

Obraz podle Davida Bordwella

Semestrální práce

Média a teorie obrazu

Mgr. Irena Aimová

Bc. David Šebek, 2009

Elektronická kultura a sémiotika

Ročník první

Filmový obraz

podle Davida Bordwella

David Bordwell (*1947) je filmový teoretik, který ve druhé polovině minulého století vytvořil nový směr uvažování o filmu. Směr dostal jméno neoformalismus¹. Bordwell čerpá z ruského formalismu (přebírá např. termíny fabule, syžet či retardace), zasazuje ho však do rámce kognitivní psychologie. Tento rámec umožňuje Bordwellovi zkoumat nejen struktury filmového díla, ale i vliv těchto struktur na vnímání filmového diváka. Ten se tak spolu se strukturou díla dostává do centra Bordwellova zájmu.

Mentální aktivity, kterými divák prochází při sledování díla, Bordwell popisuje ve své knize „Narration in the fiction film“, zejména v kapitolách „*The Viewer's Activity*“ a „*Principles of Narration*“.

V teoretické části této práce se pokusíme vyložit Bordwellovu argumentaci, v praktické části Bordwellovy koncepty aplikujeme na rozbor konkrétního díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

Bordwell ve svých analýzách filmového narativu vychází z konstruktivistické teorie psychologické aktivity, podle které jsou percepce a myšlení aktivní procesy. Bordwell vychází z toho, že senzorní informace jsou nekompletní a mnohoznačné a člověk je musí v procesu percepce dotvářet. Toto dotváření se děje na základě tzv. nevědomého usuzování.

Když divák sleduje film, dělá víc, než jen vnímá obrazy a snaží se porozumět mluvenému slovu. Divák přemýšlí. Má totiž jasný cíl: chce zkonstruovat víceméně srozumitelný příběh (s. 33). S tímto cílem již přichází do kina a je připraven do aktivit spojených s jeho dosažením investovat veškeré své síly a schopnosti. Na základě předchozí zkušenosti je divák připraven uchopit filmové kontinuum jako sadu událostí, které se odehrály na určitém místě a v určitém čase a které jsou sjednoceny principy temporality a kauzality. Porozumět filmu pro diváka znamená pochopit, co, kde, kdy, jak a proč se něco stalo. Během konstrukce příběhu přitom uplatňuje určité kognitivní vzorce. Ty Bordwell nazývá schémata a dělí je na prototypy, šablony, procedury a stylistická schémata.

¹ U nás je Bordwell známý především jako autor výpravné knihy Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Knihu napsal Bordwell se svojí manželkou, rovněž filmovou teoretičkou, Kristin Thompsonovou. V českém překladu publikace vyšla v roce 2007.

1. **Prototypy** /*prototype schemata*/ jsou schémata, která divákovi umožňují rozpoznávat typizované postavy, děje, cíle a prostředí. Abychom například porozuměli filmu *Bonnie a Clyde*, pracujeme dle Bordwella s prototypy „milenci“, „bankovní loupež“, „malé jižanské město“ a „velká hospodářská krize“ (s. 34).
2. **Šablony** /*template schemata*/. Zatímco s prototypy pracujeme na lokální úrovni, šablony formují globální úroveň příběhu. Šablonu lze definovat jako abstraktní sumu typických očekávání, jaké divák vůči struktuře příběhu má.

Typickou šablonou je pro západního diváka dle Bordwella tzv. **kanonický příběh**, v němž se události rozvíjejí zhruba po ose „představení postav a prostředí“ → „vysvětlení vzájemných vztahů“ → „komplikace“ → „důsledek komplikace“ → „výsledek“ → „závěr“.

Funkčnost šablony dle Bordwella potvrdily i některé výzkumy. Z nich vyplynulo, že když se člověk snaží zapamatovat si nedokonalý příběh, obvykle si ho upraví. Stejně tak člověk při převyprávování nedokonalého příběhu doplňuje chybějící kauzální vazby.

Z jiných výzkumů vyplynulo, že porozumění a pomatování příběhů funguje nejlépe v situaci, kdy je možné aplikovat **šablonu „cesta k cíli“** /*drive-to-a-goal-pattern*/. Pokud je cíl stanoven na počátku vyprávění, dokáže se divák v časových a kauzálních souvislostech vyznat velmi dobře. Pokud je cíl zmíněn na konci vyprávění, je porozumění horší, ovšem nikoliv úplně špatné jako v případě, že cíl není zmíněn vůbec. (Kanonický příběh tak můžeme modifikovat na osu „představení postav a prostředí“ → „cíl“ → „pokus cíle dosáhnout“ → „výsledek“ → „řešení“.)

3. **Procedury** /*procedural schemata*/. Procedury jsou operační protokoly, jejichž prostřednictvím vyprávění strukturuje informace. Prostřednictvím procedur dokážeme zdůvodnit výskyt jednotlivých prvků vyprávění. K aplikaci procedur dochází například ve chvíli, kdy divák ve filmu objeví prvek, který nekoresponduje s kanonickým příběhem a snaží se zjistit, proč ve filmu daný prvek je. Pokouší se ve filmu najít vodítko pro vysvětlení – při hledání tohoto vodítka mu jsou nápomocny právě procedury. Ty fungují na základě motivací. Bordwell rozlišuje 4 typy motivací: kompoziční, realistickou, transtextuální a uměleckou.

Na základě kompoziční motivace divák určí, že daný prvek do filmu patří, neboť je nezbytný pro příběh. Realistická motivace daný prvek vztahuje k reálnému světu. Transtextuální motivace odkazuje diváka ke zkušenosti s podobnými prvky v jiných

filmech. (Nejmarkantnější transtextuální motivací je dle Bordwella příslušnost ke konkrétnímu žánru.)

Nejméně častá ve filmu je umělecká motivace, která odkazuje k samotné formě uměleckého díla.

(Když na plátně uvidíme Marlene Dietrichovou, jak zpívá píseň v kabaretu, můžeme si to zdůvodnit kompozičně /je tam, protože se tam setká s hrdinou/, realisticky /hraje kabaretní zpěvačku/ a transtextuálně /Marlene takto zpívá v mnoha svých filmech, je to součást její image hvězdy./)

4. **Stylistická schémata** /*stylistic schemata*/. I když jsou stylistická schémata nejméně patrná, přesto existují. Jako příklad lze uvést skutečnost, že mainstreamové kinematografii po celkovém závěru následuje záběr detailnější, či fakt, že scénická hudba obvykle končí do ztracena a nikoliv ostrým střihem.

Divák pomocí schémat vytváří předpoklady, úsudky a hypotézy. Divák například **předpokládá**, že objekty a postavy v příběhu zůstávají, i když právě nejsou na plátně. Stejně tak divák předpokládá, že film v angličtině z ničeho nic nepřejde do jazyka urdu². Druhou kategorií jsou **úsudky**. Když na plátně vidíme ženu v slzách, usuzujeme, že je smutná. Bordwell zároveň upozorňuje na to, že úsudky mají pouze povahu pravděpodobnosti a jejich závěry mohou být korigovány (s. 37). (Žena v slzách může být smutná, ale zároveň také extrémně potěšená.)

Stejnou povahu mají i **hypotézy**, i ty může další průběh vyprávění buď potvrdit, nebo zcela vyvrátit a vytvořit tak místo pro vytvoření hypotéz nových.

Bordwell přejímá typologii hypotéz od Meira Sternberga. Ten podle toho, jakého času se týkají, hypotézy člení na **hypotézy zvědavosti** /*curiosity hypothesis*/ a **hypotézy očekávání** /*suspense hypothesis*³/. Hypotézy zvědavosti divák tvoří ve chvíli, kdy se snaží zrekonstruovat minulé události. Hypotézy očekávání jsou, naopak, domýšlením toho, co bude následovat.

Hypotézy zvědavosti divák například hodně buduje u detektivních příběhů, v nichž se postupně odkrývá vrah a motivy a prostředí vraždy. S hypotézami očekávání divák například pracuje v romantických filmech – partneři jsou rozhádaní a divák přemýšlí, zda jejich vztah vydrží, nebo skončí. Bordwell dále hypotézy člení na exkluzivní a neexkluzivní. **Exkluzivní hypotézy** nabízejí jasnou volbu mezi dvěma možnostmi, **neexkluzivní** pracují s celým vějířem možností.

² Bordwell připomíná, že si těchto předpokladů všimneme jen ve chvíli, kdy je film poruší (s. 37).

³ Termín „curiosity hypothesis“ lze volně přeložit jako **hypotézu „jak to bylo“** a suspense hypothesis jako **hypotézu „jak to bude“**.

Kategorie předpokladů, úsudků a hypotéz se v principu liší v tom, na jaké úrovni je divák vytváří a testuje. Předpoklady a úsudky vznikají (a zanikají) na úrovni okamžiku, zatímco hypotézy jsou „makročekáváním“ (s. 37) a divák je generuje hlavně v uzlových bodech vyprávění.

Důležitou vlastností narace je skutečnost, že záměrně prodlužuje čas, který existuje mezi momentem, kdy divák hypotézu vytvoří a kdy mu narace umožní tuto hypotézu potvrdit nebo vyvrátit. Tento postup se nazývá **retardace**. Viktor Šklovskij označil retardaci jako schodovitou konstrukci. Narativní text není jako výtah, ale jako točité schodiště plné hraček, psích výkalů a rozházených rozevřených deštníků (s. 38).

Fabule, syžet a styl

Zmínili jsme, že cílem diváka při sledování filmu je konstrukce jasného příběhu sjednoceného principy temporality a kauzality. Pokud tento cíl pojmenujeme v rámci termínů ruského formalismu, můžeme říci, že divák při sledování filmového příběhu konstruuje jeho fabuli. Tím, co divákovi poskytuje vodítka pro tvorbu hypotéz, jsou další dva systémy – syžet a styl.

Z pohledu ruských formalistů je **fabule** časový a kauzální řetězec událostí, které odehrály v určitém čase a na určitém místě. Z pohledu D. Bordwella jde navíc o imaginární mentální konstrukt, který si divák vytváří během sledování díla. Fabuli divák konstruuje aplikací schémat a vyvozováním předpokladů, úsudků a hypotéz. Jsou to právě schémata, která podobu fabule formují, tj. fabule je sice imaginární, nikoliv arbitrární entita.

Systémy, které diváka při tvorbě fabule vedou, jsou syžet a styl. **Syžet** je aktuálním uspořádáním a prezentací fabule v daném díle. Slovy Borise Tomaševského „fabule stojí proti syžetu, který je vybudován z těch samých událostí jako fabule, avšak respektuje jejich pořádek v díle“ (s. 50).

Se syžetem ve filmovém díle interaguje filmový **styl**, který Bordwell definuje jako „systematické užití výrazových prostředků filmu“^{4,5} (s. 50). Rozdíl mezi syžetem a stylem spočívá v tom, že syžet odkazuje k filmu jako k „dramaturgickému“ procesu, kdežto styl jako k procesu technickému (tamtéž). Struktura a interakce systémů je zobrazena na schématu č. 1⁶.

⁴ Jiná Bordwellova definice stylu zní: „**Styl je hmatatelnou texturou filmu, smyslovým povrchem, s nímž jsme konfrontováni, když se díváme nebo posloucháme, a právě tento povrch je naším odrazovým můstkem k syžetu, tématu, pocitu – ke všemu ostatnímu, co je pro nás důležité.**“ (Nielsen, s. 28)

⁵ Z této definice je patrné, že systém stylu je svázán s konkrétním médiem; systémy fabule a syžetu jsou naproti tomu univerzální.

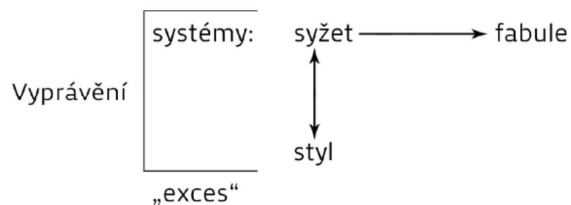
⁶ Jde o původní schéma, které užil Bordwell v knize „*Narration in fiction film*“. Schéma kromě systémových prvků obsahuje ještě excesy (viz obr.). Bordwell přiznává, že zavedení excesů bylo slepou uličkou a kdyby knihu psal znovu, tak excesy vypustí (Nielsen, s. 28).

Pro diváka je důležité, že žádný syžet k fabuli neposkytuje absolutní přístup. Naopak, každý syžet vybírá pouze určité události fabule, které prezentuje a navzájem různě kombinuje. Kombinace vytváří kompozici a výběr **mezery (gaps)** (s. 54). Ty jsou pro diváka těmi nejdůležitějšími vodítky, protože spouštějí tvorbu a aplikaci schémat a vytváření hypotéz. Každý syžet vytváří, udržuje nebo uzavírá mezery v událostech fabule (s. 55)⁷.

Schéma č. 1: Struktura narace

Narace je proces, kde syžet a styl ve vzájemné interakci vedou a usměřují diváka při konstruování fabule (s. 53).

*Excesy jsou mimosystémové prvky na povrchu filmu, které nás sice vzrušují, ale nejsou nijak strukturovány (viz pozn. č. 6).



Syžet může v zásadě pracovat se třemi typy mezer. Mezery mohou být časové (*temporary gaps*), prostorové (*spatial gaps*), syžet může utvářet i mezery v kauzalitě (*casual gaps*). Nejčastějšími mezerami jsou mezery časové. Příkladem časové mezery je případ, kdy ve filmu vidíme scénu narození princezny a vzápětí následuje scéna oslavy její plnoletosti.

Prostorovou mezeru syžet vytváří například ve chvíli, kdy nám tají, kde se právě nachází hrdina, či kde se odehrává aktuální scéna.

Ve filmech se vyskytují i mezery v kauzalitě. Taková mezera je například ve filmu Okno do dvora, když hlavní hrdina z okna vidí, že se svého lůžka v bytě přes dvůr náhle zmizela těžce nemocná paní Thorwaldová. Divák se v této chvíli ptá, proč už paní Thorwaldová na svém lůžku není.

Bordwell také přejímá typologii Meira Sternberga, který mezery člení do tří dichotomických párů, a to na mezery dočasné a trvalé, rozptýlené a zaostřené a skryté a okázale předváděné⁸⁹.

Dočasné mezery jsou takové, které syžet dříve či později doplní. V detektivním příběhu, který je obvykle pátráním po vrahovi, je právě osoba vraha dočasnou (kauzální) mezerou, kterou syžet v průběhu narace postupně zaplňuje.

Zaostřená je taková mezera, která evokuje jasnou otázku vyžadující jednoznačnou odpověď. Ve filmu Okno do dvora je to otázka „Zabil Thorwald svojí ženu, nebo nezabil?“. Rozptýlená mezera takto striktně položenou otázku nestaví, naopak se dá lehce vyplnit na základě obecných předpokladů. (Zmínili jsme příklad princezny. Mezera, kterou syžet vytváří mezi jejím narozením a plnoletostí se dá vyplnit na základě obecných předpokladů: můžeme usuzovat, že princezna během mezery standardně prožila dětství a dospívání.)

⁷ Taktiku vytváření mezer by bylo možné anglicismem pojmenovat jako „taktiku gapingu“.

⁸ Ve Sternbergově klasifikaci přejímáme Skopalův překlad.

⁹ Rynda pro tento typ mezery používá termín „okátá mezera“.

Okázale předváděná mezera je taková mezera, která diváka upozorňuje, že existuje něco, co by měl znát. Takové mezery se často vyskytují opět v detektivních příbězích, kde diváka neustále upozorňují, že mu nějaká informace chybí. Skryté mezery na sebe naopak nijak neupozorňují. Výborný příklad skryté mezery se vyskytuje ve filmu *Okno do dvora*: v jedné ze scén divák vidí, jak Thorwald opouští svůj byt ve společnosti nějaké ženy. Při sledování filmu se divák dozví, že to nebyla paní Thorwaldová, ale úplně jiná žena. Jak však tato jiná žena do Thorwaldova bytu vešla, syžet zcela vynechává a divák tuto mezeru zaznamená až po skončení filmu.

Syžet vytvořené mezery nevyplňuje hned, ale obvykle až po nějakém čase. Toto zdržování je principem již zmíněné retardace, která tak v divákovi vzbuzuje očekávání a zvědavost a generuje překvapení a napětí (s. 55).

Shrnutí

David Bordwell obohatil naratologická zkoumání tím, že položil důraz na diváka, resp. na kognitivní aktivity, které divák vyvíjí při sledování filmu. Tento posun Bordwellovi umožnilo zasazení konceptů ruských formalistů do rámce kognitivní psychologie, konkrétně do paradigmatu konstruktivistické teorie psychologické aktivity.

Bordwell konstatuje, že sledování filmu je aktivní proces, během kterého divák na základě vodítek syžetu a stylu konstruuje konzistentní fabuli. Přicházející vjemy divák zasazuje do kognitivních map, schémat, a vyvozuje úsudky a hypotézy. Ty mu narace buď potvrdí, nebo vyvrátí. Médiem pro přenos vodítek je hlavně syžet, který záměrně vytváří, udržuje nebo vyplňuje mezery, které navádějí diváka při konstrukci fabule. Syžet rovněž záměrně prodlužuje čas mezi vznikem mezery a jejím zaplněním. Toto zdržování Bordwell nazývá – v souladu s ruskými formalisty – retardací.

Bordwell opakovaně připomíná, že i když je fabule imaginární mentální konstrukt, její podoba není libovolná a nahodilá. Je tomu tak proto, že její konstrukci striktně vedou struktury filmového díla, které tak zůstávají – na rozdíl od některých poststrukturalistických koncepcí – předmětem výzkumu¹⁰.

Rastr č. 1: Typologie mezer (gaps)

A: Základní členění

1. Časové mezery (*temporal gaps*)
2. Prostorové mezery (*spatial gaps*)
3. Mezery v kauzalitě (*casual gaps*)

B: Členění dle Meira Sternberga

1. Dočasné mezery (*temporary*)
x trvalé mezery (*permanent*)
2. Rozptýlené mezery (*diffused*)
x zaostřené mezery (*focused*)

¹⁰ I přesto však Bordwellovi kritici tvrdí, že se jeho přístup od naratologie vzdaluje, neboť výzkum formálních struktur do určité míry nahrazuje interpretací.

II. Praktická část

Mezery, hypotézy a ovečka Shaun

Mentální aktivity diváka se pokusíme zmapovat na rozboru prvních dvou tematických částí jedné epizody animované série Shaun The Sheep, konkrétně epizody s názvem Shaun The Farmer. V rozboru se pokusíme na praktickém materiálu ukázat funkci mezer (gaps). Tyto mezery se zároveň pokusíme typologicky určit a popíšeme jejich působení na kognitivní aktivitu diváka.

Volíme sice krátký úsek jednoduchého animovaného filmu; nicméně tak činíme s plným vědomím, že i v tak relativně jednoduchém formátu a v tak krátkém čase lze divákovy mentální aktivity velmi dobře popsat. Formát jsme si k rozboru vybrali i proto, že obraz v něm není zatížen mluveným slovem.

Stručná charakteristika série

Shaun The Sheep¹¹ je série krátkých animovaných filmů se stopáží cca 7 minut. Žánrově by se série dala označit za grotesku. Každá epizoda série obsahuje jeden příběh ovečky Shaun. Místo děje je sevřené, epizody se až na výjimky odehrávají v prostoru blíže neidentifikované farmy. Čas příběhu rovněž není identifikovaný.

Hlavními postavami jsou ovečka Shaun, pes Blitzler a farmář, vedlejšími postavami jsou ovce ve stádě a další obyvatelé farmy¹². Ovečka Shaun je nejvýraznějším členem a vůdcem stáda. Je hravá, inteligentní a stejná jako děti – má smysl pro každou špatnost. Zároveň je však i „dospělá“, ví, kdy se má chovat se zodpovědně.

Každá epizoda Shaun staví před řešení nové situace. Základním schématem pro diváka je fakt, že ovečka každou situaci zvládne. Co diváka pokaždé překvapí, je způsob jejího řešení, neboť ve fikčním světě ovečky Shaun je možné opravdu všechno...

¹¹ V češtině se vyskytuje jako „Ovečka Shaun“.

¹² Tato charakteristika obsahuje pouze informace potřebné pro následující rozbor.

Vlastní rozbor:

Obraz první¹³: Podivné ráno



Záběr č.1 následuje ihned po znělce. Oproti jiným epizodám série je zvláštní – divák ví, že většina epizod začíná ve chvíli, kdy jsou ovce na pastvě. Syžet tedy hned v úvodu před diváka staví kauzální mezeru evokující otázky „proč?“, „co se stalo?“, „jak je možné, že je stodola zavřená?“, resp. „proč ještě ovečky nejsou na pastvě?“



Tato mezera je v prvním obraze *permanentní*, neboť ji syžet prvního obrazu nevyplní. Zároveň je to mezera *zaostřená*, protože otázky, které divák klade, vyžadují jasnou odpověď.



Rozhodně můžeme mluvit o mezeře *okázale předváděné*, neboť tomu odpovídají následující záběry. V záběru č. 2 přechází kamera z velkého celku k polocelku, který ještě více upoutává naši pozornost na vrata, na něž někdo zevnitř zoufale buší. V záběru č. 3 zjistíme, že se ovečky skutečně snaží dostat ven. Je totiž pozdě (záběr č. 4) a stádo by mělo být už dávno venku.



Uvedená kauzální mezeru v nás spouští tvorbu hypotéz. Rádi bychom si vytvořili *hypotézu zvědavosti*, abychom se dobrali k tomu, co se vlastně stalo. Narace nám ale upírá jakákoliv relevantní vodítka a my proto musíme vyjít z naší každodenní zkušenosti; hypotéza zvědavosti tedy zní „farmář asi zaspal“.



V obrysech se rodí i *hypotéza očekávání*. V souladu se schématem Ovečky Shaun *předpokládáme*, že se stádo nějak dostane ven. Stejně tak *předpokládáme*, že způsob, jak se to stane, bude přinejmenším překvapivý.

V prvním obraze se ovečka dostane ven sama – nečekaně slaní z okna stodoly (viz č. 5).

Obraz první končí, ale otázka, proč stádo ještě není na pastvě, zůstává nezodpovězena. Syžet v tuto chvíli neposkytuje žádná vodítka k tomu, abychom mohli hypotézu „farmář asi zaspal“ důkladně prověřit. Kauzální mezeru tak zůstává nevyplněna.

¹³ Členění do obrazů je dílem autorů této práce.

Obraz druhý: Ovečka se stává farmářem



Napětí graduje. Záběr č. 6 poskytuje vodítko pro test hypotézy „farmář zaspal“. Blitzerova bouda je prázdná. „Pokud zaspal farmář ... je zvláštní, kdyby zaspal i jeho pes. Že by se stalo ještě něco horšího?“ říkáme si. Původní hypotéza tak zpochybněna, ale pro vytvoření nové nám narace neposkytuje žádný potřebný materiál.



12



Záběr č. 7 činí prvotní kauzální mezeru ještě okatější (předvedenou ještě okázaleji). Naznačuje nám, že materiál pro její vyplnění musíme hledat v domě. Stejně tak hledá v domě příčinu i ovečka (č. 8).



13

Záběr č. 9 je zlomový. Zcela vyvrací hypotézu „farmář zaspal“ a jasně sděluje „farmář je nemocný, Blitzer není v boudě proto, že se o farmáře stará“. Prvotní kauzální mezeru je vysvětlena, divák přestává zabývat formulací hypotéz zvědavosti a přepíná se na tvorbu hypotéz očekávání.



Napětí však nepolevuje zcela. Narace se totiž dopouští jedné ze svých efektních machinací - co sděluje divákovi, na nějaký čas zatajuje postavě – ovečce. Divák je ve vědění napřed a prvotní kauzální mezeru zůstává na úrovni postavy nevyplněná.



14

Divák formuje další *exkluzivní hypotézu očekávání*: přijde na farmářovu chorobu i ovečka, nebo nepřijde?



Náhle syžet ovečce poskytne zvukové vodítko – ovečka i divák slyší farmáře kýchat (č. 10). Exkluzivní hypotéza se začíná potvrzovat. Vědění diváka a postavy se sblíží a napětí pomalu polevuje.



15

Ke sblížení úrovní vědění a úplnému zaplnění mezery dojde v č. 11, kdy ovečku zasáhne farmářova zubní protéza se zaklíněným teploměrem. (Mezeru, která v prvním obraze vypadala jako *permanentní*, narace v druhém obraze zaplnila a původně *permanentní* mezeru se stala *mezerou dočasnou*.)



Do našich kognitivních aktivit se opět vrací prvotní otázka, zda a jak se stádo uvězněné ve stodole dostane na pastvu.



16

Ovečka naváže kontakt s Blitzerem (č. 12). Vzápětí jsme však utvrzeni v tom, že s vypuštěním stáda bude problém, neboť ani farmář ani Blitzer – tedy ti, kdo to běžně v jiných epizodách dělají - ho vypustit nemohou (záběry č. 13 a č. 14). My však stále *předpokládáme*, že se to podaří. Ve stejném duchu se nese i naše *hypotéza očekávání*. Spolu s otázkou „jak se stádo dostane ven“ zůstává otázka „jak?“.



Odpověď záhy poskytne záběr č. 15, kdy Blitzer pověří vypuštěním stáda ovečku. Záběr č. 16 nám připomene naléhavost úkolu a v záběru č. 17 už vidíme ovečku, jak stádo definitivně vypouští na pastvu.



17

Literatura:

- **Bordwell**, D.: Narration of the Fiction Film, Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.
- **Nielsen**, I. J.: Bordwell o Bordwellovi. Aluze 3/2008, s. 23 – 32.
- **Rynda**, V.: Anticipace a Mulholland Drive Davida Lynche. Diplomová práce. KFS FF UK [online]. Dostupný z WWW: http://voitech.org/Anticipace_a_Mulholland_Drive_diplomka_FF_UK.pdf [cit. 2010-01-23].
- **Skopal**, P.: Úvod do naratologické koncepce Davida Bordwella. Elportál [online]. Brno: Masarykova univerzita. Dostupný z WWW: <http://is.muni.cz/elportal/studovna.pl> [cit. 2010-01-23].
- **Svatoňová**, K.: Neoformalismus a textová analýza. Studijní materiál Katedry filmových studií FFUK [online]. Dostupný z <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/Neoformalismus.pdf> [cit. 2010-01-23].