



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 vodítky.
(především mezery (gaps = gaten))
- tvorba hypotéz a jejich přehodnocování

Syžet („plot = sujet“)

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

Fabule („story“ = verhaal, fabel)

- 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 = stijl

- styl - systematické užití filmových prostředků. Interaguje se syžetem
- **Narace (= narratie, het verhalen)= 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, kauzalita = causaliteit
- 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 = tijd
- 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 = ruimte: konstrukce prostoru
fabule, okolí, pozice, cesty činitelů.

<http://www.youtube.com/watch?v=6kCcZCMYw38>

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

- Filmová technika (filmtechnik) - 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**
- (= gaten)

Mezery:

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

ROZPTÝLENÉ x ZAOSTŘENÉ, zaměřené

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

OKÁZALE PŘEDVÁDĚNÉ x POTLAČENÉ, skryté

- 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 (kennis)

- **rozsah** - jaký rozsah (grootte) vědění poskytne narace k dispozici? Je vědění (znanost) (kennis) 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 vnímateli. Do jaké míry narace ukazuje, přiznává, že oslovuje publikum? - míra sebevědomí.
- self-consciousness (=zelfbewustzijn)- 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.

KOMUNIKATIVNOST (COMMUNICATIVENESS)

- i když má narace dostupné určité informace, nemusí je všechny sdělovat.
- vysoce komunikativní je 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 můžou být komunikativní - záleží na kontextu.

- 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 předpokládaně zaujímá jednání fabule, může syžet dramatizovat jen několik měsíců nebo týdnů. Př. - V právě poledne