

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**LÁTKY POZMĚŇUJÍCÍ VĚDOMÍ
V ANIMOVANÉ TVORBĚ PRO DĚTI**

Anna Heribanová

Vedoucí práce:	Prof. Jiří Kubíček
Oponent práce:	MgA. Ondřej Javora
Datum obhajoby:	21. 9. 2021
Přidělovaný akademický titul:	BcA.

Praha, 2021

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FACULTY OF FILM AND TV

Film, Television, Photography and New Media

Animated Film

BACHELOR THESIS

**CONSCIOUSNESS-ALTERING SUBSTANCES
IN ANIMATION FOR CHILDREN**

Anna Heribanová

Supervisor:	Prof. Jiří Kubíček
Opponent:	MgA. Ondřej Javora
Date of defense:	21. 9. 2021
Awarded academic degree:	BcA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

LÁTKY POZMĚŇUJÍCÍ VĚDOMÍ V ANIMOVNÉ TVORBĚ PRO DĚTI

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce
a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

Poděkování

Ráda bych zde poděkovala vedoucímu bakalářské práce Prof. Jiřímu Kubíčkovi za cenné rady a čas, který mi věnoval při přípravě a psaní práce. Dále děkuji MUDr. Filipu Tylšovi, Ph.D. za přísun informací k tématu a pro jeho inspirující nadšení během mnoholetého přátelství.

Abstrakt

Tato práce se zabývá látkami, které pozměňují lidské vnímání a rozebírá zobrazování těchto změn v animovaném filmu, především se zaměřením na dětské publikum. Téma psychoaktivních látek se aktuálně znovu otevírá na poli psychiatrie v souvislosti s možným využitím u klinických pacientů, což přináší odpovídající změny v legislativě nejen v zahraničí, ale i u nás. Cílem práce je určení a rozbor filmových prostředků využívaných pro zobrazování změněného stavu vědomí a hledání společných rysů jednotlivých ukázek. Jako hlavní společné rysy závislé jinak na velmi individuálním stavu prožívání, a tedy i s rozdílnými výstupy a interpretacemi, lze popsat přítomností dvou základních předpokladů. Je to vytvoření kontrastu mezi základním stavem a stavem změněným a přítomnost vědomí diváka, postavy nebo obou zároveň a v případech zvláště sugestivních eliminace nebo posouvání hranice mezi nimi.

Klíčová slova: látky pozměňující vědomí, změna vědomí, substance, transcendence, psychoaktivní látky, animovaná tvorba, individuální prožitek, sugesce, iluze, halucinace, imaginace, psychedelie

Abstract

This thesis is focused on the substances that change human perception and examines the depiction of these changes in animated film, especially with focus on children's audience. The topic of psychoactive substances is being currently reopened in the field of psychiatry with regard to its potential use with clinical patients, which brings corresponding updates in the legislation not only abroad, but in Czechia as well. The aim of this thesis is determination and analysis of the film means used to display the altered state of consciousness and to search for common features of individual demonstrations. There are two basic assumptions that can describe the main common features otherwise dependent on a very individual state of experience, hence with different outputs and interpretations. First, it is the creation of a contrast between the basic state and the changed state, and second, the presence of a viewer, character, or both at the same time, and in cases particularly suggestive elimination or shifting of the boundary between them.

Keywords: consciousness-altering substances, change of consciousness, substance, transcendence, psychoactive substances, animated creation, individual experience, suggestion, illusion, hallucination, imagination, psychedelia

Obsah

I.	Úvod	9
II.	Cíl práce.....	11
III.	Změněný stav vědomí.....	12
	Psychedelie ve výtvarném umění.....	14
	Psychedelický film.....	16
	Psychoaktivní látky v animované tvorbě.....	18
IV.	Teorie, základní předpoklady a specifika.....	24
V.	Rozbory jednotlivých ukázek.....	27
	a. Příklady fenoménu v českém animovaném filmu pro děti	
	Říkání o víle Amálce.....	27
	O makové panence a motýlu Emanuelovi	29
	Narcoblues.....	31
	b. Příklady fenoménu ve světovém animovaném filmu	
	Hodný dinosaur.....	33
	Dumbo.....	35
	Městečko záhad.....	38
	Betty Boop, Ha!Ha!Ha!.....	40
	Water, Water Every Hare.....	42
VI.	Závěr.....	44
VII.	Seznam literatury.....	45

Úvod

Drogy jsou velkým tématem sociálním, politickým, společenským. Na rizika nebo výhody spojené například s legalizací kterékoli látky spadající do této skupiny, tedy pokud se zaměříme na skupinu látek tak, jak jí vnímá západní společnost, je jistě možné vyslechnout mnoho protichůdných názorů. Pokud téma otevřeme s konzervativním politikem, pravděpodobně upozorní na velké společenské riziko a na nízké postihy ze strany státu směrem k uživatelům, naproti tomu Liberální institut vydal článek „*Osm důvodů, proč legalizovat všechny drogy*“. Téma je to bezesporu kontroverzní, nejen proto, že je tolik provázané s organizovanou trestnou činností, ale i proto, že je plné nevyjasněných a zavádějících informací.

Už z portálu NZIP (Národní zdravotnický informační portál) jehož odborným garantem je Ministerstvo zdravotnictví, se můžeme dočíst o tom, že LSD je návyková látka a na konci toho stejného článku zjistit, že návyková není.¹ Organizace si přitom klade za cíl poskytování informací z oblasti zdravotnictví laické veřejnosti.²

V historii se přístup k substancím měnil v závislosti na míře společenského problému, který představovaly.³ S látkami psychedelickými jsou tyto změny v přístupu trochu odlišné vzhledem k jejich riziku návykovosti a dalším nebezpečím zdravotním a společenským.

„Antropologové, kteří studovali různé domorodé kultury v různých částech světa popisují, že psychedelické substance byly a jsou používány k léčení, věštění, ke komunikaci s nebeskými i podsvětními oblastmi, v šamanských rituálech apod. Psychedelické látky obvykle navozují

¹Státní zdravotnický ústav, Halucinogenní drogy: LSD. *nzip.cz* [online]. [cit. 2021-06-04]. Dostupné z Internetu: <<https://www.nzip.cz/clanek/306-lsd>>

²Tamtéž

³KALINA, Kamil a kolektiv *Drogy a drogové závislosti 1*, s. 15

intenzivní prožitky, které mohou mít za optimálního vedení hluboký transformativní charakter, často obsahují zážitky smrti a znovuzrození, jednoty s vesmírem a další transpersonální jevy. Podrobně jsou tyto jevy zkoumány zejména výzkumníky z oblasti transpersonální psychologie.“⁴

Vzhledem k výrazné estetické povaze psychedelického zážitku a k jeho hlubokému transformativnímu potenciálu není překvapením, že dochází k jeho filmovému zobrazování. Animovaný film se pro tento účel jeví jako ideální prostředek. Kromě filmu pro dospělé publikum se objevuje i ve filmu pro děti, kde mívá poučnou nebo zábavnou funkci, vždy s ohledem na dobu vzniku a vnímání těchto látek společnostmi. Právě na tyto filmy se práce soustředí. Klíčem je přítomnost konzumace nějaké substance a následná změna filmové vizuality.

⁴ KUDRLE, S. v KALINA, Kamil a kolektiv *Drogy a drogové závislosti 1*, s. 83

Cíl práce

V této práci si kladu za cíl rozebrat jednotlivé ukázky zkoumaného fenoménu, a především jeho estetického výstupu, nacházet společné znaky a určit filmové prostředky, kterými bývá zobrazován. V práci se vyskytují jeho příklady i z filmu pro dospělé diváky, a to především pro srovnání a upřesnění užívaných filmových prostředků, nebo pro vykreslení kontextu jeho vývoje.

Tyto nadpřirozené jevy mohou být v příběhu součástí objektivní reality, ale také se mohou odehrávat subjektivně v mysli jednotlivých postav, ať už jde o sny, iluze, nebo halucinace.

V této práci se chci zabývat právě těmito jevy, které se v příběhu odehrávají nad rámec základní imaginace, narativu jinak vlastní, a ke kterým v ději dochází bezprostředně po požití nebo působení nějaké látky. Rozeberu na několika příkladech, jakými filmovými prostředky je této změny vědomí dosaženo a porovnáám je s běžným stavem. Toto vymezení je důležité právě proto, aby došlo k oddělení děl stav interpretujících a těch, které pouze reprezentují psychedelickou estetiku.

Změněný stav vědomí

V úvodu této kapitoly bude nejlepší začít slovy toho nejpovolanějšího, chemika Albert Hofmanna, muže, který dal světu LSD, a na sobě ho otestoval v roce 1943, kdy se omylem potřísnil touto látkou a své zkušenosti následně popisoval.

„Minulý pátek, 16. dubna 1943 jsme byl donucen přerušit své laboratorní práce zhruba v polovině odpoledne a odejít domů, protože jsem pociťoval neobvyklý neklid provázený mírnou závratí. Doma jsem si lehl a upadl do nepříjemného stavu podobnému intoxikaci, projevujícím se extrémně podnětnou představivostí. Když jsem zavřel oči, (denní světlo bylo velmi nepříjemně ostré a jasné), ocitl jsem se ve stavu podobnému snění, projevujícím se nepřetržitým tokem představ fantastických výjevů, zobrazujících se s neobyčejnou intenzitou a projevujících se kaleidoskopickou hrou barev. Po dvou hodinách tento stav zmizel. Celkem vzato se jednalo o pozoruhodný zážitek s rychlým počátkem a velmi neočekávaným průběhem. Zdá se, že byl způsoben nějakými vnějšími toxickými vlivy a dávám je ve spojení s látkou se kterou jsem pracoval, tartrát diethylamidu kyseliny lysergové.“⁵

Existuje mnoho dalších a velice zajímavých popisů takových zkušeností, ale mnohem užitečnější bude citace z knihy Filipa Tylše, psychiatra a neurovědce, který se dlouhodobě zabývá výzkumem psychoaktivních látek a jejich potenciálem v terapeutické praxi.

⁵Hoffmann, Albert. *LSD, moje nezvedené dítě*

„Změněný stav vědomí vyvolaný psychedelickou zkušeností je v mnohém podobný akutní psychóze. Psychedelika jsou látky, které mění vnímání, myšlení a emotivitu takovým způsobem, který zakoušíme ve snech, v průběhu náboženského vytržení, či v rámci tzv. disociativních poruch (například trans a stavy posedlosti) nebo ve formě psychospirituální krize. Souhrnně se tyto příznaky, které zajišťují psychedelikům unikátní postavení v psychofarmakologii, označují pojmem změněný stav vědomí (Altered state of Consciousness, ASC), který lze dobře popsat např. pomocí psychometrické škály ASCs (ASC scale). Mezi hlavní projevy ASC patří komplexní změny vnímání (halucinace, tzv. synestezie [např. slyšení barev] a eidetismus [velmi živé představy]), poruchy myšlení (rozvolnění asociací, ztráta logiky) a značné zesílení emočního prožívání (jak pozitivních, tak i negativních emocí).“⁶

Změněný stav vědomí je zkušeností natolik zásadní a transformativní, že je od pradávna velikou inspirací pro umělce hlavně z oblasti umění výtvarného a později i hudebního. Film, a především ten animovaný s výtvarným uměním sdílí mnoho znaků. Proto je vhodným prostředkem pro jeho zobrazení a v některých stránkách výtvarné umění dokonce předčí.

⁶Tylš, Filip. *Fenomén psychedelie*, s. 32-33

Psychedeliie ve výtvarném umění

V animovaném filmu hraje výtvarné umění podstatnou roli a sdílí s ním i některé znaky, jako barvu, linii a tvar, nebo fakt, že výstupy obou médií jsou trvalé.⁷ Můžeme tedy předpokládat, že estetický výstup změněného stavu vědomí bude využívat ve výtvarném umění i animaci velmi podobné prostředky. Nespornou výhodou animace oproti výtvarnému umění ale zůstává rozměr zvukový a změna v rámci časové osy, pohyb a vývoj děje, protože změněný stav vědomí se v čase vyvíjí taktéž.

To, co mnozí nazývají psychedelickým uměním nemá a nejspíš nebude mít pevnou definici, neb je jeho vizualita příliš závislá na interpretaci individuálního prožívání, dá se ale ohraničit jistými specifiky a vycházet z období, kdy byly jeho vlivy nejvýraznější.

Neodmyslitelně patří ke kontrakulturnímu hnutí 60. let, tedy „hippies“, hlavně ve Spojených státech a Spojeném království. V této době vznikalo mnoho uměleckých počinů v umění volném a užitém. Vzniklo například mnoho plakátů k hudebním akcím, obalů hudebních alb, také poštovních známek, nebo oblečení. Jde tedy o období hlavního vývoje psychedelické estetiky, která byla oficiálním proudem mainstreamu považována za pokleslou.

Z některých příkladů je patrný rozdíl v tom, kdy se umělec snaží vystihnout změněný stav vědomí a kdy jde pouze o určitý estetický názor, který z něho vychází. Skvělým příkladem takového umělce je *Alex Grey*⁸, protože o něm můžeme s jistotou říct, že se jeho práce výrazně změnila po psychedelické zkušenosti. Je autorem velkých pláten s transcendentními tématy, třeba série *The Sacred Mirrors*, která podrobně zkoumá anatomii těla,

⁷KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*, s. 16

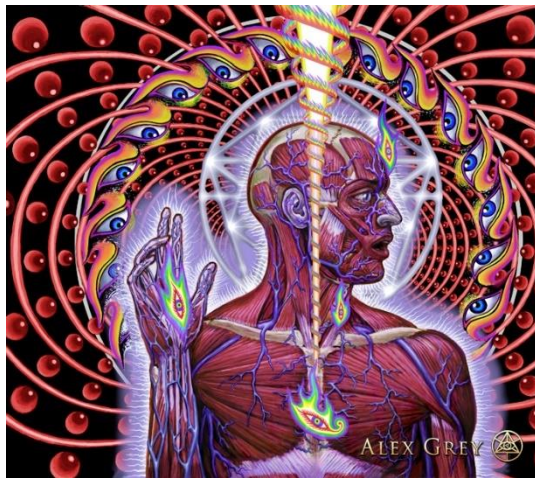
⁸GREY, Alex. Bio, [online]. [cit. 2021-06-02]. Dostupné z Internetu:

<<https://www.alexgrey.com/bio>>

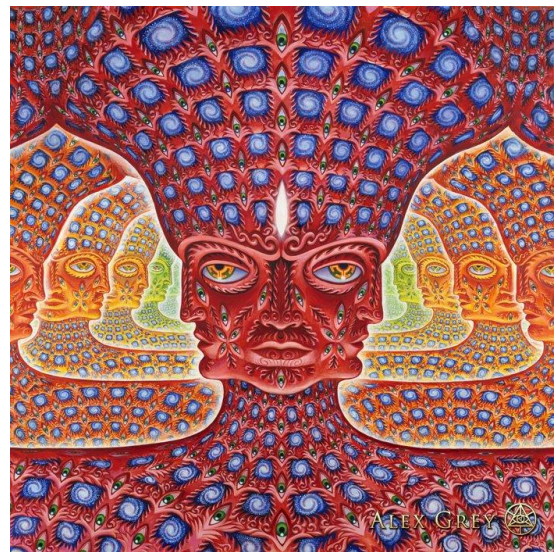
mysli a ducha, nebo *Progress of the Soul*, což je velký cyklus života. Vytvořil také většinu uměleckých obalů skupiny *Tool*. Díky mnoha barevným úrovním a organické pravidelnosti ornamentů můžeme při delším pozorování nabýt dojmu, že se obrazy hýbou. Což rozhodně psychedelický účinek podporuje.



Obr. 1: Alex Grey, autoportrét, Lifecycle, age 17
Před psychedelickou zkušeností



Obr. 2: Obraz pro CD Tool Lateralus, 2001



Obr. 3: Godself, 2012

Psychedelický film

„Pojem „psychedelický film“ se dnes používá pro značně široké spektrum snímků. Za psychedelické bývají označovány hollywoodské spektakly, jako Kubrickova *2001: Vesmírná odysea* (2001: A Space Odyssey, 1968) nebo Cameronův *Avatar* (2009), animované filmy včetně Disneyho *Alenky v Říši divů* (Alice in Wonderland, 1951) či *Žluté ponorky* (Yellow Submarine, 1968) od Beatles, nízkorozpočtové braky exploatující šedesátkovou kontrakulturu, jako *The Trip* (Trip, 1967) nebo *Podlomená vůle* (Psych-Out, 1968), i vysloveně experimentální počiny tvůrců, jako jsou Tošio Macumuto nebo Vince Collins. Všechna tato díla ostatně server The Daily Psychedelic Video uvádí jako pilíře psychedelické estetiky. Zdaleka ne všechny tyto snímky se ovšem zabývají drogami nebo byly psychedelickými látkami přímo ovlivněny. Pojem psychedelický film má evidentně mnohem širší užití.“⁹

Jak popisuje tento článek, stejně jako je tomu u výtvarného umění, psychedelický film nemá jasně stanovená specifika. Nemají shodná témata a nespádají do množiny filmů o psychedelických drogách. Pouze se v nich vyskytují jakési prvky, které se za psychedelické označují, odpovídají estetickému klíči, nebo jsou zkrátka dostatečně zvláštní.

„Robert E. L. Masters a Jean Houstonová v knize *Psychedelic Art* (Psychedelické umění, 1968) definovali jako psychedelická „umělecká díla snažící se v nějakém smyslu sdělovat psychedelickou zkušenost nebo přinejmenším navodit stav vědomí, který přibližně odpovídá chemicky vyvolaným zkušenostem“. Tento výměr je fascinující v tom, do jak zvláštních souvislostí klade vnímání, halucinogeny a filmovou techniku. Určitý druh filmu je podle této definice schopen „navodit stav vědomí, který přibližně odpovídá

⁹ TESAR, Antonín. Film jako droga: Hranice psychedelické kinematografie. A2 [online]. Říjen 2017. [cit. 2021-06-02]. Dostupné z <<https://www.advojka.cz/archiv/2017/22/film-jako-droga>>

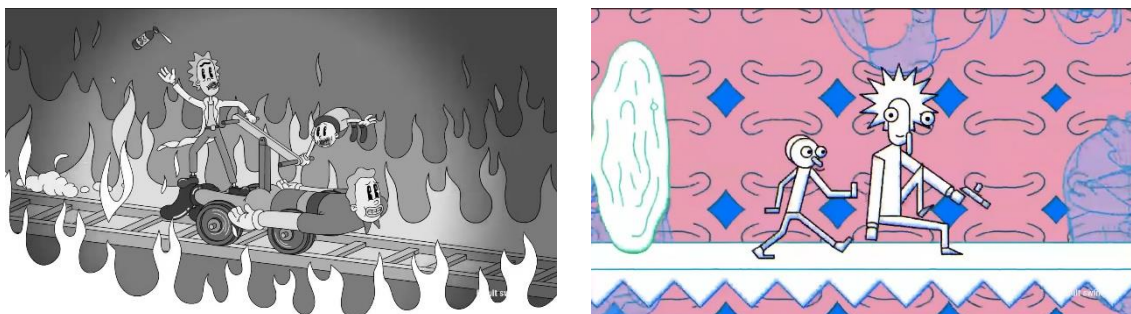
chemicky vyvolaným zkušenostem". To lze chápat dvěma způsoby – vizuálně a fyziologicky. Buď můžeme pozorovat obrazy, které připomínají vjemy konzumenta halucinogenů, nebo v nás některé obrazy mohou vyvolat fyziologické stavy podobné při užívání psychedelických drog."¹⁰

Divák se tedy staví do dvou různých rolí. Buď je pouze pozorovatelem tohoto zvláštního stavu, který se ho nijak netýká, nebo je aktérem a zároveň pozorovatelem vlastního měnění se vědomí. Toho je docíleno různými stupni sugesce podle použití vizuálních a zvukových prostředků.

¹⁰ TESAŘ, Antonín. Film jako droga: Hranice psychedelické kinematografie. A2 [online]. Říjen 2017. [cit. 2021-06-02]. *Dostupné z* <<https://www.advojka.cz/archiv/2017/22/film-jako-droga>>

Psychoaktivní látky v animované tvorbě

Že se téma různých substancí objevuje v animovaných dílech pro dospělé jistě není překvapením. Krásnou a velmi expresivní ukázkou je krátká propagační upoutávka pro animovanou sérii *Rick and Morty* od *Adult Swim* s názvem *Rick and Morty Exquisite Corpse*. Geniální a šílený vědec Rick v ní namíchal známý halucinogen LSD do laboratorní baňky, kterou jeho dospívající vnuk Morty záhy rozbil. Díky výparům z modré tekutiny se rozpoutalo pravé animované peklo, kterým museli projít. Střídá se v něm velké množství výtvarných stylů a animačních technik mezi kterými nejsou žádné stříhy, ale metamorfózy celého obrazu. Místy přijde i na totální animaci, ale sled obrazů obsahuje i běžnou charakterovou animaci. Plynulostí obrazu je dosaženo zobrazením jisté spontánnosti myšlenek a proudu vědomí bez kontroly. Zážitek může být sám o sobě velmi introspektivní a přesvědčit diváka, třeba jen na okamžik, že halucinuje i on sám. Navíc s obrazem v neustálém pohybu může docházet k pocitu ztráty rovnováhy. I přes to, že divák z pravidla celou dobu sedí.



Obr. 4: Rick a Morty na LSD (Rick and Morty Exquisite Corpse, 2017, Matt Taylor)

V hraném filmu takového efektu dosáhl Alfred Hitchcock, ale úplně jinými prostředky. Ve svém slavném snímku *Vertigo* použil takzvanou transfokaci o které pojednává článek Zdeňka Hudce v časopisu *Cinepur*. Transfokace je optický efekt,

kterého je při filmovém natáčení dosahováno prostřednictvím transfokátoru (též "zoom", "focus" nebo "vario"), technického zařízení, které může i během natáčení plynule měnit ohniskovou vzdálenost (přeměny ohniska se technicky dosahuje posunem dvou nebo více čoček v tubusu mezi přední a zadní čočkou objektivu) např. z celku na detail nebo opačně.¹¹ *Hitchcock* Scottieho závratě způsobené strachem z výšek přeložil do transfokovaného pohybu vpřed a pohybem kamery vzad. Vcelku jednoduchý, ale velmi efektní způsob, jak vtáhnout do situace a zprostředkovat pochopení hrdinova strádání. Dochází tak k intenzivnější identifikaci diváka s postavou, včetně diváka, který akrofobií netrpí.

To, jakým způsobem dokáže totální animace přiblížit stav změněného vědomí dokazuje krátký film *Malice in Wonderland* (1982) pod kterým jsou podepsáni pouze dva tvůrci, a to animátor *Vincent Collins* a výtvarník, který si říká *Miwako*. Už podle názvu je patrné, že jde o adaptaci slavné Alenky v říši divů od *Charlese Lutwidge Dodgsona* známého spíš pod jeho pseudonymem *Lewis Carroll*, ovšem s drobnou obměnou názvu (*Malice* – zlomyslnost, zášť). Z něj můžeme tušit, že v podání těchto dvou pánů oproti původní předloze nepůjde o film pro děti. Zredukovali akci do intenzivních čtyř minut pomocí volných asociací a metafor založených na podobnosti různých částí těla, zvířat, květin, nebo hudebních nástrojů. *Collins* dokázal pomocí metamorfóz vyprodukovat mnoho prapodivných surreálních tvarů, které díky své tělesnosti působí až zruďně. Putování Alenky coby malé holčičky se tak proměnilo v kvalitní *Bad trip*¹² (výraz běžně interpretován jako nepříjemné zážitky po užití halucinogenních látek, nejčastěji LSD. Může dojít k lehkým i těžkým úzkostem, pocitům paniky, ale i k úplné ztrátě identity). *Vincent Collins* vytvořil hned několik krátkých filmů, které by se daly do kategorie „halucinačních“ zařadit, mezi nimi třeba *Euphoria*, která získala v roce 1975 studentského Oskara (Student Academy Awards).

¹¹HUDEEC, Zdeněk. Trancfokace. *.Cinepur #43*, [online]. Prosinec 2005. [cit. 2021-04-02]. Dostupné z Internetu: <<http://cinepur.cz/article.php?article=944>>

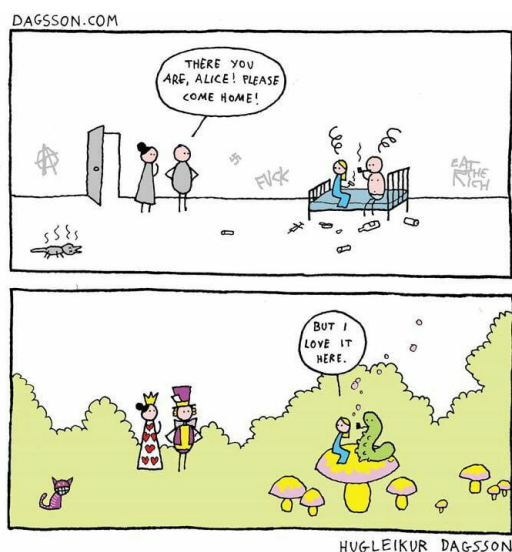
¹²JANÍK, Alojz. *Drogy a společnost*, s. 340



Obr. 5: Metamorfóza celého obrazu (Malice in Wonderland, 1982, Vincent Collins)

Pití zvláštních lektvarů pro zvětšování a zmenšování a pojídání halucinogenních hub v pohádce Alenka v říši divů již nejednoho umělce inspirovala k drogové interpretaci. *Grace Slick* ze skupiny *Jefferson Airplane* napsala píseň *White Rabbit*, která vyšla v roce 1967 na albu *Surrealistic Pillow* a vychází z drogové teorie kolem Alenky. Je přitom třeba brát v potaz, že jde o americkou skupinu 60. let, která hrála psychedelický rock, takže patřila do subkultury, kde bylo užívání halucinogenů normou.

Podobnou interpretaci můžeme vidět u dalších umělců, např. *Hugleikur Dagsson*, známý tvůrce satirických komiksů a vyznavač toho nejčernějšího humoru, nakreslil svou verzi Alenky v situačním komiksovém vtipu. Přes snahy čtenářů a některých novinářů se teorie, že *Lewis Carroll* napsal Alenku o drogách nebo snad na drogách nikdy nepotvrdila, co naopak z dostupných informací potvrdit lze, totiž že šlo o vzdělaného matematika a renesančního muže s výjimečnou imaginací.



Obr. 6: Alice, Hugleikur Dagsson

Esencí psychedelického animovaného filmu pro dospělé je rozhodně krátký polský film *Acid Rain* Tomka Popukala z roku 2019. Road Trip movie z obytného vozu rozpohybovaný z velké části pomocí motion capture vypráví příběh o Young and Skinny, ústřední dvojici, kterou sám tvůrce přirovnal k Bonnie a Clydovi. Mladá dvojice holduje rekreačnímu užívání různých psychedelik což je nedílnou součástí Rave scény, kam je také příběh zasazen. Stavy pozměněného vědomí jsou tu zobrazeny velmi přesvědčivě. Skinny, která po požití houbiček vyběhne z auta, zažívá v dešti vyloženě kouzelné okamžiky. Kapky deště jsou rozloženy aberací do barevného spektra a zvonivě kolem ní dopadají do široké zvukové plochy, svého druhu vidí jako oběhový a nervový systém s elektrickými impulzy. Na konci této části je výstižný detail, kdy Skinny leží v autě během tzv. „dojezdu“ (stav na konci intoxikace) a pomrkávají na ni suky z dřevěného obložení. Ve filmu se podařila zachytit jedinečná vlastnost psychedelik, která spočívá v umocnění prožívání díky zjitření smyslů a následnému rozšiřování vědomí. Zároveň staví na kontrastu mezi povznášejícím psychedelickým zážitkem s bohatým vizuálním rozsahem a tíživou realitou východoevropského marasmu. Díky tomu je film silný ve své autenticitě.



Obr. 7: Vizualizace pozměněného stavu vědomí (*Acid Rain*, 2019, Tomek Popukal)

Rotoskopický celovečerní snímek a science fiction *Scanner Darkly* podle stejnojmenné a částečně autobiografické předlohy *Philipa K. Dicka* z prostředí kalifornské kontrakultury 70. let¹³ je příběhem temnoty v lidském nitru, o nestabilní mysli, která se postupně naplňuje šílenstvím a odhaluje křehkost života. V Kalifornii společnost bojuje s drogou nazvanou „*Substance D*“ (imaginární droga, jejíž účinek je popsán jako „Slow Death“, tedy pomalá smrt). Vyšetřování tajného drogového podsvětí se účastní i Bob Actor, agent v utajení. Jeho identita není známá ani kolegům, protože všichni pracují ve zvláštních uniformách zvaných „scramble suit“, které mají tu vlastnost, že projektují tisíce podob lidí najednou, takže se jeho nositel jeví jako nepopsatelná šmouha. Když dostane za úkol sledovat sám sebe v civilu, začíná se pod tíhou závislosti postupně propadat do temnoty.



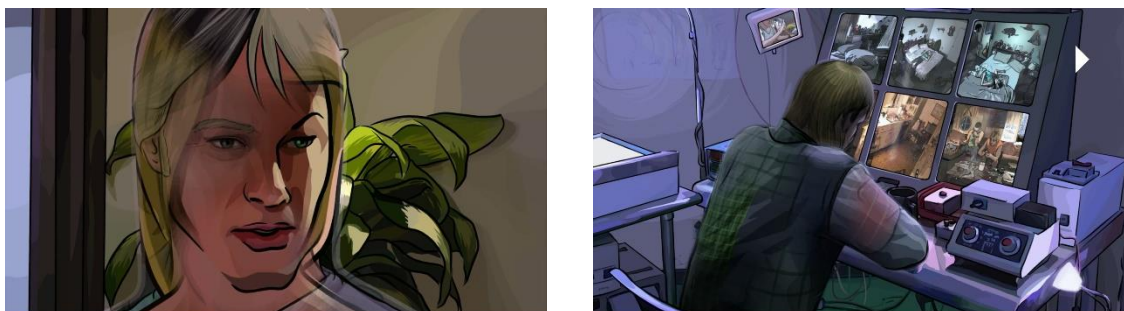
Obr. 8: Vizualizace halucinací a paranoii (*Scanner Darkly*, 2006, Richard Linklater)

Tento způsob rozpočívání obrazu se jeví pro téma jako velmi vhodný. Vytváří pocit nestability a rozteklého neklidu. Dodává snímku oproti

¹³ WALTER, Damien, Darkness in literature: Philip K Dick's *A Scanner Darkly*, *The Guardian*. [online]. December 2012 [cit. 2021-08-15] Dostupné z Internetu: <<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2012/dec/17/philip-k-dick-a-scanner-darkly>>

natočeným předlohám přidanou hodnotu v podobě „uncanny valley”¹⁴, to je ve výraz běžně užívaný ve filmu a také v robotice popisující jev, kdy napodobujeme lidské chování a vizuální stránka se přibližuje objektivní realitě, tedy natočenému obrazu, ale je z pravidla vytvořený jiným způsobem, často se výraz používá v kontextu 3D animace, nebo právě rotoskopie. Sledujeme něco docela reálného, ale zároveň je tato realita nepřírozená ve své nedokonalosti.

Když se hrdina dostává do fáze kdy mu droga nenávratně poškozuje levou hemisféru mozku, vídá ve svém okolí přeludy, brouky a přemáhá ho paranoia. Nadále již není schopen rozlišovat mezi realitou a fikcí.



Obr. 9: Speciální oblek agenta (Scanner Darkly, 2006, Richard Linklater)

¹⁴ HSU, Jeremy, Why "Uncanny Valley" Human Look-Alikes Put Us on Edge. *InnovationNewsDaily*. [online] Květen 2012. [cit. 2021-08-14] Dostupné z internetu: <<https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/>>

Teorie, základní předpoklady a specifika

Pro přesvědčivé zobrazení změny vědomí je základním předpokladem přítomnost vědomí samotného. Jiří Kubiček napsal ve svém Úvodu do estetiky animace toto: „Mnozí soudí, že hlavní specifikou animace, ať už ve filmu nebo na divadle, je, že nepodléhá fyzikálním zákonům.“¹⁵, a pokračuje názorem významného ruského loutkáře *Sergeje Obrazcova*, tedy: „Zobrazivá síla loutky nebo kresby je ohromná. Je způsobena abstraktností loutky a kresby. Pro diváka je kresba i loutka předmětem neživým, a proto každý přijímá jejich oživení jako zázrak.“¹⁶ I když autor upozorňuje na nadsazenost výroku Obrazcova s odkazem na rok zveřejnění jeho poznámek (1947), i přes to dodává, že oživení neživého je hlavním specifikem a zdrojem výrazové síly animace.¹⁷

Z principu animace tedy vychází mnoho specifik, kterými se animovaná tvorba zásadně liší od hraného filmu, a to od samotného základu při tvorbě literárního scénáře. Na rozdíl od hraného filmu, který předpokládá plynulý záznam akce s herci, základním nástrojem animace je oživování neživých předmětů, tedy jak kreseb, klasických loutek, vektorů či 3D loutek v počítači, nebo i kamení a odpadků. K iluzi pohybu můžeme použít vše, čím jsme schopni pohnout. Předpokladem vzniku většiny animovaných filmů je tedy vznik celého světa, ve kterém se narativ odehrává. Tím reálným bývá inspirován, ale vždy dojde k redukci jeho podstaty, tedy k určité stylizaci jeho složek.

Tyto světy se tedy pohybují na pomyslné škále od realismu k minimalismu. Takovou popsala *Maureen Furniss* v „*Art in motion – Animation Aesthetics*“, aby popsala animaci ve vztahu k živé akci. Na oba konce umístila dva extrémy, tedy „mimésis“ a „abstrakci“. Termín „mimésis“ představuje lépe, než termín

¹⁵KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*, s. 39

¹⁶OBRAZCOV, Sergej Vladimirovič. v KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*, s.24

¹⁷KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*, s. 40

„živá akce“, touhu po zachycení objektivní skutečnosti takové, jaká opravdu je, zatímco termín „abstrakce“ představuje lépe, než termín „animace“ snahu o dosažení pravé a ryzí formy.¹⁸ Při snaze nalézt příklad abstraktní psychedelické animace se budeme více než na poli filmu pohybovat v oblasti video artu. Jordan Belson byl filmař a umělec který vytvářel abstraktní kosmologické obrazy, zkoumal vědomí, transcendenci a samotnou povahu světla. Byl také velmi ovlivněn prací průkopníka abstraktní animace *Normana McLarena*.¹⁹ Uvedu alespoň několik *Belsonových* filmů, například *Allures* (1961), *Phenomena* (1965), *Samadhi* (1967), nebo *Music of the Spheres* (1977). Jeho obrazové abstraktní filmy tedy komunikují s vědomím diváka a navozují pocit rozpadu mysli, transcendentálna a podobných vizí.

Na druhé straně si můžeme představit *Strach a hnus v Las Vegas Terryho Gilliama*. Film s velmi výstižným názvem i podtitulem „*Zběsilá jízda přímo do srdce amerického snu*“, je adaptací novely *Huntera S. Thompsona*, novináře, jehož kniha je založena na autobiografických událostech. Novinář Raoul Duke spolu se svým advokátem Dr. Gonzo hledají onen sen v neustálém „rauši“ a když se blíží kontaktu s realitou, raději se uchýlí k další dávce čehokoli, jen aby jí nemuseli čelit. Ve vzpomínkách se přitom vrací do 60. let a přemítají o selhání kontrakturního hnutí. *Strach a hnus* jsem vybrala ze tří důvodů, jde o živou akci, zároveň o psychedelický film a nakonec obsahuje i animaci, a proto ho také přiblížím více.

Dvojice dorazila do prvního hotelu v Las Vegas a Raoulovi právě najížděl „trip“. Předával auto obsluze na parkování, když se obličej poslíčka nápadně deformoval: „Vemte si lístek! Vemte si ten lístek!“ Raoul: „Ten budu potřebovat, že jo?“ Poslíček: „Váš obličej si pamatuju.“ Což je podezřelý dvojsmysl, který dokáže znejistit. Především ve stavu hrdiny.

¹⁸*Tamtéž*

¹⁹KEEFER, Cindy. Jordan Belson – Biography. *C.V.M. Center for Visual Music*.

[online]. 2008, [cit. 2021-06-02] Dostupné z Internetu:

<<http://www.centerforvisualmusic.org/BelsonbioCK.htm>>

V hale je před protagonistou další, ještě náročnější úkol. Ubytovat se a nevypadat u toho podezřele. Jak jen to má udělat, když květiny opouští koberec a snaží se ovinout nohy jednoho z návštěvníků a recepční se deformuje její už tak nevlídný obličej do tvarů patřících spíše plazům? Když si myslel, že jsou nástrahy překonány, z místa, kde měla recepční hlavu, vylezla slizká muréna. Kromě morfingu obličejů a koberce tak došlo i na 3D animaci, která byla v roce 1998 technicky již na slušné úrovni. Animace je zde pouze doplňkem k mnoha jiným prostředkům zobrazení osobního zážitku hlavního hrdiny. Dominantní jsou především expresivní herectví snímané z neobvyklých úhlů kamery a „pulzující“ zvuk.

Z tohoto prizmatu plynou takřka neomezené možnosti v tématech a výtvarném zpracování a také přináší prostor pro zobrazování nadpřirozených jevů, které se stávají v konceptu animace samozřejmými.

Pro dosažení přesvědčivého zobrazení změny vědomí je ovšem zapotřebí vytvořit určitou nadstavbu dané normy animovaného světa, ať už je jeho podstata více či méně zkreslená. Podstatou samotného zobrazení je totiž kontrast mezi normou a změněným stavem.

Základním předpokladem funkčního zobrazení tohoto fenoménu je vědomí samotné, a to zase předpokládá přítomnost charakteru, nebo spíš předmětu této změny. Může jím být totiž nejen hrdina v případě díla blíže „mimésis“, ale také divák v případě „abstrakce“. V některých případech je změna vědomí zobrazena natolik sugestivně, že se jejím objektem stává hrdina i divák zároveň. K čemuž dochází také díky filmovým prostředkům, které mají za cíl redukovat hranici mezi postavou a divákem, např. využití úhlu kamery ze subjektivního pohledu postavy, či integrace subjektivně slyšitelných zvuků, jako je tlukot srdce.

Rozbory jednotlivých ukázek

Příklady fenoménu v českém animovaném filmu pro děti

Říkání o víle Amálce

Krátký film Praha, Studio Bratři v triku, Václav Bedřich, 1972

Říkání o víle Amálce je kreslený animovaný seriál podle pohádkové předlohy spisovatele *Václava Čtvrtka*. V roce 1975, kdy byl seriál uveden, *Večerníček* přinášel dětem pohádky s pravidelností a těšil se velké oblibě i sledovanosti.

Již v druhém díle se víla potkala na úzké lávce s beránkem Kudrnou, který chtěl jít původně opačným směrem, ale pláč malé víly obměkčil jeho tvrdohlavost a ustoupil. Tento akt dobré vůle Amálka ocenila a za odměnu ho vzala na tajnou louku. „Ta louka měla asi trili bili milión květů a chutnaly medově a beránek Kudrna se jich přejedl.“ Zatímco víla šla hledat bylinu pro zdraví, aby mu pomohla od bolesti břicha, protože víla zná své lesy a louky a vyzná se v účincích všeho býlí. Beránek měl dlouhou chvíli a vydal se hledat bylinu na vlastní kopýtko. To byla velká chyba. Po chvíli potkal smutnou bylinu, která mluvila zvláštním hlasem. Zmanipulovala beránka smutnou historkou o tom, že jí žádný beránek nechce jíst. Kudrna v úspěšné snaze bylinu rozveselit ukousl jeden lístek. Účinek záludné byliny ho ale očaroval.

Jeho zornice se změnily v černé víry, co se protáčí, jeho nohy se prodlužovaly a zkracovaly ve smyčce. Jednou byli beránci tři, pak pět, nakonec devět. Když se opět složili v jednoho, začal utíkat, ale zem se pod ním otáčela. Tato sekvence podivných událostí, za plynulého střídání barvy pozadí, končí běháním dokola, kde je z beránka dlouhá kudrnatá housenka s deseti páry nohou. Země se přestala otáčet a beránek utíká přímo ke srázu, kam ho sugestivně popohání hlas zlé kouzelné byliny. Z jeho deliria ho vytrhla až víla, která ho svým křikem zachránila před strašlivým pádem. „Potom odvedla Kudrna na palouk ke studánce, aby se vyspal z toho divného začarování.“

O jakou bylinu se přesně jedná mi není jasné i po důkladném studování odborné literatury. Je známo několik rostlin s místním výskytem, které mohou mít psychoaktivní účinky, o kterých víme z lidové moudrosti, nebo se v léčitelství a lékařství stále používají. Jsou mezi nimi blín černý²⁰, mandragora neboli pokřín²¹, rulík zlomocný²², nebo durman obecný²³. Nicméně jsem došla k závěru, že je bylina pouze symbolem pro všechny neznámé a potenciálně nebezpečné rostliny, které nemáme konzumovat, pokud je dobře neznáme, což je pravděpodobně i hlavní poslání této epizody. Tvůrcům tedy nešlo o zobrazení nějakého transcendentálního zážitku po užití halucinogenu, ale i tak se jim pomocí jednoduchých prostředků podařilo přiblížit tento stav skvěle. Animace je v této části oproti normálnímu stavu dynamičtější a rychlejší, aby navodila pocit neklidu, možná až jakési neurózy. Ve zvukové stránce je hlavním nositelem zvláštního stavu echo a také měnící se hlasitost. Prolínáním jednotlivých záběrů a otáčením obrazu je docíleno i vtažením diváka do subjektivního děje, takže vnímá tento stav skrz postavu beránka.



Obr. 10: Beránkovy halucinace po požití byliny (Říkání o víle Amálce, 1972, Václav Bedřich)

²⁰KNAUEROVÁ, M. *Čarovné bylinky*, s. 10a

²¹NOŽINA, M./ *Mandragora, morfin, kokain, drogový problém v českých zemích v dobách habsburské monarchie a v předválečném Československu str. 32, Kapitola 2. Drogy, alchymisté a lékaři*

²²KNAUEROVÁ, M. *Čarovné bylinky*, str. 164a

²³Tamtéž, s. 32a

O makové panence a motýlu Emanuelovi

Krátký film Praha, Studio Bratři v triku, Václav Bedřich, 1972

Československý večerníček z roku 1972 podle knižní předlohy *Václava Čtvrťka* a režírovaný *Václavem Bedřichem* patří do dětství již více generací dětí, neb jde o velmi oblíbenou pohádku.

V mém výběru ukázek s tématem pozměněného vědomí není z důvodu zobrazování tohoto jevu, nijak se v obrazu ani zvuku tématu nevěnuje, ovšem jak název napovídá, již samotná předloha nese znaky, které jsou minimálně problematické a vybízejí k zamyšlení.

Taková maková panenka má na starosti makové pole a chodí si pro rady a makový prášek za starou chytrou makovicí, ovládá velmi praktické dovednosti, kterými někdy pomáhá nejen svému druhu motýlu Emanuelovi ke spánku. Častým popíjením nektaru z květů bývá celý omámený a nemůže usnout. Kdyby nešlo o pohádku pro nejmenší, klidně by to mohl být příběh o aristokratickém alkoholikovi jehož přítelkyně je drogová dealerka s opiem či heroinem, co chodí za starší a zkušenější ženou pro dávky.

Podle encyklopedie psychotropních rostlin je rozdíl mezi makovicí pěstovanou v našich středoevropských podmínkách a tou, ze které se získává opium, tedy i surovina pro další zpracování na morfin a heroin.

„Podle užitkových vlastností rozeznáváme dva typy máku setého, a to olejný a opiový: Mák olejný se pěstuje u nás a v řadě zemí Evropy a pouze vymláčené makovice se někdy zpracovávají ve farmaceutickém průmyslu.“²⁴

²⁴Enpsyro. Mák setý, způsob použití. *Enpsyro, biotox: Encyklopedie psychotropních rostlin*. [online]. [cit. 2021-06-02]. Dostupné z internetu: <<https://www.biotox.cz/enpsyro/pj3rpas.html>>

„Velmi cennou základní surovinou pro výrobu důležitých léků jsou prázdné makovice se stopkami asi do 12,5 cm délky. Obsahují morfin (do 1%), kodein, papaverin a řadu dalších alkaloidů.“²⁵

Z těchto informací vyplývá, že tedy nejde o tu makovici s nejhorší pověstí, zároveň není zcela bez účinků a už vůbec nejde o rostlinu neškodnou. O tom výstižně pojednává úryvek a citace z Herbáře:

„V lékařství potřebuje se květ máku, nať, makovice nezralé, šťáva z nati a makovic zelených (opium). Z nich se připravují rozličné léky, kterými však jedině zkušený a opatrný lékař může prospěti, kdežto nikdo jiný by se neměl osmělit makovinu vůbec podávat.“

Právě jsem dopsal tyto řádky a čtu ‚Národní listy‘ ze dne 6. července 1886, kde o máku příhodný článek následující:²⁶ Zakázané užívání odvaru z makovic. V některých krajinách hledí nezkušené matky nemluvňátka ukonejšiti tím, že jim dávají napít se odvaru z makovic (capita papaveris somniferi). Dítě po tomto léku sice usne, avšak některé více se neprobudí, poněvadž odvar tento zvláště na slabší organismy rozrušeně působí. Za příčinou tou upozorňují se lékaři, lékárníci a majitelé závodů materiálních a obecní starostové na škodlivý druh tohoto odvaru s doložením, že před úplným dozráním posbírané, zavité a nezralým mákem naplněné makovice nesmějí se sušené ani samotné, ani k jinému thé přimísené podávat, poněvadž nápoj z nich připravovaný jest silně omamující.“²⁷

Není tedy zcela jasné, jakou formou máku panenka motýla uspává, jisté je ovšem to, že zralý mák alkaloidy typu kodeinu, morfinu, nebo papaverinu neobsahuje, nebo jsou jejich hladiny natolik nízké, že zmiňované účinky postrádá.

²⁵Tamtéž

²⁶ŠÍR, V. *Herbář – seznam všech léčivých bylin v Čechách a na Moravě*, s. 193

²⁷*Zakázané užívání odvaru z makovic*, Národní listy 6.7. 1886 v Šír, V. *Herbář – seznam všech léčivých bylin v Čechách a na Moravě*

Narkoblues

Česká televize, National Film Board of Canada (NFB), Břetislav Pojar, 1997

Krátký loutkový film *Narcoblues* je příkladem výchovného filmu pro adolescenty. Hlavním hrdinou je drogou pokoušený mladík. Jen co donese vysvědčení, zjišťuje, že jeho kamarádi odjeli na prázdniny z města a on jediný zůstává a sdílí ulice s drogovým dealerem. Tomu odolává zhruba dvě vteřiny. Po úžasném zážitku to s ním jde rychle z kopce, postupně prodává všechny své věci a vydává se na dráhu zločinu. Jeho pobyt v nemocnici po předávkování mu však otevírá oči.

Zobrazení psychedelické zkušenosti je zde pohádkové až naivní, zároveň vyvolává několik otázek. O jakou drogu v plastovém pytlíčku se jedná? Většina substancí prodávaných na ulici ve formě prášku nejsou halucinogeny, tedy látky vyvolávající výrazné zrakové halucinace. Z těch s ohledem na způsob intoxikace připadají v úvahu ketamin a 2C-B, ovšem v devadesátých letech nebylo 2C-B příliš známé. I tak můžeme halucinogeny rovnou vyloučit, protože nezpůsobují takovou fyzickou závislost jako třeba opiáty nebo český pervitin, a šance, že by kvůli dávce někdo rozbíjel okno u auta, je spíš nepravděpodobná.

Z toho se mohu domnívat, že vyobrazení změněného stavu je spíše metaforou pro blaženost po požití drogy, a jde tedy o zobecnění. A právě u této skupiny látek, tedy u drog, není zobecnění příliš vhodné, zvláště pokud je cílem od nich odradit. Většina dětí na druhém stupni už ví, že jsou rizika jednotlivých substancí velice odlišná. Proto snímek působí neautenticky a trochu se mívá účinkem. Tento dojem podporuje i značně pohádkové výtvarno. Stav na droze je zobrazen výraznou barevností a animací květin z plastelíny v druhém plánu. Přírodní výjev je prolnutý s hrdinou a pro diváka je přiblížením vnitřního prožívání postavy. Hudební motiv, který stav doprovází, je melodická skladba s panovou flétnou. Navozuje atmosféru barevného pralesa, ve kterém se hrdina vznáší.

Zážitek onoho předávkování je zpracovaný podobně, jen ze stěny již nevyrůstají květiny, ale lezou nejdříve strašidelné oči a vzápětí hadi, kteří chlapce honí po ulici. Hudební motiv doplňuje rychlé štěbetání, křik a smích. Jako by se mu droga vysmívala.



Obr. 11: Metafora stavu na drogách (Narkoblues, 1997, Břetislav Pojar)



Obr. 12: Předávkování
(Narkoblues, 1997, Břetislav Pojar)

Hodný dinosaur /The Good Dinosaur

Pixar, Peter Sohn, 2015

Dalším příkladem animované produkce určené dětem a zároveň zobrazující jistý druh halucinace je *Hodný dinosaur / The Good Dinosaur*, z dílny Pixar Animation Studios, které bylo tou dobou již devět let součástí *Walt Disney Pictures*.²⁸ Příběh Hodného dinosaura, zpracovaného technikou 3D, se odehrává na pozadí alternativního vývoje událostí, kdy obrovský asteroid míjí planetu Zemi a dinosauři tak nevyhynou. Díky této skutečnosti se hlavní hrdina, ustrašené mládě býložravého Apatosaura jménem Arlo, který je ztracen následkem úplně jiné přírodní katastrofy, setkává při svém putování zpět domů s lidským mládětem Špuntem. Kromě toho, že se na společném dobrodružství Arlo zoceluje a postupně získává sebedůvěru, učí se i samostatně obstarávat potravu a rozlišovat jedlé od nejedlého.

Takto Arlo našel jakési plody, které nejvíce připomínají opadané švestky a spolu se svým průvodcem se jimi nakrmil. Realita se proměnila postupně ve třech fázích.

1. Špuntovi se nafoukla prudce hlava a změnila konzistenci. Dinosaurovi k původnímu páru očí další tři přibyly a jeho měnící se vzhled podtrhl veliký, pokřivený předkus.

2. Miniatura dinosaura se objevila v puse Špunta.

3. Dvojice si vyměnila těla nebo hlavy a běžela, dokud se nevznesla.

Celou transformaci doplňoval smích obou protagonistů.

Vzhledem k opadanému a nakvašenému ovoci půjde s největší

²⁸Pixar, Our Story, *pixar.com* [online]. [cit. 2021-06-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.pixar.com/our-story-pixar>>

pravděpodobností o následky požití alkoholu. Jejich vzhled se objektivně nezmění, o čemž nás přesvědčí jeden záběr během transformace. To, co se mění, je pouze subjektivní prožitek postav po požití a ten je zobrazen metamorfózou, změnou velikosti nebo místa a postupnou ztrátou gravitace. Jistý distanc od subjektivního prožitku postav vytváří i střih, který se nezmění dynamikou, pouze vymění ostrý střih za plynulé prolínání. Též kamera zůstává stejná, pouze dochází k malé barevné deformaci, a to hlavně na pozadí, které se rozostří a rozloží se do jednotlivých barevných kanálů červené, zelené a modré.

Zážitek je podpořen taktéž zvukovou stránkou. Hudba, jak je zvykem u filmů od Pixaru nebo Disney, je z převážné části komponována pro orchestr a využívá jeho bohatý rozsah pro umocnění velké škály emocí. V tomto filmu je navíc částečně inspirována americkým folkem a country, nejspíš proto, že rodina býložravých dinosaurů obdělává půdu kvůli potravě a hudba tak připomíná americký venkov. Scéna, o které je řeč je doplněna o různé akcenty hrané fagotem, flétnami a klavírem, ale hlavním nástrojem zůstává banjo hrající jemný bluegrass, který se zvrhne v disharmonický chaos. Ona scéna psychedelického zážitku končí opět výchovně; kocovinou a velkou bolestí hlavy.



Obr. 13: Halucinace po konzumaci nahnílého ovoce
(The Good Dinosaur, 2015, Peter Sohn)

Dumbo

Walt Disney, Ben Sharpsteen, 1941

Malý sloní hrdina Dumbo, věčně depresivní a nepřízní osudu zdeptaný hrdina se vrací z pokaženého vystoupení s myšákem Timothym. Tomu se ve snaze smutného slona rozveselit podaří kamaráda především opít, když mu strčí chobot do velkého džberu s šampaňským vínem v domněnání, že jde o vodu. Nedlouho poté ale sám do nádrže padá a za zvláštního zpěvu, který nemá plně pod kontrolou, prokládaného smíchem se vynoří také úplně opilý.

Klasická pohádka z dílen Disney se před očima mění v kolektivní halucinaci, až je trochu s podivem, že příčinou má být pouze alkohol. Během roztomilých hrátek s bublinami, které slon vyfukuje a myšák v nich létá apod. můžeme sledovat jistý vývoj, jak tvorba postupně graduje. Od klasických bublin slon přejde k zvláštním tvarům, např. vyfukuje bublinu ve tvaru schodů. Nakonec vytvoří obrovskou bublinu, která se před zraky opilých kamarádů transformuje v růžového slona. Dojde tak k fázi, kdy se imaginace vymyká Dumbově kontrole, jelikož růžový slon začne vyfukovat chobotem své kopie. Následuje sled neuvěřitelných transformací, které nemají obdoby a bezesporu jde o skvělou ukázkou animátorského mistrovství a zároveň přehlídkou dvanácti základních animačních principů.

Sloni troubí na choboty, tedy trumpety. Ty se rychlou metamorfózou změní na jednu velikou trumpetu, která nápirem trubení praská a jejím ústím přichází na scénu celý orchestr růžových slonů majících mnoho tvarů a velikostí. Veliký slon s činely jimi udeří do trojice menších a v podstatě je rozseká na mnoho malých, kteří pochodují dokola, až vytvoří rám kolem celého formátu obrazu, ten je jich záhy plný a sloni opět praskají. Začíná zpěv o sloním průvodu.

Celé růžové delirium má být zřejmou metaforou Dumbova podvědomí. Na začátku se vyrovnává s obavami z vlastní nedostatečnosti a pocitu méněcennosti. Rád bys se stal opravdovým cirkusovým slonem, ale kolektiv ho nepřijímá. Mohou

za to ty velké zrudné uši. Změna prostředí přináší i novou perspektivu. Téměř pětiminutová pasáž, které dominuje růžová barva na černém pozadí, totiž zahrnuje i výlet do Egypta, kde kromě procházejícího slonovelblouda sledujeme i břišní sloní tanečnici, která se mění v kobru. Třeba i slon může mít vícero podob a jeho specifická odlišnost ho nedegraduje. Ba naopak může být přínosem.

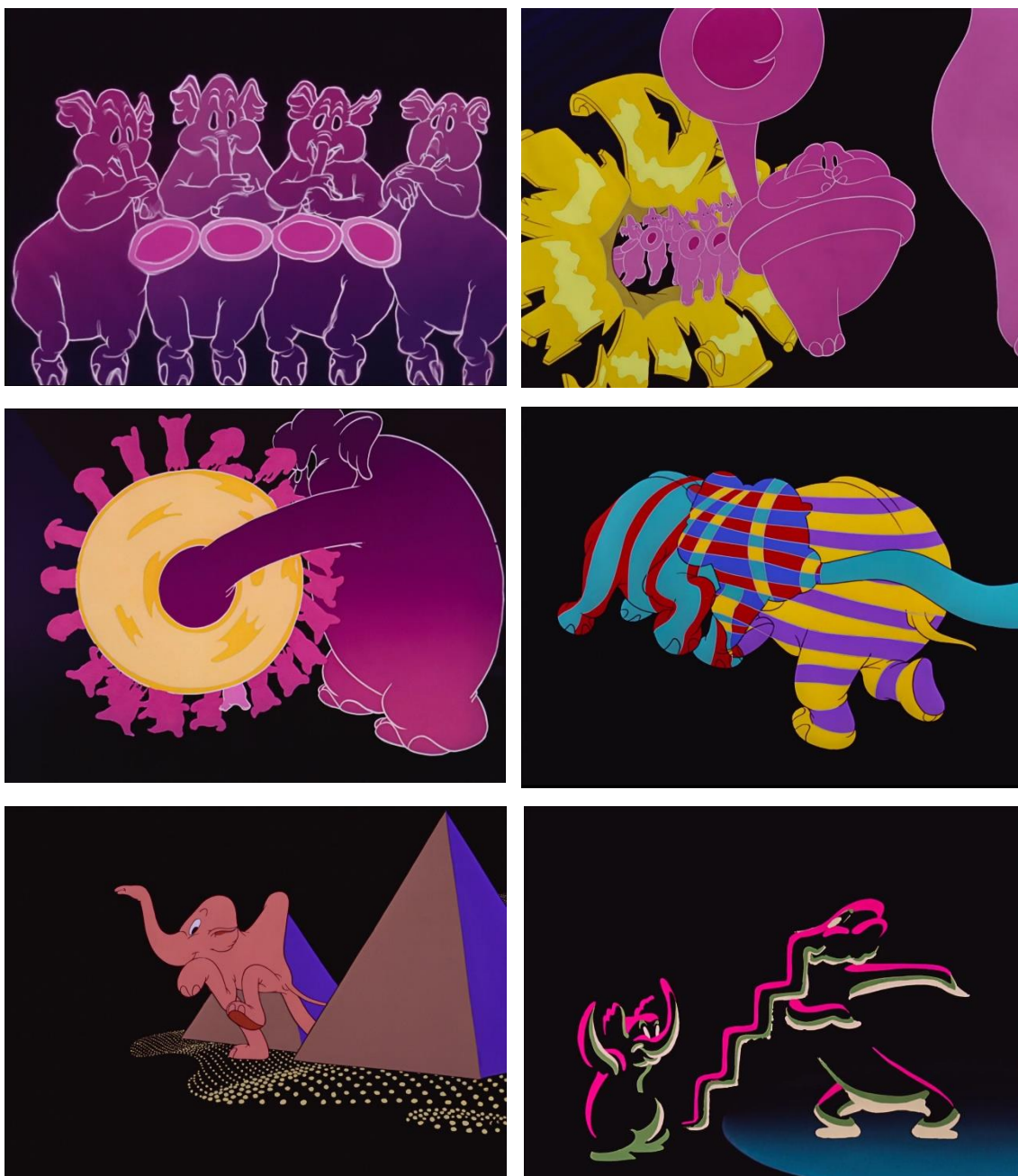
Pasáž s tančícím sloním párem má pak nejspíš odkazovat na Dumbovy rodiče. Tato halucinace končí, všichni růžoví sloni se mění na ranní červánky a začíná nový den. Slonímu hrdinovi se začne s nově nabytým sebevědomím poprvé v životě dařit, a to i přesto, že se ráno po flámu probouzí na stromě.

Spatřit růžové slony je eufemismem pro opilecké halucinace spojené s delirium tremens. V autobiografické novele *Jacka Londona* z roku 1913, *John Barleycorn*, hrdina alkoholik prý halucinuje modré myšky a růžové slony²⁹. Přítomnost takového motivu v animovaném filmu pro děti se může zdát drsná až nevhodná, ale v kontextu celého filmu jde jen o další hrůzu v pořadí. Malý Dumbo přichází na svět s hendikepem, záhy přichází o matku a otce nepoznal, jeho vlastní druh ho odmítá a jediný kamarád je malá myš. Na sloní mládě je to do začátku nemalá nálož. Když pominu konec, je to velice smutný, tíživý a ponurý film. Ostatně jeho premiéra byla měsíc a týden před útokem na *Pearl Harbor* a Spojené státy americké tak vstoupily do války jen chvíli po ní. Válka byla ovšem na spadnutí již předtím a po útoku Japonců na Havaj ji již nemohla Amerika ignorovat. Musíme tedy brát v potaz tehdejší kontext a člověka, pro kterého spočívala hrůza v daleko horších věcech než pro nás. Nejspíš děti nevyjímaje.

O celé scénérii píše i *Leonard Maltin* z BBC v kulturní sekci a poznamenává jak rád sekcenci pouští mladému publiku a pozoruje jejich údiv.³⁰

²⁹LONDON, J. *John Barleycorn*

³⁰MALTIN, Leonard. When Disney Got Trippy. *BBC* [online]. November 2015. [cit. 2021-06-20]. Dostupné z Internetu: <<https://www.bbc.com/culture/article/20151112-when-disney-got-adult-and-trippy>>



Obr. 14: Surrealistická sekvence s růžovými slony (Dumbo, 1941, Ben Sharpsteen)

Městečko záhad/Gravity Falls

Walt Disney, Joe Pitt, Aaron Springer, 2012

epizoda: s01e05 The Inconveniencing/Zavřený krám

Animovaný seriál Městečko záhad je pro trochu větší děti, jak uvádí produkce Walt Disney, jedná se o dílka pro publikum nad osm let. A i zde se můžeme setkat s několika záběry ze světa iluzí a halucinací.

Sourozenci Dipper a Mabel jsou u svého prastrýce na prázdninách a nedobrovolně mu pomáhají s jeho obchodem v Městečku záhad. Postupně odhalují, že s místem jejich letního pobytu není vše v pořádku, že se tam děje až mnoho podivností a celé léto zasvěť jejich zkoumání.

V díle Zavřený krám se společně s místními pubertálními kamarády vloupají do léta zavřených potravin. Než ale začne obvyklá hororová zápletka, Mabel nachází stojan s práškem „chechtáčkem“ (Smile Dip), oblepeným nápisem „Neprodávat!“. Podle slov Mabel: „Ó můj bože, chechtáček? Já myslela, že ho zakázali prodávat!“ „Asi pro to měli dobřej důvod.“ odpovídá jí Dipper a zanechává sestru napospas bezuzdnému ládování se pochybným růžovým práškem.

Po nějaké době už jen bezvládně leží s růžovou pěnou u pusy a mluví sama se sebou. Nebo je tam někdo s ní? V její hlavě to totiž vypadá docela jinak než ve skutečnosti.

Vedle ní sedí obří žlutý pes, co mručí a z druhé strany přiskakuje ještě větší s fialovým motýlkem a nabízí své cukrové tlapky k ochutnání, což Mabel rozhodně neodmítá. To celé se odehrává v krajině lízátek ve tvaru psích paciček a kopečků z růžových jazyků, kde všechno barevně pulzuje a hraje tam hudba jako z dívčí arkádové hry. Ostrým stříhem se dostáváme zpět na Mabel v objektivní realitě. Sedí, opírá se o stojan, její zorničky jsou velké jak dva míče a jak ve spazmu kouše imaginární nohu psa. Ve zvuku pouze vrčí nedaleký chladicí box.

V druhém vstupu do hlavy postavy vidíme, že jede na letícím delfínovi se svalnatými lidskými pažemi. „Budoucnost je v minulosti! Leť dál, Aošimo!“ A delfín morfuje otáčivými pohyby v monstrem s dvěma hlavami a čtyřmi pažemi, které končí dalšími obličejí. Všem jde z pusy duha. Delfín se navíc podle všeho jmenuje stejně, jako jeden Japonský ostrov, který je známý pouze tím, že se tam velmi přemnožily kočky. Mysl protagonistky tedy pod vlivem nespécifikovaného prášku spontánně vyplavuje náhodná hesla, která jí utkvěla v hlavě a vytváří volné asociace.

Vyobrazení pozměněného stavu vědomí tu má především komickou funkci. Vtip staví na kontrastu mezi fantastickou halucinací a reálným světem, kde už to tak úžasně nevypadá, protože se většinou válíte v nějaké špíně s pěnou u pusy. Pointa je v zásadě totožná s vtipem od Huggleikura Dagssona o Alice.



Obr. 15: Efekt prášku (Gravity Falls, 2012, Joe Pitt, Aaron Springer)

Betty Boop, Ha!Ha!Ha!

Fleischer Studios, Paramount Pictures, Dave Fleischer, 1934

Známa cartoonová postavička vytvořená *Maxem Fleischerem*, která se objevila původně v animovaném cyklu *Talkatroom*, série čtyřiceti dvou krátkých animovaných filmů vytvořených ve Fleischer Studios a vydaných Paramount Pictures. V jedné z epizod černobílého seriálu, který již nese její jméno, se stává amatérskou zubařkou, aby pomohla klaunovi Kokovi od urputné bolesti.

Souboj zubařských kleští a protézy na stolečku předznamenávají, že nepůjde o jednoduchý úkol. Po bezvýsledném úsilí vytrhnout zub se Betty rozhodne klauna uklidnit a běží k bombě s nápisem „Laughing Gas“. Při dávkování se řídí pravidlem „čím více, tím lépe“ a klauna přivádí do hysterického záchvatu smíchu. Ten je v již tak teatrálním animovaném zpracování opravdu extrémní. Betty je také pod vlivem plynu, takže již není schopná bombu zavřít, místo toho si zpívá. Plyn uniká dál až z formátu, na kterém se celý děj odehrává, do reálného světa animátorova ateliéru, kde rozesmává kukačkové hodiny a psací stroj a pokračuje dál na ulici. Smíchu propadá veřejná poštovní schránka, lidé na ulici, most, auta, a nakonec i hřbitovní náhrobky. Epizoda končí tak, že Betty spolu s klaunem v záchvatu lezou zpět do lahvičky s inkoustem a ta se směje, dokud nepadne vyčerpáním.

Záběry z reálného světa jsou snímány kamerou a animované předměty jsou nakresleny co nejreálněji, takže je iluze uvěřitelná. Pouze záběry s živými herci nevyžadovaly zásahy animátora, pouze jsou překryty plynem v druhém plánu.

Plyn v bombě má být oxid dusný, který se používá od poloviny 20. století v anesteziologii, stomatologii a při tlumení bolestí při porodu. Z klinických projevů se kromě analgezie objevuje pocit euforie, dochází ke změnám ve vnímání, např. hyperakuzie, což je zvýšené sluchové

vnímání a může docházet i ke zkreslenému vnímání perspektivy, třeba přibližování stropu.³¹

Vzhledem k možnostem, které tento plyn nabízí, například v zobrazení deformované perspektivy, nebo popsanych sluchových vjemů, se autor uchýlil pouze k zobrazení toho, co může vidět pozorovatel, tedy divák. Není zde využito sugestivního zobrazení a vtažení diváka do pozměněné reality.



Obr. 16: Záchvat smíchu po úniku plynu (Betty Boop, Ha! ha! ha!, 1934, Dave Fleischer)

³¹ Doc. MUDr. HESS, DrSc., L. Oxid dusný. *Remedia*. [online]. [cit. 2021-06-09]. Dostupné z Internetu: <<http://www.remédia.cz/Okruhy-temat/Anesteziologie-a-intenzivni-pece/Oxid-dusny/8-R-1ah.magarticle.aspx>>

Water, Water Every Hare

Warner Bros, Looney Tunes, Chuck Jones, 1952

Jak plyne z názvu, jde o slovní hříčku a parafrázi na verš z básně *Samuela Taylora Coleridge, The Rime of the Ancient Mariner (Píseň o starém námořníkovi)*, který zní:

„Water, water, everywhere / Nor any drop to drink“

(Jen voda, voda kolem kol, a k pití ani lok., překlad Václav Renč³²)

Na začátku krátké epizody slavného králíka Bugs Bunnyho se opravdu nacházíme v králíčí noře, do které následkem vydatného deště zatéká tolik, že voda vyplaví králíka ven i s matrací a ten se probouzí až na strašidelném zámku zlého vědce. Ten se právě chystá oživit humanoidního robota a schází mu pouze živý mozek, který k němu tak příhodně připlaval. Tento motiv je odkazem na klasickou novelu *Frankenstein*³³ od *Mary Shelley*.

Jak už bývá u této postavy zvykem, děj pokračuje honem a bojem o holý králíčí život. Nejdřív musí oklamat monstrum, které na něj vědec poštal. S ním se ale vypořádá poměrně snadno, tedy vetře se mu do přízně lichotkami. Když si myslí, že mu monstrum důvěřuje, chce se s ním vypořádat za použití nálože dynamitu, ale monstrum tím nezlikviduje, pouze ho velmi naštvě. Králík utíká do laboratoře a nachází tam mnoho zajímavých chemikálií, až lektvarů, které připomínají ty z Alenky od Lewise Carrola. Jedním takovým zmenšovacím olejem udělá z děsivého chlupatého monstra, které ho mezitím dohnalo, malou pištivou potvůrku.

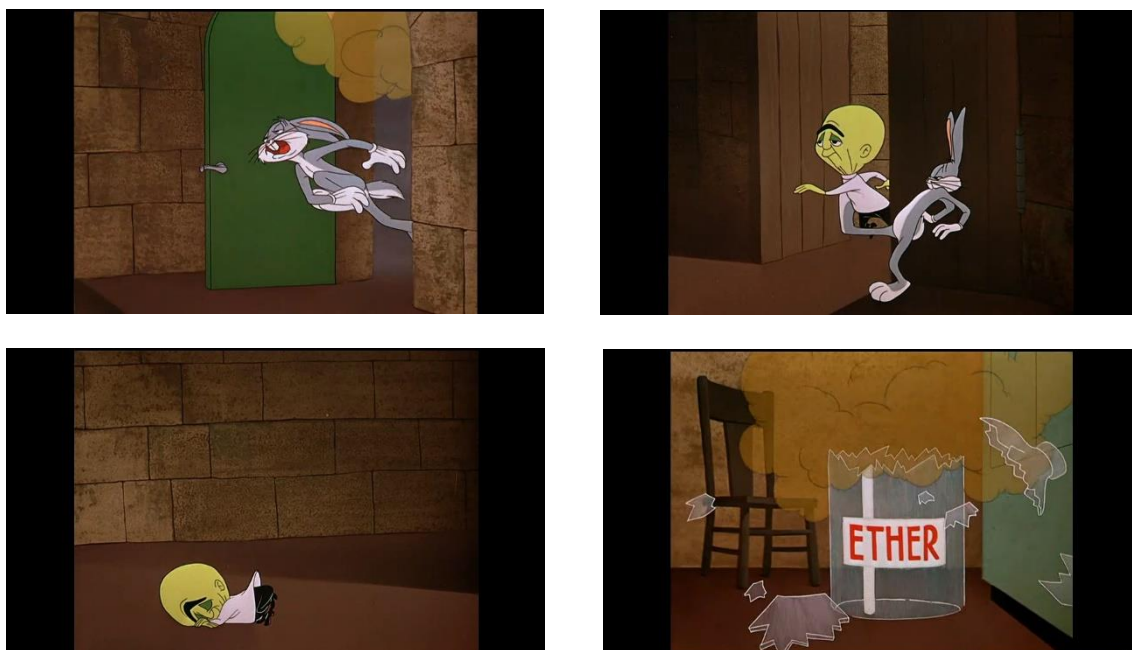
Když si králík pomyslí, že má hotovo, na scénu přichází sám vědec se sekýrou. Tu hází po králíkovi, jenže rozbíjí lahev s etherem.

³²RENČ, V., STŘÍBRNÝ, Z., BERAN, Z. *Tušivá rozpomnění, Jezerní básníci-Píseň o starém námořníku*, s. 77

³³SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*

Právě tehdy přichází zajímavý kontrast vůči předchozí animaci, v jejímu rytmu, dynamice a rychlosti. Chování obou protagonistů se po intoxikaci plynem značně změní, tedy oproti původní dynamické honičce film přechází do klidného rytmu slowmotion a rychlý úprk se mění na ladné levitující kroky. Hon na králíka je téměř u konce, k němuž dochází poměrně komicky. Zlému vědci stačí podrazit ve dveřích nohy a ten se s ladem a rychlostí obláčku ukládá ke spánku.

Oproti fantastickým lektvarům způsobujícím neviditelnost nebo zmenšení, ether se v medicíně používal jako anestetikum pro znecitlivění pacienta.³⁴ V epizodě o králíkovi je mediátorem tlumícím agresivní rytmus, nastolí klidnou atmosféru, a především uspí úhlavního nepřítele. Poklidnou animaci doprovází i radikální změna v hudbě. Dramatickou skladbu plnou náhlých změn nahradí ladná uspávající ukolébavka. Výtvarné zpracování událost dále nepoznamená.



Obr. 17: Pomalá sekvence na etheru (Water, Water Every Hare. 1952, Chuck Jones)

³⁴HRABOVSKÝ, J. *Chirurgie pro 2. ročník středních zdravotnických škol Díl 1., s. 45*

Závěr

Nepanuje jasná shoda na tom, co je psychedelické umění, ani co je psychedelický film i přes snahy o vytvoření definice. Proto jsem se chtěla vyhnout stavbě práce na dojmech a vybrala ukázky z filmů, kde přímo dochází k užívání substancí, což má za následek vizuální a zvukovou změnu. Lze je popsat jako barevně výrazné, pulzující, měnící se výjevy, podobné více či méně původnímu výtvarnu. Z animačních prostředků je velmi oblíbená metamorfóza a totální animace, protože dobře vystihuje proud vědomí. Vždy je ale cílem vytvoření kontrastu mezi základním stavem a vizuálem narativu a stavem pozměněným. Častými prostředky pro dosažení efektu jsou také otáčení kamery a změny perspektivy, nebo vytváření opakujících se motivů.

Po zvukové stránce jde o různá echa, deformace zvuku, glissanda a podobně. Pro výraznější sugesci se využívá plynulé střídání levého kanálu zvuku s pravým, aby došlo k decentralizaci zdroje zvuku a dezorientaci diváka.

Nepostradatelná je také přítomnost diváka, který vystupuje ve dvou rolích. Buď je pouze pozorovatelem změny vědomí, nebo zároveň aktérem, protože objektem změny je i jeho vědomí. Hranice mezi hrdinou a divákem je tu velmi úzká a někdy mizí úplně.

Co je na zobrazení pozměněného vědomí úplně jinak, než u běžného filmového jazyka a co zároveň znamená pro tvorbu velkou svobodu, že se pod náporom výrazných prostředků původní myšlenka vytrácí, nebo se úplně rozpadá. Naopak může jít o kýžený efekt. Zatím co v klasickém filmovém pojetí jde o noční můru.

Seznam použité literatury

- HOFMANN, Albert. *LSD, moje nezvedené dítě*. Profess Consulting 1997. ISBN 7988085235469
- HRABOVSKÝ, Jaromír. *Chirurgie pro 2. ročník středních zdravotnických škol Díl 1*. Praha: Scientia Medica, 1996. ISBN 80-85526-59-X
- JANÍČ, Alojz/ *Drogy a společnost*. Praha: Avicenum, 1990. ISBN 80-201-0087-3
- KALINA, Kamil. a kolektiv. *Drogy a drogové závislost, 1 mezioborový přístup*. Úřad vlády České republiky, 2003. Národní monitorovací středisko pro drogy a drogové závislosti. ISBN 80-86734-05-6
- KNAUEROVÁ, Marta. *Čarovné bylinky*. 2008, Liberecký kraj. ISBN 978-80-254-0099-9
- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace* (Akademie múzických umění 2004) ISBN 80-7331-019-8
- LONDON, Jack / John Barleycorn, (CreateSpace Independent Publishing Platform 2014) ISBN 10: 1496037685
- NOŽINA, Miroslav, VANĚČEK, Miloš/*Mandragora, morfin, kokain, drogový problém v českých zemích v dobách habsburské monarchie a v předválečném Československu* (Koniasch Latin Press 2009) ISBN 9788086791609
- OBRAZCOV, Sergej Vladimirovič. *Režisérový poznámky* [z ruského originálu přeložili Jan Malík a Květa Šedá] (Orbis Praha, 1956) str. 24
- SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. (Praha: Lidové nakladatelství, 1969)
- RENČ, Václav, STŘÍBRNÝ, Zdeněk, BERAN, Zdeněk. *Tušivá rozpomnění, Jezerní básníci (Jitro2010)* ISBN 978-80-86985-10-7
- ŠÍR, Vladislav *Herbář – seznam všech léčivých bylin v Čechách a na Moravě (V Praze: M. Knapp, 1889)*
- TYLŠ, Filip a kolektiv/*Fenomén psychedelie* (Dybbuk, 2017) ISBN 80-86791-60-2
- *Národní listy 6. 7. 1886, ročník 26, číslo 185 (Praha: Julius Grégr, 1861-1941)*

Online zdroje

- *Enpsyro, biotox: Encyklop Mák setý, způsob použití.* [online]. [cit. 2021-06-02] Dostupné z internetu: <<https://www.biotox.cz/enpsyro/pj3rpas.html>>
- GREY, Alex, *Bio*, [online] [cit. 2021-06-02] Dostupné z internetu: <<https://www.alexgrey.com/bio>>
- Doc. MUDr. HESS, DrSc., L. Oxid dusný. *Remedia*. [online]. [cit. 2021-06-09]. Dostupné z Internetu: <<http://www.remedia.cz/Okruhy-temat/Anesteziologie-a-intenzivni-pece/Oxid-dusny/8-R-1ah.magarticle.aspx>>
- HSU, Jeremy, Why "Uncanny Valley" Human Look-Alikes Put Us on Edge. *InnovationNewsDaily*. [online] Květen 2012. [cit. 2021-08-14] Dostupné z internetu: <<https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/>>
- HUDEC, Zdeněk. Trancfokace. *Cinepur #43*, [online]. Prosinec 2005. [cit. 2021-04-02]. Dostupné z Internetu: <<http://cinepur.cz/article.php?article=944>>
- KEEFER, Cindy. Jordan Belson – Biography. *C.V.M. Center for Visual Music*. [online]. 2008, [cit. 2021-06-02] Dostupné z Internetu: <<http://www.centerforvisualmusic.org/BelsonbioCK.htm>>
- MALTIN, Leonard. When Disney Got Trippy. *BBC* [online]. November 2015. [cit. 2021-06-20]. Dostupné z internetu: <<https://www.bbc.com/culture/article/20151112-when-disney-got-adult-and-trippy>>
- Pixar, Our Story, *pixar.com*, [cit. 2021-06-09]. Dostupné z internetu: <<https://www.pixar.com/our-story-pixar>>

- Státní zdravotnický ústav, Halucinogenní drogy: LSD, *nzip.cz* a *Ministerstvo zdravotnictví České republiky*, [online] [cit. 2021-06-04]
Dostupné z internetu: <<https://www.nzip.cz/clanek/306-lsd>>
- TESAŘ, Antonín. Film jako droga: Hranice psychedelické kinematografie. A2. [online]. Říjen 2017. [cit. 2021-06-02]. Dostupné z Internetu: <<https://www.advojka.cz/archiv/2017/22/film-jako-droga>>
- WALTER, Damien, Darkness in literature: Philip K Dick's *A Scanner Darkly*, *The Guardian*. [online]. December 2012 [cit. 2021-08-15] Dostupné z Internetu: <<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2012/dec/17/philip-k-dick-a-scanner-darkly>>

Citované filmy

- ARMSTRONG Samuel and FERGUSON Norman, 1941. *Dumbo*. [film]. USA: Walt Disney Productions.
- BEDŘICH, Václav, 1972. *O makové panence a motýlu Emanuelovi* [series] Československo: Studio Bratři v triku, Česká televize
- BEDŘICH, Václav, 1975. *Říkání o víle Amálce* [series] Československo: Studio Bratři v triku, Česká televize
- BELSON, Jordan, 1961. *Allures* [film] USA
- BELSON, Jordan, 1967. *Shamadhi* [film] USA
- BELSON, Jordan, 1968. *Phenomena* [film] USA
- BELSON, Jordan, 1977. *Music of the Spheres* [film] USA

- CAMERON, James, 2009. *Avatar* [film] USA: Twentieth Century Fox, Dune Entertainment, Lightstorm Entertainment
- COLLINS, Vince, 1982. *Malice in Wonderland* [film] USA: Vince Collins
- CORMAN, Roger, 1967. *The Trip* [film] USA: American International Pictures (AIP)
- DUNNING, George, 1968. *Yellow Submarine* [film] Spojené království, USA: Apple Corps, King Features Production, TVC London
- FLEISCHER, Dave, 1934. *Betty Boop - Ha! Ha! Ha!*. [series]. USA: Paramount Pictures Studios
- GERONIMI, Clyde, JACKSON, Wilfred, LUSKE, Hamilton, 1951. *Alice in Wonderland* [film] USA: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Productions
- GILLIAM, Terry, 1998. *Fear and Loathing in Las Vegas* [film] USA: Fear and Loathing LLC Rhino, Films Shark, Productions
- HARMON, Dan, ROILAND, Justin, 2017. *Rick and Morty Exquisite Corpse* [film] USA: Adult Swim
- HITCHCOCK, Alfred, 1958. *Vertigo* [film] USA: Alfred J. Hitchcock Productions
- JONES, Chuck, 1952. *Water, Water Every Hare* [series] USA: Warner Bros. Looney Tunes
- KUBRICK, Stanley, 1968. *2001: Vesmírná odysea* [film] USA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions

- LINKLATER, Richard, 2006. *A Scanner Darkly* [film]. USA: Warner Independent Pictures (WIP), Thousand Words, Section Eight
- PITT, Joe, HIRSH, Alex SPRINGER, Aaron 2012. *Gravity Falls* USA: [series].USA: Disney Television Animation
- POJAR, Břetislav, 1997. *Narkoblues* [film]. Canada, Česká Televize, National Film Board of Canada (NFB), aiF Studio
- POPUKAL, Tomek, 2019. *Acid Rain* [film].Polsko: Animoon Fina Polski Instytut Sztuki Filmowej
- RUSH, Richard, 1967. *Psych-Out* [film] USA: Dick Clark Productions
- SOHN, Peter, 2015. *The Good Dinosaur* [film] USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Seznam použitých obrázků

- Obr. 1: Alex Grey, autoportrét, Lifecycle
- Obr. 2: Alex Grey, Obraz pro CD Tool Lateralus, 2001
- Obr. 3: Alex Grey, Godself, 2012
- Obr. 4: Snímky z filmu (Rick and Morty Exquisite Corpse, 2017, Matt Taylor)
- Obr. 5: Snímky z filmu (Malice in Wonderland, 1982, Vincent Collins)
- Obr. 6: Kreslený vtip, Alice, Hugleikur Dagsson
- Obr. 7: Snímky z filmu (Acid Rain, 2019, Tomek Popukal)
- Obr. 8: Snímky z filmu (Scanner Darkly, 2006, Richard Linklater)
- Obr. 9: Snímky z filmu (Scanner Darkly, 2006, Richard Linklater)
- Obr. 10: Snímky z filmu (Říkání o víle Amálce, 1972, Václav Bedřich)
- Obr. 11: Snímky z filmu (Narkoblues, 1997, Břetislav Pojar)
- Obr. 12: Snímky z filmu (Narkoblues, 1997, Břetislav Pojar)
- Obr. 13: Snímky z filmu (The Good Dinosaur, 2015, Peter Sohn)
- Obr. 14: Snímky z filmu (Dumbo, 1941, Ben Sharpsteen)
- Obr. 15: Snímky z filmu (Gravity Falls, 2012, Joe Pitt, Aaron Springer)
- Obr. 16: Snímky z filmu (Betty Boop, Ha! ha! ha!, 1934, Dave Fleischer)
- Obr. 17: Snímky z filmu (Water, Water Every Hare. 1952, Chuck Jones)