôležité a dostupné a ponúkajú voľný potenciálny zdroj múdrosti a vedenie ku každému človeku a to bez ohľadu na vek, rasu, pohlavie, vzdelanie, sociálno-ekonomickú skupinu alebo úroveň duchovného rozvoja.

Na sny a ich interpretáciu je bohatý aj celý Starý a Nový zákon, pričom prorocké sny vedú najmocnejších kráľov k najnižšej z nich. Praktizovanie výkladu snov sa však dialo v neprospech ranných cirkevných otcov. „Zatiaľ čo niektoré kultúry prijali snový život ako dôležitý rozmer, hodný interpretácie a prieskumu, západokresťanská kultúra zdôrazňovala iba tie najprimeranejšie alebo najtransparentnejšie symbolické interpretácie.“¹⁰

Napriek mnohým biblickým odkazom na interpretáciu snov bola táto prax odmietaná kvôli ľahkomyselnosti, ak nie nebezpečnej, pravdepodobne posudzovanej ranou kresťanskou vierou, že sny poslal diabol.¹¹

Sny sa dostali pod zvýšenú kontrolu filozofov a vedcov šestnásteho storočia, ktorí vytvorili nové teórie analýzy snov založené na čisto fyzickom fungovaní. O niekoľko rokov neskôr vedecká revolúcia inšpirovala viac teórií o funkčnosti snívania, kým Freudova interpretácia snov (1900) zvýšila záujem o štúdium potláčaných túžob nevedomej mysle odhalených prostredníctvom snov.

Vo svojej priekopníckej knihe propaguje Freud myšlienku manifestovaného? (doslovného) a latentného (symbolického) obsahu snov, ktoré sa objavujú v bezvedomí počas spánku, čím zbavuje ľudí od neuróz spôsobených potláčanými obavami alebo túžbami, ktoré často pochádzajú z detstva.¹²

⁹ KOCH-SHERAS, Phyllis R. a Amy LEMLEY. The dream sourcebook: a guide to the theory and interpretation of dreams. Chicago: Contemporary Books, c1995. ISBN 156565336X. s.24

¹⁰ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.5-6

¹¹ KOCH-SHERAS, Phyllis R. a Amy LEMLEY. The dream sourcebook: a guide to the theory and interpretation of dreams. Chicago: Contemporary Books, c1995. ISBN 156565336X. s.41

¹² HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.10-11

Účelom snov, ktoré navrhuje, je uspokojiť prostredníctvom fantázie naše spoločensky neprijateľné inštinktívne túžby. Domnieva sa, že prísne interné zdroje vytvárajú sny z podvedomia, ktoré vyjadrujú „denné zvyšky“ alebo opakujú udalosti v bdelom živote, ako aj represie a nenaplnené želania často sexuálnej povahy. Sny sú podľa *Freuda* kódované správy - vysoko zhustené, bohato symbolické prejavy naplnenia túžby v bezvedomí, ktoré fungujú ako nástroje pre psycho-analyzátora pri budovaní lepšieho duševného zdravia pacienta.¹³

¹³ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.11-12

3 SEN AKO SÚČASŤ FILMOVÉHO ČASU

Filmy s vysnenými sekvenciami alebo snovou kvalitou umožňujú režisérom vytvoriť si vlastné pravidlá logiky a prírody, aby vyhovovali rôznym umeleckým potrebám. Napríklad úvodný sen okamžite oboznamuje, čo charakter prežíva. Neskorší sen, alebo séria z nich, poskytuje divákovi pohľad na vyvrcholenie a uzatvára sen, ktorý spája voľné konce.¹⁴

3.1 Sny vo filme

Sny vo filme sú preukázateľným faktorom záujmu, ktorý v divákoch vzbudzuje isté napätie. Ide o tému možnosti hľadania samých seba, nachádzané podobnosti medzi protagonistom a vlastnou životnou skutočnosťou. Podobnosť medzi realitou a filmovým časom rozdeľuje autorský pohľad scenáristu a režiséra, ktorý sa snaží priniesť svoj originálny pohľad. Diváci uprednostňujú figuratívnu pravdu umenia v deformácií zobrazovania snov vo filme. Dávajú priestor a svoj záujem na rôzne spracovania, aj keď sa vyhradujú pred doslovnou pravdou vedy.

Neoficiálny vzorec pre filmových tvorcov začlenenia snov do filmov je pomerne jednoduchý: ukážte obyčajným ľuďom mimoriadne sny. Tieto sny môžu pomocou najmodernejších technológií vytvárať ohromujúce vízie, ktoré poskytujú pohľad do charakteru, propagujú príbeh a poskytujú emocionálny vplyv. Keď sa však dym rozplynie, skomolený zvuk sa vráti do normálu, masky sa odstránia, make-up sa zmyje a rozsvietia sa svetlá, je zrejmé, že realita spánku je vede obetovaná, aby sa zachránila ilúziu príbehu.¹⁵

Vo filmovom sne sa akcia presunie do vedomia spiacej postavy, ktorá vidí sériu obrazov, ktoré môžu alebo nemusia byť zrozumiteľné pre publikum. Tieto snové sekvencie slúžia na mnohé účely. Môžu vysvetliť, zmiast', vystrašiť, upokojiť alebo dať nahliadnuť do niekoho charakteru. V mnohých prípadoch sú snové sekvencie kľúčom k pochopeniu významu filmu. Ale ako sú známe snové sekvencie pre filmových divákov, naša znalosť snov o filme zostáva povrchná.¹⁶

¹⁴ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. úvodný text knihy

¹⁵ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967. s.1

¹⁶ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.XI-XII

Filmy a sny odrážajú našu realitu, najmä hlboko pocítenú v oblasti nášho života. Dávajú nám strach, radosť, očakávanie alebo zmätenie. Sny sú ako filmy, ktoré sa premietajú v našom spánku a domčeky sú ako sny, ktoré sa hrajú na prázdnej stene v temnej miestnosti pre masové publikum. Celý proces filmu je sála na sny. Sen prejavovaný vo filme, odráža našu vlastnú podvedomú realitu, a tým nás učí o tom, kto sme a aký život žijeme.¹⁷

Aj keď vedci z moderného výskumu spánku chápu, ako snívame, stále vedia len málo dôvodov. Tento nedostatok vedomostí o funkcii snovej mysle však nebráni v zaujímavom vyobrazení vo filme. Tvorcovia nezabudnuteľne zdôrazňujú nepoznané psychologické prvky nad známymi fyziologickými. Natáčajú sa rôzne snové sekvencie režisérovej kreatívnej vízie a udržuje publikum, aby sa vracalo k ďalšiemu.¹⁸

Aj dnes, napriek iným tvorivým nástrojom a technologickým schopnostiam, ktoré majú tvorcovia k dispozícii, je sekvencia snov obľúbeným zariadením na uspokojenie rôznych umeleckých potrieb: otvárací sen okamžite informuje, aký je charakter postavy. Neskorší sen alebo séria snov nás varuje nad blížiacim sa vyvrcholením a voľné konce spájajú voľné motívy. Táto posledná starosť s obavami z filmu pravdepodobne odráža vlastný záujem ľudí o únik z problémov a nahliadnutie do mysle niekoho iného.¹⁹

Ben Rock, produkčný dizajnér projektu *The Blair Witch Project* (1999) a riaditeľ televízneho filmu *The Burkittsville 7* (2000), tvrdí, že sledy snov nikdy neuskutočnili osnovy na základe týchto kurzov na vysokej škole.

„Nikdy sme neštudovali snové sekvencie na filmovej škole a nikto ma nikdy neučil, ako mám robiť snové sekvencie. Nikdy si nepamätám rozprávanie o snových sekvenciách,“. *„Nemohli ste napísať knihu o tom, ako zvládnuť vysnívanú sekvenciu snov, pretože je to veľmi osobná zaujatosť.“*²⁰

Našťastie tu je dôraz na to, prečo?, skôr ako?. Prečo je veda stratená deformáciou procesu reprezentovania snov vo filme a prečo uprednostňujeme túto figuratívnu pravdu umenia pred doslovnou pravdou vedy v tejto reprezentácii histórií teórie snov ?

¹⁷ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.3-4

¹⁸ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.4-5

¹⁹ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.5-6

²⁰ Rock, Ben. Rozhovor s autorom. Winter Park Florida. 29.októbra 2000.

3.2 Sny ako filmové výrazy

Nezávislý režisér *Alan Berliner* vstupuje do tohto kolektívneho nevedomia prostredníctvom svojich experimentálnych, dokumentárnych a esejových filmov, ktoré kombinujú nájdené zábery s jeho obrovskými archívami zvukov a fotografií. „Tieto obrazy, zvuky a spomienky majú spoločnú moc nad nami všetkými, ako sa civilizácia vyvíja okamih za okamihom, prostredníctvom drámy ľudského diškurzu, ktorú zdieľame všetci. Je to otázka prepojenia veľkého vesmíru informácií („svet“). Jeden z nich živí druhého v určitej nekonečnej slučke. Jeho filmy vrátane *Najsladšieho zvuku* (2001) sa spoliehajú na tiché všeobecné chápanie týchto archetypov, aby vyvolali evokáciu. Osobné odpovede v divákovi.²¹

Sny ako výrazový prostriedok jasne definujú vnútorné túžby a motivácie postáv. Ponúkajú nám osobný až intímny pohľad do života postáv. Sú viditeľné v rozdiel, vďaka autorovej štylizácii a obsahu. Je to priestor, kde môžeme zhliadnuť narušenie fyziologických faktorov. Logickosť daných situácií je ospravedlnená snovou funkciou a sústreďujeme sa na pocit a obrazy, ktoré sú nám predkladané.

Freudova koncepcia represíí a prianí v snoch a *Jungových* spoločných symboloch snov prešla aspoň časom filmu. Konceptuálne schémy, ktoré vytvoril *Freud* v *Interpretácii snov*, sa zdajú byť zvlášť vhodné na aplikáciu vo filmovom umení. Freudovská teória môže osvetľovať transformáciu z vytlačenej stránky na premietané snímky a odhalením určitých charakteristických typov nejednoznačnosti pomôže vysvetliť. Najmä sila tejto snímky, jej schopnosť ekonomicky sprostredkovať širokú škálu významov.²²

Panteón archetypálnych postáv, v stále sa opakujúcich situáciách v súčasnej americkej televízii, odráža kolektívnu psychiku, kolektívne obavy, neurózy a nočné mory priemerného Američana, na rozdiel od skutočnej reality stavu národa. Tieto programy môžu predstavovať karikatúry skutočných situácií, ako všetky dobré karikatúry a všetky mýty, iba zosilňujú a rozširujú skutočné črty snov, z ktorých pramení.

Vo vedeckej komunite sa v polovici dvadsiateho storočia náhle teoretické koncepty priekopníkov *Freuda*, *Junga* a ďalších priekopníkov v ranom sne stali náhle sekundárnymi empirickými prípadovými štúdiami spánkových vedcov. Táto revolúcia vo vede však mala, a stále má malý vplyv na zobrazenie snov vo filme, ktoré pevne drží zaujímavý sexuálny a

²¹ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.14

²² HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.14-15

násilný obsah freudovskej teórie a univerzálnosť jungových ideí. Nedostatok doslovnej pravdy vo filmových snoch odráža celkový nedostatok doslovnej pravdy. Okrem dokumentárnych filmov, ktoré sa usilujú o presnosť napriek nevyhnutnej agende tvorcov, naratívne filmy kombinujú známe a neznáme, skutočné a fiktívne a bežné a mimoriadne výzvy, aby oslovili rôzne publikum na rôznych úrovniach tlmočenia. Úroveň vedomia v bezvedomí sa opiera o obraznú pravdu, diváci odpustia niekoľko technických nepresností, ak správa filmu poskytne emocionálnu integritu.²³

V skutočnosti je revolúcia v technológii oveľa väčšia pre tvorcov filmu, než revolúcia vo vede. Špičkové fotoaparáty, digitálne technológie, počítačom generované obrázky uľahčujú a zaujímavejšie vytvárajú snové efekty. Sny môžu predstaviť snímky spáča nasledované snom, skreslením zvuku, blednutím, rozpustením, superpozíciou alebo desiatkami ďalších filmových trikov na vytvorenie zmeneného stavu vedomia. Či už zjavne predstavujú sekvencie snov alebo šikovne rozostávajú línie snov a reality, tvorcovia filmu sa nestarajú o nové vedecké informácie o fyzike snov, namiesto toho sústreďujú svoju pozornosť na staršie umelecké koncepcie snovej psychológie, ktoré sa zaoberajú obrazom druhu pravdy.

3.3 Čitateľnosť sna

3.3.1 Štruktúra

Štruktúra snov je kompletný príbeh so začiatkom, stredom a koncom. Sny produkované počas spánku často obsahujú opakujúce sa, znepokojujúce obrázky. Štúdie ukazujú, že sny neobsahujú iracionálne a nemožné vlastnosti. Napriek tomu však vo filmových snoch môžeme vidieť rôzne nadprirodzené možnosti prejavu osôb. Iracionálne správanie charakterov zdôrazňuje expresivitu sna, a tým môže divák oddeliť filmovú realitu od filmového sna.

Vďaka ľudskej skúsenosti so snom vieme oddeliť štruktúru reálneho sna od filmového. Sny z reálneho života nemajú svoje pravidlá zobrazovania, ani dané presne štruktúry. Môžeme vidieť rôzne obrazy, ktoré v kontexte nemusia dávať zmysel. Otvárajú rôzne motívy, ktorých myšlienku hľadáme v snáoch. Filmové sny majú väčšinou uzavreté motívy oproti reálnym. Ich štruktúra, aj napriek pridania expresivity, vyvoláva otvorenie a ukončenie zmysluplnosti.

²³ HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.15-16

Model aktivácie a syntézy snov, ktorý v roku 1977 navrhli *Robert McCarley* a *J. Allan Hobson* z Harvardskej lekárskej fakulty, vyvracia freudovské a jungové teórie príbehových snov s dramatickou štruktúrou. Popisujú čisto fyziologický model snívania, v ktorom spánok iniciuje elektrické signály do vyšších mentálnych centier predného mozgu, čím vytvára fantastické, ale úplne nezmyselné obrazy z nedostatku vonkajších stimulov. Podľa tejto teórie mozog automaticky organizuje tieto prichádzajúce skupiny signálov do príbehu, ktorý, ak si pamätáme, snažíme sa po prebudení racionalizovať a analyzovať.²⁴

3.3.2 Prebudenie

Vo filmoch môže byť náhle prebudenie zo stavu snov dramatické a symbolické, ale zvyčajne nie vedecké. Tvorcovia ignorujú nové objavy neurovedy a starodávne vedomosti o paralýze spánku. Sústredia sa výlučne na poéziu a drámu prebudenia, na súčasné chvenie faktu a fikcie medzi snovými a bdelymi stavmi.

Drvivá veľkosť snov tiež odrádza od efektívneho spomínania na sen. S viac ako 150 000 potenciálnymi snami za celý život, z ktorých väčšina sú nočné fragmenty fantázie a nie bohaté drahokamy, publikum potrebuje úplné pripomenutie svojich vlastných snov, omnoho menej tých filmových, ktoré po prebudení ukážu každý svetský detail. Vo svete filmu sú všetky sny bohatými šperkmi a sen, ktorý stojí za to, si zaslúži zapamätať vďaka svojmu charakteru.²⁵

3.3.3 Estetika

O estetike filmových snov možno povedať, že sa jedná o vonkajšiu vizuálnu štylizáciu. Sny sa nemôžu vytvárať rozptyľovaním, blednutím alebo inými zariadeniami získanými z oficiálnych registrov. Filmy sledujú štruktúru snových zážitkov, ktorá je vlastná štruktúre snov a je podobná ako u záhadných výjavov.

²⁴ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.25-26

²⁵ HALPERN, Leslie. *Dreams on film: the cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967 s.55.56

Jedným z najbežnejších zariadení na vytváranie snov vo filme je superpozícia. Bazin si všima čisto sémiotický „znakový znak“ superpozície (ako aj spomalených záberov a podobných techník), ktorý zodpovedá dekódovanému charakteru tých snov, ktoré sú vytvorené pomocou symbolov:

„V skutočnosti sú zariadenia, ktoré sa používajú od Meliésa na označenie snov, čistými konvenciami. Berieme ich ako samozrejmosť rovnako ako sponzori vonkajších projekcií na cestovných veľtrhoch. Spomalený pohyb a superpozícia však v našich nočných morách nikdy neexistovali. Prekrytie signálov na obrazovke: „Pozor: neskutočný svet, imaginárne postavy“; nijakým spôsobom nehovorí, aké halucinácie alebo sny sú naozaj, alebo, ako na to, ako by duch vyzeral. Čo sa týka spomalenia, v skutočnosti to môže znamenať ťažkosti, s ktorými sa často stretávame pri plnení našich túžob v snoch. Ale Freud vstúpil do obrazu a Američania, ktorí ho milujú, vedia, že sen je charakterizovaný oveľa menej formálnou kvalitou svojich obrazov, ako ich dynamickým sledom, ich vnútornou logikou.“²⁶

Ďalším spôsobom, ako usporiadať udalosť, je zapojiť diváka do akcie, v ktorej sa tvrdí, že je primárnym cieľom a predstavuje naratívnu úroveň absolútne „normálneho“ života. O udalostiach s prijímaním čísel je potom možné hovoriť takmer okamžite. V druhom prípade divák preverí podivnosť „autentickým“ spôsobom. Tento proces „opätovného prežívania“ je ďaleko od estetiky empatie, ale skôr ide o postup, ktorý ruší hranice medzi snami a realitou.

3.3.4 Farby a ich význam

Mali by sa snímky snov vo filme snímať farebne alebo čiernobielo? Použitie čiernej a farebnej farby pre filmový sen môže mať štylizračný efekt. Platí to najmä v prípade, keď sa obe možnosti použijú striedavo v tom istom filme. Prechádzanie z farebnej na čiernu, zároveň často znamená minulosť.

Farebná možnosť je založená na štylistických zvyklostiach v zmysle časovo-estetickéj gramatiky, ako píše *Dudley Andrew*:

„Zatiaľ čo niektorí tvorcovia sa rozhodli používať farby pre súčasné napäté scény a čiernobiele pre minulé alebo podmienené (vysnívané) časy. Je to jednoznačne sofistikovaná konvencia pridaná do filmu, nie domorodý aspekt samotného jazyka.“ „Čiernobiela farba je tu významnejšia a v prvom rade nemá mať sebavyjadrujúcu funkciu. Stále je zrejme, že

²⁶ BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten. Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2007. ISBN 0739121871. s.110

výber čiernobielej fotografie minulosti a snov nie je náhodný. Čiernobiela farba môže tiež znamenať vyblednuté farby vecí, ktoré sú v našej pamäti po dlhú dobu.“²⁷

V takom prípade sa sny javia ako spomienky. Priama skúsenosť snov ako súčasnej udalosti môže byť dobre poskytnutá čiernou a bielou, pretože použitie farby je spôsobené vnímavým nedostatkom zo strany snívajúceho. Po prvé, nie je presvedčivé, prečo by sa diškurz mal spájať s minulým časom, a po druhé, nie je opodstatnené pripisovať výrazy snov nedostatočnej expresivite, ktorá sa následne premieta do nedostatku farieb.

Existujú vyhlásenia potvrdzujúce opak. Fellini trvá na tom, že napriek všeobecne akceptovanému názoru, že sny sa snívajú čiernobielo, sú čierne a biele sny nemožné, pretože práve ako farby fungujú ako ukazovatele najdôležitejších kľúčov:

*„Je absurdné tvrdiť, že jeden môže snívať čiernobielo. Farba je neoddeliteľnou súčasťou jazyka snov. V snoch farby prekladajú myšlienky, koncepty. Každá farba nesie odkaz“*²⁸.

3.4 Kľúč k filmovému snu

Sny majú byť „ľudské“, pretože ego poskytuje nepretržité spojenie so spoločnosťou. Aj keď skúmame symboliku snov, stále sme si vedomí človeka „ako celku“, pretože úzkosť, ktorú jeho ego „vloží“ do symbolov, je spôsobené sociálnymi problémami. Problémom zostáva, že „sociálny“ vstupuje do snov iba prostredníctvom čisto individualistických, štylistických aktivít ega.

Nepretržitým kľúčom filmového sna je zachovanie si autentických ľudských faktorov. Príkladom môže byť pohyb v priestore, správanie ľudí, plasticosť hmotných objektov. Zachovanie štylizačných prvkov a vytvorenie jednotnej atmosféry tak vytvára samostatnú domnienku, pri ktorej si divácka pozornosť začlení jej správanie voči reálnym situačným etudám vo filme.

²⁷ BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten. Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2007. ISBN 0739121871. s.126-127

²⁸ BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten. Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2007. ISBN 0739121871. s.127

II. ANALYTICKÁ ČASŤ

4 ANALÝZA 3 DIELOV SERIÁLU BLACK MIRROR

V predošlej teoretickej časti sme preberali význam filmového sna. Jeho charakteristika a funkcia sa často dá porovnať s predstavou, teda imagináciou vo filmovom čase. Pracuje s podobnými prostriedkami a ponúka tú istú štruktúru. Imaginácia sa tak zameriava na vnútorné potreby postáv a zobrazuje nám ich pohľad na svet.

Výber seriálu Black Mirror má predstaviť súčasné spracovanie danej predstavy, fantázie a sna vo filmovom médiu. Poukazuje na spojenie modernej technológie s vedomím človeka. Poviedkové časti seriálu sa sústreďia na spoločenskú reflexiu alternatívnej súčasnosti, alebo blízkej budúcnosti prostredníctvom vývoja umelej inteligencie. Mnohokrát sa príbehy odohrávajú vo virtuálnych realitách, v ktorých sa spájajú imaginácie a využívajú sa podobné prístupy, ako pri výstavbe sna.

V komparačnej analýze by som sa chcel zamerať najmä na prácu s imagináciou. Zdôrazniť rozdielne prístupy autorov k výstavbe štruktúry. Na základe troch dielov seriálu Black Mirror: San Junipero, White Christmas a Playtest chcem preskúmať funkciu práce s imagináciou a taktiež zdôrazniť prínosy pre súčasne spracovávanie filmového času ako je sen, predstava a fantázia.

4.1 Black Mirror

Projekt britského seriálu Black Mirror je antológiou samostatných televíznych poviedok, zasadených do blízkej budúcnosti. Tak blízkej, že sa v mnohých ohľadoch prelína s dobou, ktorú práve prežívame. Mrazivo čierno humorná séria sa prostredníctvom technologicko-paranoidného podobenstva zamýšľa nad nečakanými a často neúmyselnými dôsledkami prudkého rozvoja technológií a veľmi výstižne zachytáva prchavý nepokoj súčasného moderného sveta. Jej duchovným otcom a autorom je Charlie Brooker, pre ktorého tvorbu je charakteristický vždy prítomný prvok kontroverzie. Brooker však rozhodne nie je žiadny bezduchý prvoplánový provokatér a jeho premyslené a inteligentné scenáre prezrádzajú bystrého pozorovateľa, ktorý vždy presne vie, čo chce k súčasnému svetu povedať.

4.1.1 Myšlienka a odkaz

Charlie Brooker sa v seriáli zameriava na odprezentovanie blízkej budúcnosti. Vyberá negatíva súčasnosti a vsadzuje ich do kontroverzných tém. Rozoberá vývoj komunikačných technológií a ich prínos do spoločnosti. Poukazuje taktiež na negatíva a hrozbu technológií,

ktorú následne vyobrazuje pri bezvýchodiskových situáciách postáv. Dystopická budúcnosť prevedená v seriáli tak využíva možnosti interpretácií v rôznych formách imaginácie.

4.1.2 Funkcia imaginácie v *Black Mirror*

Zameranie seriálu *Black Mirroru* je jednoznačné. *Charlie Brooker* využíva filmový čas na odprezentovanie technológií, ktoré svojimi funkciami často krát spájajú umelú inteligenciu a podvedomie ľudskej mysle. Zaoberá sa jeho skrytými túžbami a prenáša ich do hmatateľnej reality filmovej skutočnosti.

Sny, fantázie a predstavy už nie sú prezentované ako vnútro rozoberajúce časti filmového času, ktoré divácky akceptujeme a berieme ich ako vedľajšie časti linky. Funkcia predstáv sa spája s reálnym hlavným filmovým časom vďaka spojeniu technológie, ktorá, pri predstave blízkej budúcnosti, prináša autentický zážitok. Divák tak svoju pozornosť orientuje na hlavný dej a už ho nevyrušuje bočná línia filmového času, rozoberajúca motiváciu postáv.

4.2 *San Junipero*

Epizóda je štvrtou časťou v tretej sérii seriálu. Odohráva sa na plážovom letovisku *San Junipero*, v ktorom hlavná hrdinka, introvertné dievča *Yorkie*, stretáva sympatickú extrovertnú afroameričanku *Kelly*. Celé mesto a jeho zákutia sú súčasťou simulovanej reality, v ktorej môžu starí alebo životu nespôsobilí ľudia prežívať svoje posledné dni života. Simulácia príťažlivého prostredia prináša užívateľom relax a zaslúžený oddych od stresujúceho života, plného strachu o život.

Fascinujúce na umelo vytvorenej realite v príbehu je práve to, že sa v nej môžu nachádzať osoby aj po svojej smrti. Vďaka tejto pokrokovej technologickej myšlienke sa posmrtný život prenáša do softwaru, ktorý následne z užívateľa vytvára stáleho občana strediska. Štylizáciou sa virtuálny svet rozdeľuje do rôznych dekád od 80. rokov až po súčasný životný štýl. Postavám, ktoré si zažili tieto obdobia, mesto ponúka opätovnú nostalgiu v duchu osláv mladého nestarnúceho života. Ide o optimistickú atmosféru prostredia aj vzhľadom k tomu, že hlavné postavy umierajú. Tento princíp spojenia technológie a ľudskej potreby nesmrteľnosti prináša dielu otvorenú morálnu otázku.

4.2.1 Dej

Príbeh je naratívne postavený na protagonistke Yorkie. Prostredníctvom jej subjektívneho pohľadu prechádzame expozíciou, v ktorej sa oboznamujeme s prostredím, vedľajšími postavami a témou imaginárneho sveta. Virtuálna realita tu svoje pôsobenie prezrádza postupne s vývojom deja. Počas dialógu medzi Yorkie a Kelly sa dozvedáme o ich reálnom živote a dôvode prítomnosti v umelej realite. Postavy si prechádzajú zamilovaním, odcudzením a opätovným stretnutím, ktoré vrcholí vo výbere v spoločný posmrtný život.

4.2.2 Analýza skrytých túžob v imaginácií

Prístup tvorcov k imaginácií vo virtuálnom svete San Junipero je minimalistický. Nezaoberajú sa vnútornými problémami postáv a nezobrazujú ho v oddelenej príbehovej línii, ktorá by znázorňovala sny a predstavy a vytvára akcent pre ďalší príbehový vývoj.

Imaginácia spočíva v celej prezentovanej virtuálnej realite. Figuruje prostredníctvom technológie, ktorá vie spojiť ľudské vedomie s platformou online softvéru sveta, ktorý vo svojej podstate, predstavuje posmrtný život. V tomto svete sa tak pohybujeme v obdobiach, ktoré si ľudia už raz prežili v minulosti. Celá umelo vytvorená realita figuruje ako fetiš za nostalgiou. Ich spoločná skúsenosť tak vytvára príjemne prostredie na odreagovanie sa z reálneho života, v ktorom na rozdiel od umelého, sú zdravotne hendikepovaní.

Výrazný bod prepojenia ľudského podvedomia a imaginácie prichádza v prvých minútach diela. Yorkie sa nachádza v klube Tucker's. Mladík z klubu sa snaží získať jej pozornosť prostredníctvom hracích strojov. Upozorňuje ju na hru Top Speed, v ktorej Yorkie uvidí zrážku auta. Následne vidíme jej negatívnu reakciu a vyplašenie.

Charlie Brooker sa k danej situácii vyjadruje v knihe Inside Black Mirror nasledovne:

„Myslel som, že sme dali obrovské stopy, ale ľudia si ich spravidla nevšimli! V klube Tucker's je chvíľka, keď chlapík ukazuje arkádovú hru Yorkie a na obrazovke sa zrúti auto. Má strašnú negatívnu reakciu, pretože jej to pripomína autonehodu, ktorá ju ochromila. Akonáhle budete vedieť, čo sa deje, následne to dáva zmysel. Na zvukovú stopu sme dokonca vložili hluk automobilového pádu, takže som si myslel, že ľudia po tom okamžite pôjdu: „Ó, autonehodu zažila v reálnom živote.“ Ale nikto to nikdy nezachytáva, až od tretieho sledovania.“²⁹

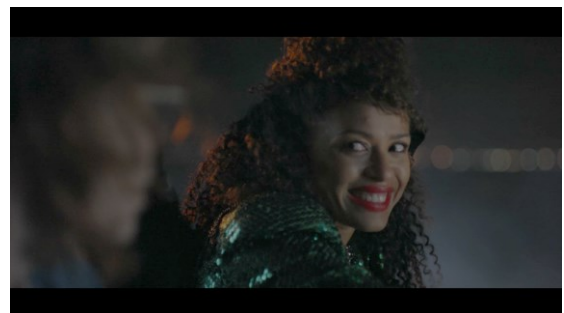
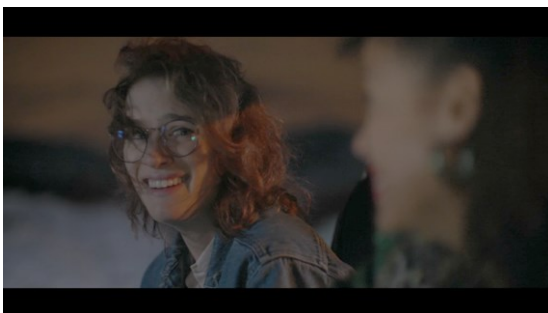
²⁹ BROOKER, Charlie, Annabel JONES a Jason ARNOPP. Inside Black Mirror. New York: Crown Archetype, [2018]. ISBN 1984823485

Na základe Yorkie a jej podvedomia sa vniesla udalosť havárie do simulácie, ktorá jej pripomína prítomnosť skutočnej reality. Ide o minimalistický, prehľadnatelný akcent, ktorý v celku pridáva možnosť prepájania skutočnej reality s umelou vytvorenou, v spolupráci s podvedomím postavy. Pri reálnej situácii by mohla táto skúsenosť vyznievať ako náhoda. Autori pracovali najmä s myšlienkou spojenia ľudského vedomia s rozmerom technológie, vďaka ktorej môže jedinec prekonávať svoje prekážky z reálneho života.



Obrázok 1a,b - Reakcia Yorkie na hru

Toto tvrdenie by som následne odkázal na scénu, kedy Yorkie a Kelly spoločne cestujú v aute. Na základe ich dialógu sa dozvedáme vnútorné motivácie „turizmu“ v San Junipero. Od Kelly poznáme jednoznačne motív užívania si života. Yorkie sa uzatvára do seba a skrýva skutočnosť toho, že jej v realite neostáva veľa času. V tom prichádza moment prekvapenia oproti idúceho auta, pri ktorom Kelly reflexívne zareaguje a vyhne sa nehode. Opäť sa stretávame s motívom zrážky. V tomto prípade ale vystrašená Yorkie opätuje pohľad Kelly a následne sa začnú spoločne smiať. Skúsenosť prináša Yorkie dôveru voči Kelly a prekonáva prekážku strachu.

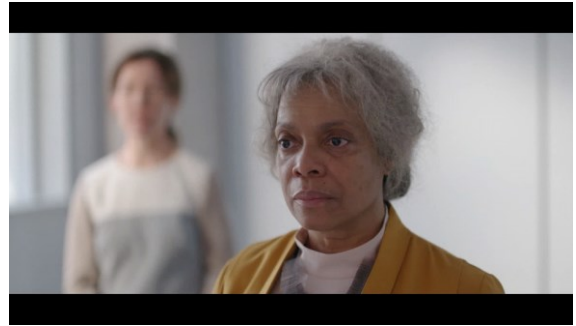


Obrázok 2a,b - Reakcia Yorkie a Kelly na možnú nehodu

Myslím si, že hlavným hýbateľom deja je Kelly. Svojou postavou odkrýva tajomno umelej reality a následne je nám vyobrazený reálny svet budúcnosti, v ktorej sa všetky postavy žijúce v San Juniperu nachádzajú. Oboznamujeme sa s prostredím a rokmi, do ktorého je príbeh skutočne vsadený. Jej ľudský faktor pridáva celému technologickému svetu, rozmer ľudskosti vďaka ktorej Yorkie môže nájsť dôvod k žitiu posmrtného života.



Obrázok 3 - Kelly v San Junipero



Obrázok 4 - Kelly v realite

Prínos tvorcov interpretácie predstavy a odkrývanie túžob spočíva v akcentoch prejavovaných ako situačné náhody. Sekvencia predstavy / sna už nie je vsadená do príbehu ako bočná línia, v ktorej rozoberáme túžby. Prínosom virtuálnej reality tak môžeme vnímať Kellyn charakter a analyzovať jej motivácie, v kontraste s reálnym svetom, kde pôsobí konzervatívnejšie. Spôsobuje to jej skutočný vysoký vek ale aj vedomie, že ide o skutočný svet. Naproti nereálnemu svetu v San Junipero, Kelly prechádza zmenou a vývojom. Jej skryté túžby po rovnakom pohlaví ju nútia zamyslieť sa nad voľbou svojej cesty.

Autori využili možnosť spracovať predstavu spôsobom, ktorý nenarúša naráciu v prítomnom prebiehajúcom čase, a divák tak môže sledovať priamy dej bez rôznych odbočiek. Využitie technologickej roviny, ako je umelo vytvorený virtuálny svet tak spĺňa tú istú funkciu ako samotná imaginácia.

4.3 White Christmas

Štvrtá epizóda druhej série začína na odľahlej chatke uprostred zasneženej divočiny. Hlavnými hrdinami sú navonok charizmatické postavy Matt Trent a Joe Potter. Rozohovor, ktorý medzi nimi prebieha, zobrazuje ich životné skúsenosti s futuristickou technológiou. Tieto udalosti sú naratívne usporiadané jednotlivo a tvoria tri mini-príbehy, ktoré vygradujú s finálnym opodstatnením a ozrejením situácie v záhadnej kabíne. V časti je vyobrazené množstvo technologických prvkov, ktoré vytvárajú motívy odcudzenia. Ľudský charakter je negatívne ovplyvnený z dôvodu pokročilosti umelej inteligencie. Svojím postupným vývojom prinášajú dystopické myšlienky, ktoré ku koncu príbehu uzatvárajú celú tému bezvýhodiskovej situácie.

4.3.1 Dej

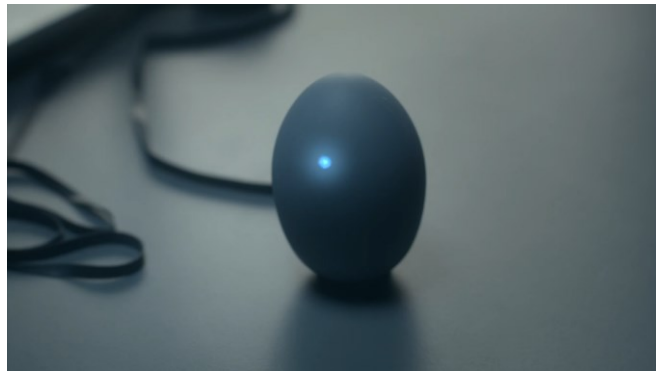
Dej sa explicitne sústreďuje na rozhovor Joea a Matta, ktorí si navzájom rozprávajú príbehy z ich života. Matt je spočiatku voči Joeovi otvorený, snaží sa konverzovať. Preto svoj životný príbeh začína hovoriť ako prvý. Joe vo flashbacku prezentuje svoj vývoj charakteru, k akým činom pristúpil a aké skúsenosti má s modernou technológiou. Počas Mattovej flashback línie môžeme pozorovať jeho dobrú schopnosť ľudí presvedčať a manipulovať nimi. Ide o expozíciu vlastností charakteru, ktorá má vo výsledku priniesť napätie počas priebehu celej situácie v kabíne.

Pri rozprávaní príbehu Joea sa kabína postupne premení na dom jeho zosnulého svokra. Prichádza plot-twist, ktorý odhaľuje kabínu ako prítomnosť virtuálneho sveta. Matt, ako vynikajúci manipulátor, je jeho tvorca. Dozvedáme sa, že ide o alternatívne vypočúvanie Joea, ktorý spáchal zločin a celá konverzácia ho má preniesť k záveru priznania. Imaginárnych päť rokov vo virtuálnom systéme cookie bolo výsledkom pozmeneného vnímania času, pri ktorom sa vytváralo svedectvo o vražde. Výmenou za získanie priznania Joea, sa Matt vyhýba uväzneniu za svoju úlohu pri vražde-samovražde mladíka.

4.3.2 Analýza čitateľnosti imaginácie

Prítomnosť imaginácie priestoru a času je spočiatku skrytá. Nepriznáva svoju existenciu a naša pozornosť smeruje na hlavné postavy Matta a Joea. Konverzácia sa sústreďuje na rozdielne príbehy postáv prerozprávané vo flashbacku. Počas vedľajšej línie narácie prichádza vyobrazenie technologických prvkov, ktoré nesú pomerne väčší existenciálny význam. Najpodstatnejším dogmatickým prvkom je virtuálny systém cookie, znázornený vo vajíčku.

V cookie sa vytvára simulácia, v ktorej je možné umiestniť osoby z reálneho života prostredníctvom odobrania DNA. V príbehu, ktorý rozpráva Matt, sa cookie exponuje ako pomôcka pre domáce potreby. Jej opodstatnenie má priniesť človeku pozitívum. Opak je však pravdou a inovácia sa stáva väzením, v ktorom je vložená kópia majiteľky zakúpeného systému. Bezvýchodisková situácia vytvára osobe nekonečné prázdno ničoty, ktoré ju núti vykonávať pokyny pre chod domácnosti. Systém tým zotročuje ľudskú potrebu voľby a uväzňuje ju vo virtuálnom priestore bez slobodného rozhodnutia.



Obrázok 5 - Systém Cookie

Cookie vytvára priestorovú imagináciu rozhovoru v tajomnej kabíne, ktorá slúži ako vypočúvacia miestnosť pre páchatel'a. Vymodelovaná scéna kuchyne, v ktorej Joe zabil manželkinho otca, vytvára spojenie technológie a ľudského podvedomia, ktoré si na základe minulosti vie vybrať miesto, kde osoba zažila traumatický zážitok. Priestor je ale samozrejme dotvorený Mattom, ktorý sa svojím šarmom a presvedčivosťou snaží Joea udržiavať v sústreďení na výpoveď prezrádzajúcu priznanie.

Prvý náznak čitateľnosti akcentu imaginácie a fiktívneho umelého sveta prichádza v momente, kedy si Joe všimá zavesené hodiny v kabíne. Známý motív vytvára kontrast tempo-rytmu strihu a zdôrazňuje pozornosť. Hodiny sa v priebehu ďalších udalostí strácajú, až kým sa nedostaneme späť do kabíny prostredníctvom flashbacku. Na základe podobnosti rekvizít zisťujeme a je nám prezradené, že celá konverzácia s Mattom je fikcia. Akcent na hodiny sa hlavne prejaví po zabití svokra. Joe upiera svoj pohľad na hodiny a prestrihom sa opäť dostávame do súčasnosti v simulovanom prostredí, vytvorené jeho podvedomím v systéme cookie.



Obrázok 6a,b - Hodiny v kabíne

Ďalší náznak čitateľnosti imaginácie môžeme vidieť vo svetelnosti a farebnosti kabíny, v ktorom prebieha rozhovor. Jasné teplé svetlo dopadajúce na postavu Matta vyvoláva pocit jasnosti a istoty. Joe je umiestnený v tieni, plný neistoty. Z dramaturgického hľadiska osvetlenie scény určuje, ktorá postava má prehľad nad situáciou a vyšší nadhľad v postavení. Farba osvetlenia je ďalší prostriedok k tomu, ako vyvolať pocit dôvery vypočúvanej osoby v miestnosti. Celá situácia tak pôsobí v symbióze s Mattovou úlohou, aj napriek tomu však môžeme tvrdiť, že pocity ktoré prežíva Joe, sú jeho spojenie s prostredím, ktoré sa pri doznaní pravdy menia na chladné a vytvárajú depresívnu atmosféru v zajatí zimnej krajiny.



Obrázok 7a,b - Osvetlenie scény

Potvrdenie imaginácie môžeme vidieť vo finálnej scéne, pri ktorej si Joe uvedomil danú umelo vytvorenú realitu a zhadzuje na zem rádio. Rádio sa opäť objavuje na stole a každým jedným zhodením pridáva na intenzite hlasitosti. Joea to vyvádza z miery a upadá do úzkostlivého pocitu vyhroteného hlasitou hudbou. Táto scéna jasne vyzdvihuje iracionálnosť situácie, ktorú by sme taktiež mohli prežiť v sekvencií sna alebo ľudskej predstavy. Expresivita a nelogickosť vytvára potvrdenie o existencii umelej simulácie, v ktorej je Joe uväznený.



Obrázok 8a,b - Scéna s rádiom

4.4 Playtest

Z koncepcného hľadiska bol *Charlie Brooker* inšpirovaný myšlienkou o tom, ako človek dostane implantáty s rozšírenou realitou, aby si zahral virtuálnu hru *Whac-A-Mole* (*chytenie svišťa*), ktorá sa stala rýchlejšou a nikdy neskončila, čo spôsobilo, že sa zblázni a bude umiestnený s mnohými ďalšími subjektmi v uzavretej miestnosti. Ukázalo sa však, že je to materiál na pätnásťminútovú epizódu. *Brooker* prišiel s pridaním konceptu strašidelného domu, kde technológia rozšírenej reality by dynamicky zmenila to, čo človek videl v reakcii na svoje obavy. Autentické projekcie postáv minulosti, vsadené do strašidelného domu, vytvárajú najťažšie prekážky k splnení misie hry.

Druhá epizóda tretej série seriálu rozpráva príbeh Coopera, Američana uviaznutého v Londýne počas jeho ciest po celom svete, ktorý prijíma jednorazovú ponuku práce od spoločnosti zaoberajúcej sa videohrami *SaitoGemu*, aby si mohol dovoliť návrat do Ameriky. K splneniu práce je však potrebné otestovať novú virtuálnu hru, ktorá mu do života prinesie bolestivú minulosť prejavenu projekciou podvedomia.

4.4.1 Dej

Cooper cestuje po celom svete v snahe vyhnúť sa následkom smrti jeho otca z dôvodu Alzheimerovej choroby. V Londýne zisťuje, že si nemôže dovoliť spätočný lístok do Ameriky. Keď sa uchádza o krátkodobú prácu ako herný tester v spoločnosti *SaitoGemu*, dostane sa hlbšie do simulovaného sveta reality, rozšíreného strašidelného domu Harlem, ktorý proti nemu využíva svoje vlastné obavy. Stretáva sa so starými nepriateľmi a čelí rôznym stresujúcim prekážkam. Cooperova ľahostajnosť a vysoké ego ho dostávajú do vypätých častí spoznávania vlastného strachu. Protagonista sa prostredníctvom virtuálnej hry dostáva cez niekoľko úrovní do hĺbky svojich problémov a nevyrovnaností. Jeho podvedomie kooperuje s modernou technológiou, ktorá vyberá dané časti faktorov strachu a zobrazuje ich vo fyzickej podobe v strašidelnom dome.

4.4.2 Analýza funkcie imaginácie

V prípade Playtestu, imaginácia prichádza v priebehu spojenia technológie s podvedomím hlavnej postavy. Od vyskúšania a zahrania demo hry *Whac-A-Mole* sa cez ďalšie vrstvy dostávame k strašidelnému domu. Ten figuruje ako čisté spojenie s Cooperovým podvedomím a hernou platformou. Dostávame sa do jeho vnútra a spoznávame jeho skryté túžby a dávne problémy.

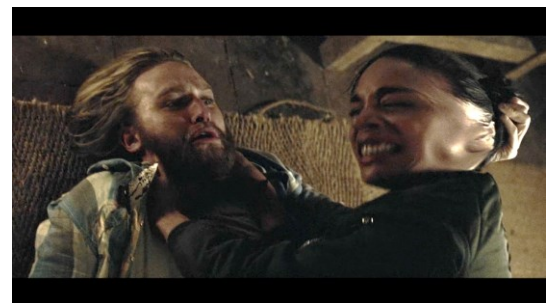
Podobne ako pri sne, sa v umelo vytvorenom strašidelnom dome objavujú postavy s výraznou štylizáciou, ktoré zaobalujú hru do žánru horor. Postavy, ktoré by mali byť naprogramované ako projekcie, sa správajú iracionálne a nepravdepodobne. Dôrazne prinášajú Cooperovy dávno zabudnuté spomienky. Na základe kooperácií podvedomia s technológiou sa na scéne objavuje podobnosť chlapca, ktorý šikanoval Coopera, kým bol ešte dieťa. Ide o moment, pri ktorom sa daný fiktívny softvér prepojil s Cooperovým podvedomím a vybral z neho postavu jemu blízku, ktorá ho šikanovala v detstve.



Obrázok 9a,b - Osoba z podvedomia

Cooper a jeho potlačená arachnofóbia³⁰ sa prejavujú v momentoch, kedy sa na scénu dostáva nadpriemerne veľký pavúk. Ide o surrealistické vyobrazenie pavúka s fragmentami všetkého, z čoho má Cooper úzkosť. S podobným prístupom a funkčnosťou motívov sa môžeme stretnúť pri bežných snových sekvenciách, ktoré ponúkajú expresívne výjavy kombinované ľudským vzhľadom a monštrum zároveň.

Opätovný výber blízkej osoby z Cooperovho života je aj mladé dievča Sonja. Neistota a divácke zmýšľanie o tom, čo je vlastne skutočné, sa nesie v znamení teroru. Pri vpadnutí Sonji do Strašidelného domu môžeme vnímať projekciu celej postavy, ako dokonale simulovaný objekt s vlastným organickým správaním a reakciami autentickej osobnosti.



Obrázok 10a,b - Projekcia Sonja

³⁰ Arachnofóbia - iracionálny strach z pavúkov

Skutočná psychologická hrôza filmu prichádza, keď Cooper vstúpi do spálne na poschodí a dôjde k úplnému mentálnemu rozpadu. Ten spôsobí postupný spätný chod do reality, v ktorej zistujeme skutočný stav Coopera. Cele testovanie hry trvalo len pár sekúnd a doviedlo hlavného hrdinu k infarktu zapríčinenému šokom. Autori tak nielenže pracujú s funkciou spájania reality s virtuálnou, ale určujú fiktívny čas v predstave. V tomto prípade sa časové hranice skracujú pri vstupe do simulovaného technologického priestoru.



Obrázok 11 - Späť v realite

Funkcia imaginácie v *Playtest* spočíva vo výstavbe štruktúry ako u filmového sna. Postupné začlenenie iracionálnych javov do deja a ich symbolický význam vytvára sled expresívnych udalostí, ktoré diváci rovno považujú za nereálne. Na rozdiel od sna alebo predstavy, virtuálna hra ponúka priamy sled udalostí v priebehovom čase a nie je potrebné vytvárať iné dejové línie. Autori sa opäť vďaka fiktívnemu technologickému pokroku a možnostiam môžu sústrediť na odohranie rôznych subjektívnych motívov postáv a zdôrazňovať kontroverziu témy.

III. PRAKTICKÁ ČASŤ

5 APLIKOVANIE IMAGINÁCIE VO FILME BREAKTIME

V predchádzajúcich dvoch častiach práce (teoretickej a analytickej) sme sa venovali výskumu filmového sna a predstavy. Rôzne interpretácie práce s imagináciou v spojení fiktívnej technológie nám v seriáli *Black Mirror* potvrdili jej inovatívny rozvoj a možností nových spracovaní. Počas analýzy troch častí seriálu som si ako autor, študujúci filmovú réžiu a scenáristku, uvedomil vážnosť témy spoločenskej reflexie. Originálny spôsob tvorcov diel *San Junipero*, *White Christmas* a *Playtest*, v ktorých zobrazovali ľudské túžby vo virtuálnych simuláciách, ma navnadil vypracovať námet, ktorý bude zahŕňať všetky poznatky z doterajšieho výskumu.

V nasledujúcej praktickej časti práce by som chcel tieto skúsenosti manifestovať v autorskej analýze práce s imagináciou v študentskom filme *Breaktime*, ktorý bol inšpirovaný najmä samotným seriálom *Black Mirror* a vizionárskym postojom autora *Charlieho Brookera*. Moderná až futuristická technológia, alternatívna súčasnosť, popkultúrna štylizácia, motívy zahmlených predstáv, expresívne podávanie informácií v pocitoch a myšlienka terapie vo virtuálnej hre, to všetko vlastní film *Breaktime*.

Breaktime je absolventským filmom bakalárskeho ročníka. Ide o filmový výstup, ktorý v sebe zahŕňa poznatky z troch rokov štúdia na Univerzite Tomáše Bati ve Zlíně. Krátkometrážny film tak nielen že vypovedá o súčasných zručnostiach tvorcov, ale najmä kladie pozornosť na reflexiu doby. Kam speje súčasný technologický pokrok? Čo môže pozitívne priniesť revolúcia vo virtuálnej realite?

5.1 Námet študentského filmu *Breaktime*

Už samotný anglický názov *BREAKTIME* znamená v preklade do slovenčiny „pauza v čase“. Myslí sa tým najmä oddelenie skutočnej reality od virtuálnej, kde reálny čas neexistuje, tak isto ani priestor, ktorý je fiktívnou simuláciou. Druhý pôvod titulu je však braný ako značka virtuálnej hry, v ktorej sa vo filme budeme pohybovať. Názov bol inšpirovaný originálnym poňatím *Charlieho Brookera*, ktorý názov „*Black Mirror*“ v preklade „Čierne zrkadlo“, neberie len ako metaforu pre reflexiu doby, ale najmä ako fakt o tom, že náš čierny displej od TV, smartfónu alebo inej LED technológie odráža náš obraz a my sa nachádzame v čiernom zrkadle. Názov *Breaktime* neoslovuje len svojím efektným zjednodušením slov, ale aj skrytým podtextom, ktorý odráža vo svojom deji.

Film rozoberá tému virtuálnej reality, jej pozitíva a negatíva voči spoločnosti v blízkej budúcnosti alebo alternatívnej súčasnosti. Prečo ľudia vchádzajú do virtuálnej reality? Čo v nej zažívajú? Aké sú následky? Blízka budúcnosť by pravdepodobne mala byť výrazná vďaka technologickému pokroku vo sfére technologických simulácií realít. Už teraz sme svedkami javu, kedy ľudia venujú svoj čas hraníu počítačových hier a snažia sa odpútať od reálneho sveta. Dôvody sú individuálne rozdielne. Buď ide len o výplň času, ktorý je braný ako relax, alebo v druhom prípade môže ísť o vnútorné riešenie problémov ako je depresia prejavovaná v skutočnej realite. Vývojári hier ponúkajú užívateľom čoraz silnejší, neopakovateľný zážitok, ktorý je hlavne založený na spolení hráča a emócie vlozenej v hre. Preto aj film Breaktime by mal byť braný ako spoločenská reflexia súčasnosti, ktorá rozoberá spomínané témy v ponurom svete blízkej budúcnosti.

Príbeh filmu BREAKTIME sa zameriava na hlavnú hrdinku Lory. Jej minulosť sa nesie v znamení straty. Skrz hmlistú expresívnu spomienku sa dozvedáme, že ako malé dieťa prišla o svojho otca počas nočného prepadu v diskonte. Malá Lory sa snažila otca ochrániť pred neznámym príznakom v maske, ale svojím správaním zapríčinila jeho smrť. Následne sme opäť v prítomnosti, kde Lory dostáva od svojho najlepšieho kamaráta Martina darček obsahujúci hru BREAKTIME. Hra prebieha na báze spojenia sa s podvedomím, pri ktorom zažíva opätovné stretnutie s priateľom Martinom a nebohým otcom. Počas rozhovoru, v ktorom sa otcovi ospravedľuje za svoje činy, prichádza na scénu neznámy príznak v maske. Lory čelí podobnej hrozbe ako v minulosti. Svoj strach však potlačí a svojím ráznym rozhodnutím chce ochrániť otca za každú cenu. Vtom však prichádza k fyzickému kontaktu a opätovne prichádza o svojho otca. Tentokrát však prostredníctvom virtuálnej reality zisťuje, že minulosť, ktorá bola hmlistá, sa ukazuje ako klam a dopracuje sa k poznaniu, keď zistí, že ju otec v detstve opustil. Lory po uchopení pravdy ostáva stále vo virtuálnom svete, kde sa spoločne s Martinom vydávajú na novú cestu poznania.

Aj napriek pozitívnemu odprezentovaniu technológie ako je simulácia terapie, môžeme film vnímať v dvoch rovinách. Tou prvou, pozitívnou je skutočnosť, ktorú sa dozvedela Lory o svojom otcovi. Vďaka technológii prešla hlavná postava terapiou a pochopila, že žila vo vlastnej imaginácii o tom, že otec bol správny človek. Simulácia v hre jej však ukázala pravdu, ktorú mala ako bolestnú skrytú a vytesnenú do podvedomia. Lory je od tohto momentu oslobodená od vnútorného konfliktu a klamu. Čo sa však stane ďalej? Druhá negatívnejšia rovina prichádza v momente, kedy Lory neodchádza z hry do reálneho sveta, ale vyberá si opäť simulovaný priestor pre život, ktorý môžeme chápať ako nová imaginácia.

5.2 Práca s predstavou vo flashback scéne

Spomienky a ich pôsobenie vo filme *Breaktime* majú podstatne veľkú vážnosť, ktorá je úzko spätá s myšlienkou celého príbehu. Flashback scény nielenže informujú diváka o tom, kto je samotný protagonista a aký ľudský charakter od neho môžeme očakávať, ale tak isto vlastnia štylizované prvky, ktoré rozvíjajú dej smerom mystéria a vytvárajú otázky: Čo je vlastne skutočné? Čo ak je všetko len ilúzia ako výsledok našej predstavivosti?

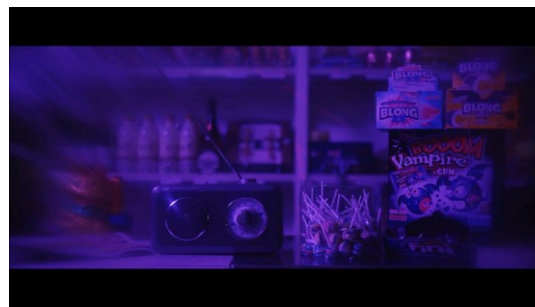
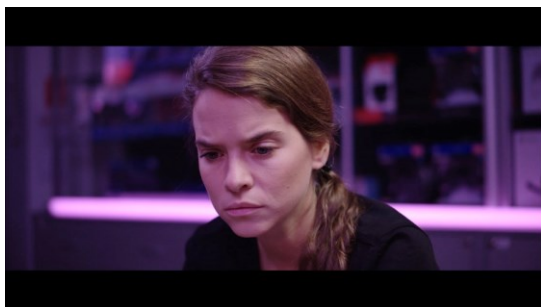
Vo filme sa stretávame s dvomi flashback scénami, ktoré sa svojou informačnou a metaforickou časťou od seba líšia. Dotváraním kontrastu expresie a reality prinášajú rozuzlenie príbehu a zadelenie ideí autorského zámeru. Pri vymýšľaní konceptu dvoch rovín predstavivosti som išiel najmä po obrazovom vyrozprávaní, bez dialógov. Sústredil som na vizuálny pocit a gestikuláciu hercov, ktorí vďaka svojim pohľadom a správnym pohybom tela dokázali podať informáciu. Počas pre-produkcie sa scenár týchto scén menil. Bolo to vzhľadom k určaniu zjednotenia atmosféry. Spoločný priestor, teda nočný diskont, v ktorom sa odohráva spomienka, odhaľuje dve odlišné interpretácie. Svetelná atmosféra, herecká akcia a emocionálna štylizácia sú prvky, ktoré medzi dvomi odlišnými, ale zároveň prepojenými scénami, prinášajú rozdielnosť vnímania hlavnej hrdinky Lory.

5.2.1 Subjektívna predstava

Hlavná hrdinka Lory je predstaviteľkou dievčaťa, ktoré si v ranom veku zažilo úzkostnú traumu. Jej životná skúsenosť a emočný nátlak ju donútili potlačiť realitu a pristúpiť k imaginácii celej skutočnosti. Vzťah otca a dcéry je vo všeobecnosti a predovšetkým založený na citovej báze. Preto, po zúfale sebeckom odchode otca, došlo v živote dievčaťa Lory k náhlemu spádu transformovania skutočnosti do idealizovanej, vymyslenej situácie, v ktorej bol otec akoby usmrtený neznámym príznakom.

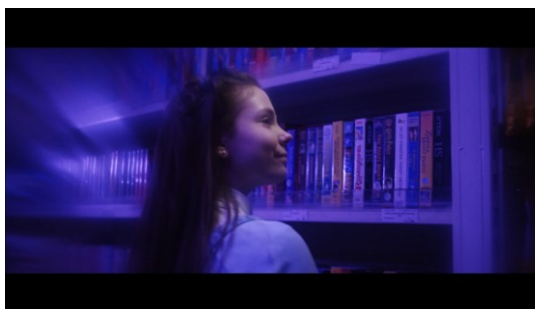
Pri práci s citlivou a zároveň vážnou situáciou, ako je usmrtenie otca, som pracoval najmä metaforicky. Všetko to, čo môžeme vidieť v scéne, je síce autenticky neveriteľné, ale za symbolmi sú skryté podstaty pravdy, ktoré v závere filmu vyjdú na povrch. Už od samotného začiatku prichádza štylizácia, ktorá sa atmosférou vyhýba reálnej udalosti. Nie je to chyba, práve naopak. Ako autorský zámer som najmä bral skúsenosť z vyššie naučených teórií, ktoré mi potvrdili, že s predstavou môžeme pracovať nekonvenčne. Samozrejme, treba dbať na uzavretie otvorených motívov, s ktorými pracujeme a následne by som ich rozvinul.

Motív hudobnej skladby sa prostredníctvom komiksového obchodu dostáva do podvedomia Lory, ktorá začína spomínať na minulosť. Dostávame sa do predstavy hlavnej hrdinky. Ako prvý objekt môžeme uvidieť staré rádio, ktoré hrá spomínanú skladbu. Hudba nás presúva cez jazdu kamery na miesto, v ktorom sa nachádza malá Lory a jej otec. Motív hudby z rádia je opäť pridanou hodnotou imaginácie, ktorá zocel'uje prepojenie spomienky na citlivú udalosť a podvedomia. Motív rádia sa následne prejaví aj vo virtuálnej simulácii.



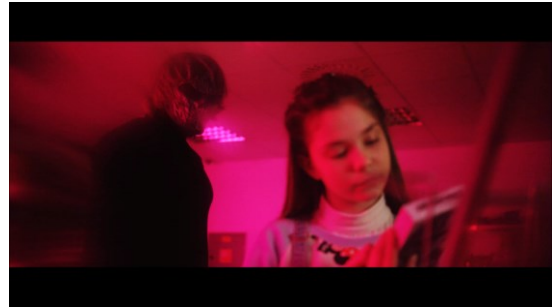
Obrázok 12a,b - Prechod do spomienky, motív hudby z rádia

Atmosféra imaginácie nereálnej udalosti sa vyznačuje nielen špinavou vinetáciou obrazu, ale najmä neistým správaním postavy otca. Spočiatku som pracoval s väčším emocionálnym rukopisom, ktorý mal zachytiť správanie vo väčšom presahu dotykov, úsmevu a úprimnosti vychádzajúcej z pohľadu. Moje rozhodnutie však ostalo pri neistom pohľade, strnulom pohybe a až neprijemnej grimase, ktorý opätuje Lory. Ak pracujem s imagináciou hlavnej hrdinky, môžeme zobrazit' celú metaforickú situáciu v neistom svetle plného otázok.



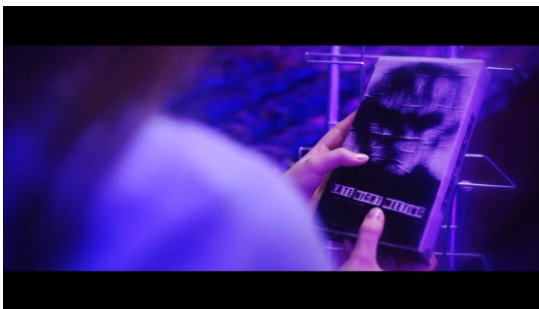
Obrázok 13a,b - Štylizácia správania otca

Farebná svetelnosť je výrazným fragmentom, ktorý sa vyvíja počas celého filmu a prezentuje pocity hlavnej hrdinky. Pri imaginácií situácie sa atmosféra zo studeného modrého osvetlenia mení na drasticky temnú, červenú. Temporytmus strihu sa mení na skoky v čase a obrazy sa nám zdajú viac surreálne. Príčinou je hlavne príchod neznámej postavy v maske, prízraku, ktorý zohráva väčšiu symbolickú úlohu vo filme. Jeho motivácie a celkovú štylizáciu neskôr rozvinem v ďalšej podkapitole.



Obrázok 14a,b - Premena svetelnosti po príchode Prízraku

Motív VHS kazety, na ktorom je graficky zobrazená hmlistá postava, je výrazný dogmatický prvok, ktorý prepája imaginácie, fiktívnej / subjektívnej predstavy a objektívnej / reálnej predstavy. V subjektívnej predstave nepoznáme jej pôvod. Dokonca nevidíme ani detailne jej vzhľad, ktorý je rýchlo prestrihnutý na príchod Prízraku v pozadí. Ide o otvorený motív, s ktorým sa začína pracovať pri prvom bode obratu. Neskôr sa však dozvedáme, že motív nezahŕňa len informáciu spoločnej podobizne postavy prízraku s obalom, ale taktiež figuruje ako motív, pri ktorom sa Lory v objektívnej predstave stotožňuje s pravdou.



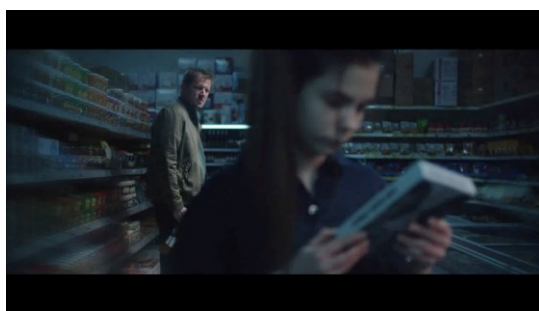
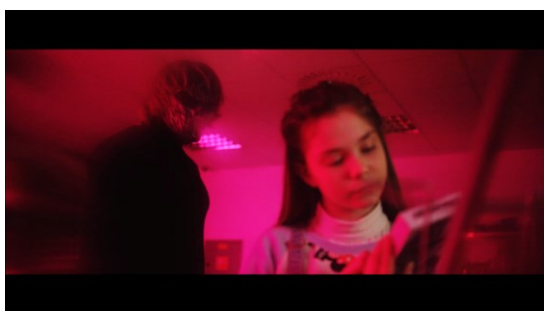
Obrázok 15 - VHS v subjektívnej spomienke

Obrázok 16 - VHS v objektívnej spomienke

Subjektívna spomienka hlavnej hrdinky Lory je najväčšou expresívnou časťou filmu, pri ktorej bolo podstatné udržať jednotu atmosféry a predať informácie za krátky časový limit. Poznatky z predošlej teoretickej časti práce som využil najmä v rozvinutí motívov a zrozumiteľnom začlenení do sekvencie predstavy. Prístup pohybu a postavenia kamery sa drží v subjektívnom ponímaní. Ide o pohľad Lory, a preto celú situáciu s vraždou vnímame v druhom pláne. Výkriky, výstrel a nejasné obrazy. Tak ako hlavná postava, aj my sme si neistí, čo sa stalo a to práve pridáva imaginácií jej jasnú funkciu. Aj napriek nespočetným možnostiam pri vytváraní fiktívneho sna/predstavy je nutné udržať logiku pre divácke chápanie a premýšľanie, najmä ak sa jedná o klasickú naratívu v krátkometrážnom diele.

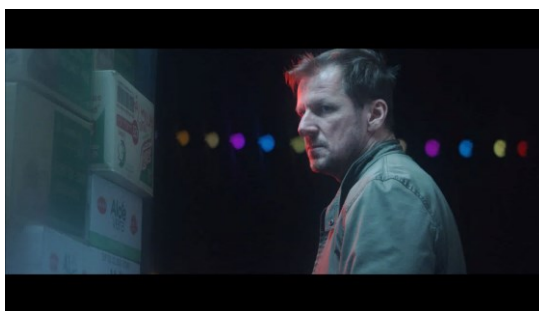
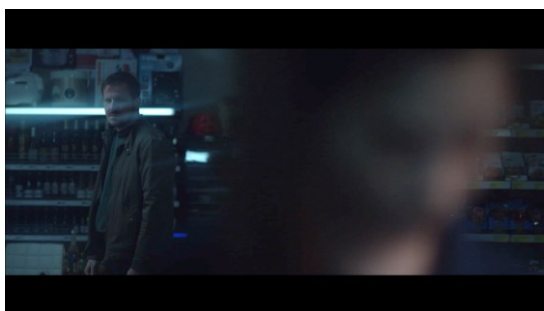
5.2.2 Objektívna predstava

Druhá spomienka hlavnej hrdinky je založená na stotožnení pravdy, ktorú mala ukrytú v podvedomí. Expresivita a metaforické štylizácie idú stranou a sústredenie smeruje na odzrkadlenie skutočného charakteru postavy otca. Predstava prináša celému filmu druhý bod obratu, pri ktorom sa dozvedáme otcov odchod zo života Lory. Uzatvárajú sa tu všetky otvorené motívy, ktoré boli rozpracované od subjektívnej predstavy až cez virtuálnu realitu. Ani táto realisticky ponímaná sekvencia neobsahuje diegetický dialóg. Jej postup predávania informácií spadá cez záberovanie, ktoré vysvetľuje motivácie otca. Prechod do skutočnosti sa využíva použitím strihových prechodov cez jumpcut medzi subjektívnou a objektívnou predstavou.



Obrázok 17a,b - Prechod do objektívnej predstavy

Pri práci s objektivitou situácie som využíval prostriedky detailného rozzáberovania scény. Skrz prvý plán malej Lory sa preostrením dostávame do druhého plánu k otcovi, ktorý svoj zúfalý pohľad upiera na svoju dcéru. Po chvíľke, s plnými rukami alkoholu odchádza k pultu zaplatiť. Na jeho detailnom zobrazení tváre vidíme nerozhodnosť a zmätok. Vieme, že obraz charizmatického otca, ktorý sme mali celý čas pred sebou, je zrazu kontrastný a skutočnosť je vnímaná v negatívnom svetle. Docielenie uzavretia motivácií opisuje posledný záber na otca, ktorý je podporený mimo obrazový nediegetický dialóg Lory a Otca z virtuálnej reality. Divákovi tak film prináša klimax v zobrazení pravdy.



Obrázok 18a,b - Rozzáberovanie postavy otca

5.3 Proces aplikovania imaginácie vo virtuálnej realite

Fiktívna technológia alternatívnej súčasnosti je vo filme *Breaktime* predstavená ako produkt, ktorý má nielen zákazníka ponoriť do autentického sveta virtuálnej reality, ale hlavne mu ponúknuť neopakovateľný zážitok prostredníctvom spojenia softvéru a jeho podvedomia. Hra vyberá užívateľovi osobné životné skúsenosti, ktoré ho ovplyvnili a vsádza ich do simulovanej situácie. Prekonanie prekážok počas hry prináša hráčovi riešenie vnútorných problémov a po úspešnom dokončení je nielen obohatený z hernej skúsenosti, ale aj zbavený vnútorných problémov. Je otázne, čo v skutočnosti moderná technológia dokáže. Myslím si ale, že je podstatné klásť otázky týkajúce sa ich očakávania.

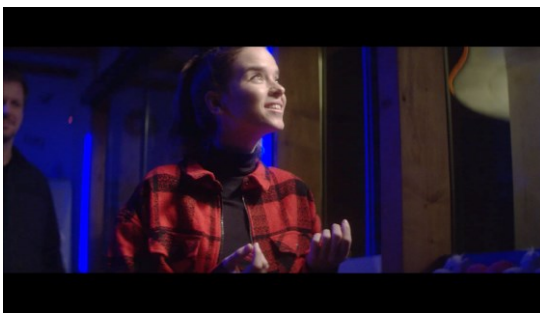
Nápad funkcie virtuálnej simulácie *Breaktime*, ako terapie hrou, vznikol pri analýze seriálu *Black Mirror : Playtest*, ktorý vsádzal protagonistovi projekcie strachu z jeho minulosti. Práca s podvedomím prináša rôzne kreatívne možnosti aplikovania fragmentov blízkych osôb do situácií, v ktorých sa nachádzajú rôzne citové prekážky pre hlavnú hrdinku. Svoje sústredenie som venoval rozhovoru medzi Lory a otcom, ktorý je výrazný najmä dlhým dialógom a silnými emóciami protagonistky.

Z analytického hľadiska je všetko zobrazené vo virtuálnej hre, je to príhovor podvedomia k užívateľovi. Prostredie, postavy a dokonca rekvizity umiestnené počas hry sú len črepinami dávno zabudnutej minulosti. Od príchodu projekcie otca až po samotné vyvrcholenie môžeme vnímať mimo obrazový hlas *Breaktime*, ktorý ovláda a núti Lory hru neopustiť a dokončiť jej úlohu. V nasledujúcej analýze by som sa chcel zamerať na prácu projekcií, prostredia a samotných rozpracovaných motívov.

5.3.1 Virtuálne projekcie postáv

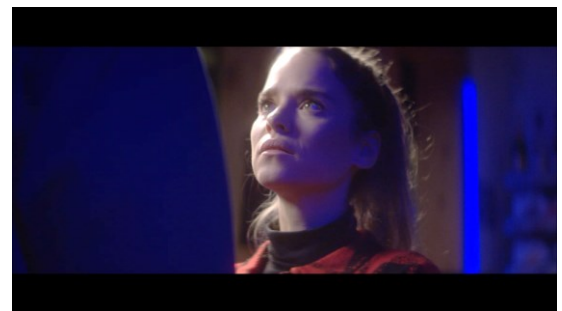
Pri vytváraní projekcií postáv som dbal hlavne na autentický prednes hercov v spojení s neistým správaním. Všetko to, čo vidíme a počujeme, je hra. Umelý svet, prepojený s ľudským podvedomím, dáva hlavnej hrdinke neverbálne znaky, ktoré ju majú donútiť k zamysleniu, čo sa v skutočnosti deje. Situácia okolo akčnej scény je len povrchným doplnením úlohy, ktorá spadá do celku manipulácie hry. Podstatným fragmentom je však štylizácia, ktorú som zvýraznil najmä efektom glitchu. Ide o istú digitalizovanú deformáciu celej postavy v priebehu len niekoľkých sekúnd. Tento prvok som využil hlavne v dramaturgii logiky hry. Použitý fiktívny autentický prvok slúži hlavne pre zlepšenie orientácie diváka vo virtuálnej hre.

Virtuální Projekcia postavy Otca je výrazná vo svojom flegmatickom postoji voči Lory. Pri vytváraní scén obsahujúcich otcove správanie som sa sústredil na predávanie nepriamych akcentov určených pre divákov, ktoré vyobrazujú zbabelosť a neistotu. Už pri jeho prvej reakcii na Lory môžeme vidieť tú istú mimiku, ktorú sme mali možnosť vidieť v subjektívnej predstave. Otcov výraz je podporený spomínaným glitchom, ktorý pridáva väčšie napätie v scéne. Po opätovnom príchode Lory do virtuálnej reality sa otec správa podozrivo milo a pozorne. To sa však mení po príchode Prízraku. Nasledujúci sled scén poukazuje na malé aspekty nesmelosti otca, ktoré sú finálne završene expresívnym usmiatím, ktoré Lory naznačuje zmenu v imaginácii otca.



Obrázok 19a,b - Príchod otca vo Virtuálnej realite

Dialóg medzi Lory a otcom som podal ako podstatnú časť filmu, ktorá nielen že prináša ideu stretnutia nebohej osoby vo virtuálnom svete, ale aj odzrkadľuje potreby emočne dotknutého človeka, prejaviť sa. Pri dramaturgii osvetlenia scény sa sústredilo na pozície motívácií charakterov v deji. Pri sledovaní rozhovoru vidíme Lory, ktorej svetlo jasne dopadá na celú tvár, čím sa zdôrazňuje jej čistota. Naproti tomu je otec len kontrastne osvetlený a vidíme len polku tváre. Aj tento malý náznak dotvára obrazové vykreslenie situácie. Dôležitým fragmentom je však otcova reakcia na to, že nemusel byť vždy reálny. V tomto momente prichádza predznamenanie výsledného rozuzlenia, ktoré však naruší príchod Prízraku.



Obrázok 20a,b - Dramaturgia osvetlenia postáv

Virtuálnu projekciu postavy Prízraku je potrebné v prvom rade brať ako alter-ego pre otca, ktorého si vytvorila Lory vo svojom podvedomí. Nie je to žiadny gauner a žiadna reálna postava. Hra podvedomia a softvéru však vybrala túto fikciu za podstatnú a umiestnila ju ako bariéru, ktorú je potrebné prekonať, aby sa hrdinka mohla dostať k jadrú pravdy. Pri nemej postave ako je Prízrak som pracoval najmä s jej minimalistickým pohybom tela a expresívnym dýchaním v maske. Štylizácia jeho kostýmu predstavuje dotvorenie atmosféry filmového subžáneru „slasher“, ktorý spomína postava Martina v komiksovom obchode. Prízrak je tak len reflexiou VHS obalu, ktorý bol umiestnený v čase, kedy Lory opustil vlastný otec.

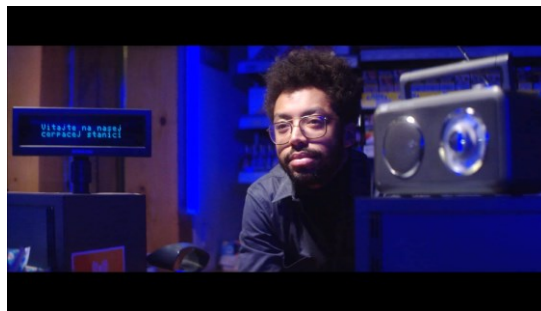


Obrázok 21 - Prízrak ako fikcia



Obrázok 22 - Prízrak na obale VHS

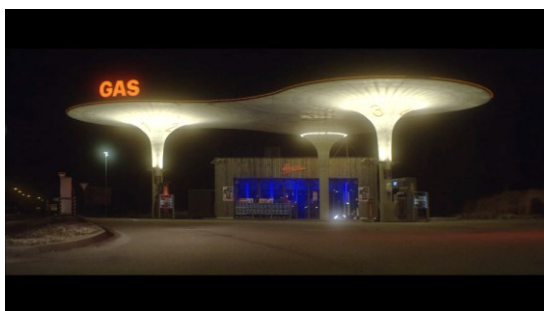
Virtuálna projekcia postavy Martina je len pokračovaním vedľajšej B línie, ktorá je založená na citovom vzťahu Lory. Hra vkladá blízky okruh ľudí, ktorí ovplyvnili Loryn život. Výber Martina do simulácie má pôsobiť voči divákovi v zmysle „fun and games“, ktorý vytvára v patetických chvíľkach pocit uvoľnenia. Jeho motivácia pre ľúbostný vzťah s Lory sa prenáša aj do simulácie, kde môžeme pozorovať jeho prejav v rôznych náznakoch flirtu. Pre hlavnú postavu je určený ako empatický záchranca pri odkrytí pravdy. Na vedomie musíme zobrať fakt, že ide stále len o reflektovanie podvedomia, ktoré všetky osoby vyobrazuje prostredníctvom životnej skúsenosti Lory.



Obrázok 23a,b - Projekcia postavy Martina

5.3.2 Simulácia prostredia a situácie

Film Breaktime je výrazný svojou nočnou atmosférou. Všetky scény, ktoré môžeme vidieť v priebehu deja, sú špecifické ponurou nocou. Aj to je jeden z príkladov využívania jednoty atmosféry ako odraz zásadnej dogmatickej situácie z minulosti malého dievčaťa. Priestor, v ktorom otec opustil Lory, je situovaný v mieste prázdneho nonstop diskontu. Podvedomie v symbióze so softvérom hry tak prepojilo podobný priestor a celý dej zasadilo na opustenú čerpaciu stanicu, v ktorej sa nachádzajú postavy najbližšie osobe Lory.



Obrázok 24a,b - Simulácia prostredia čerpacej stanice

Štylizácia nespadá do temnej atmosféry. Naopak pracuje s retro-motívom, ktorý sa odzrkadľuje už od expozície filmu. Motív „retra“ som najmä využil v symbolizme vracania sa späť do minulosti. Tak ako sa moderná technológia vyvíja vpred, jej dizajn opakuje a renovuje koncepty starého vzhľadu. Túto ideu som aplikoval na základe podobnosti motivácií hlavnej hrdinky Lory, ktorá sa tiež vracia do minulosti a skúma dávno zabudnutú skutočnosť.

Podobne ako priestor, tak isto aj situácia vo virtuálnom svete je len duplikátom fiktívnej predstavy Lory. Všetko sa odohrá opätovne, vo väčšom rozsahu, s viac viditeľnými motiváciami a s finálnym rozuzlením, ktorý prináša klimax príbehu i následnú katarziu v znova objavenej nádeji pre život, ktorý si hlavná postava vyberá v novej technologickej imaginácii.

5.4 Autorská reflexia funkcie imaginácie v Breaktime

Vývoj scenára Breaktime trval viac ako tri mesiace. Pozornosť sa kládla najmä na vybudovanie jasných motivácií postáv a logickosť sveta, do ktorého ich vnášam. Blízka budúcnosť alebo alternatívna súčasnosť filmu Breaktime reflexívne poukazuje na stránky vývoja moderných technológií, ktoré nám v súčasnosti prinášajú istú výpomoc. Aj napriek mnohým rozdielnym pohľadom na prínos technológie v živote človeka som sa rozhodol vyobraziť Virtuálnu realitu v pozitívnom smere a to ako terapiu prostredníctvom hry. Hra Breaktime má jasne stanovené pravidlá, ktoré hlavného hráča nenechajú odísť z hry počas dôležitých rozhodnutí. Svet virtuálnej reality tak kooperuje s podvedomím Lory, kde jej do sveta prináša blízke osoby z jej života. Do virtuálneho sveta prichádza Martin, otec a tajomný prízrak.

Počas písania scenára som sa sústredil na istú manipuláciu podvedomia v spolupráci s programom hry, ktorá Lory dáva neustále prekážky z dôvodu, aby nakoniec odhalila pravdu. Najskôr necháva Lory svojvoľne odísť z hry počas stretnutia s otcom a následne pri stretnutí antagonistu ju nepustí von. Hra reflektuje podvedomie Lory. Vyberá z minulosti motívy hudby z rádia, VHS obalu s prízrakom a samotnej opustenej nočnej lokácie, v ktorej sa všetko odohráva. Pri písaní postáv Martina a otca som bral do úvahy najmä ich motivácie vo VR svete. Všetko, s čím sa Lory stretne v hre, je podvedomie. To, čo má skryté v sebe, to, ako vidí ľudí, to, ako sa správajú. Hra postupne upriamuje pozornosť Lory na správanie otca, ktorý, namiesto toho aby ju uchránil, cúva dozadu a zbabelo sa vyhýba konfliktu. Hra je neobyčajná svojou úlohou, výhrou je smrť, ktorá je pravdou pre hlavnú hrdinku.

Zmena scenára nastávala najmä pri procese vytvárania storyboardov a technického scenára. Kvôli obmedzenému času, ktorý sme mali stráviť počas natáčania na scéne, som sa spoločne so svojim kameramanom snažil vytvoriť čo najjasnejšiu formu rozprávania. Zbytočné efektne odbočky fyzických akcií a nejasných motivácií som odstránil a sústredil sa na to najviac podstatné čiže myšlienku, pointu. Kam sa potrebujeme dostať a za akých potrebných informácií sa tam potrebujeme dostať. Pri záberovaní som prišiel k rôznym dôležitým zmenám, pri ktorých som si uvedomil počiatočnú nejasnosť a zmätok. Napríklad finále súboja Lory s Prízrakom malo obsahovať obeť Lory, ktorá sa vrhla pred jeho zbraň a ochránila otca. Táto sekvencia nebola realizovaná z dôvodu neopodstatnených motivácií. Lory sa k finále musela dostať do bodu pravdy. Na základe zlyhania a opätovného postrelenia otca Lory prežíva stratu. V tom však ale objavuje skutočnosť, ktorá bola pred ňou skrytá prostredníctvom VHS kazety.

Postava neznámeho Prízraku, tak mení svoje charakterové postavenie a zisťujeme, kto je vlastne skutočný antagonista deja. Prostredníctvom zmeny scény a pridaním opätovného úmrtia otca dostávam Lory do bodu prehry, ktorá jej však prináša pravdu a oslobodenie sa v zistení, že sa nemôže viniť za niečo, čo sa nikdy nestalo.

Postprodukcii zasiahla koronakríza a na základe zastavenia strihovej sekvencie prišla skorá sebareflexia, ktorá mi ukázala cestu k uvedomeniu nedokonalostí filmu. Týmto by som sa chcel hlavne zamerať na prvotnú flashback sekvenciu. Celý film ponechávam v jasnej štylizácii a kontrast medzi spomienkou, realitou a virtuálnym svetom sa odlišuje buď vo zvuku alebo spracovaní pohybu kamery. Začiatočná spomienková sekvencia však dáva filmu negatívnu stránku, a to nie zo stránky formálneho spracovania, ale najmä z nedostatku emócií zo strany otca a malej Lory. Myslím si však, že tento chýbajúci fragment bol najmä spôsobený negatívnym vplyvom produkcie na zmeny scén počas priebehu natáčania.

Toto stanovisko uvádzam vzhľadom k tomu, že scenár obsahuje dané emócie a taktiež aj technický scenár premýšľal o istom bližšom kontakte medzi otcom a Lory. Nanešťastie sa však svojej realizácie nedočkal a sekvencia tak ostáva informačne plná, ale emocionálne neúplná. Preto, keď sa dostávame do časti, kedy Lory zisťuje pravdu, divák s ňou nemusí plnohodnotne cítiť a to vzhľadom k tomu, že prvotne neucítil a nepoznal lásku, ktorú si predstavovala Lory vo fiktívnej minulosti. Aj napriek tomu mi je táto skúsenosť ponaučením. Ak má film všetky stránky pokryté, netreba zabúdať na tú ľudskú a to sú emócie. Emócie hýbu s každým z nás a vytvárajú nám vnútorný zážitok a spojenie diváka s filmovým obrazom.

Vývoj filmu BREAKTIME bol najväčším ponaučením a výzvou pracovať so žánrom, drámou, reflektovať technologické pokroky súčasnosti a najmä do neho vkladať svoje skryté poznatky zo života.

ZÁVER

Seriál *Black Mirror* prezentuje niekoľko možností originálneho spracovania postupu práce s imagináciou. Je príkladom toho, ako môže film uchopiť kontroverznú tému blízkej budúcnosti a preniesť ju prostredníctvom technológie do práce s filmovou predstavou. Dôraz je kladený najmä na jeho štruktúru, s ktorou sa podobne pracuje aj pri výstavbe sna. Autori seriálu vďaka technologickej rovine riešia dané predstavy a zasnena v prítomnom čase bez rôznych bočných časových línií. Prepájajú ľudské vedomie na platformu umelej inteligencie.

Počas písania prvej teoretickej časti som sa mal možnosť oboznámiť sa s rôznymi teóriami o filmových snoch, pri ktorých som sa postupne naučil ich opodstatnenie. Názory a pohľady rôznych tvorcov mi osobne priniesli väčší prehľad a pomohli k dotvoreniu vlastného názoru na potreby začlenenia sna do rozličných príbehov. Na základe podrobného naštudovania literatúry a prístupov k tvorbe som následne mohol prejsť k druhej, analytickej časti práce, kde som si z vybraného seriálu *Black Mirror* zvolil tri časti a rozobral ich rozdielny prístup poňatia imaginácie. Počas štúdia a skúmania materiálu som prišiel na odpovede so zámerom na čitateľnosť a vlastností sna alebo predstavy.

Zaujímavý je najmä postoj tvorca *Charlieho Brookera*, ktorý v každom svojom dieli vytvára rozdielnu interpretáciu postáv a ich vnútorných túžob v súlade s prezentovanou technológiou. Jeho prístup kolaborovania s režisérmi prináša rozmanitosť a pohľad na situáciu z viacerých uhlov. Každý jeden diel tak vlastní tú istú tému s rozdielnou myšlienkou a spracovaním imaginácie.

Doplnenie praktickej časti, ktorá je autorskou reflexiou praktizovania naštudovaných tém, mi ponúklo prehľad o možnostiach realizácie filmových snov a predstáv. Svoje poznatky z analýzy seriálu *Black Mirror* som tematicky vkladal do vlastného diela, pri ktorom som sa naučil, ako pracovať s citlivým, ale zároveň náročným nástrojom ako je imaginácia. Praktizovanie daných naučených materiálov ma tvorcovsky posunulo na novú úroveň zamýšľania sa nad filmovou predstavou, snom.

Vďaka vypracovaniu tejto bakalárskej práce som si uvedomil, aký je sen vo filme dôležitý a ako môže mať dôležitú dramatickú vlastnosť. Vďaka rozšíreniu svojich teoretických vedomostí v oblasti tejto problematiky sa aj moje praktické skúsenosti v značnej miere rozvíjali a rozhodne ich viem využiť pri tvorbe svojich budúcich filmových projektov.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- 1) SPARSHOTT F. E., ZÁKLADY FILMOVEJ ESTETIKY, SBORNÍK FILMOVÉ TEORIE I. – ANGLOAMERICKÉ STUDIE, ČFÚ Praha 1991
- 2) BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten. Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2007. ISBN 0739121871
- 3) HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2003. ISBN 0786415967.
- 4) KOCH-SHERAS, Phyllis R. a Amy LEMLEY. The dream sourcebook: a guide to the theory and interpretation of dreams. Chicago: Contemporary Books, c1995. ISBN 156565336X
- 5) BROOKER, Charlie, Annabel JONES a Jason ARNOPP. Inside Black Mirror. New York: Crown Archetype, [2018]. ISBN 1984823485

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1a,b - Reakcia Yorkie na hru	27
Obrázok 2a,b - Reakcia Yorkie a Kelly na možnú nehodu	27
Obrázok 3 - Kelly v San Junipero.....	28
Obrázok 4 - Kelly v realite	28
Obrázok 5 - Systém Cookie	30
Obrázok 6a,b - Hodiny v kabíne	30
Obrázok 7a,b - Osvetlenie scény	31
Obrázok 8a,b - Scéna s rádiom	31
Obrázok 9a,b - Osoba z podvedomia.....	33
Obrázok 10a,b - Projekcia Sonja	33
Obrázok 11 - Späť v realite.....	34
Obrázok 12a,b - Prechod do spomienky, motív hudby z rádia.....	39
Obrázok 13a,b - Štylizácia správania otca.....	39
Obrázok 14a,b - Premena svetelnosti po príchode Prízraku.....	40
Obrázok 15 - VHS v subjektívnej spomienke	40
Obrázok 16 - VHS v objektívnej spomienke	40
Obrázok 17a,b - Prechod do objektívnej predstavy	41
Obrázok 18a,b - Rozzáberovanie postavy otca.....	41
Obrázok 19a,b - Príchod otca vo Virtuálnej realite	43
Obrázok 20a,b - Dramaturgia osvetlenia postáv.....	43
Obrázok 21 - Prízrak ako fikcia.....	44
Obrázok 22 - Prízrak na obale VHS	44
Obrázok 23a,b - Projekcia postavy Martina	44
Obrázok 24a,b - Simulácia prostredia čerpacej stanice	45

ZOZNAM FILMOVÝCH ZDROJOV

1. *Black Mirror, San Junipero*, 2016 (hraný film) Scenár Charlie Brooker. Réžia Owen Harris. Veľká Británia, NETFLIX
2. *Black Mirror, White Christmas*, 2014 (hraný film) Scenár Charlie Brooker. Réžia Carl Tibbets. Veľká Británia, NETFLIX
3. *Black Mirror, Playtest*, 2014 (hraný film) Scenár Charlie Brooker. Réžia Dan Trachtenberg. Veľká Británia, NETFLIX
4. *BREAKTIME*, 2020 (krátkometrážny študentský hraný film) Scenár a réžia Martin Bystriansky, Česká republika, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

