

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Paranoia a chaos v Las Vegas

Marie Vávrová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Jan Černík, Ph.D.

Studijní program: Filmová studia/Divadelní studia

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Paranoia a chaos v Las Vegas* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Chtěla bych vyjádřit velké poděkování svému vedoucímu práce, Janu Černíkovi, za jeho cenné rady a neustálou ochotu spolupracovat na mé práci. Jeho podpora a povzbuzení byly pro mě nesmírně důležité. Také děkuji kavárně Druhý domov za poskytnutí ideálního prostředí, které mi umožnilo práci dokončit. Velké díky patří Jáchymovi za jeho podporu a útěchu v náročných fázích psaní. Nakonec bych chtěla poděkovat svým rodičům za jejich stálou podporu a povzbuzení během celého studia.

Obsah

Úvod.....	5
1. Přípravy tvůrců.....	7
1.1 Teorie pohledů	10
2. Pohledy – rozdělení a příklady.....	13
2.1 Objektivní pohled.....	13
2.2 Subjektivní pohled	14
2.3 Neurčitý pohled.....	15
2.4 Shmutí.....	17
2.5 Gonzo žurnalismus a pohledy	17
2.6 Úvodní scéna jako princip skladby intoxikačních scén?.....	18
3. Záměr tvůrců.....	23
4. Metodologie	26
5. Zdůvodnění výběru scén	30
6. Analýza pohledů	32
6.1 LSD.....	32
6.2 Éter a meskalin.....	34
6.3 Adrenochrom	36
6.4 Jak je tvořen neurčitý pohled?	38
7. Formální analýza.....	40
7.1 LSD.....	40
7.2 Éter a Meskalin	46
7.3 Adrenochrom	51
Závěr.....	57
Seznam použitých pramenů a literatury	59
Prameny	59
Literatura.....	59
Seznam tabulek.....	61
Seznam grafů	62
Seznam obrázků.....	63

Úvod

Režisér filmu *Strach a hnus v Las Vegas* (1998) Terry Gilliam v článku pro IndieWire tvrdí, že osobně neměl kladný vztah k LSD, a nejen k psychedelickým látkám.¹

„Jednou na vysoké škole jsem kouřil marihuanu a nelíbilo se mi to," řekl Gilliam. „LSD mě děsilo...Na večírcích někdo nabízel kokain, protože byla 80. léta a koks byl všude, a párkrát jsem řekl, že ano. Byl jsem unavený, ale nemohl jsem spát. Kocovina byla hrozná, a tak jsem si řekl: už nikdy." ²

Tato skutečnost však nezabránila Gilliamovi v tom, aby vytvořil jeden z nejvíce ikonických filmů, který se tématem drog intenzivně zabývá. Gilliam popisuje, že byli při tvorbě scén velmi instinktivní³, což asi znamená, že se spoléhal na svůj umělecký cit a intuici. Vzniká otázka, jakým způsobem dokázal režisér, jehož osobní zkušenost s drogami je minimální, autenticky zobrazit scény, jež velmi živě zachycují fyzické a psychické stavy spojené s užitím těchto látek. Herec Johnny Depp říká, že film je hlavně o hledání amerického snu a drogy jsou tam jen tak omylem.⁴ Producent Vincent Cotroneo⁵ však tvrdí opak, což naznačuje už název jeho článku.⁶ Cotroneo v něm tvrdí, že shlédnutí filmu může divákovi navodit stav intoxikace.⁷ Ale je to

¹ LATTANZIO, Ryan. Terry Gilliam Just Wanted Some Magic Mushrooms for His 80th Birthday. *IndieWire* [online]. 22.11.2020 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/features/general/terry-gilliam-shrooms-80th-birthday-1234600131/>

² Tamtéž.

³ BÉHAR, Henri. "Fear and Loathing in Las Vegas" Press Conference at the 1998 Cannes Film Festival [online]. In: 15.5.1998 [cit. 2023-06-28]. Dostupné z: <http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=fea-loa>

⁴ ITALIANFANSOFDEPP2,2012, The Insider Rewind: Johnny Depp Talks 'Fear and Loathing in Las Vegas', 1998, YouTube video. [27.6.2023]. Dostupné z: URL. [\(6\) The Insider Rewind: Johnny Depp Talks 'Fear and Loathing in Las Vegas', 1998 - YouTube](#)

⁵ Spoluzakladatel společnosti TigerPack Productions, která pracuje na krátkých i celovečerních filmech.

⁶ COTRONEO, Vincent. Why Fear and Loathing in Las Vegas Remains the Ultimate Drug Movie: The Johnny Depp and Terry Gilliam film Fear and Loathing in Las Vegas is not just about drugs, it seems to be on drugs. In: *MOVIEWEB* [online]. 26.12. 2022 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://movie-web.com/fear-loathing-las-vegas-best-drug-movie/>

⁷ Tamtéž.

doopravdy tak, že při sledování filmu se může divák cítit jako omámený drogami?
Nebo se alespoň přiblížit tomuto stavu?

1. Přípravy tvůrců

Na tiskové konferenci v Cannes v roce uvedení filmu tvůrci mluvili o tom, jak přemýšleli při tvorbě scén stavů intoxikace. Terry Gilliam řekl:

„Především většině popsaných drog nerozumím... S kameramanem jsme se bavili o různých způsobech, jak to udělat. Mluvili jsme o různých filtrech a rychlostech filmu. Mluvili jsme také s lidmi, kteří mají přímou zkušenost z první ruky. A pak jsme to v jistém smyslu všechno tak nějak zahodili. Hodně jsme zkoumali a pracovali jsme velmi instinktivně. V jistém smyslu jsem se příliš nezajímal o konkrétní stav drog. Šlo mi spíš o to, že svět se zbláznil ve snaze interpretovat přirozenou zkušenost těchto lidí. Paranoia, strach, šílenství, řízení se těmito věcmi. Víím, že se to nedělo konkrétním způsobem. Bylo to však velmi věrné mnoha zkušenostem s drogami. A to mě zaujalo, protože jsme se zřejmě dotkli jakési pravdy a upřímnosti celé věci.”⁸

Tvůrci sice tvrdí, že v jistém smyslu všechny přípravy ohledně drog zahodili, ale tomu se mi nechce věřit. Později ukážu, do jaké míry se podobá či liší filmové zobrazení stavů intoxikace s publikovanými přípravami na natáčení. Pracuji s předpokladem, že i když nebyla celá příprava využita tak, jak byla publikována, tak přece jen mohla ovlivnit výslednou podobu filmu.

Z režisérova tvrzení lze tedy vyčíst, že se více zaměřil na aspekt šílenství a paranoi, který je pro drogy společným jmenovatelem. Přesto s hlavním kameramanem Nicolou Pecorinim vytvořili v rámci příprav seznam drog, konzumovaných hlavními postavami, ke kterým v bodech připsali, jakými stavy se dané drogy vyznačují. Poté ke každé droze navrhli filmové prostředky a postupy, odpovídající daným stavům. Seznam dali dohromady před samotným natáčením a byl publikován v květnu roku 1998 v časopise *American Cinematographer*⁹. Článek byl znovu

⁸BÉHAR, Henri. "Fear and Loathing in Las Vegas" Press Conference at the 1998 Cannes Film Festival [online]. In.: 15.5.1998 [cit. 2023-06-28]. Dostupné z: <http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=fea-loa>

⁹*American Cinematographer* je časopis, který je vydáván měsíčně Americkou společností kameramanů již od roku 1920. Časopis se zaměřuje na umění. Hlavní zaměření je kladen na rozhovory s kameramany, dále pak i s režiséry.

editován v dubnu roku 2023 v digitální podobě na webových stránkách časopisu. Zde je seznam drog (který budu dále nazývat jako “přípravy”) a účinků, které si vytyčili:

LSD, které způsobuje „halucinace, zlepšení nálady, zrychlení nebo zpomalení času a pohybů, zkreslení barev, zvuků a předmětů”¹⁰ tzn. „(rozšířené vědomí, vše extrémně široké, halucinace prostřednictvím morfů, tvarů, barvy a zvuk)”¹¹.

Éter, který „způsobuje podobné účinky jako alkohol, ale silnější – zkreslené myšlení, euforie, zrakové a sluchové halucinace při vyšších dávkách”¹² tzn. „(volná hloubka ostrosti”¹³ – tím je myšleno, že hloubka ostrosti nemá funkci zvýraznění důležitého, naopak je používána náhodně, aby se přiblížili stavu zmatenosti; „vše se stává nedefinovaným)”¹⁴.

meskalin způsobuje „podobné stavy jako u LSD a psilocybinu, ale s důrazem na intenzivní vnímání barev, mohou se vyskytnout vizuální vzory, synestezie, změněný pocit času a sebe sama a, co je pro meskalin jedinečné,

¹⁰ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

¹¹ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

¹² HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

¹³ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

¹⁴ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

geometrizační/kubismus trojrozměrných objektů”¹⁵ tzn. „(barvy se rozpouštějí jedna do druhé, hrají si s barevnými teplotami)”¹⁶

Adrenochrom¹⁷ způsobuje „poruchu myšlení, derealizaci, euforii“¹⁸ tzn. „(vše se zužuje a klaustrofobicky, přibližuje se čočkou)”¹⁹.

Amylnitrát způsobuje „nával v hlavě, závratě, uvolnění svalů, pocit horka”²⁰ tzn. „(vnímání světla je velmi nerovnoměrné, hladina světla se zvyšuje a snižuje během záběrů)”²¹.

Rozborem formálních prostředků, které film využívá, mě bude zajímat, jak je ve filmu reprezentován stav intoxikace a zda jsou tyto návykové látky ve filmu vůbec reprezentovány. Budu si pokládat následující otázky: Vykazují intoxikace

¹⁵ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzol>

¹⁶ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

¹⁷ V procesu rozkládání adrenalinu v lidském těle přirozeně vzniká adrenochrom. V populární kultuře je adrenochrom kapalinou, která se užívá pro nekalé účely a je často zmiňována ve spojitosti se satanisty.

¹⁸ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

¹⁹ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

²⁰ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

²¹ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

postav podobné rysy? Lze je zobecnit v podobě formálních vzorců? Nebo se liší? A jak moc se podobají tomu, co bylo v přípravě? Na rámec těchto otázek využiji přípravy tvůrců pro strukturování výkladu v analytické části práce.

1.1 Teorie pohledů

Z vyjádření tvůrců víme, že uvažovali nad tím, jak moc subjektivní prožitky postav chtějí ukázat divákům. Kameraman Pecorini se zde vyhnul přílišné surrealističnosti až na jednu jedinou scénu ve filmu s animovanými ještěry.²² Míra subjektivity se později stala předmětem zájmu kritičky Danielle Rico. Postupy a prostředky, které používají tvůrci k vytvoření stavů intoxikace, můžeme dle její eseje vnímat dvojí perspektivou:

1. **Voyeurský pohled** – tedy střízlivý pohled diváka na dva hlavní hrdiny zvenčí, (budu ho nazývat dále objektivním pohledem).
2. **Subjektivní pohled** hrdinů, vyvolaný drogami – tedy vidíme jejich perspektivou pokřivenou realitu drogami.²³

Této teorii chci věnovat více prostoru a kriticky se nad ní zamyslet. Pohledy, které ve své eseji zmiňuje Danielle Rico, však v některých momentech, dle mého názoru, nelze jednoduše odlišit nebo rozpoznat. Na příklad ve druhé třetině filmu můžeme vidět postavu telefonovat. Všechno vypadá normálně, ale najednou si všimneme oblaku kouře, který vypadá, že se pohybuje zpátky v čase. U takové scény nelze jednoznačně určit, zda je subjektivním prožitkem postavy, ale zároveň pochybujeme, že se jedná o objektivní stav věcí. Nelze na ni aplikovat pouze jeden ze dvou pohledů, a proto přicházím s návrhem na další typ pohledu, který nazývám *neurčitý*.

²² HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

²³ RICO, Danielle. *Cities and Cinema* [online]. Ohio, 2013 [cit. 2023-07-13]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9676501/Simulation_of_the_American_Dream_in_Fear_and_Loathing_in_Las_Vegas. Vedoucí práce Cortland Rankin.

3. **Neurčitý pohled** – Nelze s jistotou zařadit pod subjektivní či objektivní pohled. Jedná se spíše o mix těchto dvou pohledů. Může obsahovat třeba zvukovou složku halucinace, ale nemusí být zároveň k vidění, naopak se to neděje.

Typologii pohledů hodlám zužitkovat dvěma způsoby. Za prvé ji chci použít pro přehlednění filmu. Jinými slovy předpokládám, že by se mohly ve filmu objevit formální vzorce odpovídající třem typům pohledů. Za druhé typologii pohledů využiji jako nástroj selekce scén a sekvencí vhodných k analýze.

Má hypotéza spočívá v tom, že scény zahrnující tzv. třetí pohled, působí také na diváka znejišťujícím dojmem. Což je mimochodem přesně ten efekt, kterého chtěl dosáhnout režisér Gilliam. Tyto momenty jsou zvláštní tím, že se obejdou bez použití efektů, jako je morfining²⁴ či ještěří animace, působí nenápadně. Co je na nich tedy tak zásadního, že vyvolávají intenzivní pocit opojení?

Tyto neurčité pohledy vzbuzují v divákovi řadu otázek, neboť není jasné, zda prezentované situace reflektují hercovu halucinaci či filmovou realitu, anebo zda se divák nestal součástí této halucinace. Tato nejistota vyvolává pocit zmatení a paranoie, a totožné pocity zažívá člověk pod vlivem návykových látek. Scény nejsou ani zcela reálné, ani přehnaně halucinogenní, ale přesto dokážou vyvolat dojem podobný stavu po užití návykových látek. Jak uvedli tvůrci v rozhovoru pro *American Cinematographer*²⁵, zaměřili se primárně na aspekt šílenství a paranoie jako společného jmenovatele rozličných typů drogových zážitků. Stav paranoie nezažívají jen hlavní postavy, nýbrž i ostatní postavy, kteří pociťují strach a ohrožení z lidí pod vlivem. Můžeme to vyčíst, jak z dialogu, tak z výrazů postav. Paranooidní je i právník Dr. Gonzo vůči svému přítelovi Raoulu Dukovi, a naopak.

Třetí pohled by se dal definovat jako spojení dvou zmíněných pohledů. Směs subjektivního pohledu s objektivním pohledem. Protože to, co se ukazuje na obrazovce není ani jedno ani druhé, spíše od každého něco. A to způsobuje tu paranoiu:

²⁴ Je speciální filmový efekt používaný pro animaci, při které dochází k záměně jednoho digitálního obrázku na jiný obrázek.

²⁵ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

Jde o halucinaci či realitu? Ne vždy lze určit s jistotou. Často také identifikují neurčitý pohled při nástupu účinku drogy. Například u adrenochromu nebo LSD. Droga začíná působit a realita se začíná měnit v halucinaci. Tento proces mezi střízlivostí a intoxikací, nelze jednoduše zařadit pod jednu nebo druhou kategorii. Ale třetí neurčitá by se dala aplikovat.

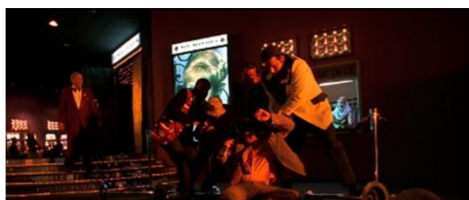
Budu se zabývat otázkami, zda je možné identifikovat určité vzorce nebo struktury v tom, jak jsou drogové zážitky zobrazovány nebo je to záměrně udržováno v neurčitosti. Existuje ve filmu určitý systém nebo vzorce, které se opakují v zobrazení různých druhů drog? Přeci tvůrci tvrdí, že si nic z původních plánovaných prostředků a postupů nevybrali a vše "zahodili". Je možné, že to, co tvůrci považují za "zahodit" původní plány, je ve skutečnosti formou uměleckého procesu, kde instinkt a spontánnost hrají klíčovou roli.

2. Pohledy – rozdělení a příklady

Zkušenost prožitku na drogách je předána tedy několika pohledy: subjektivním, objektivním, a neurčitým pohledem. Bez kombinace všech tří záběrů by nemohlo být dosaženo takové komplexnosti drogového zážitku. Střídání, proměňování pohledů, je právě to, co dělá celkový dojem pozoruhodným. Ozvlášťujícím způsobem působí nejen realistické scény filmu a scény halucinací, ale ozvláštnění dodávají filmu i ty scény, kdy divák není schopen posoudit, zda se události postavám dějí nebo jsou jen výplodem jejich fantazie. Tyto tři úrovně můžeme podrobněji charakterizovat následovně:

2.1 Objektivní pohled

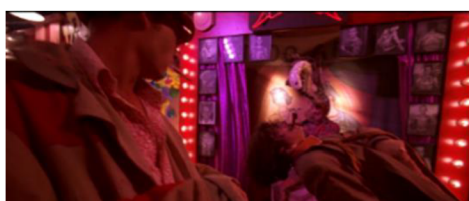
Objektivní pohled je pohled z vnějšku. To znamená, že divák pozoruje chování intoxikované postavy z vnějšku, avšak bez možnosti nahlédnout do jejích vnitřních prožitků a vizí. Tento pohled umožňuje pozorovat fyzické projevy (pocení, kroucení, škubání), ale neumožňuje pochopení vnitřního stavu postavy.



Obrázek 2.1



Obrázek 2.2



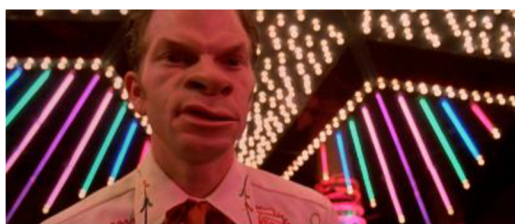
Obrázek 2.3

První záběr zobrazuje působení drog. Vidíme to objektivním pohledem, nemáme přístup k subjektivní perspektivě, jen vidíme protagonisty, kteří jsou vyváděni ze sálu a nemůžou zjevně chodit. (00:30:55) (obrázek 2.1) Druhý záběr zobrazuje působení éteru, který způsobuje neovladatelnost vlastních pohybů těla. (00:32:25)

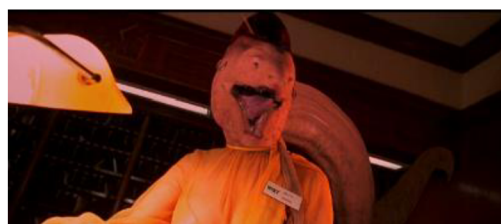
(obrázek 2.2) Poslední záběr zobrazuje vyvrcholení působení meskalinu a éteru, kdy jsou dva protagonisté na cestě z Bazooko's Circus. Dr. Gonzo je silně pod vlivem a nemůže skoro chodit, na konci této scény dokonce upadne na zem. (00:38:51) (obrázek 2.3)

2.2 Subjektivní pohled

Subjektivní pohled zahrnuje záběry, které jsou viditelně stylisticky subjektivní. Nabízí vnitřní pohled intoxikovaných lidí, nabízí halucinaci, tak jak ji zažívají lidé pod vlivem drog. Subjektivní pohled se zobrazuje pomocí obrazu (morfinem nebo použitím barevných světél atd...) a za pomoci zvuku (můžeme slyšet halucinace – deformace, skřek netopýrů...). Řadí se sem POV (point of view) - motivovaný pohled některé z hlavních postav. Může se zdát, že i některé vedlejší postavy zprostředkovávají subjektivní pohled, jenže to je pouze subjektivní pohled vypravěče Duka, který interpretuje myšlenky a pocity postav. Voicover²⁶ hlavní postavy sem také náleží, nikoli však vypravěč. Musíme ale rozlišovat mezi vnitřním komentářem postavy a vypravěčem. Může to být chvílemi zavádějící a matoucí, jelikož vypravěč je intradiegetický – hlavní postava je i vypravěčem. Ale vypravěče nerozlišujeme, zda je objektivní či subjektivní. Ale zda je vševědoucí či nespolehlivý atd. Vypravěčova funkce je dosazení do kontextu a zároveň přibližuje stavy halucinací, jak jsou konstruované viz. éter (32. minuta).



Obrázek 2.4



Obrázek 2.5

²⁶ Hlas nemá zdroj v obraze.



Obrázek 2.6

První záběr demonstruje subjektivní pohled Duka, který vidí tvář morfující se do bizarních tvarů, pod vlivem látky LSD. Protagonista právě zažívá start působení této drogy. (00:14:59) (obrázek 2.4) Poté můžeme vidět, jak subjektivní pohled Duka, po užití LSD, graduje. Prve byl použit morfiging tváře a zde už vidíme, že se celá hlava recepční, za pomoci speciálních efektů, změnila v děsivou murénu. (00:16:33) (obrázek 2.5) Na těchto třech záběrech je znázorněno, jak zobrazení stavu na LSD postupně graduje. Scény od sebe dělí několik minut, avšak je vidět, jak se intenzita intoxikace rychle stupňuje. V třetím záběru je nabízen subjektivní pohled, který je už dost komplexní. Komplexností myslím to, že Duke zažívá, halucinaci, ve které se celá postava promění. A nejen postava nýbrž i prostředí, které je celé zalité v červené barvě. Halucinace je podpořena zvukem – slyšíme zvuk, který představuje zbraně, válku, hluk. (00:21:41) (obrázek 2.6)

2.3 Neurčitý pohled

Neurčitý pohled představuje kategorii, která není snadno definovatelná. Tyto scény často obsahují neobvyklé nebo matoucí záběry, které neumožňují jednoznačné zařazení do kategorie objektivního či subjektivního pohledu, a vyvolávají u diváků pocit nejistoty. Jde o prolínání obou pohledů. Ačkoliv tyto scény nejsou tak explicitní, jako zobrazení drogových zážitků pomocí různých stylistických prostředků, přispívají k atmosféře nejistoty a paranoie, která je, jak tvůrci tvrdí, společným prvkem drogových zážitků. Jednoduše řečeno, jsou to ty scény u kterých můžeme jen s těžší říct, zda se doopravdy staly nebo jsou jen výplodem halucinací.



Obrázek 2.7



Obrázek 2.8



Obrázek 2.9



Obrázek 2.10

V záběru (poslední záběr scény) vidíme mrtvého netopýra, který celou dobu pro diváka znamenal halucinaci. Na konci scény není jasné, zda jde o halucinaci či realitu, a halucinace je ponechána k vidění jen pro diváka. (00:02:39) (obrázek 2.7) V druhém záběru slyšíme vnitřní monolog Duka, kdy říká větu: „Řekl jsem to nahlas?“ a v ten totožný okamžik slyšíme asynchronně tu stejnou větu, kterou říká nahlas. Je tu tedy náhled do subjektivních myšlenek protagonisty a zároveň vidíme a slyšíme objektivně, že věta byla opravdu vyřčena nahlas a zároveň. Zároveň bych tím chtěla ještě podtrhnout paranoidní tón, který z toho vyznívá. (00:04:39) (obrázek 2.8) Poslední záběr také kategorizuji jako neurčitý pohled. Ve scéně totiž Duke telefonuje v poušti v Bakeru z telefonní budky. Za ním si můžeme všimnout něčeho zvláštního, co se v reálném světě neděje – dým nestoupá, jak je zvykem, ale jde pozpátku. Zde je těžké určit, zda je to čistě subjektivní pohled či objektivní. (01:07:28) (obrázek 2.9) (obrázek 2.10)

2.4 Shrnutí

V rámci této analýzy využiji rozdělení pohledů k výběru scén, které budu podrobněji analyzovat a zaměřím se na to, jak jsou vybudovány za pomoci nich stavy intoxikace, zda je v pohledech nějaký rytmus, vzor. Vyberu takové scény, kde se objevují všechny tři pohledy. Nebudu však rozvíjet dále tento možný interpretační přístup, jelikož to není mým záměrem. A navíc k nim přistupuji s určitou mírou interpretativní flexibility, neboť vymezení hranic pohledů představuje komplexní úkol, a to není hlavním tématem této práce. Nemohu ho však přehlížet.

2.5 Gonzo žurnalismus a pohledy

Důležité je zmínit to, že subjektivní pohledy jsou prezentovány výhradně skrze postavu Raoula Duka. Ačkoli Dr. Gonzo, druhá klíčová postava, je také zobrazen ve stavu intoxikace, divák je pouze svědkem jeho zjevných zážitků bez přístupu k jeho subjektivnímu vnímání. Zde si dovolím odbočku, která se na první pohled netýká tématu, které zkoumám, nicméně má své opodstatnění. Film je adaptací literárního díla Huntera S. Thompsona z roku 1971, které bylo napsáno v duchu gonzo žurnalistiky. Tento styl je charakteristický svým záměrným opomenutím objektivní a často zahrnuje reportéra jako aktivního účastníka děje, vyprávěného v první osobě, kombinujícího fakta s osobním zážitkem.²⁷ Je možné, že režisér Terry Gilliam adaptoval principy gonzo žurnalistiky do filmového jazyka, což by odpovídalo charakteristice filmu, kde se hranice mezi realitou (objektivní pohled) a halucinací (subjektivní pohled) stírají (neurčitý pohled). K tomuto poznatku, že se principy gonzo žurnalistiky odrážejí i do filmového stylu, mě vede právě zde rozebíraná subjektivita postavy.

Shrnutím bych chtěla zpřehlednit to, co jsem doposud nastínila na téma rozlišování pohledů. Podle Danielle Rico existují dva typy pohledů: voyeuristický a subjektivní. Já v tomto díle spatřuji ještě jeden navíc – neurčitý, který způsobuje právě tu tvůrci

²⁷ WALSE, Jimmy a Lary SANGER, 2001-. Gonzo journalism. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2023-12-04]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gonzo_journalism

zmiňovanou paranoiou. Pohledy jsou fluidní, často matoucí a v některých případech se těžko kategorizují. Rozlišení pohledů je pro mě více intuitivní.

2.6 Úvodní scéna jako princip skladby intoxikačních scén?

Úvodní scénu lze chápat jako možné vodítko filmové skladby. Tvůrci mohou nabízet, skrze úvodní scénu, klíč k tomu, jak přistupovat k dalším scénám ve filmu, lze v ní najít vzorec pro výstavbu. Pokusím se zjistit, zda další scény mají podobný nebo dokonce stejný vzorec, a tudíž potvrdit předpoklad, že scény nejsou tvořeny náhodně.

A právě v úvodní scéně filmu po skončení titulků, kdy následují ukázky záběrů z Vietnamu a protestů, se dá má hypotéza, která zahrnuje třetí pohled, nejlépe demonstrovat. Úvod diváka staví do pozice, kdy je schopný rozlišit skutečné od imaginárního²⁸. Ukáže se však, že tento předpoklad je mylný.



Obrázek 2.11



Obrázek 2.12



Obrázek 2.13



Obrázek 2.14

²⁸ RICO, Danielle. *Cities and Cinema* [online]. Ohio, 2013 [cit. 2023-07-13]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9676501/Simulation_of_the_American_Dream_in_Fear_and_Loathing_in_Las_Vegas. Bowling Green State University. Vedoucí práce Cortland Rankin.



Obrázek 2.15



Obrázek 2.16



Obrázek 2.17



Obrázek 2.18



Obrázek 2.19



Obrázek 2.20



Obrázek 2.21



Obrázek 2.22



Obrázek 2.23

Raoul Duke a Dr. Gonzo jedou po pouštní dálnici pod vlivem mnoha omamných látek. Po pár chvílích slyšíme Duka, jak říká Dr. Gonzovi, že by měl raději řídit. – (objektivní pohled) (00:01:08) (obrázek 2.11) Následně zpozorní a pohlédne do vzduchu. Voiceover Duka (vypravěč) říká, že se najednou objevily netopýři, že je vidí. Divák zatím nepojímá podezření, že by netopýři mohli být halucinací. Slyší jen zvuk netopýřů. Takže zprvu by se to dalo označit jako objektivní pohled, jenže tak tomu není. – (subjektivní pohled) (00:01:30) (obrázek 2.12) Po tomto záběru nastává closeup na odraz v Dukově brýlích. V odraze se objeví netopýři a zároveň slyšíme zvuk netopýřů. Vše zatím nasvědčuje, že netopýři jsou skuteční. – (subjektivní pohled) (00:01:35) (obrázek 2.13) Z closeupu²⁹ se záběr vrátí zpět na oba protagonisty v autě. Vidíme, jak se Duke ohání a mává rukama ve vzduchu, ale netopýři tam nejsou, ani zvuk netopýřů neslyšíme. Poprvé tak rozpoznáme, že netopýři byli celou dobu halucinace, jednalo o subjektivní pohled, o stav intoxikace. – (objektivní pohled) (00:01:43) (obrázek 2.14) Následuje záběr, kdy už nemá a říká Dr. Gonzovi, že on bude řídit a zastaví auto. Netopýři neslyšíme, nevidíme, ani postava je nevidí a neslyší. – (objektivní pohled) (00:01:48) (obrázek 2.15) Duke tedy zastaví a jde do kufru auta pro kufřík plný substancí. Opět slyšíme zvuk netopýřů, ale nevidíme zdroj, vidíme však jeho reakci, kdy se ohání před, pro diváky, neviditelnými netopýři. Tady nastává situace, kdy je těžké kategorizovat nabízený pohled. Objektivita je zobrazena tak, že jako diváci vidíme, že vyšiluje zbytečně, jelikož tam nejsou netopýři. Zároveň máme přístup k jeho subjektivnímu pohledu skrz zvuk, slyšíme halucinaci. – (neurčitý pohled) (00:02:02) (obrázek 2.16) Kamera sleduje Duka ke kufru auta. Stav intoxikace je zobrazen stejně jako v předchozím záběru. Když otevře kufr, ohání se plácačkou, diváci nevidí netopýři, pouze slyší. – (neurčitý pohled) (00:02:09) (obrázek 2.17) Pak otevře kufřík a komentuje jeho obsah voiceoverem.

²⁹ Detailní záběr.

Neslyšíme ani nevidíme netopýry, ani on je nevnímá na chvíli. Jde o záběr POV – (subjektivní pohled) (00:02:15) (obrázek 2.18) Najednou však netopýry zaznamená. Slyšíme jejich zvuk, nevidíme je, a nemáme ani pohled na nebe, který by vysvětlil, zda tam jsou nebo ne. Pouze vidíme Duka, jak zpozorní a kouká na nebe. – (neurčitý pohled) (00:02:23) (obrázek 2.19) Zpět k obsahu v kufříku. Opět žádný zvuk ani reakce postavy nenasvědčuje přítomnosti netopýrů. Ale jde o záběr POV – (subjektivní pohled) (00:02:28) (obrázek 2.20) Znovu vidíme reakci Duka, znovu se ožene plácačkou, avšak tentokrát máme umožněn pohled na nebe a nevidíme netopýry, pouze slyšíme jejich zvuk. – (neurčitý pohled) (00:02:33) (obrázek 2.21) Na vteřinu neslyšíme zvuk netopýrů, ani zvláštní chování postavy. Duke nasedne do auta a auto se rozjede směrem do Las Vegas. – (objektivní pohled) (00:02:37) (obrázek 2.22) V závěru scény kamera sjede svisle dolu a zabere mrtvého netopýra. Neslyšíme zvuk netopýrů a ani protagonisté nejsou v záběru. V tomto okamžiku se začíná rozmazávat zřetelná hranice imaginární a vnímané reality.³⁰ Divák je vtažen do halucinace bez prostřednictví herce, sdílí ji, což vyvolává otázku, zda je zprostředkovaný pohled objektivní, subjektivní nebo neurčitý. Dukova halucinace už není tak jistě kategorizovaná jako halucinace. A stejně tak není jistě kategorizovaný pohled, který je právě divákům zprostředkován. – (neurčitý pohled) (00:02:39) (obrázek 2.23)

Scénu jsem využila pro přehlednění toho, co se píše v literatuře o pohledech. A pro to, že úvodní scéna, která může být vzorem pro další scény využívá třetího pohledu. Ještě bych chtěla zmínit, že se jedná o intoxikační scénu, ale můžeme jen hádat, jaké drogy postavy aplikovaly. Zároveň bych ještě chtěla poukázat na dynamiku střídání pohledů. Vytvořila jsem proto tabulku.

Můžeme si všimnout, že čím víc sílí stav, tím rychleji se střídají pohledy. Na začátku úvodní scény jsou delší časové rozestupy mezi subjektivním a objektivním pohledem a ke konci se interval zkracuje. Můžeme zvažovat, že nejde o stupňování stavu a střídání je náhodné, ale tak to podle mě není. Podle mě je záměrem postupná gradace intoxikace, která vede k šílenství, jak postav, tak po vizuální stránce filmu.

³⁰ RICO, Danielle. *Cities and Cinema* [online]. Ohio, 2013 [cit. 2023-07-13]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9676501/Simulation_of_the_American_Dream_in_Fear_and_Loathing_in_Las_Vegas. Bowling Green State University. Vedoucí práce Cortland Rankin.

Budu dále zkoumat, zda se tento předpoklad vzorce ve smyslu gradace střídání pohledů objeví ve vybraných scénách.

Tabulka 1

začátek pohledu	pohled	trvání (s)
0:01:08	O	21
0:01:30	S	12
0:01:43	O	18
0:02:02	N	12
0:02:15	S	7
0:02:23	N	5
0:02:28	S	4
0:02:33	N	3
0:02:37	O	1
0:02:39	N	4

Zdroj: vlastní zpracování

V analýze filmu lze identifikovat několik scén, které se vymykají klasickým kategoriím pohledů. Mrtvého netopýra, který divák chápal jako halucinaci, se najednou ukáže bez přítomnosti protagonisty, skrze kterým by se dal netopýr chápat, jako subjektivní halucinace. Je tedy vhodné kategorizovat záběr jako neurčitý pohled, ačkoli můžeme argumentovat tak, že může jít pouze o režisérův vtip. Já se však domnívám, že se jedná o určitý vzorec střídání pohledů, který kulminuje právě v neurčitých pohledech, ve kterých Gilliam stírá hranici mezi rozlišitelnou realitou a fikcí, způsobuje paranoiu a divák tak “sdílí”³¹ halucinaci.

Úvodní scéna nám také může napovědět na co se zaměřit dále ve filmu. Můžeme všimnout výrazných filmových prostředků, které využívá – kamera, zvuk. Na tyto aspekty se zaměřím v analýze vybraných scén. Každá scéna může být však jiná a u ostatních vyčnívají více například barvy nebo efekty.

³¹Tamtéž.

3. Záměr tvůrců

Domnívám se, že subjektivní pocity jsou naznačeny v barvách. Divákovi se díky volbě barevného osvětlení může přiblížit psychický stav postav. Nebo to může něco předznamenat? V *American Cinematographeru* se dále můžeme dočíst mnoho o různých technikách, které autoři filmu *Strach a hnus v Las Vegas* aplikovali k vytvoření jedinečného vizuálního stylu. Například použití barev je jednou z technik a je klíčová pro celkovou formu³² filmu. V intoxikačních scénách se barvy zvýrazňují, jsou intenzivnější a živější nebo blikají barevná světla. Můžeme tvrdit, že čím silnější stav na drogách je, tím více jsou barvy ostřejší? To může naznačovat, že vizuální jasnost je přímo propojena s intenzitou drogového zážitku. Většinou nejen, že barvy osvětlují prostředí, ale přímo osvětlují herce. Ve stavech intoxikace se často střídá barva červená a modrá, někdy zelená. Střídá se podle síly drogových stavů a nálady stavů barva, která osvětluje protagonisty? Slouží tedy barvy k vyjádření psychických a emočních stavů postav? A jak s tím souvisí další složky filmové formy?

Pro lepší představu přikládám záběry, které znázorňují volbu barev. U prvního záběru vidíme, že je Depp osvětlen modrým světlem. (obrázek 3.1) Druhý záběr je ze stejné scény, ale volba pro osvětlení je jasně červená. (obrázek 3.2) Další dva záběry demonstrují výběr pouze jedné barvy, která dominuje celému obrazu. (obrázek 3.3) (obrázek 3.4) V předposledním záběru vidíme všechny tři hlavní používané barvy – modrá, zelená a červená. (obrázek 3.5) Poslední záběr nekomentuje výběr osvětlení, ale použití projekčních desek, o kterých píšu níže.

³² Forma je zastřešující kategorie pro narativní uspořádání a stylové prostředky. Film je složen z různých prvků, které mají systém, není složen pouze z prvků. Formu vnímáme na základě naší zkušenosti ze života a ze zkušenosti s jinými uměleckými díly. Naše zkušenost ze života však může jít proti konvencím, jelikož v uměleckých dílech nemusí zákony každodenní reality platit. Filmová forma vytváří své vlastní konvence.



Obrázek 3.1



Obrázek 3.2



Obrázek 3.3



Obrázek 3.4



Obrázek 3.5



Obrázek 3.6

„Kameraman Pecorini pro dosažení barevných efektů využíval barevné gely, které umístil před světly konkrétně před speciální sérii italských osvětlovacích jednotek.³³ Pro natáčení pouštních scén použili filtr 85, který s denním světlem scénu přexponuje. „V poušti jsme chtěli, aby obrazy měly určitou nedefinovatelnou kvalitu, bez reálného horizontu kdekoli...”³⁴

³³ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online].1998 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

³⁴ Tamtéž.

Jak jsme si mohli všimnout v přípravách, je nedefinovatelnost jedním z postupů pro zobrazení stavu po užití látky éteru. Avšak ve scénách, kdy protagonisté projíždějí pouští, nevíme s jistotou, zda látku užíli. Pokud ano, mohlo dojít k odklonu od původního záměru použít stylový prvek ve vztahu k droze, ale mohli ho zachovat a spojit s prostředím.

Prostředí Las Vegas samo o sobě přispívá k atmosféře intoxikace, paranoie a mánie, které jsou pro film charakteristické.³⁵ Vzhledem k tomu, že film byl natočen v roce 1998, ale odehrává se v 70. letech, bylo složitější hledat dobovou architekturu. Kvůli omezenému rozpočtu museli tvůrci šetřit s vizuálními efekty. Využili tak, u záběrů z jízdy po Vegas, strategii zadní projekce³⁶. (obrázek3.6) Archiv Spelling Television poskytl své uložené rekvizity a zadní projekční desky z televizního seriálu "Vegas" z roku 1978, které byly využity k vytvoření retro atmosféry. Tento přístup nejenže pomohl tvůrcům ušetřit, ale také přispěl k podivnému, halucinogennímu pocitu filmu, který je pro jeho vizuální styl typický. Další volby tvůrců, které se týkají specifických technik a postupů, při zobrazování drogových stavů, budou podrobněji rozebrány v samotné analýze filmu.

Tvůrci měli připravené jednoduché poznámky, jaké konkrétní filmové prostředky použít u každé substance z příprav, pro řešení intoxikačních scén.³⁷ Ačkoli tedy nepromýšleli dopředu všechny scény detailněji, vytvořili dílo, s nadsázkou řečeno, které diváka omámí stejně jako drogy. Jak je to možné?

³⁵ RICO, Danielle. *Cities and Cinema* [online]. Ohio, 2013 [cit. 2023-07-13]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9676501/Simulation_of_the_American_Dream_in_Fear_and_Loathing_in_Las_Vegas. Bowling Green State University. Vedoucí práce Cortland Rankin.

³⁶ Prostředí se promítá na plátno a herci hrají před ním, tato metoda se začala užívat v klasickém Hollywoodu ke konci 20. let 20. století.

³⁷ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

4. Metodologie

Kdybychom o tom uvažovali v kontextu analýzy formy uměleckého díla, tak bychom řekli, že tento film působí ozvláštňujícím způsobem. Šklovskij jím označoval vymanění se z automatizace.³⁸ Jinými slovy je důsledkem ozvláštňení, že v umělecké tvorbě vnímáme situace z každodennosti novým pohledem. Je to kategorie tvůrčího postupu, jehož hlavním úkolem je způsobit, aby forma dokázala působit na čtenáře.

Šklovskij rozlišoval prozaický (prostý) a poetický (umělecký) jazyk, a tedy dva druhy obrazů. Jeden obraz jako praktický prostředek myšlení (spojit věci ve skupiny) a za druhé obraz poetický (zesílení dojmu). Toto odlišení dvou jazyků je důležité pro pochopení pojmů automatizace a ozvláštňení.³⁹ Prostý jazyk člověk používá v běžné mluvě, pokud chce něco sdělit, volí nejstručnější věty. Tento běžný jazyk se podle Šklovského stává po čase automatickým. „Začneme-li se zabývat všeobecnými zákony vnímání, uvidíme, že děje, které se stanou navyklými, začínají se stávat automatickými. Tak odcházejí všechny naše zvyky do sféry neuvědomělé – automatické.“⁴⁰ Kdežto cílem uměleckého jazyka je opak, cílem je zaujmout, udržet pozornost právě za pomoci ozvláštňení. „Věcmi uměleckými v úzkém slova smyslu budeme pak nazývat věci, které byly vytvořeny zvláštními metodami, jejichž cílem bylo, aby tyto věci byly, pokud možno zcela určitě, vnímány jako umělecké.“⁴¹ V podobném smyslu lze hovořit i o filmu *Strach a hnus v Las Vegas*.

Film zprostředkovává divákovi zážitky inspirované stavy intoxikace za pomoci ozvláštňení, které se týká všech možných filmových prostředků, jako asynchronní zvuk⁴², zpětné přehrávání⁴³ atd. Z článku časopisu *American Cinematographer* můžeme zvýraznit zmíněné prostředky kameramanem – hloubka pole⁴⁴,

³⁸ MUKAŘOVSKÝ, Jan. K českému překladu Šklovského teorie prózy, in: Viktor Šklovskij, *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003.

³⁹ Tamtéž.

⁴⁰ Tamtéž.

⁴¹ Tamtéž.

⁴² Jeden z efektů, čas ve zvukové stopě není totožný s časem znázorňovaným v obraze.

⁴³ Obraz jde, pomocí střihu, pozpátku. Jevící se tok času pozpátku může být vytvořen tak, že se herci naučí mluvit a pohybovat tak, aby to vypadalo pozpátku, nebo v postprodukcii.

⁴⁴ Hloubka pole je vzdálenost od objektivu, ve které lze objekty natočit, tak aby byly ostré.

ohnisková vzdálenost⁴⁵, barevnost⁴⁶, zvuky⁴⁷ a prostředí⁴⁸, které filmaři použili tak, aby co nejdříve způsobili divákovi pocity blízké stavu intoxikace. Mimo tento výčet filmových prostředků, film pracuje s dalšími prostředky: kostýmy⁴⁹ a masky⁵⁰, vizuální efekty⁵¹, osvětlování⁵², rybí oko⁵³ apod.

Tvůrci se snažili předat drogové zážitky, které jsou vysoce subjektivní, a proto hledali formu, jak zobrazit subjektivní realitu. Užitím metody ozvláštňení film zprostředkovává svět tak, jak ho vnímá člověk pod vlivem drog. A já se zaměřím na to, jaké prostředky využili, a jakým způsobem jsou užity, aby co nejdříve “přenesli” na diváka stav na drogách, o který se autor snaží, přestože neměl žádné osobní zkušenosti a vycházel pouze z knižní předlohy.

⁴⁵ Ohnisková vzdálenost, je vzdálenost od středu objektivu od ohniska, tam kde se sbíhají světelné paprsky tak. Ohnisková vzdálenost mění naše vnímání věcí v obraze skrz důležitost, hloubky a vzájemného poměru.

⁴⁶ Film může být i zbarvený/sladěný do nějakých barev, barvy mohou nést i motiv. Například filmaři mohou využít barevné kontrasty, jako je třeba monochromaticnost.

⁴⁷ Zvuk je složka filmu, kterou slyšíme, pod ní se dá zařadit, dialog, hudba nebo ruch, filmaři jím mohou různě manipulovat, deformovat (zpomalit, zrychlit). Zvuk může být buď synchronní nebo asynchronní. Má své tempo, rytmus a frekvenci.

⁴⁸ Je důležitý prvek filmu, může nabýt na významu, posouvat děj a pomáhat ho nějak chápat, prostředí může být již existující anebo vytvořené, důležitým prvkem prostředí je barva.

⁴⁹ Oblečení, které na sobě nosí herci, je stejně důležité jako prostředí. Můžou hrát ve vyprávění motivační i kauzální roli, také bývá kostým často sladěn s prostředím. Propojení kostýmu s prostředím může upevňovat narativní a tematické vzorce.

⁵⁰ Líčení, které může zvýraznit nebo naopak, podobné jako u kostýmu. Masky mají také za úkol proměnu hercova vzhledu např. dle skutečné osobnosti, nálady apod.

⁵¹ Filmové triky se objevují tak dlouho jako je sám film, otec triků byl a je Georges Méliès, který tvořil snové vizuální obrazy. S obrazem lze manipulovat mnoha způsoby ať už za pomoci animace, miniatuur nebo dnes již hojně využívaná technologie CGI. – Computer Generated Imagery znamená doslova dát něco na obrazovku. Digitální technologie, která umožňuje vytvořit skoro cokoli, co si filmař vymyslí. Pomocí CGI může například vytvořit ve filmu epickou bitvu s tisíci bojovníků.

⁵² Má několik funkcí, osvětluje plátno, má vliv na působení obrazu na diváka a směřuje naši pozornost tam kam chce, můžou se používat různé nepřirozené barvy, kterých se docílí za pomoci filtrů.

⁵³ Speciální typ širokoúhlého objektivu, kterým lze snímat 360°.



Obrázek 4.1



Obrázek 4.2

Tyto dva záběry demonstrují několik filmových prostředků, které ozvláštňují film a divák je vnímá jako neautomatické. Na prvním záběru vidíme použití rybího oka a použití masky – oční čočky. (obrázek 4.1) Na druhém záběru vidíme animatronické ještěry. (obrázek 4.2)

Pomocí analýzy filmové formy (Thompson 1988, Bordwell 1985) se pokusím najít nějaký vzorec nebo systém pro vyobrazení intoxikace ať obrazem, zvukem nebo narací. Budu hledat, jakým způsobem dodržují tvůrci filmové prostředky, jež si vytyčili, v jejich přípravách, a zda se opakují. Nebo jaké jiné filmové prostředky využili a předem nezminili v daných přípravách. Zda jsou tedy užity spontánně, či zda je užili cíleně a mají nějakou konkrétní funkci.

Ve filmu není mnoho “střízlivých” momentů. Intoxikační scény, které jsou velmi komplexní, co se týče filmových pohledů, se budu pokoušet analyzovat. Postup mé práce bude následující: Nejprve vyhodnotím interpretační přístupy k filmu (zejména teorii objektivního a subjektivního pohledu) s ohledem na jejich relevanci při analýze formálních prostředků. Poté provedu segmentaci vybraných scén v tabulkovém editoru s ohledem na subjektivitu/objektivitu. Tuto segmentaci pro přehlednost znázorním v programu R Studio. Segmentace by mi měl pomoci v orientaci ve filmu a nalezení systémů a vzorců, který povede k lepšímu pochopení filmu. Na konci si vyberu scény, které podrobím detailní analýze formy a budu zkoumat, jak je za pomoci ozvláštění (Šklovskij) zobrazena intoxikace. Scény vyberu dle předpokládané metodě práce, jak byla zveřejněna v American Cinematograph a porovnam ji s výsledným filmem.

Budu hledat odpovědi na otázky, jak přesně film znázorňuje stav intoxikace, který přenáší na diváka. To znamená, že se budu snažit najít v tomto dění

vzorec, pomocí něj pak vysvětlit, jak tvůrci tvořili intoxikační scény. Při hledání vzorců a systému filmu, je za potřebí sledovat interakci mezi dvěma protagonisty. Vzory můžeme spatřovat v proměnlivosti role intoxikovaného a v psychické náladě po užití drog, které jsou zvýrazněné jak, hereckými výkony tak, za pomoci filmových prostředků. Pokusím se zjistit, zda je ve filmu nějaký řád či chaos anebo řád v chaosu, tedy chaos navozený promyšlenými postupy. Zda je v tom šílenství, které zprostředkovávají drogy nějaký systém, který se opakuje. Mou ambicí bude popsat formální prostředky, pomocí kterých film *Strach a hnus v Las Vegas* diváka oklame natolik, že ho uvede do podobného vnímání jako pod vlivem různých návykových látek. Na konci filmu tak může člověk pociťovat vyčerpání z nekonečného koloběhu konzumace drog, stejně jako je to u dvou protagonistů.⁵⁴

⁵⁴ NOBLE, Haley. *Psychedelics in Film: Fear and Loathing in Las Vegas. Reality sandwich: Now serving Psychedelic Culture*[online]. 25.5.2021 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://realitysandwich.com/psychedelics-in-film/>

5. Zdůvodnění výběru scén

Nyní provedu dvojí analýzu. Nejprve se zaměřím na analýzu pohledů a poté analýzu formálních prvků. Scény jsem vybrala skrze přípravy tvůrců. Pro splnění kritéria zkoumání je nutné, aby se v rámci scény nebo sekvence objevily všechny tři pohledy. Dalším kritériem je znázornění stavu po požití drog a ty se dají identifikovat. Budu postupovat chronologicky, jak jsou sekvence uspořádány v syžetu.

- LSD, scéna v hotelu Mint, 00:17:42-00:22:38.
- Éter, meskalin, scéna v Bazooko's Circus, 00:31:21-00:38:56.
- Adrenochrom, scéna v hotelovém pokoji v hotelu Flamingo, 01:26:40-01:33:03.

Ještě objasním výběr konkrétních scén, jelikož LSD je například konzumováno i v jiných momentech stejně jako meskalin.

- LSD konzumuje Dr. Gonzo, který zažívá intenzivní intoxikaci. Bohužel ale Dr. Gonzo nenabízí subjektivní pohled, pouze můžeme objektivně pozorovat jeho vnější chování. LSD se objevuje dále ve vzpomínce Duka. Tam LSD aplikuje v klubu Matrix. To je opačný problém. Jelikož se jedná o vzpomínku, scéna intoxikace nabízí pouze subjektivní pohled. Čtvrtou LSD scénou je hotelový pokoj ve Flamingu. Tam jsou pod vlivem, jak Dr. Gonzo tak, postava Lucy. Vypsané scény však neposkytují trojí pohled. Tedy nesplňují dané kritérium pro zkoumání.
- Éter je užit jednou, a to právě v Bazooko's Circusu, kde se nabízejí nutné tři pohledy pro zkoumání.
- Meskalin je užit dvakrát, a to kromě v Bazooko's Circusu, ještě ve scéně na pláži. Ta však poskytuje pouze objektivní pohled, a proto ji nelze zkoumat. Bohužel ani ve scéně v Bazooko's Circusu není moc prostoru pro zkoumání, jelikož meskalin hlavně ovlivní Dr. Gonza, a tak nemáme přístup k subjektivním pohledům, kromě pár vteřin subjektivního pohledu Duka.
- Intoxikace adrenochromem je pouze v jedné scéně, a to v hotelovém pokoji Flamingo. Ostatní drogy jsou zobrazeny za sebou jdoucími scénami, a tak tvoří celou sekvenci. LSD je složeno ze čtyř scén (příjezd, přihlášení, bar a

hotelový pokoj). Éter a meskalin je složen ze dvou scén (vstup do Bazooko's Circus a uvnitř něj).

- Amylnitrát, kterým je poslední bod v přípravách, není ve filmu explicitně označen, a z tohoto důvodu nelze a nebudu intoxikační scény amylnitrátu zkoumat. Je to tak jediná droga, kterou z příprav škrťám.

6. Analýza pohledů

Nyní rozvedu to, jak jsem postupovala při analýze pohledů. Nejprve jsem zakreslila úsečku, která vyjadřuje začátek filmu po jeho konec. Na ni jsem značila drogy, které se ve filmu vyskytly. Ve filmu se drogy aplikují, mluví se o nich nebo jsou protagonisté pod vlivem a nemusí být nutně zobrazena aplikace nebo explicitně řečeno o jaký druh drogy se jedná. Film jsem ještě segmentovala dle prostředí. Širší rozdělení bylo na cesty do Las Vegas a z Las Vegas, které se několikrát opakovaly. A rozdělila jsem prostředí dle hotelů. Všimla jsem si, že by se film mohl segmentovat i s ohledem na změnu auta, ve kterém protagonisté jezdí. Ve filmu vystřídají tři auta. Stav auta/pojízdnost může odrážet i jejich fyzickou a psychickou stránku. Na konci filmu vidíme totálně zdemolované auto.

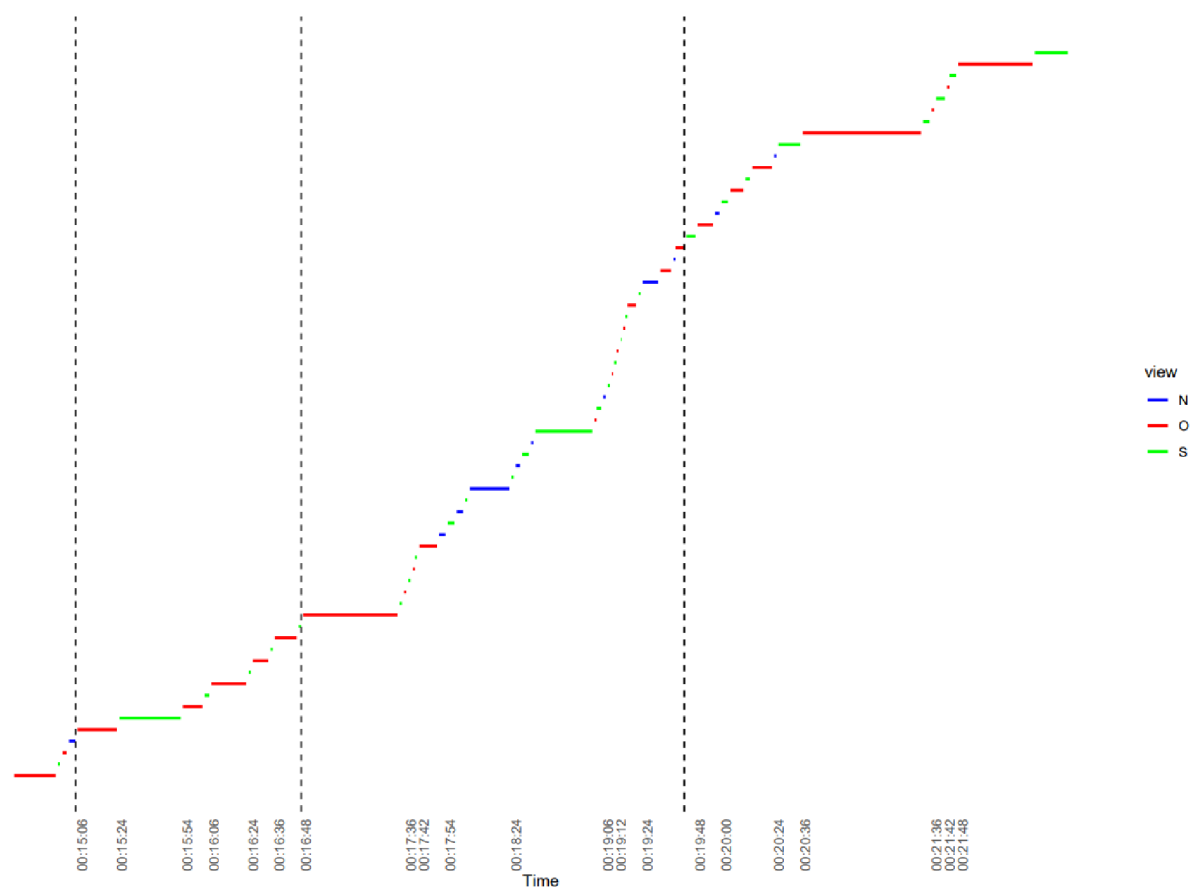
Na tuto úsečku jsem zapisovala pohledy. Poté co jsem si všimla, že se nedá vždy aplikovat pouze jeden ze dvou pohledů, určila jsem neurčitý pohled. Následně jsem vyhodnotila, že budu zkoumat ty stavy intoxikace, kde se objevují právě všechny tři pohledy. Scény mě totiž zaujaly tou komplexností, kterou poskytuje právě trojí použití pohledů. Vybrané sekvence jsem analyzovala v tabulkovém editoru, aby bylo zřejmé, kdy dochází ke změně pohledu. Zapsala jsem čas začátku pohledu, o jaký typ pohledu se jedná, jeho trvání a pokud šlo o sekvence, zapsala jsem do tabulky, kdy končí konkrétní scéna. Provedenou analýzu jsem vložila do programu R, který mi zprostředkoval lepší zobrazení a orientaci, v podobě grafu, v průběhu střídání a trvání pohledů v rámci scén.

Vycházím z intuitivního diváckého předpokladu, že při silícím stavu šílenství, silícím účinku drog, v čase scény, se pohledy střídají rychleji. A chtěla jsem ověřit předpoklad, že aspoň v rámci jedné scény, jsou určité vzorce střádání pohledů. Nyní popíšu grafy, které zobrazují intoxikační scény.

6.1 LSD

LSD začíná momentem (00:14:37), kdy dvojice hrdinů přijedou autem před Hotelem Mint, kde se chtějí ubytovat. První scéna příjezdu začíná objektivním pohledem. Objektivní pohled, v rámci zobrazení intoxikace LSD, trvá ze všech pohledů nejdéle. Střídá ho subjektivní, znovu objektivní a končí neurčitým pohledem.

Graf 1 - LSD



Zdroj: vlastní zpracování

Následuje (00:15:06) přihlášení do hotelu, a opět začíná objektivním pohledem. Poté se střídají objektivní pohled se subjektivním, a z grafu je vidět, že subjektivní pohledy mají menší časový interval. Druhá scéna končí subjektivním pohledem.

Třetí scéna (00:16:49) začíná objektivním pohledem a odehrává se v baru, kam dvojice vchází po přihlášení do hotelu. Objektivní pohled trvá celých 43 sekund, (což je stejně sekund jako při vcházení do Bazooko's Circus pod vlivem éteru, jak ukázu u druhé sekvence.) Nadále se střídají po podobných časových intervalech subjektivní a objektivní pohledy, které jsou prošpikovány neurčitými pohledy. Ty trvají různě, někdy trvá neurčitý pohled pár sekund, jindy zase skoro 20 sekund. Scéna končí objektivním pohledem.

Čtvrtá scéna (00:19:44) začíná subjektivním pohledem (POV Duka na TV obrazovku). Střídá ho objektivní, poté neurčitý a tak dále. Poslední, čtvrtá scéna končí subjektivním pohledem. LSD scéna obsahuje celkem 11 neurčitých pohledů.

V grafu se objevují přerušované svislé čáry, které značí konec scén. Vstupná křivka nemá význam pro analýzu, je pouhým krokem k tomu, aby byl graf přehlednější. Jak je tedy z grafu vidět, v první scéně se vystřídají všechny tři pohledy s tím, že na začátku je pohled objektivní, poté subjektivní a neurčitý pohled se objeví na konci. Podobně je to u úvodní scéně filmu, kde se domnívám, že jde o funkci takovou, že tvůrci nastíní jasné rozlišení na subjektivních a objektivních pohledů, ale pak tuto hranici setřou, právě použitím neurčitého pohledu na konci. Zajímavé je i to, že v druhé a třetí scéně jsou výrazně delší subjektivní pohledy. Myslím, si že slouží k tomu, aby poskytly delší čas pro zobrazení/vyniknutí účinků té drogy.

Objektivní pohledy zde fungují orientačně. Nesou funkci vysvětlení divákům, kde se postavy nacházejí, uvede je do scény. Primárně však slouží k zprostředkování pohledu na intoxikovaného člověka. (Pocení, zvláštní nepřírozené pohyby.). Rozdíl mezi objektivitou a subjektivitou tak explicitně sděluje divákům, že sledujeme svět pohledem postavy na drogách.

Délka objektivních pohledů je většinou výrazně delší. Ale například u druhé scény je nejdelší subjektivní pohled. Myslím si, že skladba scén/sekvencí kopírují stav po požití drog – užití, nástup, vrchol intoxikace, (stabilní stav). Člověk aplikuje drogu a chvíli se nic neděje – objektivní pohled. Poté začíná pociťovat mírné změny ve vnímání smyslů, které se silícím stavem graduji. To znamená, že scény nabývají většího množství ozvláštňení v podobě filmových prostředků a dynamičtějšího střídání pohledů. Před vyvrcholením, které bych přirovnala v grafu ke střídání zkrácených intervalů všech pohledů, předchází právě delší časový úsek, který je zobrazen subjektivním pohledem.

6.2 Éter a meskalin

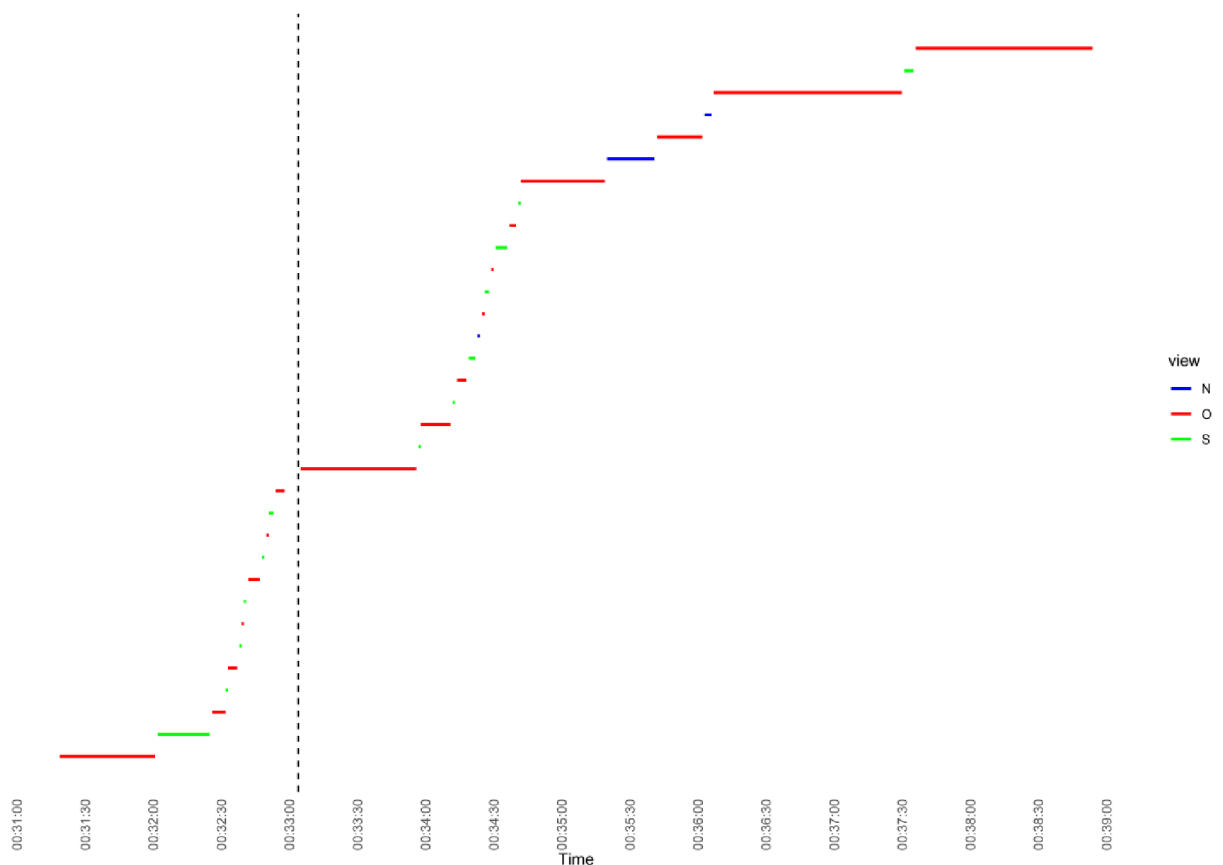
Když dvojice hrdinů vstupuje do Circus Bazook (00:31:21), ze začátku trvá objektivní pohled 43 sekund. Poté se pohled změní na subjektivní a ten trvá 24 sekund. Následují krátké časové intervaly mezi objektivním a subjektivním pohledem. Tato scéna je pak zakončena objektivním pohledem, který má zase trochu delší trvání.

Duke a Dr. Gonzo vstoupili do Circus Bazooko (0:33:07). Pokračuje se skoro minutu dlouhým objektivním pohledem, který je střídán subjektivním. Opět se zpustí

střídání krátkých intervalů mezi objektivním a subjektivním pohledem. Na začátku, ve prostřed a na konci scény se objevuje neurčitý pohled. Poslední užití neurčitého pohledu je pak po působením meskalinu. Konec sekvence je zakončen objektivním pohledem. Tato sekvence obsahuje 3 neurčité pohledy.

Jak už jsem zmiňovala, skrz Gonzovu optiku nelze nahlédnout do subjektivity postavy. Tudiž subjektivní zobrazení intoxikace meskalinem trvá, z pohledu Duka, jen několik málo sekund. A to právě skrze jeden neurčitý a jeden subjektivní pohled, kdy oba nabízejí přístup k vnějším procesům.

Graf 2 - Éter a meskalin



Zdroj: vlastní zpracování

Graf znázorňuje intoxikaci éterem a od 00:35:44 začíná intoxikace meskalinem. Vidíme tak, že neurčité pohledy jsou použity u obou intoxikací. V porovnání s grafem znázorňující LSD je patrné, že je zde větší počet delších objektivních pohledů. A gradace (střídání krátkých intervalů objektivních a subjektivních pohledů) je v první scéně na konci a v druhé skoro na začátku. Podobné střídání pohledů v

kratším intervalu se u LSD objevuje na konci první scény stejně jako u éteru. Scény éteru jsou ze začátku objektivní a mají delší trvání. Postupně graduje rychlost střídání a scény éteru končí v gradaci. Meskalin je naopak zobrazen nejvíce objektivními pohledy, které mají dlouhé trvání. Také je ve scéně meskalinu použit jen jeden subjektivní a jeden neurčitý pohled. Čím to je, že se tvůrci rozhodli zobrazit meskalin objektivními pohledy?

Je možné, že prostředí Bazooko's Circusu vytváří pocit intoxikace samo o sobě. Nejen barvami, ale velkým počtem bizarních výjevů a lidí – mizanscénou⁵⁵. Intoxikace se neodehrávala v izolovaném prostředí jako třeba hotelový pokoj. A tudíž nebylo za potřebí nahustit zbytečně moc subjektivních pohledů. Dalším důvodem je již zmíněná nepřístupnost k subjektivním pohledům Dr. Gonza.

6.3 Adrenochrom

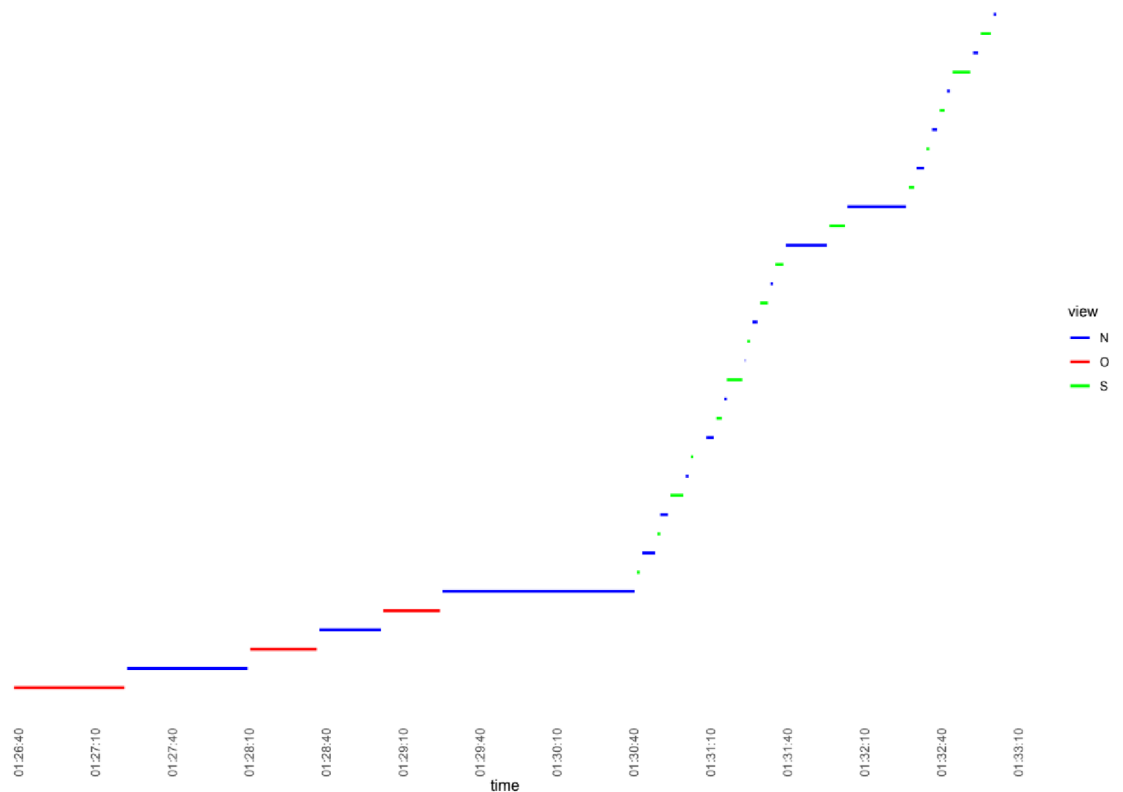
Scéna intoxikace adrenochromem začíná objektivním pohledem, který trvá 44 sekund. Pak se střídá tento pohled s neurčitým a po nějaké době se subjektivním. Je to jediná scéna, ve které je nejméně objektivních pohledů a nejvíce neurčitých pohledů. Obsahuje celkem 18 neurčitých pohledů. Zobrazení intoxikace adrenochromem je tak nejvíce odlišná od ostatních drog. Na začátku scény se pohledy střídají po delších časových úsecích. Pak droga začíná působit a s tím se začínají zkracovat intervaly mezi pohledy. Stav intoxikace nabírá na síle, a až do konce se pohledy střídají celkem rychle. Scéna je zakončena neurčitým pohledem.

Hledání podobností či vzorců u předešlých intoxikací nebylo jednoduché, jelikož vzorce, které by se daly aplikovat na všechny scény, jsem nenašla. Spíše se objevují podobnosti, které ale nejsou pravidelné. Jediný opakující se vzorec u všech zobrazení intoxikací je ten, že začátek sekvencí nebo scény začíná objektivním pohledem. Což plní funkci orientace v prostoru pro diváka a dává pak prostor pro odlišení pohledů jiných. Je to dané i tím, že ve všech třech intoxikacích je na začátku vidět užití drogy (až na meskalin). Je tedy logické, že zprvu je objektivní pohled, který je s postupným nástupem intoxikace střídán se subjektivním pohledem, tak aby dal vyniknout efektu drog. Nejvíce zvláštní je u zobrazení intoxikace adrenochromem

⁵⁵ To, co se objeví před kamerou.

právě to, že se nestřídají hlavně objektivní a subjektivní, ale subjektivní s neurčitými pohledy.

Graf 3 - Adrenochrom



Zdroj: vlastní zpracování

Intoxikace adrenochromem vytváří chaos, který podvrací možné vzorce v pohledech. To že scéna obsahuje velké množství neurčitých pohledů je dané tím, že intoxikace adrenochromem je nejvíce “šílená“. V tom smyslu, že se ve scéně objevují všechny filmové prostředky, které byly užity v předešlých intoxikacích, a ještě se další přidávají. To ale není tím důvodem, proč vytváří chaos. Důvodem je nadměrné užití neurčitého pohledu. Tato scéna vytváří dojem, že sice vidíme objektivně, zároveň právě díky filmovým prostředkům značí, že to, co vidíme není realita, ale “sdílená” halucinace. Jako kdyby diváci viděli to, co se děje na obrazovce a byli pod vlivem.

Když porovnáme všechny intoxikace, vychází, že vzorec můžeme spatřit v opakování objektivního pohledu na začátku každé intoxikace, který slouží

k orientaci diváka a k rozlišení mezi pohledy. Nedá se ale říct, že by objektivní pohledy byly vždy nejdelší, jak by divák předpokládal. Střídání pohledů v jistých fázích intoxikace graduje. To je další vzorec, který se promítá ve všech intoxikačních scénách. Většinou se to děje od středu ke konci scény. Není to ale pravidlem, což ukazuje intoxikace meskalinem. Tam je to zapříčiněné tím, že nemáme přístup k subjektivitě Dr. Gonza. Což ale může být svým způsobem opakující se vzorec.

6.4 Jak je tvořen neurčitý pohled?

Jak jsem již psala rozdělení pohledů je komplexní úkol a v této práci funguje jako síto pro výběr intoxikačních scén ke zkoumání. Protože mou hypotézou je, že se ve filmu nachází i neurčitý pohled, dalo mi to prostor pro podrobnější prozkoumání toho, jak jsou neurčité pohledy tvořeny. Proto provedu analýzu některých neurčitých pohledů u tří sekvencí. Neurčitý pohled je pohled, které nelze zařadit pod definici objektivního či neurčitého pohledu, nachází se někde mezi. Neurčité pohledy jsou tvořeny různými prostředky:

- Práce s kamerou

První neurčitý pohled je ve scéně LSD, kdy je parkovací valet zobrazen z pohledu. To způsobuje pro diváka paranoii, stejně jako ji způsobují drogy, v podobě nedůvěry, kterou nejspíš zažívá Duke. Jenže se nedá říct, že by to byl POV pohled, a proto ho zařazuji mezi neurčité. (obrázek 6.1)

- Barvy a osvětlení

Nápadné použití barev se využívá hlavně v subjektivních pohledech, ale nejen. V záběru v baru Duke vidí i slyší ještěry (subjektivní pohled) je osvětlen červeným světlem. Poté se kamera oddálí a červené světlo zhasne (objektivní pohled). Problíkne ještě detailní záběr, který je nápadně rámován na Duka. Ten je opět osvětlený červeným světlem, ale už tam nejsou ještěři ani zvuk ještěřů, pouze barva (neurčitý pohled). Což zdůrazňuje rozlišení pohledů. (obrázek 6.3-6.5)

- Zvuk a hudba

Nejvíce je však k vytvoření neurčitých pohledů využít zvuk. V jednom záběru slyšíme zvuk, o kterém nevíme, co představuje, až v dalším záběru, který je subjektivní, vidíme, že se jedná o halucinaci, ve které vidí Duke tekoucí krev. (obrázek 6.2) Takový výrazný neurčitý pohled ve scéně s meskalinem a éterem je záběr polodetailu na Duka, který říká něco o tom, že vidí polárního medvěda a kouká se tím směrem. Diváci ho nevidí, ale slyší zvuk, který medvěd vydává. (obrázek 6.6) Nemůžeme s jistotou určit, zda je výjev, který Duke popisuje skutečný a zvuk má diegetický zdroj nebo se jedná o subjektivní pohled.

Hned za zvukem stojí barvy, které slouží ve filmu jako indikátor stavu a intenzity stavu. Čím výraznější barvy, tím intenzivnější/šílenější stav.



Obrázek 6.1



Obrázek 6.2



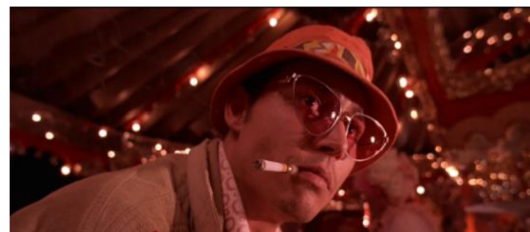
Obrázek 6.3



Obrázek 6.4



Obrázek 6.5



Obrázek 6.6

7. Formální analýza

7.1 LSD

LSD v přípravách zní: „způsobuje halucinace, zlepšení nálady, zrychlení nebo zpomalení času a pohybů, zkreslení barev, zvuků a předmětů“⁵⁶ tzn. „(rozšířené vědomí, vše extrémně široké, halucinace prostřednictvím morfů, tvarů, barvy a zvuk)“⁵⁷

Zkoumaná sekvence je stejná jako v části analýzy pohledů. V této sekvenci se zaměřím hlavně na formální prostředky zmíněné autory v koncepčních úvahách před natáčením. Hned po prvním shlédnutí této sekvence je jisté, že se tvůrci drželi příprav. Je ale možné, že se v tom skrývá ještě něco dalšího anebo naleznu podobnosti s ostatními zobrazeními drog.

Rozšířené vědomí vnímám ve scéně baru, kdy Duke pozoruje okolí a všímá si lidí a jejich chování, které je založeno na realitě, avšak pod vlivem drogy chování, pohyby postav vidí jinak, dalo by se říci zvýrazněně. (obrázek 7.9) (obrázek 7.10) Dále bych mohla pod rozšířené vědomí zařadit vnímání hudby/zvuků. Deformace hlasů muže, který telefonuje nebo Dr. Gonza. Pod pojem rozšířené vědomí bych zařadila pojem synestezie. Jde o sdružení dvou nebo více smyslových vjemů člověka, o způsob vnímání, kdy původní vjem jednoho smyslu vyvolá vjem smyslu jiného.⁵⁸ Tento pojem se objeví až v přípravách u meskalinu. Kdežto použit už je u LSD: když

⁵⁶ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. Independent [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

⁵⁷ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. The American Society of Cinematographers [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://the-asc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

⁵⁸ Příspěvatelé Wikipedie, *Synestezie* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2022, Datum poslední revize 10. 11. 2022, 04:21 UTC, [citováno 25. 03. 2024] <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Synestezie&oldid=21863386>>

si Duke sundá klobouk, slyšíme zvuk toho pohybu. Dalo by se říct, že synestezie se objevuje u všech zmíněných drog, které zkoumám.

Ve scénách LSD je využití širokoúhlých kamer nejvíce nápadné na detailních záběrech obličejů. (obrázek 7.3) Práce s kamerou je zde výrazným prvkem, který ale tvůrci nezmínili v přípravách. Tvůrci pracují po dobu celého filmu s rakursy a v těchto vybraných sekvencích jich není málo. Kamera je stabilní v objektivních pohledech a v subjektivních pohledech je poměrně pohyblivá. Když Dr. Gonzo předbílá lidi ve frontě a hádá se s nimi je záběr sekáný. To je docíleno tím, že je záběr natočený na menší počet okének za vteřinu. Působí tak díky tomu i zpomaleně. Zároveň se kamera pohupuje ze strany na stranu a používá transfokátor⁵⁹. POV Duka na recepci opakuje podobný princip kamery, jako u předešlých POV záběrů. Kamera je v pohybu, pohupuje se ze strany na stranu a přibližuje k recepci, která je natočena z podhledu. Pohyblivá kamera je nejvíce signifikantní v záběru kdy Duke a Dr. Gonzo míří k barovému stolu. Kamera je sleduje a kopíruje jejich pohyby. Ve scéně v hotelovém pokoji je použita kamera, která se třese a třes je podpořen zvukem výbuchu nebo letounů.

Morfování, jak jsme viděli, je využito jak v první scéně, tak v druhé. V první scéně se parkovacímu valetovi pomocí morfingu rozjedou oči, pak nos a nakonec pusa. (obrázek 7.1) V druhé scéně je záběr na koberec, který má jistý vzor. Jakmile se na něj Duke zaměří, vzor se rozpohybuje a vlní se. Nakonec vzor stoupá po nohou muže, který telefonuje. (obrázek 7.4) Také se morfuje obličej recepci, nafukuje se, oči, se podobně jako valetovi, rozjíždí nebo zvětšují. Dokonce jí vlaje šátek. (obrázek 7.6)

Z barev dominuje v okolí modrá, avšak přímé osvětlení na Duka je v barvě červené nebo fialové. (obrázek 7.14) To znázorňuje, že je intoxikovaný. (viz neurčité pohledy v LSD) Světla při gradaci stavu blikají. Můžeme si všimnout barového stolu, který bliká modrobílými světly.

Zvuk je často deformován, jak hudba, tak i hlasy postav. Hlas muže, kterého Duke vidí v hotelovém lobby telefonovat, zní tlumeně a připomíná to efekt hlasu po telefonu. Naopak v barové scéně slyší Duke Dr. Gonza, který se mu míhá před

⁵⁹ Proměnná ohnisková vzdálenost.

obličejem ze strany na stranu a jeho hlas je deformován ozvěnou, a ta má stejný rytmus a dynamiku. Volba deformace zvuku se tak zdá propracovaná, nikoli náhodná. Halucinace jsou dost komplexní a nejen, že ji máme možnost vidět, ale můžeme ji i slyšet – synestezie. To se v barové scéně ukazuje víckrát. Například když si Duke sundá pokrývku hlavy můžeme slyšet zvuk, který pohyb doprovází. Dále se jedné z vedlejších postav dotkne vlasů, což je také podpořeno zvukem. (obrázek 7.8) Konkrétně sahání na vlasy cizím lidem s doprovodným zvukem se opakuje ještě v intoxikační scéně pod vlivem éteru. V poslední scéně se opět objevuje stejný princip zvýraznění pohybu nebo hmatu zvukem. Duke je “přilepený” k TV obrazovce, ve které je zobrazen výbuch. Rukou se dotýká obrazovky a jakmile uslyší zvuk, lekne se a kontroluje, zda se nespálil. (obrázek 7.16). V TV jsou záběry z války z Vietnamu a dle toho se odvíjejí Dukovy halucinace, které komentuje slovně. Nejprve vidí na zdi stín stíhaček, které svrhávají bomby. (obrázek 7.15) Je také důležité zmínit, že se Duke popisuje halucinaci, kterou vidí. Ve scéně v hotelovém pokoji mluví Duke o „velkém stroji na nebi a elektrickém hadovi”. Je také zajímavé, jak se pracuje s rytmem hlasu. Lacerda vede monolog a čím vygradovanější je halucinace, tím vygradovanější je jeho tón a hlasitost projevu.

Co nezaznělo v přípravách bylo využití CGI efektů, které nemorfovali, ale rovnou nahradili objekt něčím jiným. Například hlava recepční se změnila v děsivou murénu. (obrázek 7.7) Anebo miska s buráky na baru, která se záhy promění na misku s červy. (obrázek 7.11) (obrázek 7.12) V neposlední řadě je prvkem navíc použití animatronických ještěřů (obrázek 7.13) a kouřových efektů – zelený dým. Tvůrci použili atrapy ještěřů, které se dali rozpohybovat a jejich trhané pohyby do- tvořili pocit hrůzy. Dále si tvůrci pohráli i s kostýmem fotografa Lacerdy. Jakmile začne intenzivní halucinace, promění se jeho kostým ve vojenské oblečení. (obrázek 7.17) Lacerda má na sobě maskáčový komplet s helmou a šátek na hlavě. Po “navrácení do reality“ Duka se kostým vojáka promění do původního kostýmu. (obrázek 7.18)

Stav intoxikace můžeme pozorovat i v objektivních pohledech. Kamera zprostředkovává detailní záběry na Duka, který se potí, tiká očima prostorem nebo neovládá pohyb/řeč tak, aby nestrhával pozornost.

Mezi účinky LSD v přípravách a užitými filmovými technikami lze najít značnou shodu. Filmové techniky jako CGI a animatronické loutky umožňují vytvoření vizuálních efektů, které napodobují halucinační zážitky způsobené LSD, jako jsou morfing a deformace objektů a postav. Dynamické barvy a proměnlivé osvětlení, jako je střídání červené a zelené, mohou simulovat zkreslené vnímání barev typické pro halucinogenní stavy. Deformace zvuků a specifické zvukové efekty, jako je zvuk při pohybu klobouku nebo vlasy, reagují na změny v percepci zvuků. Dynamický pohyb kamery, včetně použití rakurs, podhledů (obrázek 7.2) a nadhledů, stejně jako trhané a subjektivní záběry, napomáhá vytvářet pocit zrychlení, zpomalení, a dezorientace v čase a prostoru, což odráží zkušenost změněného vnímání reality pod vlivem LSD. Detailní záběry na obličej před přechodem do subjektivního pohledu posilují emocionální propojení diváků s postavami a jejich vnitřním prožitkem, což umožňuje hlubší pochopení jejich halucinací a psychických stavů.



Obrázek 7.1



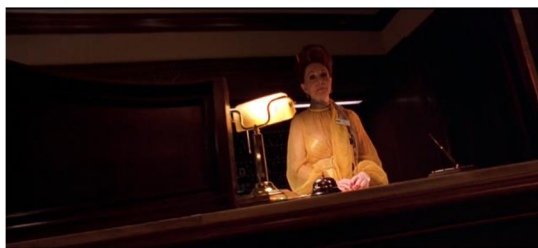
Obrázek 7.2



Obrázek 7.3



Obrázek 7.4



Obrázek 7.5



Obrázek 7.6



Obrázek 7.7



Obrázek 7.8



Obrázek 7.9



Obrázek 7.10



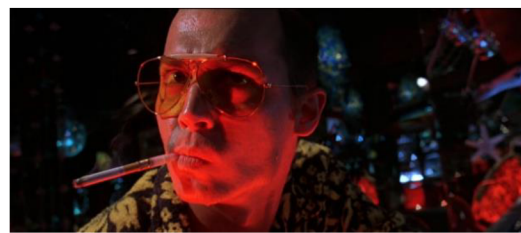
Obrázek 7.11



Obrázek 7.12



Obrázek 7.13



Obrázek 7.14



Obrázek 7.15



Obrázek 7.16



Obrázek 7.17



Obrázek 7.18

7.2 Éter a Meskalin

Éter v přípravách zní: „způsobuje podobné účinky jako alkohol, ale silnější – zkraslené myšlení, euforie, zrakové a sluchové halucinace při vyšších dávkách”⁶⁰ tzn. „(volná hloubka ostrosti”⁶¹ – tím je myšleno, že hloubka ostrosti nemá funkci zvýraznění důležitého, naopak je používána náhodně, aby se přiblížili stavu zmatečnosti; „vše se stává nedefinovaným”⁶².

Meskalin v přípravách zní: „způsobuje podobné stavy jako u LSD a psilocybinu, ale s důrazem na intenzivní vnímání barev, mohou se vyskytnout vizuální vzory, synestezie, změněný pocit času a sebe sama a, co je pro meskalin jedinečné,

⁶⁰ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. Independent [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

⁶¹ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. The American Society of Cinematographers [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://the-asc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

⁶² Tamtéž.

geometrizační/kubismus trojrozměrných objektů”⁶³ tzn. „(barvy se rozpouštějí jedna do druhé, hrají si s barevnými teplotami)”⁶⁴.

Duke stav na éteru komentuje tak, že popisuje, jak droga působí. Zároveň obraz ukazuje chování na droze, které souhlasí s komentářem. (obrázek 7.19) Duke popisuje intoxikaci éterem jako intoxikaci alkoholem. Jejich chování připomíná opilstost, což je popsáno v přípravách.

Co se týče výběru kamery pro natáčení scén v Bazooko's Circusu, Pecorini zvolil steadicam, ten dodal pocit šílenství, zbytek filmu jím však točen nebyl.⁶⁵ Především právě POV záběry jsou natočeny steadicam kamerou, která navíc využívá transfokátor, obraz se třese, není stabilní, dokonce je zde využit smyk kamery, a to vše vytváří podobné účinky jako při intoxikaci alkoholem. Dohromady zvolené volby vytváří vysokou míru dezorientace. Což opět koreluje s přípravami tvůrců v bodě „volná hloubka ostroty“ a „vše se stává nedefinovatelným“ (obrázek 7.20) (obrázek 7.22) Výjimkou není ani využití rakurs, ty jsou u nástupu intoxikace éterem využity mnohem více než u LSD. Opět jako u LSD jsou využity pohledy v POV záběrech. Pohledy jsou užity, jelikož se postava Duka pod vlivem často ocitá na zemi nebo se krčí, neovládá pohyby. (obrázek 7.21) Po vstupu do Bazooko's Circusu kamera sleduje hrdiny, má pohyblivý rám. Pohyblivého rámu při vstupu do jiných prostor jsme si mohli všimnout už v LSD scéně, kde protagonisté vstupují do hotelového baru. Přesto je zde styl natočení trochu odlišný. Zde se převážně zabírají postavy zepředu, u LSD je kamera sledovala zezadu. Protagonisté jsou v centru zájmu kamery a zadní plány nevyčnívají jako u LSD.

⁶³ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. Independent [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

⁶⁴ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. The American Society of Cinematographers [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://the-asc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

⁶⁵ Tamtéž.

Tvůrci využili mimo steadicam širokoúhlé kamery ve stylu rybího oka. (obrázek 7.25) Například při POV záběru, kdy se Duke dívá na muže malého vzrůstu. Vidíme okolní křivky lehce oblé. Využití rybího oka slouží k zobrazení pokřivené reality intoxikovaného. (obrázek 7.27)

Barvy nejsou primární pro vyobrazení intoxikace, přesto se objevuje blikání fialového světla v pomalém tempu. Navíc v přípravách se zmiňují barvy pouze u meskalinu. Působení éteru uvnitř Circusu je zobrazeno méně “násilně”, než jak tomu bylo při nástupu intoxikačního stavu a také je zde méně POV záběru než na začátku působení drogy. Opakuje se však princip pohybu, který je podpořen zvukem: Nasažení klobouku, odraz v zrcadle se kroutí, dotknutí se akrobata a sáhnutí na vlasy. (obrázek 7.23) (obrázek 7.24) (obrázek 7.26) To se v přípravách objevuje pod pojmem synestezie. Pro připomenutí, stejné použití synestezie v podobě sáhnutí na vlasy nebo sundání klobouku, které můžeme vnímat sluchem je i u LSD, tam však pojem synestezie v přípravách nezazněl.

Zvuk je, jak už jsem říkala důležitým prvkem k vytvoření pocitu intoxikace. Intoxikace éterem způsobovala, že se píseň postupně zvyšovala o tóny. U meskalinu se nezvyšuje, ale snižuje. Deformuje se a prodlužuje až do takové míry, že člověk, v konečné fázi deformace, stěží pozná, že jde o tu stejnou píseň.

Intoxikace meskalinem je ve filmu zobrazena jen pár vteřin, a to za pomoci rakurs, pohledů a zvuku. (obrázek 7.28) Jakmile dořekne Duke, “že to začíná působit”, hudba se vypne a vše se vrátí po zvukové stránce do střízlivého chápání reality, jelikož skrz Dr. Gonza nemáme přístup k subjektivitě. Duke znovu používá jako u LSD slova k vyjádření toho, co vidí za halucinace: vidí i slyší polárního medvěda. Diváci však pouze slyší medvěda. Rakursy při startu intoxikaci meskalinem a zvuk polárního medvěda, jsou tak jedinými subjektivními pohledy v rámci zobrazení intoxikace meskalinem. Scéna je zakončena tím, že Dr. Gonzo spadne na zem. (obrázek 7.29) Zde je to podobné ukončení jako LSD barová scéna.

Shoda mezi účinky éteru a meskalinu, jak jsou popsány v přípravách a jejich zobrazením, je poměrně vysoká, což dokazuje pečlivou práci tvůrců na zprostředkování autentického zážitku.

Podle příprav filmu má éter podobné účinky jako alkohol, ale silnější, včetně zkresleného myšlení, euforie a vizuálních i sluchových halucinací při vyšších dávkách. Film úspěšně využívá techniky jako je volná hloubka ostrosti a nedefinované zobrazení, což je dosaženo především použitím steadicam kamery a širokouhlých záběrů ve stylu rybího oka. Tyto techniky efektivně přibližují stav zmatenosti a dezorientace, což odpovídá předpokládaným účinkům éteru. Hudba a zvukové efekty, jako je zvyšování tónu písní, dále zesilují pocit intoxikace. Tvůrci tedy velmi věrně vystihli účinky éteru popsané v přípravách.

Meskalin má podle příprav zvýraznit vnímání barev a může vyvolat vizuální vzory, synestezie a změněné vnímání času a prostoru, včetně geometrizace/kubismu trojrozměrných objektů. Ve filmu jsou tyto účinky zobrazeny méně explicitně, nicméně použití pohledů a rakursů při zobrazení stavů intoxikace meskalinem reflektuje změněné vnímání reality. Krátké scény s meskalinem nabízejí pouze náznaky těchto efektů. Zajímavé je, že pojem synestezie, který byl připsán meskalinu, použili tvůrci v intoxikaci éterem i LSD a nezmínili ho ani u jednoho z nich.

Celkově lze říci, že film úspěšně aplikuje a vizuálně interpretuje účinky éteru, které si vytyčil, nikoli však meskalinu. V této sekvenci se užívali dva druhy drog, čímž se tato sekvence liší v základu. Je možné, že jelikož je zde zobrazena dvojí intoxikace, tak přechod mezi účinky éteru a meskalinu spíše vynikne, když se zobrazí objektivním pohledem.



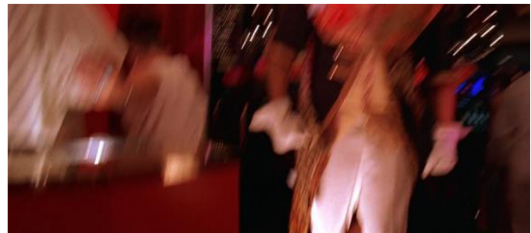
Obrázek 7.19



Obrázek 7.20



Obrázek 7.21



Obrázek 7.22



Obrázek 7.23



Obrázek 7.24



Obrázek 7.25



Obrázek 7.26



Obrázek 7.27



Obrázek 7.28



Obrázek 7.29

7.3 Adrenochrom

Adrenochrom v přípravách zní: „způsobuje poruchu myšlení, derealizaci, euforii“⁶⁶ tzn. „(vše se zužuje a klaustrofobicky, přibližuje se čočkou)“⁶⁷ Jak následně uvidíme, scéna intoxikace adrenochromem je nejvíce chaotická a propracovaná. Veškeré filmové prostředky, které byly využity u předešlých intoxikací jsou zde použity, a ještě nějaké přibývají.

Barvy a osvětlení jsou důležité pro pochopení stavu intoxikace, jelikož s gradací účinku drogy se barvy a osvětlení zvýrazňují. (obrázek 7.30-7.36) Pokoj je na začátku scény světlý, denní světlo proniká skrz okno, nábytek a dekorace jsou laděné do světle růžové. Pomalu se pracuje s intenzitou osvětlení a barev, vrství se. Zprvu si můžeme všimnout jasných barev, ještě před aplikací adrenochromu. Jakmile droga

⁶⁶ HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. Independent [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-lsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>

⁶⁷ PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-culture classic. The American Society of Cinematographers [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://the-asc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

začíná působit, barvy a osvětlení se mění. Barvy začínají tmavnout, z růžové se stane tmavě fialová a červená, která obklopuje celý prostor. Není náhoda, že využili červené a fialové světlo. Právě s gradací intoxikace barvy tmavnou, intoxikace zvýrazní realitu – světle růžový pokoj. Gradaci a stupňující se stav můžeme pozorovat také na osvětlení. Lamy, které jsou všude po místnosti se po čase rozsvítí, poté začínají blikat v pomalém tempu, které graduje. Tempo a rytmus blikání je totožné s tempem a rytmem jiných filmových prvků. Například stříh je ve stejném tempu, Duke se třese na posteli a ta se třese stejným tempem/rytmem.

O barvách a světlech jsem psala, že se vrství. Tento postup můžeme nalézt i ve zvuku. Nejprve se pracuje s tichem. Před aplikací drogy není použita žádná hudba ani zvuk. Jakmile po první aplikaci zažívá Duke nájezd intoxikace, je to doprovázeno děsivě nepříjemným tónem. Jak intenzita intoxikace graduje, tón nabývá na hlasitosti a vrství se další tóny. Když intoxikace vrcholí, ve zvukové stopě už neslyšíme jen tóny, přidávají se hudební nástroje jako bubny, elektrická kytara. Ještě se pracuje s deformací hlasu, podobně jako to bylo u LSD. Dr. Gonzo telefonuje a jeho hlas zní tlumeně, jako efekt hovoru přes telefon a s mírnou ozvěnou. Ve třech TV obrazovkách, které se nacházejí v hotelové pokoji, se objeví projev prezidenta R. Nixona k národu o válce ve Vietnamu, z roku 1969. (obrázek 7.46) Nixonův hlas je také deformován za pomoci ozvěny.

Kamera si podobně jako ostatní filmové prvky hraje s intenzitou intoxikace. Podobně jako zvuk a ticho, které symbolizuje intoxikaci vs. střízlivost. Když Duke aplikuje adrenochrom a zatím je “střízlivý” kamera je stabilní. (obrázek 7.30-7.32) Jakmile však začíná droga působit, kamera se rozpohybuje. (obrázek 7.33) Využívají se rakursy, ze strany na stranu nebo je obraze zcela převrácen. (obrázek 7.42) Kamera využívá nájezdy na obě postavy, a tak se splňuje plán v přípravě, tedy klaustrofobické přibližování se kamerou. Dokonce se obraz obrátí vzhůru nohama, což je ale důsledkem simulace POV pohledu Duka. (obrázek 7.45) Podobně jako u ostatních intoxikací se využívají podhledy, nadhledy. Je zde také, jako u éteru, využitá širokoúhlá kamer. Nechybí zde ani rybí oko. (obrázek 7.37) (obrázek 7.40) (obrázek 7.43) V TV obrazovce je vysílán projev Nixona a ten se scvrkává do krychle a pak do koule, podobně jako při použití rybího oka. Hlava prezidenta vypadá jako karikatura. Prostorem, který je deformován a prodloužen širokoúhlou kamerou se linou

Nixonovy hlavy na diváka, za pomoci multiexpoziční⁶⁸. (obrázek 7.44) (obrázek 7.47)

Ve scéně se využívají masky, kostýmy a efekty. Jako první si můžeme všimnout detailu obličeje Dr. Gonza, který má hadí oči, díky očním čočkám. (obrázek 7.37) Masku má na sobě i Duke, a to také v podobě očních čoček, které způsobují to, že jeho panenky jsou o mnoho menší, než je přirozené. (obrázek 7.43) Dr. Gonzo se postupně za pomoci masek a kostýmu promění v něco co připomíná ďábla. Na zádech má 6 prs s chlupy, drápy, rohy. (obrázek 7.38) (obrázek 7.39) To, v co se mění zároveň Dr. Gonzo komentuje slovně. Podobné komentování, halucinací už bylo užito, jak u LSD v podobě “elektrického hada” nebo u éteru, kdy popisoval Duke, co se děje lidem, když éter působí. V intoxikaci adrenochromem se používá kouř, podobně jako u LSD. (obrázek 7.41)

Opět se zde objevuje dojem synestezie, ačkoli v přípravách pojem nezazněl. Když Duke spadne z postele a zem, zvýrazní se dopad zvukem. Zvukem je i zvýrazněn děsivý pohled Dr. Gonza do kamery, který má hadí oči. Konec scény je podobný jako u jedné LSD scény, kde Duke spadne z barové židle na zem. Duke zde končí na zemi, strhne na sebe americkou vlajku a scéna se tak zatmí. Meskalinová scéna končila také pádem na zem, tam se ocitl Dr. Gonzo.

Scéna intoxikace adrenochromem je velmi chaotická a vizuálně náročná. Kombinuje řadu filmových technik pro dosažení intenzivního zážitku. Kamera je pečlivě inscenovaná, a přesto vytváří dojem nahodilosti – pohybuje se dynamicky (smykem nebo i po ose). Barvy a osvětlení jsou klíčové pro vyjádření stavu intoxikace. S postupujícím účinkem drogy se barvy stávají intenzivnějšími a osvětlení zesiluje. Zajímavý je i způsob, jakým se pracuje s perspektivou a prostorovým vnímáním, využitím širokoúhlých záběrů a efektů rybího oka pro zvýraznění deformace reality. Scéna je doplněna o dramatický zvuk a vizuální efekty, které přispívají k intenzitě zážitku. Pracuje se také s maskami, kostýmy, které působí až mysticky, což bude nejspíš zapříčiněno konspiračními teoriemi okolo adrenochromu. Intoxikace nabývá také dojmu synestezie. Možná ještě více než kterákoli jiná zkoumaná intoxikace. A možná právě kvůli nadměrnému užití neurčitých pohledů.

⁶⁸ Znásobení objektů v obraze.

Předpokládané účinky adrenochromu podle příprav a jejich zobrazení ve filmu je shodné. Podle popisu v přípravách má adrenochrom způsobovat poruchy myšlení, derealizaci a euforii. Jeden z klíčových vizuálních efektů by mělo být klaustrofobické přibližování se čočkou, kdy se zdá, že prostor kolem postavy se zužuje. Film úspěšně zobrazuje poruchy myšlení a derealizaci skrze zkreslení reality pomocí vizuálních a zvukových efektů. Například užitím rybího oka a širokoúhlé kamery představuje deformované, zkreslené prostředí, což napomáhá pocitu dezorientace a ztráty reality.

Euforie je zprostředkována dynamickou kamerou, která se pohybuje spolu s postavami v chaotickém rytmu, zvyšujíc přitom pocit euforie a intenzity zážitku. Toto je kombinováno s hravým nasvícením a barvami, které se postupně mění od světlých k tmavším odstínům a dodávají pocit stísněnosti.

Vizuální a zvukové efekty jsou klíčové pro pochopení stavu intoxikace. Zvukové efekty, včetně tónů a hudebních nástrojů, které se vrství a zesilují, dále posilují dojem ztráty reality. Použití masek a kostýmů, které proměňují postavy do groteskních a nerealistických forem, přispívá k pocitu derealizace, kterou adrenochrom údajně způsobuje.

Celkově filmové zobrazení účinků adrenochromu výrazně koreluje s popisem v přípravách a poskytuje divákovi nejen věrný obraz očekávaných psychologických a percepčních změn, ale díky filmovým technikám a uměleckému zpracování nabízí i hlubší a intenzivnější zážitek.



Obrázek 7.30



Obrázek 7.31



Obrázek 7.32



Obrázek 7.33



Obrázek 7.34



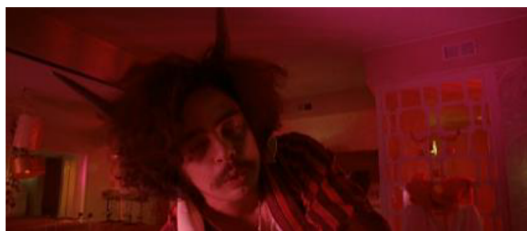
Obrázek 7.35



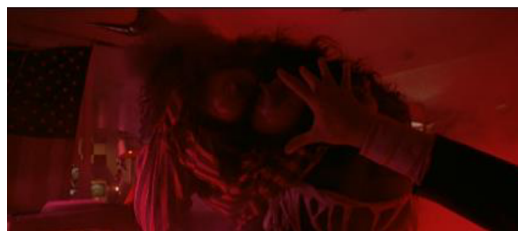
Obrázek 7.36



Obrázek 7.37



Obrázek 7.38



Obrázek 7.39



Obrázek 7.40



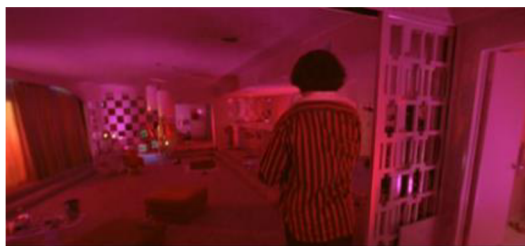
Obrázek 7.41



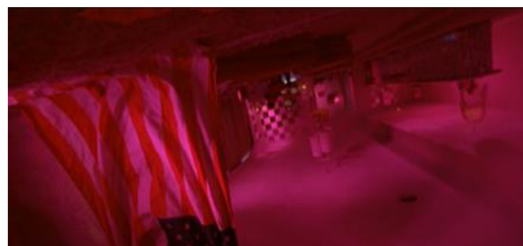
Obrázek 7.42



Obrázek 7.43



Obrázek 7.44



Obrázek 7.45



Obrázek 7.46



Obrázek 7.47

Závěr

Na počátku této práce jsem se ptala, jak Terry Gilliam bez výrazných zkušeností s drogami dokázal věrně zachytit psychický a fyzický stav osob pod jejich vlivem. Tvůrci filmu prohlašovali, že ačkoli provedli rozsáhlé rešerše, nakonec všechny přípravy zavrhlí a dali se vést intuicí. Tato tvrzení mě přivedla k rozhodnutí provést formální analýzu abych zjistila, zda ve filmu existují určité vzorce v zobrazení různých typů drog.

Počáteční rešerše literatury mě přivedla k eseji od Danielle Rico, která popisuje, že film nabízí dva pohledy: objektivní a subjektivní. Po detailním rozboru jednotlivých záběrů jsem ale dospěla k závěru, že existuje ještě třetí, neurčitý pohled, který se vyskytuje v momentech, kde nebylo možné jasně určit, zda jsou záběry objektivní, či subjektivní.

Na základě analýzy pohledů a skrze přípravy tvůrců jsem se zaměřila na vybrané scény, které jsem podrobila formální analýze. V průběhu filmu se narativní linie odvíjí s eskalujícím užíváním stále tvrdších drog, což odráží rostoucí intenzitu a chaos v psychických stavech postav. Tento postupný přechod k silnějším substancím je zároveň ztvárněn prostřednictvím filmových prostředků, které se vyvíjejí a adaptují, aby vizuálně a emocionálně odpovídaly změnám v percepci postav. Tento přístup umocňuje ozvláštnění běžné reality, jak to popisuje Šklovskij, a nutí diváka prožívat dílo s neustále se obnovující pozorností, což přerušuje automatizované vnímání a zesiluje umělecký dojem.

Zkoumané intoxikace nesou podobné postupy. Scény začínají objektivním pohledem. Díky gradaci střídání pohledů a gradaci použití filmových prostředků zároveň scény intoxikace simulují průběh drogového zážitku od aplikace, přes dostavení prvních účinků až po vrchol intoxikace. Na začátku se pohledy střídají s větším časovým rozestupem a filmové prostředky jsou užity střídavě. Ke konci se interval střídání zkracuje a filmové prostředky se vrství. Každá droga je však specifická. LSD je halucinogenní droga, a tak se domnívám, že tvůrci proto volili jako nejvýraznější prvek scény speciální efekty jako morfing anebo atrapy ještěřů. Meskalin a éter připomínal opilý stav, což dokreslili tvůrci pomocí pohyblivé kamery, která se často smýkala. Adrenochrom je droga, která nese řadu konspiračních teorií nad získáváním

této látky. Příkládá se satanistickým rituálům. Ve filmu vidíme, skrz subjektivní pohled postavy Duka, Dr. Gonza, který je převlečen do kostýmů ďábla. Ve filmu spatřuji vzorce ve volbě barev, dynamice střídání pohledů, nebo deformaci zvuků a v pohybu kamery. Intoxikační scény modifikují jistý vzorec užívání podobných filmových prostředků, které se různě proměňují v závislosti na látce, která konkrétní intoxikaci způsobila. To jsou stěžejní filmové prostředky, které tvůrci využili.

Eskalace průběhu intoxikace je vidět právě na poslední zkoumané droze. Adrenochrom byl prezentován jako vrchol chaosu, s dominantním využitím neurčitého pohledu, což maximálně ztěžuje identifikaci vzorců a umocňuje pocit paranoie a dezorientace diváka. Tato intoxikace kombinuje filmové prostředky, které se objevovali u předcházejících intoxikací, a ještě je exponuje do většího chaosu.

Analýza filmu ukázala, že i když režisér tvrdí, že přípravy byly zahozeny, vliv těchto příprav je zřejmý v zobrazení intoxikace ve filmu. Paranoia a šílenství, jako společné účinky postavami aplikovaných drog, jsou účinně zobrazeny filmovými prostředky, které odpovídají účinkům jednotlivých drog z těchto příprav. Tyto prostředky rozostřují hranice mezi objektivním a subjektivním pohledem, což zesiluje zážitek z filmu a podtrhuje jeho umělecký záměr.

Závěrem, Terry Gilliam předkládá divákům zkušenost intoxikace, kterou ozvláštňuje subjektivním vhledem do prožitku intoxikovaného a díky neurčitému pohledu nabývá vyobrazení intoxikace postav na komplexnosti. Ta zároveň tkví právě v dynamice střídání pohledů. Vzorce v dynamice střídání pohledů a v použitých filmových prostředcích se s každou další aplikovanou látkou nabalují a výsledkem je paranoia, která je nejvíce znatelná v poslední zkoumané scéně tj. intoxikace adrenochromem. Tato kombinace ztěžuje divákovi schopnost rozlišit mezi realitou a halucinací.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. Strach a hnus v Las Vegas [Fear and Loathing in Las Vegas] [film]. Režie Terry GILLIAM. USA, 1998.

Literatura

2. BÉHAR, Henri. "Fear and Loathing in Las Vegas" Press Conference at the 1998 Cannes Film Festival [online]. In.: 15.5.1998 [cit. 2023-06-28]. Dostupné z: <http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=fea-loa>
3. COTRONEO, Vincent. Why Fear and Loathing in Las Vegas Remains the Ultimate Drug Movie: The Johnny Depp and Terry Gilliam film Fear and Loathing in Las Vegas is not just about drugs, it seems to be on drugs. In: *MOVIEWEB* [online]. 26.12. 2022 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://movieweb.com/fear-loathing-las-vegas-best-drug-movie/>
4. HOOTON, Christophen. Fear and Loathing in Las Vegas at 20: How the cinematography was tailored to each of the drugs' effects: Illogical lighting and copious Steadicam was harnessed to replicate the experiences of ether, mescaline, adrenochrome and more. *Independent* [online]. 21.5.2018 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/fear-and-loathing-in-las-vegas-drugs-trips-ether-bsd-acid-adrenochrome-a8361461.html>
5. LATTANZIO, Ryan. Terry Gilliam Just Wanted Some Magic Mushrooms for His 80th Birthday. *IndieWire* [online]. 22.11.2020 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/features/general/terry-gilliam-shrooms-80th-birthday-1234600131/>
6. MUKAŘOVSKÝ, Jan. K českému překladu Šklovského teorie prózy, in: Viktor Šklovskij, Teorie prózy. Praha: Akropolis, 2003.
7. NOBLE, Haley. Psychedelics in Film: Fear and Loathing in Las Vegas. *Reality sandwich: Now serving Psychedelic Culture*[online]. 25.5.2021 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://realitysandwich.com/psychedelics-in-film/>
8. PIZZELLO, Stephen. Fear and Loathing in Las Vegas: Gonzo Filmmaking: Cinematographer Nicola Pecorini heads to the American desert to help director Terry Gilliam unleash a long-awaited film version of Hunter S. Thompson's counter-

culture classic. *The American Society of Cinematographers* [online]. květen 1988 [cit. 2023-07-10]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fear-and-loathing-in-las-vegas-gonzo>

9. Příspěvatelé Wikipedie, *Synestezie* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2022, Datum poslední revize 10. 11. 2022, 04:21 UTC, [citováno 25. 03. 2024] <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Synestezie&oldid=21863386>>

10. RICO, Danielle. *Cities and Cinema* [online]. Ohio, 2013 [cit. 2023-07-13]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9676501/Simulation_of_the_American_Dream_in_Fear_and_Loathing_in_Las_Vegas. Bowling Green State University. Vedoucí práce Cortland Rankin.

11. TALIANFANSOFDEPP2,2012, The Insider Rewind: Johnny Depp Talks 'Fear and Loathing in Las Vegas', 1998, YouTube video. [27.6.2023]. Dostupné z: URL.(6) [The Insider Rewind: Johnny Depp Talks 'Fear and Loathing in Las Vegas', 1998 - YouTube](#)

12. WALSE, Jimmy a Lary SANGER, 2001-. Gonzo journalism. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2023-12-04]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gonzo_journalism

Seznam tabulek

Tabulka 1	22
-----------------	----

Seznam grafů

Graf 1 - LSD	33
Graf 2 - Éter a meskalin	35
Graf 3 - Adrenochrom.....	37

Seznam obrázků

Obrázek 2.1	13
Obrázek 2.2	13
Obrázek 2.3	13
Obrázek 2.4	14
Obrázek 2.5	14
Obrázek 2.6	15
Obrázek 2.7	16
Obrázek 2.8	16
Obrázek 2.9	16
Obrázek 2.10	16
Obrázek 2.11	18
Obrázek 2.12	18
Obrázek 2.13	18
Obrázek 2.14	18
Obrázek 2.15	19
Obrázek 2.16	19
Obrázek 2.17	19
Obrázek 2.18	19
Obrázek 2.19	19
Obrázek 2.20	19
Obrázek 2.21	19
Obrázek 2.22	19
Obrázek 2.23	20
Obrázek 3.1	24
Obrázek 3.2	24
Obrázek 3.3	24
Obrázek 3.4	24
Obrázek 3.5	24
Obrázek 3.6	24
Obrázek 4.1	28
Obrázek 4.2	28
Obrázek 6.1	39
Obrázek 6.2	39
Obrázek 6.3	39
Obrázek 6.4	39
Obrázek 6.5	39
Obrázek 6.6	39
Obrázek 7.1	44
Obrázek 7.2	44
Obrázek 7.3	44
Obrázek 7.4	44
Obrázek 7.5	44
Obrázek 7.6	44
Obrázek 7.7	45
Obrázek 7.8	45
Obrázek 7.9	45
Obrázek 7.10	45
Obrázek 7.11	45
Obrázek 7.12	45

Obrázek 7.13	45
Obrázek 7.14	45
Obrázek 7.15	46
Obrázek 7.16	46
Obrázek 7.17	46
Obrázek 7.18	46
Obrázek 7.19	50
Obrázek 7.20	50
Obrázek 7.21	50
Obrázek 7.22	50
Obrázek 7.23	50
Obrázek 7.24	50
Obrázek 7.25	50
Obrázek 7.26	50
Obrázek 7.27	51
Obrázek 7.28	51
Obrázek 7.29	51
Obrázek 7.30	54
Obrázek 7.31	54
Obrázek 7.32	55
Obrázek 7.33	55
Obrázek 7.34	55
Obrázek 7.35	55
Obrázek 7.36	55
Obrázek 7.37	55
Obrázek 7.38	55
Obrázek 7.39	55
Obrázek 7.40	56
Obrázek 7.41	56
Obrázek 7.42	56
Obrázek 7.43	56
Obrázek 7.44	56
Obrázek 7.45	56
Obrázek 7.46	56
Obrázek 7.47	56

NÁZEV:

Paranoia a chaos v Las Vegas

AUTOR:

Marie Vávrová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Jan Černík, Ph. D.

ABSTRAKT:

Film Strach a hnus v Las Vegas (1998) je jeden z nejvíce ikonických filmů, který zobrazuje tematiku drog. Autorem filmu je Terry Gilliam, který k drogám neměl blízko, a přesto dokázal věrně zobrazit psychický a fyzický stav lidí pod vlivem psychotropních látek. Tento rozpor mě zaujal a rozhodla jsem se, že se zaměřím na zobrazení stavu intoxikace, přičemž jsem využila konceptu ozvláštňení od Viktora Šklovského k posouzení, jak film ozvláštňuje realitu drogových zážitků. Tvůrci provedli přípravy, které jim měli přiblížit průběh intoxikace. Nicméně tvrdili, že se přípravami nenechali ovlivnit. Tvrdili, že se nechali vést intuicí a uměleckým citem. Toto mě zaujalo a rozhodla jsem se, že ověřím, zda se opravdu spoléhali pouze na intuici nebo zda se tvůrci přece jenom inspirovali jimi provedenými přípravami. Pomocí analýzy formy jsem se pokusila najít v intoxikačních scénách nějaký vzorec. Výzkum ukazuje, že se sice tvůrci nechali ovlivnit přípravami, přesto však systém ve tvoření intoxikačních scénách není.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Analýza formy, Viktor Šklovskij, intoxikace

TITLE:

Paranoia and Chaos in Las Vegas

AUTHOR:

Marie Vávrová

DEPARTMENT:

Department of Theater and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Jan Černík, Ph. D.

ABSTRACT:

Fear and Loathing in Las Vegas (1998) is one of the most iconic films to depict the theme of drugs. The film was written by Terry Gilliam, who was not close to drugs and yet managed to faithfully portray the mental and physical state of people under the influence of psychotropic substances. I was intrigued by this contradiction and decided to focus on the depiction of the state of intoxication, using Viktor Shklovsky's concept of estrangement to assess how the film estranges the reality of the drug experience. The filmmakers made preparations that were meant to bring them closer to the course of intoxication. However, they claimed not to have been influenced by the preparations during shooting. They claimed to have been guided by intuition and artistic feeling. I was intrigued by this and decided to check whether they had really relied on intuition alone or whether the creators had been inspired by the preparations they had made. Using film form analysis, I tried to find a pattern in the intoxication scenes. The research shows that although the creators were influenced by their preparations, there is a common pattern in the creation of intoxication scenes.

KEYWORDS:

Form analysis, Viktor Shklovsky, intoxication