JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV ESTETIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

NARACE V ANIMOVANÉM FILMU

Vedoucí bakalářské práce: prof. PhDr. Aleš Haman, DrSc.
Konzultant bakalářské práce: Mgr. Jakub Martinek

Autor práce: Kateřina Vlčková
Studijní obor: Estetika
Ročník: 3.

2009

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

České Budějovice, 31. července 2009 Kateřina Vlčková

Zde bych chtěla poděkovat panu prof. PhDr. Aleši Hamanovi za vedení mé bakalářské práce a svému konzultantovi Mgr. Jakubovi Martinkovi za podnětnost, cenné rady při konzultacích a trpělivost při čtení bakalářské práce.

ANOTACE;

Tématem práce je aplikace naratologické teorie Davida Bordwella v animovaném filmu. Práce bude primárně zaměřena na interpretaci výše zmíněné teorie a její uplatnění v animovaném filmu. Dalším krokem pak bude analýza konkrétního animovaného filmu.

ANNOTATION;

My thesis will be aimed at David Bordwell´s narratologic theory in the animated movie. The work will primarily focus on the interpretation of this theory and its application in the animated movie. The next step will be analysis of concrete animated movie.

OBSAH

Narace v animovaném filmu

ÚVOD..……....……..……....8

I. ZÁSADY NARATIVNÍ KONSTRUKCE ..……. 9

II. PRINCIPY NARACE..…….…….....10

II. 1. Fabule, syžet a styl……..… ……10

II. 2. Taktiky syžetové konstrukce……16

II. 3. Znalost, vědomí vlastního já a komunikativnost……..19

III. VYPRAVĚČ ……..…… 22

IV. PŘÍČINY A NÁSLEDKY..……...…… 23

V. ČAS ……....…….……..25

V. 1. Časový řád ……..26

V. 2. Časové trvání ……..27

V. 3. Časová frekvence ……28

VI. PROSTOR …….. 30

VI. 1. Výstavba prostoru ……. 30

VI. 2. Perspektiva a divák ……31

VI. 3. Ideální pozice: Záběr / zvrat Záběr …… 32

VI. 4. Vodítka, rysy a funkce …….. 32

VII. ROZBOR FILMU ……..……34

VII. 1. Fimfárum Jana Wericha (2002)…… 34

VII. 1. 1. Až opadá listí z dubu .....……34

VIII. ZÁVĚR ……...……..… 39

IX. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY……40

IX. 1. Použité filmy ……39

X. PŘÍLOHA ……..…….. I

X. 1. Obrázky z použitých filmů ……...…..I

Úvod

Narace v animovaném filmu je téma, které jsem si vybrala z důvodu, že jak i sám David Bordwell říká, narace nás každý den obklopuje. Jen málo z nás o tom ví a uvědomuje si to. Práci primárně zaměřím na teorii již zmíněného Davida Bordwella, protože se domnívám, že právě on je důležitou postavou ve filmové teorii vůbec. Jak již názvy jeho knih napovídají, věnoval se především hranému filmu, o kterém se také zmíním.

David Bordwell se ve svých pracích věnuje především klíčovým pojmům narace jako je fabule, syžet, čas, prostor, příčiny a mnoho dalších. Každému z těchto klíčových termínů věnuji část své práce a pokusím se je blíže popsat a osvětlit. Vysvětlit, jak by se s nimi mělo zacházet a jak pracují a pomáhají nám v praxi. Základním cílem mé práce tedy bude vyjasnění teorie Davida Bordwella a její uplatnění v animovaném filmu.

Pro ilustraci narace v praxi jsem si vybrala část celovečerního filmu „Fimfárum Jana Wericha“ a to první pohádku „Až opadá listí z dubu“, která je velmi známá a teorie se na ní dá dobře vysvětlit.

I. Zásady narativní konstrukce

David Bordwell říká, že velká část naší konverzace se spojuje s vyprávěním historek-připomínání události z minulosti či vyprávění vtipu. Vyprávění je základní způsob, jak lidé nachází smysl světa. Převaha příběhů v našich životech je jedním z důvodů, proč se musíme důkladně zabývat tím, jak mohou filmy ztělesnit či vyjádřit narativní formu. Když hovoříme o „chození do kina“, téměř vždy to znamená, že se jdeme podívat na narativní film, na film, který vypráví příběh. Narativní forma je nejčastější v hraných, ale může se objevit i v ostatních typech filmů, například dokumenty jí často využívají. Mnoho animovaných filmů, například od společností jako je Disney či Warner Bros., krátkých kreslených filmů, vyprávějí příběh. I experimentální či avantgardní filmy využívají narativní formu, ačkoliv příběh, nebo způsob ztvárnění, může být celkem neobvyklý. Protože příběhy jsou všude kolem nás, diváci přistupují k narativnímu filmu s určitým očekáváním. Očekáváme řadu událostí, které budou nějakým způsobem propojeny. Také očekáváme, že problémy nebo konflikty vzniklé v průběhu akce dosáhnou nějakého konečného stavu - buď budou vyřešeny, nebo na ně alespoň bude uvrženo nové světlo.

Divák přichází připraven porozumět narativnímu filmu. Při sledování filmu divák sbírá podněty, připomíná informace z příběhu, předpovídá, co bude následovat a podílí se na vytvoření filmové formy.

Film tvaruje jednotlivá očekávání, vyvolává zvědavost, napětí a překvapení. Závěr má za úkol uspokojit nebo naopak zklamat naše očekávání, jež v nás film jako celek vzbuzuje. Zakončení může také aktivovat paměť podnícením diváka k přezkoumání předchozích událostí, eventuelně je zvážit v novém světle.

Podle Toniho Morrisona „narativ je jeden ze způsobů, ve kterém jsou znalosti uspořádané.“[1]

[1] In: Bordwell, David, Kristin Thompson: Film Art: In Introduction, Seventh edition, New York: McGraw-Hill 2003, str. 59

II. Principy narace

Narace *(„naration")* je aktem, procesem vyprávění. Naratologie se zabývá tím, co je vyprávěno, formami vyprávění. Podle Bordwella má pro diváka přednost vytváření příběhu. Většina naší mozkové aktivity zaměřené na porozumění naraci probíhá, zdá se, podvědomě, tedy podle Freuda v oblasti prvků „schopných vstoupení do vědomí ."[2]

Úkol teorie narace je konstruovat odpovědi podmínek pro verbální systémy, úlohou analýz je pak ukázat je v praxi. Teorie musí být schopná specifikovat objektivní prostředky a formy, které vyvolávají divákovu aktivitu. Divákova činnost nám říká, že teorie a analýzy musejí vysvětlit nejen místní účinky, ale i celé filmy, zacházet s nimi jako s filmy, které vyvolávají divákovu tvorbu příběhu. Formální struktury podněcují i omezují tvorbu příběhu divákem. Teorie, jak Bordwell navrhuje, nemůže předpovídat žádné skutečné odpovědi, může pouze tvořit rozdíly a historické kontexty, které naznačují nejlogičtější souvislou řadu konvenčně přípustných odpovědí. V souladu s vjemově-poznávací metodou divákovy činnosti, tato teorie zachází s narací jako s procesem, jejímž základním cílem není specifikovat nějaké médium. Proces narace rozmisťuje prostředky každého média. Když uvažujeme o naraci tímto způsobem, nutí nás to k dalšímu zkoumání. Naratologické vzorce jsou hlavní částí procesu, kterým uchopujeme filmy jako více či méně souvislé celky.

II. 1. Fabule, syžet a styl

Setkáváme se s dvěma narativními událostmi, hledáme kauzální, prostorové a časové linie. Ruští formalisté pojmenovali imaginární konstrukci, kterou tvoříme postupně a zpětně jako **fabuli** (v některých Bordwellových textech překládáno také jako *příběh=„story",* u francouzského strukturalismu označení *„histoire"*). Fabule vyjadřuje události jako chronologický řetězec příčin a následků vyskytujících se v danou dobu v prostoru. Fabule je jakési odvození výsledku získaného z narativních podnětů, upotřebení schémat, rámování a testování hypotéz. Fabule je vzor, který tvoříme prostřednictvím domněnek a odvozenin. Bývá zahrnuta ve verbálních

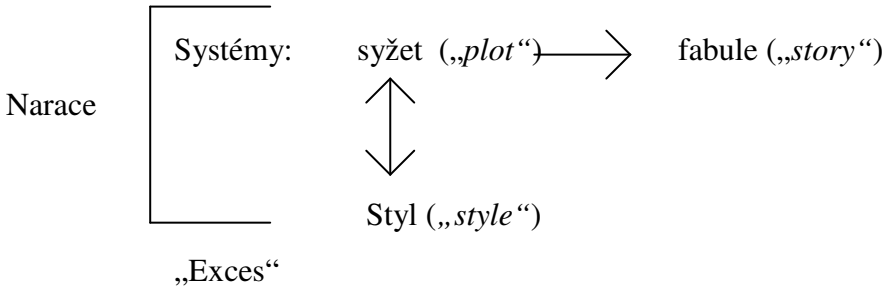
[2] Freud, Sigmund: The Unconcious, Collected Papers, 1915; In: Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 48

shrnutích. Je sledem událostí, které vytvářejí narativní element díla. Divák tvoří fabuli na základech prototypních schémat (typy postav, událostí, místa atd.), vzorových schémat (kanonický příběh), a schémat procesu (vhodné motivace a vztahy kauzality, času a prostoru). Filmová fabule nikdy není materiálně představená na obrazovce nebo třeba soundtrackem. Může být jen odhadována. Je souhrnem událostí nebo dějovým půdorysem. Divák sestavuje fabuli až dodatečně po zhlédnutí filmu a vytváří si protiklad mezi syžetem a fabulí. Je jakousi řadou událostí, které jsou realizovány prostřednictvím syžetu. Viktor Šklovský více než naraci věnoval svůj zájem syžetu, fabuli pojímal pouze jako materiál pro syžetové formování. Podle Jurije Tyňanova je fabule veškerým sémantickým půdorysem příběhu, reprezentuje svět. Syžet je pak naproti tomu dynamikou díla vznikajícího ze vzájemného působení všech souvislostí materiálu, zastupuje strukturu díla. Ať už fabule znamenala cokoliv, vždycky byla podřízena a sloužila jako podklad syžetu. Boris Tomaševský říká, že „fabule je souhrn motivů v jejich logických, příčinných a časových souvislostech, syžetem je souhrn těchže motivů v té následnosti a těch souvislostech, v jakých jsou předvedeny v díle. Pro fabuli není důležité, ve které části díla se čtenář dovídá o události a dovídá-li se o ní od autora, z vyprávění postavy nebo ze systému vedlejších narážek. V syžetu má však význam právě místo, čas a způsob uvedení motivu do čtenářovy pozornosti.“[3] Tomaševský přiznává fabuli umělecký charakter. Staví syžet proti fabuli dvěma způsoby: buď představuje syžet jako výsledek přeskupení a uměleckého spojení motivů poskytnutých fabulí, nebo se mu jeví jako umělecky organizovaná posloupnost motivů podaných z určité perspektivy. Jednoduše řečeno, fabule je to, co se skutečně přihodilo a syžet to, jak s tím byl seznámen divák. Absolutní svět akcí v příběhu je někdy nazýván jako filmová diegese (převyprávění příběhu).

Film můžeme analyzovat jako složeninu dvou systémů a zbývajících částí materiálu.

[3] Schmid, Wolf: Narativní transformace, Ústav pro českou literaturu AV ČR, Brno-Praha, 2004, str. 11

1.1. Film jako fenomenální proces [4]



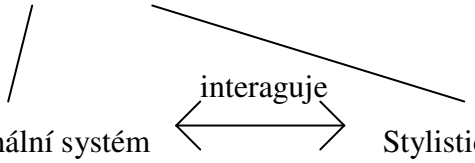
Syžet, (v některých textech používán termín *„plot“*, u francouzského strukturalismu označení *„discours“*) je platné uspořádání a prezentace fabule ve filmu, je to abstraktnější konstrukce, detailní vzorec příběhu. Syžet je systém, protože uspořádává prvky příběhu, události a stavy věcí podle specifických principů. Uspořádává tematické složky jako je děj, postavy, prostředí atd. Je kauzálním sledem událostí. Podle Viktora Šklovského syžet nezpracovává pouze existující materiál, ale naopak si i „aktivně vybírá z repertoáru věčně existujících motivů jen některé, jež pak spojuje.“[5] Konstrukce syžetu deformují materiál, protože si vybírají jen situace fabule, které se jim hodí. Syžet se používá k popsání všeho viditelně a slyšitelně zobrazeného ve filmu, který sledujeme. Podle Michaila Petrovského je syžet určitým systémem událostí a dějů. Požaduje, aby se ve vyprávění rozlišovala posloupnost vývoje syžetu (dispozice) a posloupnost jeho podání (kompozice). Syžet zahrnuje události, které jsou přímo vyobrazeny. Může obsahovat také materiál, který je cizí světu příběhu. Nondiegetické prvky jsou ty, které jsou do filmu vneseny z vnějšího světa příběhu, Bordwell uvádí jako příklad hudbu či střih, titulky atd. Boris Tomaševský říká, že „fabule je protikladná syžetu, je stavěna ze stejných událostí, ale syžet respektuje jejich pořadí v příběhu a sérii informativních procesů, která je určuje.“ [6] Syžetové uspořádání není závislé na médiu, stejné syžetové vzory mohou být ztvárněny v románu, hře či ve filmu. Informace mohou být seřazeny v časové posloupnosti, mohou se proplétat či být předkládány na přeskáčku. Fabule a syžet se v určitých situacích překrývají a v jiných rozcházejí. Fabule jde za svět syžetu v naznačování některých diegetických událostí, kterých nejsme svědky, syžet jde naopak za svět

[4] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 50
[5] Schmid, Wolf: Narativní transformace, Ústav pro českou literaturu AV ČR, Brno-Praha, 2004, str. 6
[6] Thomashevsky, Boris: Thematics, Lincoln: University of Nebraska Press, 1965; In: Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 50

fabule představením nondiegetických obrazů a zvuků, které mohou ovlivnit naše pochopení příběhu.

Syžet se skládá z jednotlivých vzorů událostí – tvoří jej události, scény, zvraty, překroucené zápletky atd.

1.2. Forma filmu [7]



Formální systém	Stylistický systém
Narativ:	Strukturované a platné užití stylistických postupů:
Kategorický	Mizanscéna
Rétorický	Kamera
Abstraktní	Střih
Asociační	Zvuk

Styl (*„style"*) je důkladnou konkretizací filmových technik podle principů organizace. Existují i jiná použití termínu styl, ale nám pro naše účely postačí, že styl jednoduše pojmenovává filmové systematické použití kinematografických zařízení. Styl je pouhá přísada pro médium, vzájemně působí se syžetem různými způsoby (proto obousměrná šipka v diagramu 1.1.).

V narativním filmu styl a syžet existují současně, protože každý z nich zpracovává různé aspekty fenomenálního procesu. Syžet vykresluje film jako dramatický proces, zatímco styl ho zobrazuje jako technický. Organizace syžetu není zahrnuta v divákových tendencích usuzovat, že cíle postav přísluší kauzalitě ve fabuli. Je zahrnuta v domněnce, že se divák setká s výkladem a ukončením příběhu. Syžet upravuje situace příběhu a události podle stanovitelných principů. Filmový syžet poskytuje základ aktivity, kdy vnímáme a rozumíme narativnímu textu, pak tvoříme jisté vzorce mezi událostmi.

Můžeme hovořit o třech případech, kdy se syžet vztahuje k fabuli:

[7] In: Bordwell, David, Kristin Thompson: Film Art: In Introduction, Seventh edition, New York: McGraw-Hill 2003, str. 327

1) Narativní logika *(„narative logic“)*

V tvorbě fabule vnímatel určuje nějaké fenomény jako události, když mezi nimi tvoří vztahy. Tyto vztahy jsou primárně kauzální. Syžet, povzbuzující nás k tvoření přímých kauzálních důsledků nám může tento proces ulehčit. Může také uspořádat události či komplikovat konstrukci kauzálních vztahů. Narativní logika zahrnuje abstraktnější princip podobnosti a odlišnosti, který nazýváme paralelismem. Teprve v kontextu individuálního filmu rozhodujeme, co nazývat jako událost, příčina, následek, podobnost či rozdílnost.

2) Čas *(„time“)*

Syžet nás může podněcovat k tvorbě událostí fabule v nějakém pořadí nebo v časovém rozsahu (trvání). Události fabule se také mohou odehrávat v různých časových rovinách - četnost (frekvence). To všechno může ovlivnit divákovu tvorbu časové fabule.

3) Prostor *(„space“)*

Události fabule se musí vyskytovat v nějakém prostorovém rámci, syžet nám může usnadnit konstrukci prostorové fabule. Film nám může ztížit naše porozumění pozastavením, zmatením nebo zbrzděním naší konstrukce prostoru.

Naše schematizování a hypotetické aktivity jsou řízeny syžetovými podněty o kauzalitě, času a prostoru. Každý syžet používá zpomalení k odsunutí kompletní konstrukce fabule. Přinejmenším konec příběhu nebo mínění, ke kterému přicházíme, bude odepřeno či odsunuto. Například ve filmu Jáma a kyvadlo (The Pit and The Pendulum) se nedozvíme až do poslední chvíle, že Elizabeth, po jejíž příčině smrti celou dobu pátráme, je ve skutečnosti živá. Cíle syžetu nás nenechávají tvořit fabuli v logickém a dokonalém způsobu, ale vedou nás k tvorbě fabule specifickým způsobem, vyvolávají naši zvědavost a napětí. Syžet někdy i obsahuje materiál, který blokuje naši konstrukci fabule. Tento materiál nás povzbuzuje k zacházení se syžetem jako interpretujícím či komentujícím fabuli. Používání kinematografických technik - filmový styl - není prostředkem syžetu.

Syžet může například zobrazovat dvě události probíhající současně. Současnost může být vyjádřena jednou událostí po druhé či představením dvou událostí zároveň s použitím techniky rozdělené obrazovky.

Stylistický výběr může mít rozdílné následky na divákovu poznávací aktivitu. Styl je tedy významným faktorem, když „jen" podporuje syžet. Filmový styl také může tvarovat informace příběhu pomocí manipulace se syžetem. Styl jaksi jde vpřed a vyžaduje naši pozornost nezávislou na fabuli a syžetu. Formální definice času v hraném filmu říká, že „narace je proces, kterým filmový syžet a styl vzájemně působí v průběhu sledování a sdružování postupů divákovy konstrukce fabule."[8] Tudíž to není jen syžet, který uspořádává informace fabule a který film vypráví, narace také zahrnuje stylistické procesy.

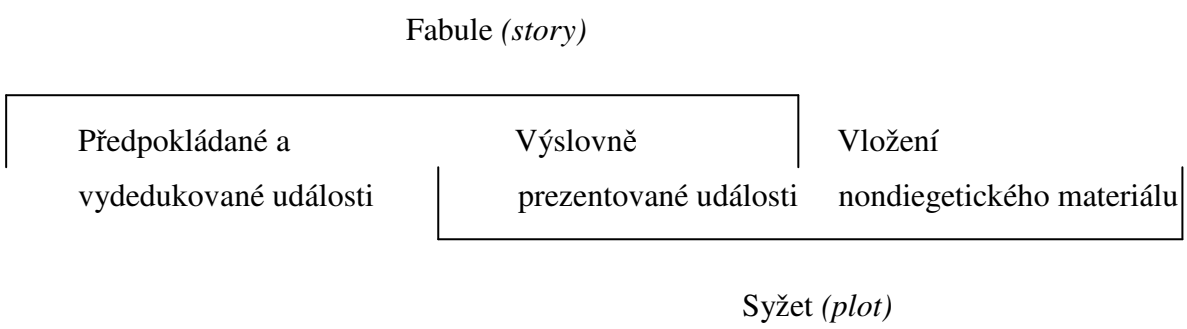
Bylo by možné považovat naraci za vztah fabule a syžetu, ale to bychom vynechali způsob, jakým filmové struktury ovlivňují divákovu aktivitu. Divák ovládá stylistická schémata a to neustále ovlivňuje celkový proces narativní reprezentace. Tím, že zahrneme styl do narace, můžeme analyzovat stylistické odchýlení od plánu syžetu. Narace je dynamické ovlivňování mezi syžetovým podáním informací příběhu a tím, co Tyňanov nazývá „pohyb, počátek a pád stylistických mas" [9] Roland Barthes mluví o filmovém „třetím smyslu" ležícím za denotací a konotací, o oblasti, ve které se kauzální linie, barvy a dojmy se stávají „spolucestujícími" v příběhu. Kristin Thompson identifikovala tyto prvky jako „exces" (viz diagram 1.1.). Exces jsou materiály, které mohou vystupovat vnímavostně, ale které nesedí každému narativu nebo stylistickým vzorcům. O excesu hovoříme v případech nadbytku například barev, zvuků, hovoříme o nadbytečných prvcích *(„excessive elements").* Můžeme také hovořit o nadbytečném opakování událostí, jako je tomu kupříkladu ve filmu Až opadá listí z dubu, kde nám autoři asi desetkrát za sebou ukazují léčebnou metodu alkoholismu. Nebo ve filmu Jáma a kyvadlo se v úvodních titulcích setkáváme s prolínáním barev, i ty jsou nadbytečné. Můžou být ale i aspekty filmu, které nemůžeme přisuzovat naraci. Exces může nabídnout užitečný způsob formální filmové práce. Percepce filmu, která obsahuje svůj exces (vybočení z mezí, přebytek, nadmíru) zahrnuje uvědomění struktur v činnosti filmu, od té doby, co je exces takovým

[8] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 53

[9] Tynianov, Plot and story-Line in the cinema; IN: Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 53

prvkem, že uniká sjednocujícím impulzům. Takový přístup ke sledování filmů nám může poskytnout pohled dále do filmu, obnovit jeho schopnost manipulovat námi pomocí neobvyklostí.

1.3. [10]



Rozdíly mezi fabulí a syžetem můžeme prozkoumat ve dvou perspektivách:

1) Z hlediska vypravěče, filmaře - fabule je součtem všech událostí v naraci, vypravěč může některé z těchto událostí prezentovat přímo, tj. udělat je součástí syžetu. Může také naznačit události, které nejsou představené v příběhu či některé úplně ignorovat, filmař může přidávat nondiegetický materiál.

2) Z hlediska vnímatele je to odlišné. Vše, co máme před sebou, je syžet - uspořádání materiálu ve filmu. Tvoříme fabule v našich myslích na základě podnětů v syžetu, také rozpoznáváme, kdy syžet prezentuje nondiegetický materiál.

V rozlišení fabule a syžetu můžeme postupovat dvěma způsoby:
1) můžeme shrnout příběh, začneme u první události, kterou syžet naznačuje, že něco může být předpokládáno či dedukováno.
2) vysvětlíme syžet a pak začneme s první příhodou, s kterou jsme se ve filmu setkali.
Rozlišení fabule a syžetu ovlivňují všechny tři aspekty narativu: kauzalita, čas i prostor.

II. 2. Taktiky syžetové konstrukce

[10] In: Bordwell, David, Kristin Thompson: Film Art: In Introduction, Seventh edition, New York: McGraw-Hill 2003, str. 62

Základním úkolem syžetu je představit logiku příběhu, času a prostoru. Tvaruje naše vnímání fabule tím, že kontroluje množství informací fabule, ke které máme přístup, stupeň vhodnosti, který můžeme přisuzovat prezentovaným informacím a formální shodu mezi prezentací syžetu a údaji fabule.

Ideální syžet nás zásobuje informacemi ve správném množství k tvoření souvislé a stálé konstrukce fabule. Můžeme rozlišit dva druhy syžetu. Ten, který dodává příliš mnoho informací o příběhu a ten, který jich sděluje příliš málo. Řečeno s Bordwellem, hovoříme o „přesyceném“ a „zředěném“ syžetu. Můžeme hovořit také o „normálním“ syžetu, který se omezuje na požadavek na dost informací, abychom mohli tvořit fabuli. Tak je tomu například ve filmu Jáma a kyvadlo. Nedozvídáme se o nic víc ani míň, než potřebujeme k tomu, abychom pochopili, o co ve filmu jde, ale zároveň byli překvapeni z dalších událostí a nebyli zklamáni těmi předchozími. Ideální syžet nám dodává informace, které jsou důležité pro stálou a souvislou konstrukci fabule. Některé syžety dokonce vybírají jaké informace o fabuli prezentovat a kombinují je. Tento výběr tvoří mezery (*„gaps“*) a kombinace v kompozici. Nejčastější jsou časové mezery, ale můžeme se setkat i s kauzálními či prostorovými. Časové mezery se vyskytují ve většině filmů, jako i ve filmu Až opadá listí z dubu, kde vidíme Čuperu, který čeká na čerta, až si přijde pro jeho syna. Střihem se posouváme o pět let vpřed, aniž bychom se dozvěděli, co se během těchto pěti let v životě hlavní postavy odehrálo. Prostorové mezery například zatajují umístění postav nebo neomezují místa jednání. Mezery mohou být stálé či dočasné. U informačních mezer se můžeme setkat s jejich vyplněním či nevyplněním. Proces syžetu můžeme charakterizovat jako činnost otevírající, prodlužující či vyplňující mezery v událostech fabule. Například flashback[11] pomáhá vyplňovat mezery tím, jak se vrací zpět k jistým událostem. Ve filmu Jáma a kyvadlo se prostřednictvím flashbacku dozvídáme například to, jakým způsobem hlavní postava ztvárněná Vincentem Pricem milovala svou ženu Elizabeth. Kdyby tohoto prostředku nebylo užito, tato informace by před námi zůstala skryta. Mezery, o kterých mluvíme, se objevují v podstatě ve všech filmových žánrech. V pohádce, kdy vidíme princeznu v kolébce a najednou je jí osmnáct let. V detektivních příbězích přímo trpíme nedostatkem jistých údajů.

Časové mezery vytvářejí překvapení. Všechny mezery jsou tvořeny vybráním jistých informací a zadržením jiných. Příběh se musí omezit jen na určité množství elementů

[11] flashback [fleš bek] - vzpomínka, retrospektiva, např. retrospektivní záběr ve filmu, záběr do minulosti, opakovaný prostřih.

dění a i ty nechává ve stavu větší či menší nedourčenosti. V dění jsou elementy určeny po všech myslitelných stránkách, v příběhu jsou však konkretizovány malým počtem vlastností. O místě neodurčenosti hovoří především Roman Ingarden, který říká, že ve filmech či příbězích stále existuje něco nedourčeného, něco, co nebylo řečeno. Nemůžeme například vyjmenovat nekonečně mnoho vlastností postav, a tak dále. Nedourčenost znamená podle něj neúplnou konkrétnost předmětů. Nedourčenost má dobré i stinné stránky. Když naprosto vyčerpávajícím způsobem vyjmenujeme vlastnosti, může nás to až nudit, příběh se bude zdát zbytečně protažený a vypravování pomalé. Zatímco když dodáme relativně málo vlastností elementů, vypravování se zrychlí a příběh bude zhuštěný. Nikdy nemůžeme dosáhnout všestranné dourčenosti. Můžeme hovořit o nevybraných elementech dění, například když jsou elementy dění a vlastností irelevantní pro příběh. Irelevantní jsou místa nedourčenosti, jejich konkretizace nenapomáhá příběhu, proto není potřebná. Divák či čtenář, který tyto elementy přesto konkretizuje, provádí zbytečnou recepci a překáží při rekonstrukci aktů výběru a sledování linie smyslu. Hovoříme také o elementech dění, které nebyly vybrány, ale k příběhu patří, stejně jako třeba mezery k linii smyslu příběhu. Vědomé vyplňování mezer nastává až tehdy, když je vynecháno něco, co se dotýká podstatných momentů příběhu. To může být například motivace hrdinova jednání.

Kompozici syžetu v médiu ovládají dva hlavní principy. Zpomalení a nadměrnost. Tím, že syžet zpozdí odhalení nějakých informací, může vzbudit očekávání, zvědavost, nejistotu či překvapení. Jako to, že nám tvůrce Roger Corman neřekne hned, že Elizabeth žije, ale neustále po ní pátrá. Zpomalení může nastat, když syžet odsune jisté body informací fabule. Sternberg[12] mluví o dvou typech expozice, tzv. soustředěné a rozložené expozice. U soustředěné expozice můžeme být u některých bodů syžetu vystaveni před všechny informace fabule. U rozložené expozice, narace rozptyluje informace fabule skrze syžet propletený s pokračujícími přítomnými událostmi. Expozice se může vyskytovat buď na začátku - úvodní expozice, nebo později - opožděná expozice. U hraného filmu se protkávají expozice v první scéně nebo prvních dvou, hraný film může zaměstnat úvodní expozici a soustředěnou. Ty dodávají spolehlivý základ pro formování dalších hypotéz. Zatímco rozložení a opožděná expozice vzbuzuje zvědavost o předchozích událostech a může vést k přerušení či odložení tvorby hypotéz.

[12] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 56

Sternberg také mluví o tzv. počátku a pádu prvních dojmů, což vysvětluje tak, že bychom měli opakovat naše domněnky a hypotézy, když se nám osvětlí další události, abychom klíčové informace nepotlačili. Opakování posiluje a upevňuje naše domněnky a hypotézy o informacích v příběhu, nazýváme to redundancí, nadměrností. Nadměrnost můžeme zmínit ve třech případech.

1) Ve stupni fabule daná událost, postava, kvalita, funkce příběhu, prostředí nebo komentáře postav mohou být přebytečné. Například když A říká o B, že je nemrava, může to být přebytečná informace vzhledem k tomu, že vidíme, jak se B chová. Například ve filmu Střihoruký Edward někdo řekne, že má Edward místo rukou nůžky, jedná se o informaci redundantní, nadbytečnou. Jsme ji schopni z obrazu sami odvodit, vidíme ji.

2) Ve stupni syžetu může narace dosáhnout přebytku opakováním vztahů k vnímateli, opakováním jeho komentářů o události nebo postavě.

3) Ve stupni vztahu mezi fabulí a syžetem, nadměrnost může být reprezentována více než jedenkrát událostí nebo vytvořením události fabule, postavy, kvality, funkce příběhu, prostředí nebo komentáře postavy. Například když dvě postavy říkají to samé nebo když vidíme odvážného hrdinu a on nám později řekne, že je odvážný.
V narativním textu v nějakém médiu syžet kontroluje množství a stupeň vhodnosti informací, které obdržíme. Syžet tvoří různé druhy mezer v naší konstrukci fabule. Všechny tyto prvky vedou k vyvolání divákovy narativní aktivity.

II. 3. Znalost, vědomí vlastního já a komunikativnost

V této kapitole se zaměřím na to, co zahrnuje syžet a jak se syžet zpomaluje či kde je potřebná nadměrnost, redundance. Tyto syžetové taktiky závisí na naratologických strategiích.

Meir Sternberg[13] rozlišuje tři kategorie naratologických strategií:

[13] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 57

1) Filmová narace je více či méně *vědomá, informovaná („knowledge“).* Můžeme hovořit o:

a) rozsahu vědění, kdy je narace omezená více či méně. Extrémně informovaná narace je často nazývána jako vševědoucí. Hraný film málokdy omezuje svou naraci na to, co jednotlivá postava ví. Obvykle jsou části syžetu organizovány okolo vědění jedné postavy a jiné části je omezují k vědění jiné postavy. To tvoří mezery ve fabuli. Druhy narace jsou motivovány kompozičními požadavky. Film může prezentovat širší rozsah vědění, ale nemusí dosáhnout vševědoucnosti. Může kmitat mezi omezenou a neomezenou prezentací informací příběhu. Ve skutečnosti není narace nikdy kompletně neomezená, vždy je tu něco, co jsme neřekli. Omezená narace naopak míří k větší zvědavosti a překvapení pro diváka.

b) hloubce vědění, což je stupeň objektivity a subjektivity. Narace může prezentovat duševní život postav vědomě či nevědomě. Může se omezit pouze na optické či sluchové zkušenosti postav, to nabízí subjektivitu. Ponoření do hloubky duševní subjektivity může podnítit stálé očekávání toho, co budou později postavy dělat či říkat. Mluvíme zde o tom, jak hluboko se syžet noří do psychologických stavů postav. Subjektivním stupněm může být například vnitřní komentář nebo flashback k vysvětlení příčiny chování. Jako v případě Vincenta Price ve filmu Jáma a kyvadlo, který se flasbackem vrací ve vzpomínkách do svého dětství. Stal se očitým svědkem toho, jak jeho otec zabil strýce a matku. Užití prostředku flasbacku nám tak pomůže pochopit Priceovy pozdější činy. A naopak nás syžet může omezit na informace, o kterých postavy mluví a co dělají, na jejich vnější chování. Zde je narace relativně objektivní. Objektivita může být efektivní cestou k zadržení informací.
Rozsah a hloubka vědění (znalostí) může být spojena několika způsoby. Omezení narace nezaručuje větší hloubku. Narativní filmy modulují rozsah a hloubku narativních znalostí, to poskytuje silné podněty pro formování hypotéz.

2) *Sebevědomí („self-consciousness“)*, u kterého se setkáváme s retrospektivou. Můžeme zde také vidět mnoho případů nadbytečnosti jako je opakování informací

fabule syžetem. Všechny filmové narace jsou sebevědomé, některé méně, jiné více. Sebevědomí nám pomáhá posoudit do jaké míry a s jakými následky film nechává úsudek na publiku a jeho prezentaci tvaru syžetu. Narace posunuje svou hloubku znalostí z objektivních do více subjektivních a může dosáhnout stupně sebevědomí. Příkladem je pauza v monologu postavy.

3) Narace může nebo nemusí sdělovat všechny své informace, mluvíme o její *komunikativnosti („communicativeness").* Stupeň komunikativnosti posuzujeme dle toho, jak ochotně narace sdílí informace, ke kterým její stupeň znalostí opravňuje. Vysoce „vševědoucí" narace i omezená narace, obě mají schopnost být komunikativní a ukázat důležitost kontextu. Stejně jako u sebevědomí, můžeme i u komunikativnosti pozorovat zamlčování určitých informací. V jistých momentech je naše vědění větší než vědění samotných postav ve filmu a narace může vzbudit pozornost k určitým momentům více než postava. Narace na toto upozorní. Jako když vidíme Střihorukého Edwarda, ke kterému se zezadu blíží přítel Winony Ryder, který ho chce zabít, sám Edward o tom neví, ale my jako diváci, to vidíme. V některých případech pak zjevné známky komunikativnosti nebo zatajování informací můžou také oznámit stupeň sebevědomí.

Kategorie informovanosti, sebevědomí a komunikativnosti mohou být využity k vyjasnění dvou běžných, ale nepřesných konceptů. Koncept hlediska v kině je znázorněn zvláště v mezích mimetické tradice. Když kritici mluví o hledisku u postav, často odkazují na hloubku či rozsah vědění, které narace dodává. V širším hledisku, mluví-li kritici o hledisku narace, odkazují právě ke třem výše zmíněným kategoriím - vědění, sebevědomí a komunikativnosti.
Narace, která se omezuje pouze na duševní stavy postav, může být vysoce komunikativní, ale nemusí být nezbytně inspirovaná sebevědomím. Můžeme zde mluvit i o spolehlivosti a nespolehlivosti narace. Postavy samotné musí brát zodpovědnost za nespolehlivost jejich narace, není to historka postavy, která je nespolehlivá. Vědění, sebevědomí a komunikativnost, to všechno souvisí s tím, jak filmový syžet a styl manipulují s časem, prostorem a narativní logikou k tomu, aby divák tvořil jednotlivé odvíjející se fabule. Když říkáme, že film má soucit s postavou či opovrhuje publikem, mluvíme o způsobech, ve kterých filmová narace může napadat postoj jak k fabuli, tak k vnímateli. Hudba může vyjadřovat naratologický

postoj v podobně přímých způsobech, sympaticky, ironicky či komicky. Zatajující naraci můžeme považovat jako shlížení dolů na publikum. Komunikativnější narace tvoří jasné a upřímnější výzvy. Zatímco náš kritický slovník pro naratologický úsudek zůstává slabý, můžeme obvykle zakotvit naši intuici ve formálních vlastnostech narace.

III. Vypravěč

Narace je proces, kterým syžet prezentuje informace příběhu divákovi. Tento proces může být zaměněn za omezené a neomezené rozsahy znalostí a větší a menší stupně subjektivity. Narace může také využít vypravěče, určitého činitele, který nám bude sloužit k vyprávění příběhu. Vypravěč může být reálný, což znamená, že je přímou součástí příběhu, reálnou postavou, ale můžeme také využít nereálného vypravěče. Nereální vypravěči jsou běžní v dokumentech. Nikdy nevíme, kdo náleží například, jak Bordwell uvádí, anonymnímu „hlasu Boha“ a tak dále. Tak je tomu i ve filmu Až opadá listí z dubu. V něm vidíme alespoň část těla Oty Jiráka, který nás seznamuje s úvodem pohádky. Kdybychom nevěděli, že film namluvil Jan Werich, nevěděli bychom komu přisoudit jeho hlas. Hraný film může použít tento zdroj také. Film může užívat reálné/ nereálné rozlišení tak, že zdroj narativního hlasu bude nejistý. Druh vypravěče může představovat různé druhy vyprávění. Reálný vypravěč není nutně omezen a může říkat události, kterých nebyl svědkem, mohl by být vysoce subjektivní, říkat nám detaily vnitřního světa osob. Nebo by mohl být objektivní a omezit své vyprávění striktně na vnější znaky. Naproti tomu nereálný (neznakový, neosobní) vypravěč nepotřebuje být vševědoucí a může omezit komentář na to, co jednotlivé osobnosti znají, vědí. Mohl by dát přístup k subjektivním hloubkám nebo by se mohl jednoduše „přilepit“ na povrch událostí. V každém případě divákův proces sbírání podnětů budující očekávání a tvorbu dalšího příběhu ze zápletky, bude částečně zformován tím, co vypravěč řekl nebo neřekl.

Podle Edwarda Branigana zosobnění vypravěčů je trvale pohlceno v celkovém narativním procesu filmu, který sami nevyvolávají. Tyto zajímavé teoretické problémy nesporně zahrnují nezosobněného vypravěče. Diegetické teorie často identifikují vypravěče jako vyhlašovatele, jako filmového mluvčího. Jiní teoretikové navrhují, že

zdroj narace je podobný Waynu Boothovi a jeho implikovanému autorovi. Implikovaný autor je neviditelný loutkař, není viditelnou postavou či mluvčím, ale všemocnou uměleckou figurou. Při sledování filmů si jen zřídka uvědomujeme subjekty podobající se lidskému bytí. Žádný rys nemůže být přisuzován implikovanému autorovi filmu, nemůže být přisuzován naraci samotné. To často potlačuje informace, omezuje naše znalosti, vědění, tvoří zvědavost a tak dále. Literární teorie implikovaného autora berou proces narace jako zakotvený v klasickém komunikačním diagramu, kdy je zpráva předána od odesílatele k příjemci. Bordwell doporučuje, že naraci je lepší porozumět jako organizaci podnětů pro tvorbu příběhu. Toto předpokládá vnímatel, ale ne odesílatel zprávy.

Narativní proces může někdy napodobovat komunikační situaci více či méně. Většina filmů neposkytuje nic jako implikovaného vypravěče a není důvod předpokládat, že někdy budou. Bordwell se domnívá, že dáme narativnímu procesu sílu za jistých okolností, kdy by divák měl tvořit vypravěče. Když toto nastane, musíme si vzpomenout, že tento vypravěč je produktem specifických organizovaných principů, historických faktorů a divákova duševního nastavení. Na rozdíl od toho, co zahrnuje komunikační model, tento druh vypravěče netvoří naraci, která působí na tvoření vypravěče.

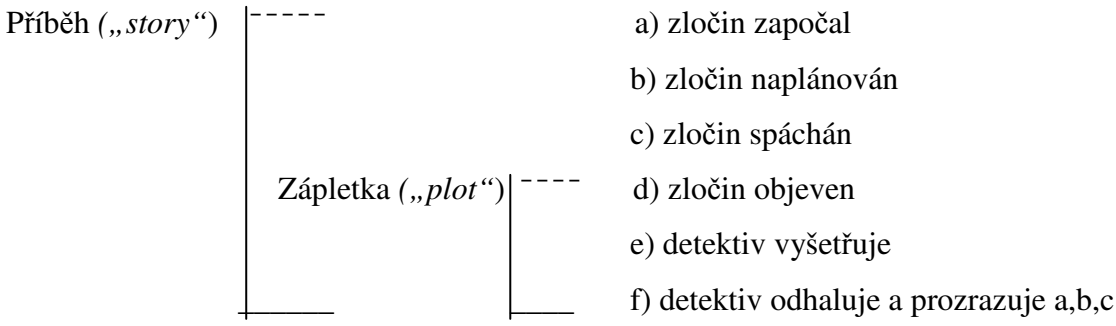
IV. Příčiny a následky

Obvykle jsou postavy tvůrci příčin a následků. Spuštěním a rentgenováním událostí postavy hrají roli v rámci filmového formálního systému. Co může fungovat jako příčina? Nejčastěji to jsou postavy, nebo přinejmenším subjekty (entity) jako postavy. Bordwell uvádí jako příklad E. T. Mimozemšťana či Bugse Bunnyho. Zkrátka nějakého činitele podobného postavám v narativním charakteru. V narativním filmu buď hraném, nebo dokumentárním postavy tvoří příčiny a registrují následky. Dělají věci náhodou a reagují na překrucování či otočení událostí v rámci formálního systému filmu. Postavy mají několik rysů v narativním filmu. Obvykle mají tělo (Bordwell však říká, že ne vždy, někdy může jí například jen o jakýsi strašidelný hlas). Často také vlastní charakterové vlastnosti- složitost, vyvinutost a mnoho dalších. Méně důležité postavy mají i méně vlastností, mohou mít pouze jednu či dvě.

Kupříkladu ve filmu Až opadá listí z dubu, o synovi Jeníčkovi nevíme nic, protože není pro náš příběh tak důležitý. Zato o Čiperovi či jeho ženě Julince už se informace dozvídáme. Obecně, charakterové vlastnosti jsou navrženy k tomu, aby hráli kauzální roli v narativu. Tyto rysy mohou zahrnovat postoje, dovednosti, psychologické sklony, detaily oblečení a vzhledu a další specifické kvality, který tvoří film. Ne všechny příčiny a následky v narativech vycházejí přímo od postav (vyjímaje přírodní katastrofy jako zemětřesení, přílivová vlna atd.). Lidské zásahy a cíle obvykle vstupují do akce, aby vyvolaly narativ.

Obecně, divák se aktivně snaží spojit události prostřednictvím příčiny a následku. Během incidentu máme tendenci předpokládat, co by mohly příčiny vyvolat nebo co můžou naopak způsobit. Hledáme kauzální motivace. Ty často zahrnují jakési „tipování“ informací ještě před samotným výjevem. Většina toho, co říkáme o kauzalitě, přísluší syžetu a jeho přímé prezentaci příčin a následků. Avšak syžet může také vést k dedukci příčin a následků a tak budovat celkový příběh. Nejlepším příkladem je podle Bordwella detektivní film. Došlo k vraždě, což je následek ale ne příčina-vrah, motiv, metoda zločinu. Tajemné historky silně závisí na zvědavosti, naší touze znát události, které nastaly před činností syžetu. To je cílem detektivek, zveřejnit na konci příběhu chybějící příčiny jako je jméno vraha, vysvětlení motivu a odhalení metody spáchaného zločinu. To je v detektivním filmu vyvrcholení zápletky, akce, kterou vidíme, je to prozrazení předchozích incidentů, událostí, které jsme neviděli. Jako v Jámě a kyvadle, nejedná se přímo o detektivní příběh, ale jisté náznaky zde máme, celou dobu pátráme po Elizabethině smrti a nakonec zjistíme, že ona ani mrtvá není. Celou svou smrt fingovala, aby se později svému manželovi mohla vysmát do očí, protože mu byla nevěrná.

Bordwell to zobrazuje takto: [14]



Ačkoliv je tento vzorec nejběžnější v detektivních narativech, nějaké filmové zápletky mohou zatajit příčiny a tak vzbudit naší zvědavost. Obvykle, kdykoli se ve filmu objeví nějaká záhada, stává se to potlačením jisté příběhové příčiny a v zápletce budou prezentovány jen následky. Zápletka může také prezentovat příčiny a zatajit následky příběhu vyvoláním napětí a nejistoty v divákovi. Zápletkové zadržení efektů je zřejmě nejrušivější na konci filmu.

V. Čas

Příčiny a následky jsou základem narativu, ale uskutečňují se v čase. Zde nám opět pomůže rozlišení termínů fabule a syžet, abychom si objasnili, jak čas tvaruje naše pochopení narativní činnosti. Při sledování filmu tvoříme časový příběh na základě toho, co představuje syžet. Například může představovat události chronologicky, pak syžet neukazuje všechny události - že hlavní postava spí, jí, cestuje z místa na místo - tyto činnosti si jednoduše domyslíme. Jiným příkladem může být, že syžet představuje jednu událost více než jednou, divák sám se snaží seřadit události chronologicky a přiřadit jim nějakou dobu trvání a frekvenci. Některé údaje jsou zprostředkovány velmi rychle (35-350 milisekund), některé déle (350-500 milisekund), například úsvit trvá okolo půl sekundy. Naše absorpce informací ze záběru může být také pobízena pohybem kamery. Narace vládne tomu, CO a JAK sami dedukujeme. Časové vztahy ve fabuli jsou odvozeny usuzováním, divák pasuje schémata na podněty nabídnuté

[14] Bordwell, David, Kristin Thompson: Film Art: In Introduction, Seventh edition, New York: McGraw-Hill 2003, str. 64

narací. Tento proces ovlivňuje tři aspekty času: řád událostí, trvání a frekvenci. Podíváme se nyní na každý tento faktor odděleně.

V. 1. Časový řád

Jsme poměrně zvyklí na filmy, které prezentují události mimo časový řád. Nejlepším příkladem jsou flashbacky ve filmu, které představují syžet mimo chronologický řád. Pro lepší objasnění si uveďme příklad, film Střihoruký Edward. Nejdříve spatřujeme starou ženu, která začíná vyprávět příběh, až poté je mladá a krásná. Tyto události nás však nemají za úkol zmást, protože si je sami logicky poskládáme do časového řádu a logicky usoudíme, že žena je nejdříve mladá a až později zestárne. Ze syžetového řádu dedukujeme řád příběhu. Dalším příkladem může být pohyb z přítomnosti do budoucnosti a zpět do přítomnosti *(„flashforward“*). I tak může syžet zamíchat řád příběhu. Můžeme shledávat promíchání minulosti a přítomnosti. Někdy poměrně jednoduché promíchání scén může tvořit komplikované důsledky.
V chronologickém uspořádání sledujeme události jako ABCD.
U flashbacků jako BACD. U promíchávání přítomnosti, budoucnosti a opět přítomnosti („*flashforward“*) jako ABDC.

Ve fabuli se události dějí současně- událost 1 nastává, zatímco událost 2 probíhá a nebo postupně- událost 2 nastává po události 1.
To nám přináší čtyři základní možnosti:

FABULE		SYŽET [15]
A	současné události	současné prezentace
B	postupné události	současné prezentace
C	současné události	postupné prezentace
D	postupné události	postupné prezentace

[15] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 77

A nastává, když předpokládáme, že události současně představené v syžetu odkazují k současné události fabule. To můžeme znázornit například rozdělenou obrazovkou, zvukem mimo plátno a tak dále.
B je současnou prezentací v syžetu, ale postupnou ve fabuli. To se vyskytuje vzácně. Setkáváme se s tím, když postavy sledují film nebo televizní program. Akt sledování a minulé události jsou současně prezentovány syžetem- rozdělenou obrazovkou nebo zvukovým překrytím.
C je běžnější, současné události fabule jsou rozčleněny postupně v syžetu.
D kdy obvyklá posloupnost ve fabuli je poskytnuta jako postupná v syžetu.
Fabule je chronologická, syžet se toho může držet (událost 1-2-3), a nebo nemusí (1-3-2, 2-1-3, 3-2-1 atd.).
Ve většině narativních filmů narace přerovnává řád fabule hlavně skrze verbální vyprávění. Přeskupení událostí fabule tvoří naratologické mezery, které mohou být stálé či dočasné, zaostřené či rozptýlené.
Můžeme hovořit také o dvou druzích flashbacků. Externí flashback zobrazuje události, které se staly před první prezentovanou událostí. Interní flashback naproti tomu zobrazuje události, které nastaly v průběhu časové meze syžetu, po počátečních prezentovaných událostech. Flashback je obvykle motivován psychologicky, vzpomínkou postavy. To může být zobrazeno například zamlženou obrazovkou jako v případě vzpomínek Vincenta Price ve filmu Jáma a kyvadlo od Rogera Cormana, natočeného na motivy slavné stejnojmenné povídky Edgara Allana Poea.

V. 2. Časové trvání

Filmový syžet vybírá jen jisté úseky trvání příběhu. To může zahrnovat soustředění na krátký, relativně soudržný časový rozsah. Můžeme ještě hovořit o trvání obrazu, laicky řečeno jak je film dlouhý, například třicet minut, dvě hodiny nebo sedm hodin. Musíme si rozlišit rozdíly mezi trváním fabule, trváním syžetu a trváním obrazu, tyto rozdíly jsou velmi složité. Filmaři mohou manipulovat obrazovým trváním nezávisle na celkovém trvání fabule či syžetu. Například příběh zobrazený ve filmu trvá několik let (trvání fabule), to je čas, kdy divák předpokládá akci příběhu- den, hodina či týdny, trvání syžetu čtyři dny, to je rozpětí času, které film zobrazuje, syžet může zobrazovat

jen několik měsíců nebo týdnů, zobrazuje jen vrcholné body těchto vztahů a obrazové trvání neboli „čas projekce“ 125 minut. Stejně jako trvání syžetu vybírá události z trvání fabule, tak obrazové trvání vybírá z celkového trvání syžetu. Syžet také může využívat obrazové trvání k potlačení času fabule. Obrazové trvání ale také může rozšířit trvání fabule. Je spoustu možností, jak se mohou trvání ovlivňovat. Syžet může použít obrazové trvání k zestručnění či zhuštění. Předpokládá se, že trvání fabule bude větší, než trvání syžetu a syžetové větší než čas projekce. Tyto příklady nás utvrzují v tom, že kinematografické techniky hrají centrální roli v tvoření obrazového trvání. Trvání fabule a syžetu není vyobrazeno ve filmovém stylistickém systému, ale čas projekce je.

Základními způsoby, ve kterých může narace manipulovat trváním fabule:
1) ROVNOCENNOST (shoda): trvání fabule = trvání syžetu = trvání obrazu
2) REDUKCE (snížení, omezení): trvání fabule je vyprávěno v zestručněném nebo zkráceném tvaru

a) Elipsy: trvání fabule je větší než trvání syžetu, který se rovná trvání obrazu. Mezery v syžetu značí vynechané části fabule, elipsy opouští mezery, často pracují proti zpomalení

b) Komprese: trvání fabule = trvání syžetu, oboje je větší než trvání obrazu, které stlačuje trvání fabule a syžetu

3) ROZPĚTÍ (expanze): trvání fabule je roztaženo

a) Vsuvka: trvání fabule je menší než trvání syžetu, který se rovná trvání obrazu

b) Rozšíření: trvání fabule = trvání syžetu, oboje menší než trvání obrazu, které roztahuje trvání fabule i syžetu.

Z těchto způsobů vyvozujeme dva možné případy:
1) Zkracování, tvoří ho elipsy a někdy i expanze.
2) Překrytí, které požaduje opakování některé akce, je obvykle používáno pro zdůrazňování.

V. 3. Časová frekvence

Nejčastěji se setkáváme s případem, že událost je představena syžetem pouze jednou. Někdy se však může vyskytnout dvakrát či víckrát. To zprostředkovávají i flashbacky, které když nás vracejí k některé události, vidíme ji víckrát. Nebo když film využívá více vypravěčů, každý z nich nám může událost připomenout či znovu vykreslit. Když vidíme stejnou událost podruhé, můžeme jí rozumět v novém kontextu. Různé způsoby, jak filmový syžet může manipulovat řádem příběhu, trváním či frekvencí nám ilustrují, jak se divák musí aktivně účastnit na tvoření narativního smyslu filmu. Syžet nám, divákům, dodává podněty o chronologickém pořadí, časovém rozsahu, abychom mohli tvořit předpoklady, dedukovat, odvozovat a tvořit očekávání. Při porozumění časovým vztahům však můžeme často dosáhnout komplikovanosti. Kupříkladu flashbacky mohou být často způsobené událostí, která spouští připomínání určitých událostí z minulosti. Jako když se Vincent Price neboli pan Medina, zblázní, začne vraždit své blízké a vzpomene si na svého vraždícího otce. Syžet může přeskakovat roky trvání fabule, když neobsahují nic podstatného a tak dále. Divák předpokládá, že se události fabule staly jen jednou, ale každá může být v syžetu prezentovaná několikrát. Syžet může reprezentovat fabuli jednou (1), více než jednou (1+) či vůbec (0). Tak přicházíme k devíti různým možnostem pro syžetovou reprezentaci frekvence.

Událost fabule je:	A	B	C	D	E	F	G	H	I [16]
Vyprávěná	0	0	0	1	1	1	1+	1+	1+
Uzákoněná (schválená)	0	1	1+	0	1	1+	0	1	1+

A ukazuje, jak je důležité schéma příběhu. Můžeme usuzovat, že se událost stala, když není fabule ani vyprávěna ani dramatizována. Jinak je tomu v případě B, kdy omezením vyprávění spoléháme na dramatizaci. Když je v expozici mnoho událostí zmíněno více než jednou bez uzákonění (D a G). V klasické naraci jsou části obvykle dramatizovány a důležité pasáže jsou vyprávěny jednou a vícekrát (E a H). Události mohou být také dramatizovány více než jednou (C, F a I). Když narace opakuje události bez toho aniž by se o tom postavy zmiňovaly, jedná se o případ C. Události můžou být také vyprávěny v dialozích postav jednou čí víckrát, a stále budou několikrát dramatizovány (F a I). Čas, ve kterém sledujeme film, se omezuje na paměť

[16] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 79

a na divákovu schopnost konstruovat souvislou fabuli. Tato schopnost závisí na opakování odkazujícím k události příběhu. Opakování může zvyšovat zvědavost a napětí, otevírat či zavírat mezery, směřovat diváka k nejpravděpodobnějším hypotézám nebo naopak k nejméně vhodným. Může také zpomalovat jeho odhalování a tak dále. Událost může být vyprávěna několikrát, ale bude uzákoněna jen jednou (H). Opakování se děje ve světě fabule, která je přenášena syžetem. Postavy opakovaně diskutují nebo znovu zmiňují určitou událost. Vysoce neomezená, sebevědomá narace vzniká, když znovu dramatizujeme událost příběhu bez realistických motivací. Tato narace může potlačit fabuli a znovu spustit nějakou část akce.

VI. Prostor

V některých médiích může narativ zdůrazňovat pouze kauzalitu a čas. Prostor je však v narativním filmu také důležitým faktorem. Události se dějí na určitých místech. Měli bychom si stručně říci, jak syžet a fabule manipulují prostorem. Místo příběhu se také nalézá v syžetu, ale někdy nás samotný syžet vede k dedukování jiných míst jako částí příběhu. Narativ se také může ptát po prostorech a místech, které ve filmu nikdy nebyly ukázány. I zde se vyskytuje prostor fabule, prostor syžetu i obrazový prostor, kinematografie zaměstnává obrazový prostor jako viditelný prostor uvnitř rámce. Rámování samotné můžeme označit jako kinematografickou techniku a tudíž hovořit o obrazovém prostoru a prostoru mimo plátno. Obrazové trvání vybírá jistý rozsah syžetu pro prezentaci, stejně tak prostor obrazu vybírá části prostoru syžetu.

VI. 1. Výstavba prostoru

Můžeme rozlišit dva základní trendy, které se odlišují vizuální reprezentací. První budeme nazývat perspektivistickou teorií *(„perspectivist theory“*). Zde vnímatelé rozumí vizuálnímu poli specifikovanému zákony paprskové optiky. Zde mohou obrazy přesně vykreslit neměnnou strukturu divákovy optické sady. Perspektivisté tvrdí, že podněty specifikují vjemy. Naproti tomu konstruktivisté věří, že podněty jsou

nedostačující k vjemovým zkušenostem. Druhým trendem je pak celostní psychologie *(„Gestaltist“*). Tady hovoříme o rozumu a mysli, která jde skrze psychiku, celistvost *(„Gestalten“*) nebo vizuální koncept. Obrazy nekopírují přírodu empirickým způsobem jako v perspektivistické teorii, ale spoléhají na dvourozměrné podmínky média. Můžeme mluvit o abstraktním umění a kvalitě práce.
Divák pracuje s prostorem na základě vodítek dodávaných médiem a stylistickými úmluvami.

VI. 2. Perspektiva a divák

Nejznámějším druhem perspektivy je lineární perspektiva. Leonardo da Vinci navrhl druhý typ, kterým je syntetická, umělá perspektiva. Oba tyto typy nabízí matematicky měřitelný scénický prostor. Existuje mnoho druhů perspektiv, jako je dvouohnisková, paralelní, osová a tak dále. Jakýkoliv z těchto typů perspektivy pomáhá divákovi dedukovat prostorové vztahy a vykreslit prostor. Vědecká perspektiva netvoří optické iluze, ale prezentuje ideální představu. Lineární perspektiva, jak říká Panofsky je „matematická metoda organizování prostoru tak, jako setkání se s požadavky přesnosti a harmonie, a je tedy příbuzná s disciplínou, která hledá dosáhnutí naprosto stejné věci s respektem k lidskému a zvířecímu tělu: teorie proporce.“[17] Vědecká perspektiva nehlásá pravdu a to ze třech důvodů. Díky historickým okolnostem, které ji způsobily, díky umělcům a vnímatelům, kteří se ji musí učit jako systém a rychle ztrácí kompletní aplikovatelnost fenomenální reality.
Filmaři přetvářejí světlo, které vede do kamery, mohou aranžovat filmované objekty. Kamera je svázaná centrální projekcí světelných paprsků, kompozice může obsahovat dva nebo tři mizející body. Nemusí používat jen lineární perspektivu a mizející body. Tyto záběry nepostrádají hloubku, ale hloubka je vykreslena vzhledem k vědecké perspektivě. Aby objekty nevypadaly špatně, používají filmaři různé délky optických čoček. Dlouhá ohnisková vzdálenost čoček snižuje zjevnou hloubku a tvoří nakloněnou a zdeformovanou plochu, více paralelní a méně vzdálenou. S dlouhými optickými čočkami můžou také vytvořit efekt zvětšení filmovaného objektu.

[17] Panofsky, Erwin: The life and art of Albrecht Dürer, Princeton University Press, 1945; In: Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 106

VI. 3. Ideální pozice: Záběr / zvrat Záběr

Nejčastějším způsobem záběru je, že se postava dívá mimo plátno a druhá postava se dívá mimo plátno opačným směrem. Z toho divák vyvozuje, že se postavy dívají na sebe. Že druhý záběr jakoby odpovídá prvnímu. Divák čte izolované obrazy, záběry v několika stupních: posuzuje objekt, objevuje pružnost kinematografického prostoru, objevuje rámec a realizaci aby byl obraz vytvořen pro určitý následek, realizuje objekty, naznačuje nepřítomného tvořitele a sjednocuje obraz okolo sémantického významu, to je výsledná suma. Divák staví smysl každého záběru. Konstruktivisté tvrdí, že ke každému záběru přicházíme připraveni, připraveni testovat prostorová, časová a logická schémata i proti tomu, co záběr zobrazuje. Z toho vyplývá, že shrnutí nebo výsledku předchází vnímání objektů. Všechny tyto schémata a hypotézy pracují s vodítky.

VI. 4. Vodítka, rysy a funkce

David Bordwell zde hovoří o perspektivním prostoru, „imaginární prostor fikce, svět, ve kterém narace předpokládá, že nastanou události fabule.“[18] Na základě sluchových a obrazových vodítek konstruujeme prostor figur, objektů a polí, prostor více či méně hluboký, rozsáhlý, soudržný, masivní. Perspektivní prostor je vystavěn ze tří druhů vodítek: prostoru záběru, prostoru střihu (úpravy) a zvukového prostoru. Každý z nich zahrnuje prostor na obrazovce i mimo plátno.

1) Prostor záběru („*shot space“*):
Vodítka a rysy používané v prostoru záběru:
Překrytí obrysů („*overlapping contour“*): zakrývání jednoho obrysu jiným, například to přisuzujeme úhlu záběru na blízký objekt.
Rozdíly v zrnitosti („*texture differences“*): hrubší nebo hustší zrnitost plochy, hrubší vystupuje do popředí, zatímco hladší a méně husté ustupuje.

[18] Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Edison: University of Wisconsin Press 1985, str. 113

Atmosférická perspektiva („*atmospheric perspective*“): filmaři mohou manipulovat různými prostředky pro vytvoření atmosférické perspektivy, jako například druhem čoček, nebo efekty jako je kouř, mlha a podobně.
Běžná velikost („*familiar size*“): správná velikost lidí, zvířat a objektů nám pomáhá určovat, co je na záběru v popředí a co v pozadí.
Světlo a stín („*light and shade*“): světlo nám pomáhá modelovat formy objektů, jejich tvary. Existují dva druhy stínu, připojený a zastíněný stín. Jsou způsobeny částmi objektů vrhajících stín na objekt sám.
Barva („*color*“): i na barvách záleží, například světlejší, teplejší barvy se zdají být blíž než barvy tmavé a studené, toho si lépe můžeme všimnout v animovaném než v hraném filmu, protože v hraném filmu není využívána taková sytost barev jako je tomu u kreslených postaviček či živočichů.
Perspektiva („*perspective*“): v lineární perspektivě kolmé linie se sbližují do jednoho mizejícího bodu. V syntetické perspektivě zacházíme s kolmicemi jako s křivkami.
Pohyb figur („*figure movement*“): pohyb pomáhá konkretizovat prostor, posilovat objekty a hloubku hypotéz.
Monokulární pohyb současného posunování scén („*monocular movement paralax*“): jedná se o schopnost pohybu kamery, horizontálně či vertikálně.

2) Prostor střihu, úpravy („*editing space*“):

Vnímatel tvoří prostor mezi záběry na základě očekávání a paměti, schématu příčin a následků a tvořením kognitivní mapy stálého terénu. Někdy se pozice postav mění ze záběru do záběru a často i bez povšimnutí diváka. U tohoto prostoru máme velmi málo vodítek, nemáme celkovou orientaci, oční linii. Důležitým vodítkem je stálé řízení obrazovky.

3) Zvukový prostor („*sonic space*“):

Tvoří něco, co můžeme nazývat jako zvuková perspektiva. I zvuk nám může pomoci utvořit prostor. Postavy i okolí existují ve zvuku. Pomocí mikrofonů a hlasitosti ovládáme, co se ve filmu děje.

4) Prostor mimo plátno („*offscreen space*“):

Oblasti vyskytující se mimo plátno jsou dvojího druhu: nondiegetické zóny mimo plátno a diegetické. Nondiegetický prostor mimo plátno je prostor, který není součástí

smyšleného světa. Hlavním příkladem je kamera. Není fyzickým přístrojem, ale materiální existencí mimo plátno, naratický činitel který dává jistý materiál na displej. Tato kamera je čistě duševní konstrukt, schéma pro vysvětlení jistých prostorových kvalit a transformací. Není však tvořitelem prostorových narativních kvalit, ale jejich produktem. Diegetický prostor mimo plátno zahrnují oblasti fiktivního světa. Je to prostor za kamerou, příkladem může být střih nebo zvuk.

VII. Rozbor filmu

Abych ukázala, jak působí narativní teorie v praxi, vybrala jsem si k rozboru animovaný film od režisérů Aurela Klimta a Vlasty Pospíšilové, vytvořený na motivy slavných pohádek Jana Wericha, Fimfárum.

VII. 1. Fimfárum Jana Wericha (2002)

Fimfárum je český celovečerní loutkový film, který obsahuje pět pohádek a trvá dohromady 100 minut. Ke svému rozboru jsem si vybrala příběh, Až opadá listí z dubu. Úmyslně jsem zvolila svůj oblíbený film, který znám už spoustu let z gramodesek i literární podoby. Jan Werich byl velikou osobností, ve svých „pohádkách“, kterým by se leckdy dala odepřít přisuzovaná pohádkovost, zobrazuje skutečné životy lidí. Zesměšňuje zde špatné lidské vlastnosti jako například smilstvo, opilství, závislost či lakotu.

Jeho slavné pohádky se rozhodli zfilmovat Aurel Klimt a Vlasta Pospíšilová. Vycházeli částečně z práce Jiřího Trnky. To i z důvodu, že Vlasta Pospíšilová byla jeho žákyní a že sám Jan Werich pracoval na Trnkových filmech, zatímco ale Jiří Trnka nikdy Werichovy příběhy nezfilmoval. Výtvarnou stánku a animaci vytvořil Martin Velíšek a Petr Poš. Hudbu složil Miroslav Wanek, Vladimír Merta, Miroslav Kořínek, Petr Hapka a Petr Soudek. Scénář vytvořil Jiří Kubíček, Aurel Klimt a Jan Werich. Kamera: Zdeněk Pospíšil a Vladimír Malík. Celý příběh vypráví sám Jan Werich se svým nezaměnitelným hlasem a komentáře doplňuje Ota Jirák, oni dva jsou vypravěči příběhu.

VII. 1. 1. Až opadá listí z dubu

Jako u každého filmu přicházíme i k tomuto jako diváci s jistým očekáváním. Očekávání co se bude dít. Již na začátku můžeme začít posuzovat, v jaké době se asi nacházíme a o čem bude film vypovídat. Film začíná scénou v hospodě, kde se setkáváme i s hlavní postavou celého filmu, Čuperou. Ten propil krávu, koně, zadlužil statek a málem by ztratil i o svou krásnou ženu Julinku. Celý film je příběhem vztahů mezi lidmi a je o často diskutovaném problému lidí, alkoholu. Můžeme si vyjasňovat příčiny a následky celého dění. Budeme se setkávat i s hloubkou a rozsahem poskytnutých informací. Příběh nás nutí k zodpovídání určitých otázek. Čupera šel přes své zničené pole a přemýšlel o svém životě, když se mu zjevil čert, který mu nabídl pomoc. Zvelebil mu jeho pole a úrodu, za jediné podmínky, když mu za to dá to, o čem právě neví, že doma má. Čupera, starý alkoholik, svolil a upsal se čertu vlastní krví. Čert mu nabídl možnost jak zrušit jeho upsání, přijede na podivném prostředku, a když Čupera přijede na ještě podivnějším, čert na upsání zapomene. Čupera šel spokojeně domů. Tady ho však čekalo velké překvapení, protože se jeho ženě právě narodil syn Jeníček. V příběhu se vyskytuje jen pár postav. Čupera, jeho žena, syn, čerti a lidé v hospodě. V tomto snímku je jednoduché rozdělit segmenty syžetu. Syžet je uspořádáním a prezentací fabule ve filmu, uspořádává prvky příběhu, události a stavy podle specifických principů. Uspořádává i tematické složky jako jsou postavy, děj či prostředí. Popisuje vše viditelně a slyšitelně zobrazené ve filmu. I nondiegetické složky jako je hudba nebo titulky. Fabule naproti tomu je vzorem, který tvoříme prostřednictvím našich domněnek a dedukcí. Jedná se o imaginární konstrukci, která je tvořena až zpětně po zhlédnutí filmu. Je řadou událostí, které jsou realizovány prostřednictvím syžetu. Nyní se pokusme zobrazit základní segmenty syžetu, prostor dění. Děj se odehrává v hospodě, na statku Čupery, na jeho poli a v pekle.

1) Hospoda:
    a) Vidíme hlavní postavu, Čuperu jako alkoholika

2) Statek Čupery:
    a) Seznámení s dalšími postavami- ženou Julinkou

3) Pole:
    a) Setkání s čertem
    b) Sepsání listiny krví, čert mu pomůže s úrodou a on mu dá to, o čem ještě sám neví, že má

4) Statek Čupery:
    a) Čupera se stará o syna, ženu, ale stále v sobě má strach z čerta
    b) Pokus o sebevraždu
    c) Setkání se žebračkou, která mu pomůže

5) Peklo:
    a) Léčení závislosti na rumu

6) Statek Čupery:
    a) Narození dcery
    b) Oslava- Čupera se nenapije
    c) Ukáže čertovi, že duby neopadávají

Pomocí této osnovy můžeme také lépe pochopit kauzalitu a čas příběhu, který syžet organizuje. U kauzality se setkáváme s hledáním příčin a následků jednání postav. Hlavní postavou ve filmu je sedlák Čupera, měli bychom si také povšimnout jeho rysů a vlastností. Závislost na alkoholu ho ničí a ovlivňuje, bere mu energii, sílu a nadšení milovat svou ženu a starat se o majetek. Samotný režisér nám však přímo o postavách nic neříká. Jak už jsem se zmínila, vyskytuje se jich tu více a všechny nám pomáhají dokreslit informace příběhu. Všechny postavy mají tedy v příběhu svou kauzální roli. Sdělují nám informace, provází nás děním. Celý příběh je vyprávěn samotným Janem Werichem, on je vypravěčem, stejně tak jako i Ota Jirák, který nám osvětluje, o čem příběh bude vypovídat. Oba jsou důležití, protože doplňují informace a rozšiřují naše vědění. V tomto filmu můžeme hovořit o reálných (Jirák) i nereálných (Werich) - pouze anonymní hlas - vypravěčích. Zároveň mají i prvky komunikativnosti, sdílí s námi informace, které sami vědí.

Další důležitou složkou příběhu je čas, musíme proto sledovat řetězec událostí syžetu. V tomto filmu je to jednoduché, protože celý film se děje v průběhu několika dnů, přeskočí pár let a opět se pohybuje ve dnech, do budoucnosti nevidíme. Příběh jde tedy chronologicky vpřed. Chronologické zpracování filmu nám pomáhá lépe pochopit odehrávaný příběh. Pomocí následujících scén a částí si potvrzujeme či pozměňujeme očekávání a poznatky, které jsme již dříve získali. V tomto filmu ani nemůžeme rozdělit časové období postav například na dětství, mládí, dospělost a stáří, protože nic takového se tu neobjevuje. Jako diváci a vnímatelé musíme následovat řetězec událostí syžetu. Kdybychom mluvili o trvání syžetu v příběhu, u hlavní postavy Čupery, kterému může být v příběhu zhruba padesát let, se délka trvání syžetu bude pohybovat okolo 5 let a to jen díky informaci vypravěče, že Čupera se pět let bál, kdy čert přijde. Naopak čas projekce trvá pouhých dvacet sedm minut. Jak později zjistíme, objevuje se zde i opakování informací příběhu, z naratologického hlediska budeme mluvit o nadměrnosti, redundanci informací.

Začíná se očekávat příchod čerta a hlavní postava se proto rozhodne ukončit svůj život oběšením, vidí ho však stará žebračka, která mu nabídne svou pomoc. Budeme-li sledovat linii vývoje příběhu, jak už jsem řekla, jde stále chronologicky vpřed a dozvídáme se více a více informací, které nás vedou k vyřešení příběhu, můžeme hovořit i o ideálním syžetu, dodává nám dostatek informací, které potřebujeme. Jak už jsem se výše zmínila, příběh byl vytvořen na motivy knihy Jana Wericha, ten v příbězích hovoří jak o špatných tak o dobrých vlastnostech lidí. Nikdo z nás nemůže tušit pravý záměr a chtěnou či nechtěnou identičnost událostí. Tudíž i o motivaci příběhu bychom mohli spekulovat, což závisí na individuálním přístupu nás diváků, jak film budeme pojímat.

Žebračka nabídne Čuperovi pomoc, namaže se medem, posype peřím a vezme koňský ohon, aby jako prostředek byla prapodivnější, a také byla, takže čert, který přijel na lišce, na vše musel zapomenout. Čupera však ze samé radosti znovu začal pít, než mu došlo, že tím všechny ztrácí. Opět vyvolá čerta a nabídne mu svou duši na oplátku, že ho v pekle naučí přestat pít. Zde se začíná vyskytovat opakování a nadměrnost informací. Opakování některých částí či scén však posiluje a upevňuje naše domněnky a hypotézy. V pozadí hraje hudba a léčící proces začíná. Vyšetření, léčebné medicíny, mrazáky, kotle, těžká práce a tak vše dokola, ale Čupera se stále léčení vzpírá. Léčebný proces se několikrát opakuje, než je čertův úkol konečně splněn. Čert se ptá, kdy si má vyzvednout svou výhru- Čuperovu duši - a je mu odpovězeno „Až opadá

listí z dubu“. Blížíme se k závěru filmu, kdy konečně dochází k vyjasnění časového intervalu. Nastal podzim a čert opět přijel pro Čuperu, ten ho však odvedl k dubu, který samozřejmě nikdy neopadává. Celý příběh je zakončen i dobrou zprávou, kdy se hlavním postavám narodila holčička a starý alkoholik konečně přestal pít.

V tomto filmu se setkáváme s mnoha narativními vzorci a událostmi. Tvoříme fabuli v našich hlavách, ujasňujeme si klíčové okamžiky syžetu a jeho zobrazení v čase a prostoru. Jako diváci sledujeme film s určitým napětím a očekáváním. Snažíme se získávat dostatek informací, které potřebujeme ke zjišťování, co se v příběhu stalo, děje a bude dít. Tento film byl úmyslně vybrán pro svou jednoduchost, narativní stránku zde totiž pochopí i člověk, který film dostatečně nezná. Domnívám se, že i to je výhodou animovaných filmů, jejich naratologické vzorce, jedná-li se o časový řád či kauzalitu, jsou jednodušší než narace v hraných filmech, kde jsou příběhy, události i postavy většinou zapletenější.

VIII. Závěr

Ve své práci jsem se pokusila vysvětlit narativní filmovou teorii Davida Bordwella, který nám objasňuje základní postupy v naraci a klíčové termíny jako je fabule, syžet, styl, čas, prostor a i to jak máme jako diváci s narací zacházet. Díky těmto důležitým termínům jsme se přiblížili k pochopení narativních technik a i k možnosti jejich využití v praxi. Vyjasnili jsme si, že fabule je pouze imaginární konstrukcí příběhu, že k pochopení narace nám pomáhá i filmový styl, tedy technické zpracování filmů nebo že se setkáváme i s filmy, které nám zatajují spoustu informací a tím vznikají mezery v našem vědění, které musíme dohledávat a vyplňovat. Narace je aktem, součástí našich životů.

Naraci v praxi jsem se pokusila ukázat na konkrétním rozboru českého animovaného filmu od slavných tvůrců Aurela Klimta a Vlasty Pospíšilové, Až opadá listí z dubu.

Můžeme i nadále zkoumat rozdíly mezi naracemi, jak v různých médiích, tak i v médiu, které jsem si vybrala já, a to ve filmovém médiu. Jak pracuje narace v animovaných filmech? V tom, který jsem si vybrala já, se nesetkáváme s přílišnou kauzalitou příběhu a dokonce si troufám tvrdit, že se v animovaném filmu nesetkáváme tak často s jiným časovým uspořádáním než chronologií. Nesetkáváme se s flashbacky. Alespoň ve filmu Až opadá listí z dubu, jde příběh stále vpřed, nevrací se k vyjasňování, co bylo předtím, než Čupera začal pít, či k opakování minulosti.

Dospěla jsem k názoru, že s narací musíme zacházet jako se součástí našeho každodenního života, protože nás provází den co den. David Bordwell této významné teorii věnoval spoustu svého času, napsal o ní spoustu knih, a doteď o ní přednáší na univerzitě Wisconsin v Madisonu. Každý film, na který se budeme dívat, nám vypráví jistý příběh a my po sblížení s filmovou teorií můžeme tyto příběhy zkoumat zblízka a více do detailů. Budeme rozumět tomu, jak ve filmu pracuje syžet, jak bychom jako diváci měli na film pohlížet, čím byl film motivován nebo zda-li nám vypravěč nezatajuje nějaké informace potřebné k našemu dalšímu pochopení událostí.

IX. Seznam použité literatury

Bordwell, David, Kristin Thompson: *Film Art: In Introduction*, Seventh edition, New York: McGraw-Hill 2003

Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*, Edison: University of Wisconsin Press 1985

Schmid, Wolf: *Narativní transformace*, Ústav pro českou literaturu AV ČR, Brno-Praha, 2004

IX. 1. Použité filmy

Klimt, Aurel; Pospíšilová, Vlasta: *Fimfárum Jana Wericha*, 2002, Krátký film Praha a. s.

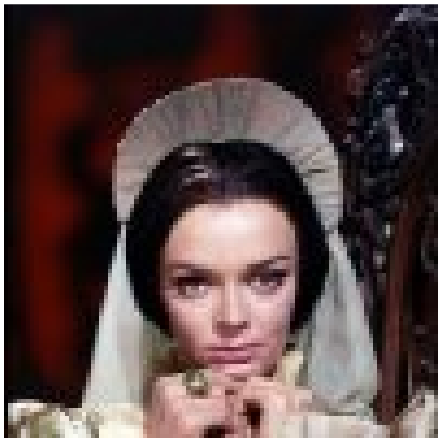
Burton, Timothy: *Edward Scissorhands (Střihoruký Edward)*, 1990, USA

Corman, Roger: *The Pit and The Pendulum (Jáma a kyvadlo)*, 1961, Panavision, American International Picture

X. Příloha

X. 1. Obrázky z použitých filmů

„Až opadá listí z dubu“ :

„Střihoruký Edward“ :

„Jáma a kyvadlo“ :