

David Bordwell...



... a jeho kniha

Narration in the Fiction Film



David Bordwell

David Bordwell: Narration in the Fiction Film (1985)

- model kognitivní psychologie
 - narace jako proces, v němž film předkládá divákovi kroky, které mu pomohou rekonstruovat příběh.
 - ústřední kognitivní cíl pro diváka: konstrukce rozeznatelného příběhu
 - schémata: automatizované a v paměti internalizované struktury dat, které organizují zpracovávání informace
-

-
- ❑ Schémata jsou aktivována vodítka.
(role informačních mezer /gaps/)
 - ❑ tvorba hypotéz a jejich
přehodnocování
 - ❑ schéma „canonical story format“ –
formát kanonického příběhu
-

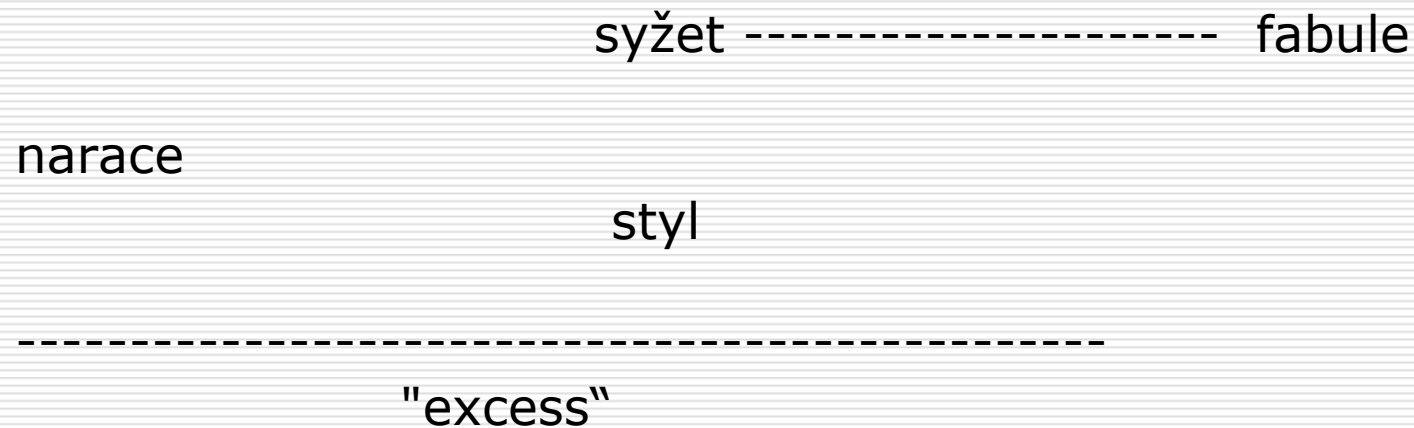
Syžet („plot“)

- ❑ **aktuální forma, v níž jsou události prezentovány. (syžet – ruský formalismus)**
 - ❑ Poskytuje informace, které vedou divákovu narativní aktivitu
 - ❑ aktivita tvorby hypotéz je vedena vodítka, které syžet poskytuje o kauzalitě, času a prostoru
-

Fabule („story“)

- příběh, rekonstruovaný divákem
 - logicky a chronologicky uspořádaný syžet
 - Fabule je mentální reprezentace. Divák konstruuje fabuli na základě vodítek v syžetu a stylu v interakci s narativním schématem.
 - Role vztahu fabule a syžetu: zda syžet umožňuje, nebo spíše blokuje konstrukci fabule.
-

styl - systematické užití filmových prostředků. interaguje se syžetem



Narace = proces vzájemné interakce syžetu a stylu za účelem poskytování vodítek pro konstrukci fabule divákem.

□ při vnímání narativního textu – divák konstruuje vztahy mezi událostmi. Syžet je základem pro tuto aktivitu. Tři typy principů, které vztahují syžet k fabuli:

□ 1. narativní logika

□ Konstrukce vztahů mezi událostmi - primárně *kauzální vztahy*. Divák předpokládá, že událost je konsekvencí jiné události, rysu postavy nebo celkové logiky. Syžet může konstrukci kauz. vztahů posílit nebo oslabit.

□ narativní logika také zahrnuje abstraktnější principy podobnosti a difference - paralelismus.

2. čas

Syžet vede diváka ke konstrukci událostí fabule:

v různém pořadí

v různém rozpětí v čase

tyto prvky mohou pomáhat nebo blokovat konstrukci času fabule.

3. prostor: konstrukce prostoru fabule,
okolí, pozice, cesty činitelů.

Př.: *Okno do dvora*: omezuje naše
možnosti a míru vědění omezením
prostoru

-
- Filmová technika - obvykle využita k vykonávání úkolů syžetu - zajištění informací, vedení hypotéz ...
 - Ale filmová technika není jen nástrojem syžetu - existují-li alternativní techniky pro daný syžetový úkol, je rozdíl, jaká bude vybrána
Např. když mají být uvedeny dvě události jako odehrávající se zároveň, může být zvolen:
 - křížový střih,
 - obě akce v hloubi pole,
 - rozdělené plátno,
 - nebo užití zvláštního předmětu na scéně -např. TV která ukáže vysílání "živé" události.
-

taktika konstrukce syžetu

- jak syžet řeší svůj základní úkol: presentovat logiku příběhu, prostor a čas?
 - korespondence mezi fabulí a syžetem
 - jsou zde nějaké disparity, nekompatibility, nedostatky synchronizace?
 - každý syžet vybírá určité události fabule, které presentuje a navzájem je různě kombinuje.
Výběr vytváří mezery (gaps)
-

Mezery:

- **ČASOVÉ**
 - **PROSTOROVÉ** (prostorové - odepře znalost toho, kde je postava, nebo nedefinuje místo, kde se odehrává děj).
 - **DOČASNÉ x TRVALÉ** (jsou na konci filmu rozřešeny, uzavřeny?)
 - **ROZPTÝLENÉ** (diffused) x **ZAOSTŘENÉ**, zaměřené (focused)
 - **OKÁZALE PŘEDVÁDĚNÉ** (flaunted gaps) x **POTLAČENÉ**, skryté (suppressed gaps)
-

ROZPTÝLENÉ (diffused)
x ZAOSTŘENÉ, zaměřené (focused)

- rozptýlené - vede diváka k vytváření neexkluzivních hypotéz
 - zaostřené - jasně definované, vede k vytváření exkluzivních hypotéz.
-

OKÁZALE PŘEDVÁDĚNÉ (flaunted gaps) **x** **POTLAČENÉ,**
skryté (suppressed gaps)

- ❑ okázale předváděné - divák je veden k uvědomění si toho, že je potřeba určitá informace o fabuli; upozorňují na svoji důležitost, poutají pozornost
 - ❑ Potlačené - mezera na sebe neupozorňuje
-

-
- **principy, které ovládají kompozici syžetu** (v kterémkoli médiu):
 - Retardace, zdržování
 - Redundance, nadbytečnost
-

-
- syžet (v kterémkoli médiu) - kontroluje množství informací, které obdržíme; vytváří určité typy mezer v konstrukci fabule; kombinuje informace v souladu s principy retardace a redundance. Všechny tyto funkce vedou divákovu narativní aktivitu.**
-

VĚDĚNÍ (KNOWLEDGE)

- **rozsah** - jaký rozsah (range) vědění poskytne narace k dispozici? Je vědění (znanost) (knowledge) omezena na to, co ví některá postava o událostech fabule (omezená narace), nebo překračuje to, co ví kterákoli postava (vševědoucí narace)?
 - **hloubka** - jak hluboké toto vědění je? záležitost hloubky, stupně subjektivity a objektivity.)
Je toto vědění hluboké (noří se do mentálního života postavy?) x nebo zůstává na povrchu (čili jen ukazuje chování postavy)?
-

SEBEVĚDOMÍ (SELF-CONSCIOUSNESS)

- narace se vztahuje "rétoricky" k vnímátele. Do jaké míry narace ukazuje, přiznává, že oslovuje publikum? - míra sebevědomí.
 - self-consciousness - když narace ukazuje své vědomí toho, že oslovuje publikum - vodítka sebevědomí zahrnují např. postavu dívající se do kamery, voice-over oslovující diváka, frontální pozice postav.
 - SV je otázka míry, ne absolutních hodnot. Všechny filmové narace jsou sebevědomé, jen v různé míře
-

KOMUNIKATIVNOST (COMMUNICATIVENESS)

- i když má narace dostupné určité informace, nemusí je všechny sdělovat.
 - Příklady:
 - Neomezená narace *Zrození národa* je vysoce komunikativní;
 - ale vysoce komunikativní je i silně omezená (restricted) narace *Okna do dvora* - říká nám vše, co Jeff ví (pokud by narace zatajila např. nějaké jeho důležité jednání, byla by narace méně komunikativní). Takže jak „vševědoucí“, tak silně omezená narace mohou být komunikativní - záleží na kontextu.
-

Narace a čas

- ❑ fabule: události jsou uspořádány buď simultánně, nebo sukcesivně.
 - ❑ v syžetu může být podána jakkoli. tak vznikají 4 možné situace:
 - ❑ fabule syžet
 - ❑ A. simultánní události simultánní prezentace
 - ❑ B. sukcesivní události simultánní prezentace
 - ❑ C. simultánní události sukcesivní prezentace
 - ❑ D. sukcesivní události sukcesivní prezentace
-

-
- tři varianty:
 - trvání fabule
 - trvání syžetu
 - trvání projekce
 - TRVÁNÍ FABULE: čas, který podle diváka zaujímá příběh - den, hodiny, týdny, století..
 - TVÁNÍ SYŽETU: čas dramatizovaný filmem - např. z deseti let, které předpokládáně zaujímá jednání fabule, může syžet dramatizovat jen několik měsíců nebo týdnů. Př. - *V pravé poledne*
-

Elsaesser – Buckland: Cognitive Theories of Narration. In: Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis.

Lost Highway, 1997, David Lynch

- ❑ **Vědění je hluboké a omezené**
 - ❑ **syžet je komunikativní - poskytuje divákovi přístup k vědění.**
 - ❑ **Mezery** ve fabuli - **prostorové.**
 - ❑ Tato prostorová mezera je pro diváka evidentní - je tedy "flaunted" - **okázale předváděná**, nikoli potlačená mezera.
 - ❑ je to **jasně zaostřená**, vymezená mezera (spíš než difuzní, rozptýlená)
 - ❑ je to **dočasná**, ne permanentní mezera - je nakonec ve filmu vyplněna.
 - ❑ je to hypotéza založená na napětí - protože **očekáváme, že bude vyřešena v budoucnosti** - anticipujeme vyplnění této hypotézy;
 - ❑ je **neexkluzivní** - protože **tou osobu mohl být kdokoli**
 - ❑ **na makrorovině** - protože se klene přes celý film.
 - ❑ A je **nepravděpodobná** - stěží bude divák tvořit hypotézu, že Fred je také venku a zvoní na zvonek.
-