

Priestor virtuálnosti a úzkosti. Eko-dystopický naratív o Antarktíde

A Space of Virtuality and Anxiety: An Eco-Dystopian Narrative of Antarctica

ZUZANA GOLEINOVÁ

Ústav divadelnej a filmovej vedy Centra vied o umení Slovenskej akadémie vied, v.v.i.

ABSTRAKT: Štúdia skúma experimentálnu filmovú esej *Frem* (2019) slovenskej dokumentaristiky Viery Čákanyovej z hľadiska jej eko-dystopického naratívu a približuje filmové a naratívne prostriedky využité na sprostredkovanie svedectva o klimatických dôsledkoch v priestore antarktckej krajiny. Film je rozčlenený na solastalgický prológ, ktorý sprítomňuje človeka obsahom aj rozprávačskou entitou, a na posthumanistickú observáciu priestoru ľadovej plochy, ktorá, naopak, človeka vymazáva a priestor mu odcudzuje. Text sa v druhej časti špecificky zameriava na postupy pripomínajúce tok videohernej estetiky, ktoré sa podieľajú na virtualizácii dokumentárneho priestoru a smerujú k diváckej úzkosti a dezorientácii.

ABSTRACT: This study analyses the experimental film essay *Frem* (2019) by the Slovak documentary filmmaker Viera Čákanyová from the perspective of its eco-dystopian narrative and discusses the cinematic and narrative tools used in it to convey the testimony on climate change in the Antarctic environment. The film is segmented into a solastalgic prologue, foregrounding humans through both content and narrator, and a posthumanist observation of the ice field, which, conversely, effaces humans and alienates them from this space. The second part of the study focuses on techniques that evoke video-game aesthetics and contribute to the virtualisation of the documentary space, inducing anxiety and disorientation in the viewer.

KRÚČOVÉ SLOVÁ:

eko-dystópia, post-antropocén, filmová esej, slovenský film, Viera Čákanyová, pomalé násilie, environmentálny žiaľ, solastalgia, virtuálnosť

KEYWORDS:

eco-dystopia, post-anthropocene, film essay, Slovak film, Viera Čákanyová, slow violence, environmental grief, solastalgia, virtuality

Viera Čákanyová (1980), slovenská experimentálna dokumentaristka, patrí v súčasnosti medzi najperspektívnejšie, medzinárodne uznávané slovenské režisérky. Jej „post-ludská“ trilógia filmov – experimentálnych filmových esejí *Frem* (2019), *Biela na bielej* (2020) a *Poznámky z Eremocénu* (2023) – je charakteristická ambicióznou filmovou formou a prekonávaním tradičného filmového jazyka. Autorka sa v nich zaoberá ľudským jedincom ako akýmsi fenoménom vyskytujúcim sa v izolovanom dystopickom priestore v posthumanistickom svete. Jej záujem i sústreďenie sa na človeka sa variuje. Zatiaľ čo prvá časť trilógie, *Frem*, prostredníctvom skúmania myslenia umelej inteligencie observuje odludštenú antarktickú krajinu a ponúka unikátny odantropomorfizovaný pohľad vo filmovom médiu, tak *Biela na bielej* a *Poznámky z Eremocénu* explicitnejšie reflektujú subjektívne prežívanie autorky a sprostredkovávajú výpoveď aj skrz jej fyzické účinkovanie vo filme. Čákanyovej prítomnosť sa tak každým filmom stupňuje, pričom o poslednom z nich môžeme hovoriť aj ako o autoportréte alebo eseji-portréte¹. Všetkým trom snímkam však dominuje výrazný autorský prístup (aj s autobiografickými črtami), ktorý je príznačný pre žáner filmovej eseje a súvisí s jej dialogickou povahou.

Dejiskom *Frem* i *Biela na bielej* je krajina v okolí poľskej výskumnej stanice na Antarktíde, no jej reprezentácia je rozdielna. *Biela na bielej* tradičným dokumentárnym spôsobom stotožňuje zobrazený filmový priestor s jeho reálnou verziou. *Frem* zase výraznejšie využíva postupy filmovej eseje (a nielen nej) na to, aby priestor odcudzil.² Subjektívnosť filmovej eseje rozkladá reálny priestor, podriaďujúc ho mentálnej predstave autorky a zároveň esejistickej forme, ktorá túto predstavu rekonštruje tak, že ponecháva miesto pre intelektuálne zapojenie publika. Filmová esej je totiž samostatným filmovým vyjadrením, ktoré sa nedefinuje skrz svoju vernosť k realite, teda či ide o fikčný film alebo o non-fiction. Zároveň nepotvrďuje, či priestor, ktorý zobrazuje, je alebo nie je reálny. *Frem* dokonca vyvoláva pocit, že je dokumentárne prostredie takmer virtuálne.³

Cieľom tohto príspevku je prostredníctvom analýzy filmového rozprávania odhaliť výraznú zmenu v identite tohto priestoru, ktorý je pôvodne prírodný a organický, patriaci k nedotknutej divočine, avšak v dôsledku použitých filmových postupov dosahuje efekt virtuálnej dystópie.

DYSTOPICKÁ FILMOVÁ ESEJ

Dystopické naratívy sa v modernom a postmodernom umení zväčša spájajú s predstavou negatívneho vývoja sveta v dôsledku integrovania nových kontrolných techník, prípadne technológií umožňujúcich túto kontrolu. Výrazne sa viažu na politickú sféru života a zdôrazňujú ohrozenie ľudskej slobody a integrity v súvislosti

1 Esej-portrét je jedným z piatich esejistických modov, ktoré vymedzil a zadefinoval Timothy Corrigan vo svojej monografii o filmovej eseji. Pozri CORRIGAN, T. *The Essay Film. From Montaigne After Marker*. Oxford, New York : Oxford University Press, 2011, s. 79 – 103.

2 Už názov filmu *Frem* má pripomínať slovo „fremd“, teda „cudzie“ v nemčine, resp. v staroangličtine.

3 Rozdiel medzi reálnym a virtuálnym spočíva v tom, či daná realita jestvovala v momente, keď ju kamera fotograficky zachytila.

s masovou spoločnosťou, konzumom, technokraciou a totalitou.⁴ Filmy Viery Čákanyovej nie sú typickými naratívmi autokratickej alebo politickej dystópie, aj keď je v ich svetoch evidentná nadvláda technológie. Je však otázkou interpretácie, či ide o prirodzený dôsledok toho, že sa technológia (na rozdiel od človeka) jednoduchšie adaptuje na svet po ekologickej katastrofe, alebo či jej bolo umožnené ovládnuť ľudský svet, lebo sme slepo podporovali jej samovoľný vývoj. V oboch prípadoch človek zlyháva a čelí následkom svojho (ne)konania, pričom už nie je v ohrození „len“ jeho sloboda, ale aj samotná existencia.

V tomto prípade by bolo presnejšie hovoriť o eko-dystópii, subžánri dystópie, ktorá sa sústreďí na zobrazenie sveta po katastrofe. Eko-dystópia, ako ju navrhuje Marco Malvestio, sa spolieha „na katastrofické výjavy, aby varovala verejnosť pred nebezpečenstvami a dôsledkami antropocénu,”⁵ teda geochronologického obdobia, ktoré sa vyznačuje výrazným až určujúcim vplyvom človeka na planétu. Eko-dystópia sa od tradičného postapokalyptického naratívu líši tým, že nadväzuje na tendencie badateľné už v súčasnosti, teda dôsledky klimatickej krízy, a zároveň sa nesústreďí na konkrétne prežitie jedinca či skupiny,⁶ ale decentralizuje identitu postihnutých katastrofou na úroveň celého ľudstva či človeka ako konceptu. Preto je skôr varovaním než archetypálnym príbehom o prežití. *Frem* Viery Čákanyovej podobne tematizuje možnosť (alebo skôr nemožnosť) prežitia človeka ako takého. Eko-dystopický naratív tým posúva do uvažovania posthumanistického či „postantropocentrického”⁷, ako to presnejšie navrhuje filmová teoretička Jana Dudková, ktorá sa Čákanyovej tvorbe systematicky a dlhodobo venuje.

Malvestio vychádza z definície dystópie ako negatívnej verzie nášho sveta, no sformovanej „na základe aspektov, ktoré v ňom skutočne existujú, a má slúžiť ako varovanie pred realizáciou takejto reality”.⁸ Aj príroda je preto v eko-dystopických naratívoch zobrazená spravidla negatívne, v úpadku. Človek nemôže dlhodobo a nekonečne prosperovať na úkor prírody, ale môže to byť opačne – príroda môže prosperovať, keď nebudeme prosperovať my. Napríklad v súvislosti s eko-dystopickým naratívom videohry *The Last of Us*⁹ píše výskumník eko-dystópií Pascal Verheul o tom, že videohra prírodu zobrazuje ako dominantnú nad človekom. Tá si berie späť svoj priestor, čo je zvýznamnené cez postupné pohlcovanie urbánnej krajiny – mesto ako signifikant civilizácie je dobyté, mrakodrapy sú prerastené rastlinstvom. Všetko

4 Porov. COLE, M. B. *Fear the Future: Dystopia and Political Imagination in the Twentieth Century*. University of Michigan Press, 2025, s. 1 – 29. DOI: <https://doi.org/10.3998/mpub.14528874>.

5 MALVESTIO, M. Theorizing Eco-Dystopia: Science Fiction, the Anthropocene, and the Limits of Catastrophic Imagery. In *European Journal of Creative Practices in Cities and Landscapes*, 2022, roč. 5, č. 1, s. 24. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2612-0496/14532>. Citáty z anglického jazyka prel. Z. Goleinová.

6 Porov. tamže, s. 28.

7 DUDKOVÁ, J. Umelé a umelecké v post-antropocentrickej trilógii Viery Čákanyovej. In *Slovenské divadlo*, 2023, roč. 71, č. 1, s. 5 – 25. DOI: [10.31577/sd-2023-0002](https://doi.org/10.31577/sd-2023-0002).

8 Tamže, s. 27.

9 *The Last of Us* sa odohráva v postapokalyptickom svete zdevastovanom v dôsledku ovládnutia ľudských tiel parazitickou hubou druhu cordyceps. Podľa videohry neskôr vznikla úspešná seriálová adaptácia v produkcii HBO pod rovnomeným názvom.

vytvorené ľuďmi chátra, kým príroda sa rozmáha. Civilizačné ruiny (mrakodrapy, cesty, signalizácie, reklamy) fungujú ako pripomienka príčiny tohto stavu – môže zaň človek a jeho neudržateľný ekonomický systém. „Eko-dystópia sa zameriava na ničenie, stratu alebo otravu životného prostredia, často vinou kapitalisticko-priemyselnej chamtivosti ľudstva; životný priestor ľudstva sa zmenšuje a s ním aj jeho šance na prežitie. Týmto spôsobom je antropocén, ktorý tvorí základ súčasnej sociálnej politiky, kontrastovaný a konfrontovaný,“¹⁰ píše ďalej Verheul.

Vo *Freme* ale nenachádzame podobné stopy ruín ľudstva. Naopak, na prírodu a antarktickú krajinu sa môžeme pozerieť ako na čistú, bielu, nepopísanú plochu, akoby bola planéta schopná po tom všetkom zregenerovať a človeka marginalizovať do podoby malého živočícha. Pre človeka a pre antropocentrizmus je tento obraz nevyhnutne dystopický, bez ohľadu na to, či príroda zvíťazila, alebo nie. Vychádzajúc z reálneho stavu Antarktídy, ktorej pobrežie je jedným z najrýchlejšie sa otepľujúcich miest planéty,¹¹ aj zo slov režisérky, pre ktorú Antarktída „symbolizuje klimatické procesy,“¹² môžeme usúdiť, že o víťazstvo prírody nejde. Čakanyová relativizuje identitu filmového miesta, čím môže navrátiť jeho nedotknuteľnosť.

Je to tá Antarktída, ktorá existuje v našom, reálnom časopriestore? Alebo je to (ne)ideálny svet po človeku, respektíve pred ním? *Frem* na tieto otázky neodpovedá, a nie je to ani nevyhnutné. Režisérka sama hovorí, že „jej“ Antarktída „môže byť rovnako krajinou pred človekom i krajinou po zániku ľudstva“. ¹³ Oscilovaním medzi týmito možnosťami a zmazávaním dojmu jedinej skutočnosti vytvára film paralelné reality, virtuálny svet, v ktorom je možné všetko – to je jeden zo spôsobov, ktorými *Frem* manipuluje časopriestor a zároveň umožňuje jeho ambivalentnú interpretáciu. Aj divácky efekt a emocionálne reakcie, ktoré vyvoláva, sa počas pozerania líšia a pôsobia na škále od úzkosti až po žiaľ či melanchóliu.

POMALÉ NÁSILIE KLIMATICKEJ KRÍZY

Eko-dystopický naratív sa nesústreďí na boj jednotlivca o prežitie, apelatívne a efektívne sa snaží divákovi priblížiť záhubu ľudstva aj bez nevyhnutnosti ikonografie apokalypsy. Už v roku 2005 písal britský spisovateľ Robert MacFarlane o umeleckých obrazoch¹⁴ dôsledkov klimatickej krízy: „Apokalypsa prichádza náhle a charizmaticky, a preto ponúka literárnej fantázii široké možnosti. (...) Naopak, klimatické zmeny prebiehajú nenápadne a postupne, čo pre literárnu obrazotvornosť predstavuje niekoľko ťažkostí: ako dramatizovať súhrn detailov, ako vykresliť

10 VERHEUL, P. Environmental Engagement and the Ecodystopian Narrative: The Last of Us and Its Anthropogenic Echoes. In *Acta Ludologica*, 2025, roč. 8, č. 1, s. 52. DOI: 10.34135/actaludologica.2025-8-1.50-63.

11 Viac o tejto téme pozri napr. ABRAM, N. J. – PURICH, A. – ENGLAND, M. H. et al. Emerging evidence of abrupt changes in the Antarctic environment. In *Nature*, 2025, roč. 644, č. 8077, s. 621 – 633. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41586-025-09349-5>.

12 ČÁKANYOVÁ, V. – ŠČEPKA, M. Produkuje data, ktoré nedokážeme spracovať. [Rozhovor]. In *SME*, 23. 2. 2020. [online]. [cit. 16. 9. 2025]. Dostupné na internete: <https://kultura.sme.sk/c/22332478/viera-cakanyova-nakrucala-o-umelej-inteligencii-produkuje-data-ktore-nedokazeme-spracovat.html>.

13 Tamže.

14 V článku sa MacFarlane vyjadruje konkrétne k literárnej tvorbe.

pomalé zmeny.¹⁵ Aj keď za posledných dvadsať rokov, teda za dobu, ktorá uplynula od publikovania MacFarlanovho textu, prešla klimatická kríza do širšieho povedomia a naša spoločnosť musí čeliť jej priamym ukazovateľom (extrémne výkyvy počasia, vymierajúce druhy), väčšina z ľudí si stále neuvedomuje jej akútnosť aj preto, lebo sa ich dotýka skôr implicitne.

V tejto súvislosti navrhuje profesor environmentálnych humanitných vied Rob Nixon koncept „pomaleho násilia“, čím má na mysli na prvý pohľad nevýrazné zmeny a dôsledky klimatickej krízy: „Pomalým násilím nazývam násilie, ktoré sa odohráva postupne a mimo dohľadu, násilie s oneskoreným ničivým účinkom, ktoré je rozptýlené v čase a priestore, násilie, ktoré sa zvyčajne ani nepovažuje za násilie.“¹⁶ Pomalé násilie je protipólom násilia, ktoré pohlcuje priestor s okamžitými katastrofickými následkami. Počítanie obetí je pri ňom odložené pre ďalšie generácie, o to ťažšie je takéto násilie reprezentovať a zviditeľniť ho: „Ako môžeme pretvoriť na obrazy a príbehy katastrofy, ktoré sa odohrávajú pomaly a dlhodobo, katastrofy, ktoré sú anonymné a v ktorých nefiguruje žiadna filmová hviezda, katastrofy, ktoré sú vyčerpávajúce a nezáživné pre senzácietlivé technológie nášho obrazového sveta?“,¹⁷ pýta sa Nixon.

Frem je experimentálnou odpoveďou na túto otázku. Navyše, Antarktída je jedným z miest realizácie pomaleho násilia – kontinent na periférii civilizácie sa pomaly roztápa, síce s devastujúcimi následkami pre celý svet, no z časového aj geografického hľadiska prídaleko na to, aby sme tomu venovali dostatočnú pozornosť. Ani *Frem* nedokáže zachytiť konkrétne zmeny, no stavia na tom, že samotný antarktický priestor pôsobí voči nášmu priestoru dystopicky vo svojej nekonečnej bieloobe a nehostinných podmienkach.¹⁸

Vyvolávať divácku ľútosť apokalyptickým naratívom či, naopak, didakticky poučovať publikum, nie je pre Čákanyovú spôsobom, akým chce o klimatickej kríze hovoriť. Prázdna plocha Antarktídy poskytuje filmovému vyjadreniu možnosť vrstviť významy a iniciovať niekoľko súbežných diváckych úvah. Takéto rozprávanie o priestore možno pripísať postupom filmovej eseje, je ale nutné poznamenať, že niektoré súčasné prístupy navrhujú *Frem* zaradiť skôr k „postkinematografii“¹⁹,

15 MACFARLANE, R. The Burning Question. In *Guardian*, 24. 9. 2005. [online]. [cit. 16. 8. 2025]. Dostupné na internete: <https://www.theguardian.com/books/2005/sep/24/featuresreviews.guardianreview29>.

16 NIXON, R. *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University press, 2011, s. 2.

17 Tamže, s. 3.

18 Podobné tvrdenie uvádza Adam Straka, ktorý píše, že súčasný slovenský dokument zasadzuje svoje príbehy do geograficky periférnych lokalít, pretože „neplnia len funkciu vizuálneho kontrastu voči našej lokálnej realite, ale fungujú aj ako kritické zrkadlenia spoločnosti. Voľba periférnych lokalít môže tiež súvisieť s témou izolácie a sebestačnosti.“ STRAKA, A. Zraniteľnosť ako rezistencia. Alternatívne budúcnosti v súčasnom slovenskom dokumentárnom filme. In *Slovenské divadlo*, 2025, roč. 73, č. 2, s. 118. DOI: 10.31577/sd-2025-0010.

19 Pozri napr. DUDKOVÁ, J. *Človek na okraji. Postantropocén Viery Čákanyovej*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2025; tiež ŠIDLÁK, J. *Posthumanistický film, anticipační kritika*. [Diplomová práca]. Praha: Univerzita Karlova, Katedra filmových studií, 2025. Dostupné na internete: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/202427>.

ktorá predstavuje filmové umenie zrodené zo straty tradičného média²⁰. Interpretácia v konzervatívnejších rámcoch filmovej eseje však zdôrazňuje prítomnosť autorského subjektu, čím sa dotýka limitov posthumanistickej výpovede filmu.

Vizuálna umelkyňa a výskumníčka filmového obrazu Aikaterini Gegisian opisuje esejistický filmový priestor ako „fragmentárny priestor, ktorý sa vzťahuje na iné diskurzívne priestory, iné vizuálne formy a žánre“.²¹ Esjejistické myslenie všeobecne poníma ako akýsi „medzipriestor“ (medzi rôznymi diskurzívnymi logikami), ktorý sa vo filme prejavuje ako plocha medzi „naratívnym a neurčitým priestorom, medzi pamäťovým priestorom a filmovým svetom“.²² V tom spočíva špecifickosť filmovej eseje – neprezentuje a nekonštruuje len jednoznačné fyzické priestory, či už reálne alebo nereálne, ale taktiež zobrazuje priestory pamäti a myslenia, teda fyzické aj mentálne.

Esej narúša homogenitu diegetického miesta, takže umožňuje divákovi oslobodiť sa od naratívnych očakávaní a prijať každý jeden obraz/snímku/miesto/priestor ako nový a nezávislý. Z toho vyplýva, že si môžeme súčasne uvedomovať, že hľadáme na skutočnú Antarktídu (čo ale vieme len z mimofilmových tvrdení), zároveň si ju predstavovať ako budúcnosť/minulosť civilizácie alebo paralelný svet, v ktorom čosi ako civilizácia nikdy nejstvovalo. Intelektuálny odstup filmovej eseje však spôsobuje, že na mimotextovú realitu nezabúdame. Nemusíme tak byť svedkami explicitne zobrazenej prírodnej katastrofy, aby sme vedeli, že Antarktída, na ktorú sa pozeráme, už v tomto stave nebude dlho existovať.²³

SVEDECTVO ZÁNIKU SVETA A KLIMATICKÉ POCITY

Filmy Viery Čákanyovej sú spomienkou, dedičstvom, svedectvom miesta, na ktoré sa filmové publikum zväčša nedostane. Sprostredkovateľom tohto svedectva je súbor fragmentárnych rozprávačských entít, no všetky smerujú k samotnej autorke, k jej mimotextovej identite, a to aj napriek tomu, že sa snaží rozprávanie vytrhnúť z ľudského pohľadu. Režisérka je ako rozprávačská entita prítomná vo všetkých troch filmoch, v kontexte filmovej eseje by sme túto entitu označili za enunciatora, teda sprostredkovateľa naratívneho diskurzu, ktorý sa stelesňuje v rozprávačovi. Enunciatore predstavujúci názory autora je jeho hovorcom, či už ide výlučne o hlas vo voice over, alebo o fyzicky reprezentovanú entitu.

Teoretická filmovej eseje Laura Rascaroli poznamenáva, že enunciatore môže mať odlišné meno než autor/ka alebo môže vystupovať cez viaceré osoby a realizovať sa v ďalších diegetických či extra-diegetických reálnych aj fiktívnych rozprávačoch:

²⁰ Pozri napr. DENSON, S. *Speculation, Transition, and the Passing of Post-Cinema*. In *Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal*, 2016, roč. 16, č. 26 – 27, s. 21 – 32.

²¹ GEGISIAN, A. *The Essay Film and Space: The Essayistic Filmic Space as a Location of Thought*. [Dizertačná práca]. Londýn: University of Westminster Faculty of Media Arts and Design, 2014, s. 170. DOI: <https://doi.org/10.34737/964x7>.

²² Tamže.

²³ Estetika nevideného, teda skutočnosť, že niektoré miesta, javy či živočíchy už ďalej nebude možné z dôvodov environmentálnej krízy vidieť, je ale zároveň čoraz divácky atraktívnejšia. Pozri DE LUCA, T. *Planetary Cinema. Film, Media and the Earth Book*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2022, s. 95 – 136.

„[A]utorstvo v esejistickom filme je medzipriestorové; odohráva sa totiž v liminálnych priestoroch medzi empirickým autorom a jeho textovými postavami.“²⁴ Napríklad v *Poznámkach z Eremocénu* sa vyskytuje bot, ktorý hovorí režisérkiným hlasom. Táto fúzia poukazuje na posthumanistickú až transhumanistickú budúcnosť sveta, v ktorej sa človek v dôsledku moderných technológií vymaní zo svojich fyzických aj mentálnych limitov. Čákanyová túto budúcnosť v závere trilógie predstavuje ako neodvratiteľnú hrozbu, dystopický scenár.

Vstupná sekvencia *Fremu* je rapid-montážou analógových záberov ľuďmi obývaného prostredia a ich aktivít, so sprievodným komentárom v prvej osobe. Rozprávačka ním objasňuje, že zábery z analógovej kamery nakrútila ako spomienku na analógovú a biologickú hmotu.²⁵ Táto rozprávačská entita ale čoskoro mizne a vystriedajú ju zábery na ľadom pokrytý priestor Antarktídy. Stavanie jednotlivých rozprávačských entít do vzájomného kontrastu podnecuje emocionálnu divácku reakciu – človek chvíľu je, potom zase nie je. Rovnako ako rozprávačská entita sa môže zo záberu jednoducho vytratiť.

Jana Dudková uvádza, že analógový záznam „v celej trilógii funguje ako nostalgická metonymia ľudského: je ľudským výtvorom, nad ktorým človek ešte má kontrolu.“²⁶ Úvod *Fremu* tak stojí naratívne ale aj „materiálovo“ voči zvyšku filmového rozprávania ako spomienka na človeka, napriek tomu, že človek ešte nevymizol. Tak Dudková, ako aj samotná režisérka uvádzajú do kontextu pojem, ktorý je v dnešnom diskurze čoraz rozšírenejší v spojení s „klimatickými pocitmi“²⁷ – solastalgia. Ak sa nostalgia spravidla viaže na to, čo už nejestvuje, tak solastalgia je presnejším pojmom: ako melanchólia vzťahujúca sa k tomu, čo zatiaľ jestvuje, ale nevedno dokedy. Environmentálny filozof Glenn Albrecht ju stručne definuje ako clivosť za domovom (home-sickness), keď je človek ešte stále doma: „Je to intenzívna túžba, aby miesto, kde človek býva, bolo udržiavané v stave, ktorý mu naďalej poskytuje pohodlie a útechu.“²⁸ Túto útechu (solace) však ohrozujú klimatické zmeny, hrozba fyzickej aj mentálnej skazy a narušenie príslušnosti k miestu, takže aj samotnej identity človeka. Pocit solastalgie je najvýraznejší v úvodnej sekvencii *Fremu* a vyvoláva ho najmä to, čo dobre poznáme: ľudský hlas.

24 Porov. RASCAROLI, L. THE ESSAY FILM. Problems, Definitions, Textual Commitments. In CORRIGAN, T. – ALTER, N. *Essays on the Essay Film*. New York : Columbia University Press, 2017, s. 184.

25 „I shot these pictures, these beautiful, random pictures, on analog, as a reminiscence of analog matter, of biological matter, of us... before it all goes, disappears, becomes something else. I wanted to save it as a sentimental memory of humankind.“ („Natočila som tieto obrazy, tieto krásne, náhodné obrazy, na analóg, ako spomienku na analógovú hmotu, na biologickú hmotu, na nás... skôr, ako to všetko zmizne, stratí sa, premení sa na niečo iné. Chcela som to zachovať ako sentimentálnu spomienku na ľudstvo.“) ČÁKANYOVÁ, V. *Frem*. Praha : Hypermarket Film, 2019. Citát z filmu.

26 DUDKOVÁ, J. Umelé a umelecké v post-antropocentrickej trilógii Viery Čákanyovej. In *Slovenské divadlo*, s. 11.

27 Výskum vplyvov klimatickej krízy na mentálne zdravie človeka identifikuje a definuje nové psychologické stavy, emócie a syndrómy. Viac pozri napr. CIANCONI, P. et al. „Eco-emotions and Psychoterratic Syndromes: Reshaping Mental Health Assessment Under Climate Change.“ In *The Yale journal of biology and medicine*, 2023, roč. 96, roč. 2, s. 211 – 226. DOI: doi:10.59249/EARX2427.

28 ALBRECHT, G. Solastalgia: A New Concept in Human Health and Identity. In *Philosophy, Activism, Nature*, 2005, č. 3, s. 45.

Eko-dystopický naratív často pracuje s ikonografiou civilizačných ruín, no v priestore antarktckej krajiny hmatateľné dôkazy úpadku či postupného zániku človeka nevidieť. Ide o ďalšiu rovinu, v ktorej je *Frem* „cudzí“ – antarktcká krajina nám vizuálne nepripomína domov.²⁹ V tejto súvislosti môžeme hovoriť skôr o vyvolaní pocitu environmentálneho žiaľu, ktorý sa na rozdiel od solastalgie, viazanej na stratu domova a miesta, vzťahuje na psychologickú reakciu človeka na konkrétne ničenie ekosystému či stratu živočíšnych druhov.³⁰ *Frem* ako takýto ohrozený živočíšny druh poníma človeka. Aj sama autorka označuje film ako „žalospev“, teda ako „rekviem za odchádzajúci druh Homo sapiens“.³¹ Zmena naratívu vo *Freme*, prechod zo solastalgického prológu k chladnej, odludštenej krajine, kopíruje zmenu paradigmy a posun vo význame človeka ako centra všetkého. Umelá inteligencia je niečo nové, niečo, čo nás nahradí. Priestor spolu s formou, ktorá ho sprostredkováva, nás pohlcuje a vyvoláva úzkosť – nepozerať sa ľudskými očami je neprirodzené a dystopické.³²

PRESKÚVANIE PRIESTORU

Po vstupnej sekvencii *Fremu* sa ocitáme v prítomnosti novej entity na pomedzí ľudského a artificálneho, ktorú nemožno jednoznačne identifikovať. Iba z rozhovorov s autorkou je známe, že filmom imituje pohľad umelej inteligencie. Jana Dudková predpokladá, že sa Viera Čákanyová „inšpiruje trendom tzv. object oriented ontology, pričom vizuálnu aj zvukovú koncepciu filmu prispôsobuje vlastnej predstave toho, ako by zvyšky ľudského a prírodného sveta mohla vnímať umelá inteligencia“³³. Pohľad tejto entity, teda vyslovene výrez, ktorý nám poskytuje a cez ktorý skúma priestor, je príznačný pre fungovanie technológie: obraz mechanicky preostruje, „glitchuje“ (rušivý impulz), rozpixelováva objekty a pohybuje sa v priestore systematicky a sekaivo.³⁴ Kolmý pohľad na ľadovú krajinu sprostredkováva kamera dronu, v skutočnosti ovládaná členom štábu, no v kontexte filmu ide o svojvoľnú činnosť fiktívnej entity.

Estetická Romana Javorčeková tvrdí, že „mnohí filozofi spájajú drony s ‚nie-ludským‘, pretože v centre ich záujmu stojí dron ako plne automatizovaný prístroj“;³⁵

²⁹ Režisérka ho neskôr v antarktckom prostredí evokuje zvukom. Esenciu domova vo *Freme* nachádzame v kombinácii záberov na ľadovú krajinu a popovej vianočnej koledy v zvukovej zložke. Myšlienkou Vianoc aj rádiovým zvukom pripomína domov. Predstava domova pociťovaného ďaleko od sveta, ktorý vidíme vo filme, sa však rozpadá, keď sa z rádia ozývajú správy oznamujúce katastrofické udalosti – tornádo, ktoré na Štedrý deň zdevastovalo časť krajiny.

³⁰ Pozri napríklad CUNSOLO, A. – ELLIS, N. R. Ecological grief as a mental health response to climate change-related loss. In *Nature Climate Change*, 2018, roč. 8, s. 275 – 281. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41558-018-0092-2>.

³¹ Uvedené napr. v žiadosti o podporu na Audiovizuálnom fonde. Pozri https://registracia.avf.sk/formular_statistiky.php?x_krok=28&x_id=7175.

³² V súčasnosti sa s obavami o ekologickú budúcnosť planéty používa aj pojem ekologická úzkosť. Pozri napr. KURTH, C. – PIHKALA, P. Eco-anxiety: What it is and why it matters. In *Frontiers in psychology*, 2022, roč. 13, 23. 9. 2022. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.981814>.

³³ DUDKOVÁ, J. Umelé a umelecké v post-antropocentrickej trilógii Viery Čákanyovej. In *Slovenské divadlo*, s. 7.

³⁴ Autorka pracuje aj s priestorom vnútri samotného filmového materiálu, digitálne ho deformuje a rozkladá našu predpokladanú dimenzionálnu predstavu o priestore vo filmovom obraze.

³⁵ JAVORČEKOVÁ, R. Drony vo filme. Adaptácie prírody ako spôsob prekonania protikladu príroda – kultúra. In *Slovenské divadlo*, 2024, roč. 72, č. 4, s. 323. DOI: 10.31577/sd-2024-0025.

táto téza je identifikovateľná aj vo *Freme*. Javorčeková upozorňuje na to, že žiaden dron „nie je subjektom bez subjektu“, takéto ponímanie je preto mimo filmového sveta nebezpečné, mylne totiž zbavuje človeka, ktorý dron ovláda alebo programuje, morálnej zodpovednosti.³⁶ Tu je však odludštený pohľad, alebo, ako ho označuje filozof Marek Vanžura, „odtelesnený mód videnia“³⁷, určujúcim konceptom filmu. Pohľad dronu z vtáčej perspektívy vyvoláva dojem moci a nadvlády. Podľa Javorčkovej je aj z toho dôvodu dron neraz označovaný ako „lietajúce Božie oko“³⁸, čo zapadá do dystopického naratívu nadvlády technológie, ktorá ma človeka pod kontrolou.

S pohľadom dronu sa vo *Freme* napriek snahám o odludštenosť po čase divácky stotožňujeme, čo podnecuje zvuková zložka prítomná pri preskúmvaní priestoru – obraz dopĺňa zvuk dronu pripomínajúci ľudské dýchanie. Identifikácii s fiktívnou entitou je nemožné sa vyhnúť, na antarktické prostredie sa pozeráme kamerou akoby očami tejto entity. Už samotný tento pohľad je preto antropomorfizovaný a poukazuje tak na tendenciu človeka personifikovať neživé objekty, ako aj na nemožnosť vystúpiť za hranicu ľudskej skúsenosti a vlastnej telesnosti. Pohyb dronu/kamery/entity je najdôležitejším aspektom obrazu, dokumentárny priestor antarktckej krajiny je transformovaný a nadobúda virtuálny, simulačný charakter. Pohyb po tomto priestore aj uhol pohľadu pripomínajú pohyb v počítačovej videohre, v čom sa vyjadruje solipsistická úzkosť z neohraničeného, cudzieho priestoru, akoby sa vytváral až pre nás a naším pohybom.

Priestor filmu sa od toho vo videohre odlišuje najmä v priestore mimo obrazovky, teda v „off-screen“ priestore, ako uvádza teoretik videohier Mark J. P. Wolf: „Keď je kamera hraného filmu nastavená a namierená na niečo, vždy existuje priestor mimo záberu, mimo plátna, bez ohľadu na to, či ho tvorca filmu aktívne využíva alebo ho priznáva. Vo videohre závisí nielen zobrazenie priestoru, ale aj jeho samotná implikácia od toho, či je naprogramovaný a aktívne vytváraný (...). Keďže videohra nemá východiskovú štruktúru pre priestor mimo obrazovky, môže byť tento priestor formovaný a štruktúrovaný novými spôsobmi, ktoré sa vo filme alebo televízii nerozvinuli.“³⁹ Poslednej časti tohto tvrdenia sa dá práve na príklade filmov, akým je aj *Frem*, namietat. Treba ale poznamenať, že citovaný Wolfov text vznikol v roku 1997, odvtedy sa film i videohra kategoricky kontaminovali, čo Wolf sám predpokladal. Výstižne a nadčasovo však poukázal na to, že videohra presahuje filmový priestor v zmysle organizácie a rozšírenia významu diegetického sveta.⁴⁰

Ako príklad uvediem videohry typu „open world“, teda hry s „otvoreným svetom“, kde je hráčovi umožnené voľne skúmať priestor hry, pokiaľ mu to tento priestor umožní, t. j. pokiaľ je priestor hry vytvorený, konfigurovaný. *Frem* síce neumožňuje divákovi ľubovoľný ani interaktívny pohyb po diegetickom svete, no obraz a pohyb

36 Tamže, s. 324.

37 Tamže, s. 323.

38 Tamže.

39 WOLF, M. J. P. Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games. In *Film Quarterly*, 1997, roč. 51, č. 1, s. 12. DOI: <https://doi.org/10.2307/1213527>.

40 Porov. tamže, s. 22.

v ňom neúmyselne simuluje tento proces a narúša tradičnú percepciu priestoru viacerými spôsobmi. „Krajina tu je nato, aby bola pozorovaná. Pozorovateľ alebo pozorovateľka mení realitu, ktorú pozoruje – to je kvantová fyzika. Svojou prítomnosťou ju dokonca vytvára,“ hovorí Čákanyová v rozhovore o filme.⁴¹

ÚZKOŠŤ A DEZORIENTÁCIA

Tak ako sa v „open world“ videohre opakuje konfigurácia virtuálneho priestoru,⁴² tak sa vo *Freme* opakuje pohľad na ľadovú krajinu, ktorej monotónnosť sťažuje orientáciu v priestore. Navyše, v strihovej skladbe na seba nadväzujú zábery, ktoré vracajú dron do východiskovej polohy. Tento strih záberov pripomína plynutie videohry – v každom zábere nás akoby vracia do štartovacej pozície, z akej hráč vychádza vždy na začiatku nového levelu v hre. Vo filmovom jazyku by sme to nazývali nekontinuálnym strihom, Jana Dudková tu hovorí o „neľudskej arbitrárnosti záberov“⁴³ a v súvislosti so strihovou skladbou vo *Freme* zdôrazňuje aj externé vplyvy: „[N]akrúcanie na dron bolo časovo obmedzené, pretože štáb každodenne bojoval s otázkou, či dostupnú elektrickú energiu využiť na zabezpečenie vlastného živobytia alebo nabitie bateriek prístroja. Výsledkom je teda séria záberov, ktoré sú priestorovo a časovo nesúvislé, akoby náhodne poprepájané, bez akéhokoľvek vývoja.“⁴⁴ Takýto strihový postup je jedným z faktorov, ktorý narúša percepciu priestoru a znemožňuje vytváranie kognitívnych máp u divákov. Kognitívne mapovanie je jedným zo systémov ľudského vnímania prostredia. Vytváranie kognitívnych máp nám umožňuje orientáciu nielen v reálnom priestore, ale aj vo vizuálne reprezentovanom trojrozmernom priestore (čiže aj vo filme alebo vo videohre), pričom sa spoliehame na vizuálne podnety a vlastnú polohu v rámci predstavovaného prostredia.⁴⁵

Frem túto percepciu narúša, podobne ako mnohé experimentálne a esejistické filmy, ktoré pracujú s priestorom fragmentárne. Na území medzi fikciou a non-fiction totiž nepresvedčajú o jednote zobrazeného priestoru, na rozdiel od klasického naratívneho filmu, ktorý konštruuje vlastnú topografiu priestoru. Pohyb v klasickom naratívnom filme podlieha istej kontinuálnej logike, aj na základe akceptovania vzťahov medzi jednotlivými objektami priestoru. Divákovi je tak umožnené orientovať sa v diegetickom priestore na princípe formovania kognitívnych máp. Avšak v prípade fragmentarizovaného priestoru a arbitrárneho strihu vo *Freme* dochádza k dezorientácii, ktorá navyše vyvoláva divácku úzkosť a napätie.

Priestor, ktorý je neohraničený a neštruktúrovateľný, umocňuje dojem virtuality,

41 SOTNÍK, M. Z digitálneho ihriska do fyzickej reality. In *Kapitál*, 2019, roč. 3, č. 9, s. 18, 9. 9. 2019.

42 Za predpokladu, že konkrétny videoherný svet nemá ustálenú štruktúru či „mapu“ miesta, ktorá limituje pohyb hráča/hráčky.

43 DUDKOVÁ, J. Umelé a umelecké v post-antropocentrickej trilógii Viery Čákanyovej. In *Slovenské divadlo*, s. 6.

44 Tamže, s. 11.

45 Porov. COOK, R. Spatial Orientation and Embodied Transcendence in Werner Herzog's Mountain Climbing Films. In IRETON, S. – SCHAUMANN, C. *Heights of Reflection: Mountains in the German Imagination from the Middle Ages to the Twenty-First Century*. Boydell and Brewer, 2012, s. 304. DOI: <https://doi.org/10.1515/9781571138262-018>. Aj napriek tomu, že divák počas pozerania filmu sedí pomerne nehybne, sú tieto dva systémy aktivované a fungujú na podobnej úrovni ako v prípade prežívania reálneho prostredia.

a to napriek tomu, že je filmovaný priestor reálnym. Kamera sa selektívne približuje k vybraným objektom či zvieratám, aby ich bližšie preskúmala, následne od nich odchádza do východiskovej polohy a sleduje priestor znovu zhora. Ľadová krajina je z tohto pohľadu neprístupná a nepreniknuteľná, akoby išlo o „non-playable“ konfiguráciu priestoru videohry. Termín non-playable, teda doslova nehrateľný, sa vo videohre vzťahuje na objekty alebo miesta, ktoré nie sú prístupné a kontrolovateľné ľudským hráčom. V diaľke záberov figurujú nedefinované scenérie, priestor nikde nekončí, za obzorom môžu byť hory, plávajúce ľadovce alebo hladina mora. Sú teda len pozadím, rovnako ako vo videohre, ktorej priestor nie je ukončený. V niektorých momentoch je taký neurčitý, že v obraze vidíme len jednodimenziálnu bielu plochu, čo pripomína meteorologický fenomén tzv. bielej tmy (whiteout).

ROZŠÍRENÝ POHĽAD, NOVÉ OBZORY

Umelá inteligencia (ako postava filmu) pri skúmaní priestoru imituje aj postup rozšírenej reality, napríklad v makroskopickom pohľade na vodné organizmy, keď sa entita spustí dolu ľadovým tunelom, a neskôr využíva i 3D animáciu brány či akéhosi portálu. Prvá takáto brána ukazuje, že na mieste dnešného ľadovca sa kedysi nachádzali dinosaury a rastlinstvo, druhá zobrazuje útržky vesmírnej hmoty plávajúce vo vesmíre. Môžeme predpokladať, že tieto brány sú zobrazením minulosti a neskôr predpoveďou budúcnosti v danom priestore, no môžu byť aj paralelnými svetmi. Znova ide o postup, ktorý film preberá z hernej konfigurácie virtuálnej reality, ktorá pri priblížení sa k jednotlivým objektom rozširuje realitu tým, že nám ponúka náhľad za ňu. V tomto prípade sa pri pohľade na ľadovú plochu dozvedáme, čo sa nachádzalo na jej mieste v praveku, ako aj to, čo môže nasledovať. Nie je nám umožnené ľubovoľne vyberať, ku ktorým objektom sa takto priblížime. Ich výber je preto výberom autorským, navždy zakonzervovaným vo filmovom médiu.

Zajatie virtuálnym obrazom, ktorý konkuruje tomu reálnemu, je symptómom dnešnej doby. Na ploche medzi nimi sa otvárajú možnosti skúmania diegetického a reálneho priestoru.⁴⁶ Diegetický svet, ktorý je filmovými prostriedkami neukončený, a preto nekonečný, pôsobí nereálne, ako návrh, ako dizajn, a to i napriek svojej dokumentárnej povahe.

Viera Čákanyová týmto zobrazením dosahuje maximálne odcudzenie prírodného priestoru, ktorý sa premieňa na priestor virtuálny – svet, ktorý existuje, akoby neexistoval. Ak by bol *Frem* videohrou, nebol by to človek, ktorý hrá hru o prežitie, ten je totiž iba zanedbateľným doplnkom priestoru a vo *Freme* neprevyšuje úroveň

⁴⁶ Nemožnosť uniknúť z priestoru tematizuje napríklad esejistický film rakúskeho filmárskeho kolektívu Total Refusal, ktorý nakrúca svoje filmy priamo vo videohrách a pokúša sa skúmať ich priestor, postavy či mechanizmy. Ich film z roku 2020 *How to disappear – Deserting from the Battlefield* (Ako zmiznúť – Dezertácia z bojiska) problematizuje nemožnosť opustiť priestor videohry Battlefield V. a vytvára protivojnovú paralelu medzi online vojnovou hrou a skutočným priestorom bojiska. Jediným spôsobom, ako bojisko vo videohre dezertovať, je umrieť – cudzím alebo vlastným zapríčinením.

zvierat.⁴⁷ Odlišuje sa od nich len tým, že sa môže ukryť do bezpečia kontajnerového príbytku. Efemérnosť človeka zdôrazňuje aj jeho absencia v detaile, objavuje sa iba v diaľke. Vrátime sa ku konštatovaniu, že *Fremu* dominuje posthumanistický, eko-dystopický naratív. Človek a jeho kontajner sa v závere filmu vytrácajú z priestoru, príroda sa zbavuje človeka aj jeho stôp.

Príspevok je výstupom projektu VEGA 2/0055/24 Dystopický naratív vo filme.

Vznikol v rámci doktorandského štúdia na ÚDFV CVU SAV, v. v. i., školiteľka Jana Dudková.

LITERATÚRA

- ABRAM, Nerilie J. – PURICH, Ariaan – ENGLAND, Matthew H., et al. Emerging evidence of abrupt changes in the Antarctic environment. In *Nature*, 2025, roč. 644, č. 8077, s. 621 – 633. ISSN 1476-4687.
- ALBRECHT, Glenn. Solastalgia: A New Concept in Human Health and Identity. In *Philosophy, Activism, Nature*, 2005, č. 3, s. 41 – 55. ISSN 1443-6124.
- CIANCONI, Paolo et al. „Eco-emotions and Psychoterratic Syndromes: Reshaping Mental Health Assessment Under Climate Change.“ In *The Yale journal of biology and medicine*, 2023, roč. 96, roč. 2, s. 211 – 226. ISSN 1551-4056.
- COLE, Matthew Benjamin. *Fear the Future: Dystopia and Political Imagination in the Twentieth Century*. University of Michigan Press, 2025. 292 s. ISBN 978-0-472-90533-1.
- COOK, Roger. Spatial Orientation and Embodied Transcendence in Werner Herzog's Mountain Climbing Films. In IRETON, Sean – SCHAUMANN, Caroline. *Heights of Reflection: Mountains in the German Imagination from the Middle Ages to the Twenty-First Century*. Boydell and Brewer, 2012, s. 302 – 319. ISBN 9781571138262.
- CORRIGAN, Timothy. *The Essay Film. From Montaigne After Marker*. Oxford, New York : Oxford University Press, 2011. 237 s. ISBN 978-0-19-978170-6.
- CUNSOLO, Ashlee – ELLIS, Neville R. Ecological grief as a mental health response to climate change-related loss. In *Nature Climate Change*, 2018, roč. 8, s. 275 – 281. ISSN 1758-6798.
- ČÁKANYOVÁ, Viera – ŠČEPKA, Miloš. Produkujeme dáta, ktoré nedokážeme spracovať [Rozhovor]. In *SME*, 23. 2. 2020. [online]. Dostupné na internete: <https://kultura.sme.sk/c/22332478/viera-cakanyova-nakrucala-o-umelej-inteligencii-produkujeme-data-ktore-nedokazeme-spracovat.html>. ISSN 1335-4418.
- DE LUCA, Tiago. *Planetary Cinema. Film, Media and the Earth Book*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2022. 334 s. ISBN 978-90-485-5096-8.
- DENSON, Shane. Speculation, Transition, and the Passing of Post-Cinema. In *Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal*, 2016, roč. 16, č. 26 – 27, s. 21 – 32. ISSN 2036-461X.
- DUDKOVÁ, Jana. *Človek na okraji. Postantropocén Viery Čákanyovej*. Bratislava : Slovenský filmový ústav, 2025. 297 s. ISBN 978-80-69059-09-2.
- DUDKOVÁ, Jana. Umelé a umelecké v post-antropocentrickej trilógii Viery Čákanyovej. In *Slovenské divadlo*, 2023, roč. 71, č. 1, s. 5 – 25. ISSN 1336-8605.

⁴⁷ Človeka v antarktíckej prírode tak chráni to, čo do pôvodného, prirodzeného prostredia nepatrí. V závere človek spolunažíva s tučňákmi v jednom zábere, no vyťahuje z ľadovej morskej vody palmu. Táto rastlina patrí do inej priestorovej logiky a ekosystému, avšak globálne otepľovanie narúša hranice klimatických pásiem.

- GEGISIAN, Aikaterini. *The Essay Film and Space: The Essayistic Filmic Space as a Location of Thought*. [Dizertačná práca]. Londýn : University of Westminster Faculty of Media Arts and Design, 2014. 209 s.
- JAVORČEKOVÁ, Romana. Drony vo filme. Adaptácie prírody ako spôsob prekonania protikladu príroda – kultúra. In *Slovenské divadlo*, 2024, roč. 72, č. 4, s. 320 – 336. ISSN 0037-699X.
- KURTH, Charlie – PIHKALA, Panu. Eco-anxiety: What it is and why it matters. In *Frontiers in psychology*, 2022, roč. 13, 23. 9. 2022. ISSN 1664-1078.
- MACFARLANE, Robert. The Burning Question. In *Guardian*, 24. 9. 2005. [online]. Dostupné na internete: <https://www.theguardian.com/books/2005/sep/24/featuresreviews.guardianreview29>.
- MALVESTIO, Marco. Theorizing Eco-Dystopia: Science Fiction, the Anthropocene, and the Limits of Catastrophic Imagery. In *European Journal of Creative Practices in Cities and Landscapes*, 2022, roč. 5, č. 1, s. 24 – 38. ISSN 2612-0496.
- NIXON, Rob. *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Cambridge, Massachusetts, and London, England : Harvard University press, 2011, 368 s. ISBN 9780674072343.
- RASCAROLI, Laura. THE ESSAY FILM. Problems, Definitions, Textual Commitments. In CORRIGAN, Timothy – ALTER, Nora. *Essays on the Essay Film*. New York : Columbia University Press, 2017, s. 183 – 196. ISBN 9780231543996.
- SOTNÍK, Matej. Z digitálneho ihriska do fyzickej reality. In *Kapitál*, 2019, roč. 3, č. 9, s. 18, 9. 9. 2019. ISSN 2585-7851.
- STRAKA, Adam. Zraniteľnosť ako rezistencia. Alternatívne budúcnosti v súčasnom slovenskom dokumentárnom filme. In *Slovenské divadlo*, 2025, roč. 73, č. 2, s. 113 – 127. ISSN 0037-699X.
- ŠIDLÁK, Jáchym. *Posthumanistický film, anticipační kritika*. [Diplomová práca]. Praha : Univerzita Karlova, Katedra filmových studií, 2025. 58 s. Dostupné na: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/202427>.
- VERHEUL, Pascal. Environmental Engagement and the Ecodystopian Narrative: The Last of Us and Its Anthropocenic Echoes. In *Acta Ludologica*, 2025, roč. 8, č. 1, s. 50 – 63. ISSN 2585-9218.
- WOLF, Mark J. P. Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games. In *Film Quarterly*, 1997, roč. 51, č. 1, s. 11 – 23. ISSN 0015-1386.

Zuzana Goleinová

Ústav divadelnej a filmovej vedy CVU SAV, v.v.i.

Dúbravská cesta 9

841 04 Bratislava

E-mail: zuzanagoleinova@gmail.com

ORCID: 0009-0003-7042-495X