

3 VÝZNAM SEKVENCE A OBRAZOVÁ INTERPUNKCE

3.1 Vztahy mezi sekvencemi

Sekvence je *účelové spojení jednotlivých záběrů do záběrové řady, která je obvykle určena daným „filmovým časoprostorem“* tj. daným dějem popř. jeho částí, místem akce, dialogem hlavních postav apod. *Významná změna času či prostoru děje znamená zpravidla i změnu sekvence.* Stejně jako spojením záběrů budujeme konkrétní dramatickou situaci, tak spojováním sekvencí vytváříme celkovou podobu audiovizuální promluvy – filmu, televizního pořadu a videoprogramu. *Sekvenci lze chápat jako uzavřený celek, který má volnější či těsnější vztahy k ostatním sekvencím.* Vlastní tvorba příběhu spočívá (mimo jiné) v umění správně řadit sekvence a nacházet mezi nimi správné vazby a přechody.

Pro konkrétní vazbu dvou sekvencí musíme mít určitý důvod. Sekvence se podle významu a obsahu účelově rozdělují na následující druhy:

- **Úvodní sekvence** uvádějí diváka do prostoru a času děje, seznamují s hlavními hrdiny a celkovou problematikou příběhu či výkladu. Např. klasický hraný pořad popisuje zpravidla dlouhými velkými celky prostředí budoucího děje, sportovní dokument seznamuje se sportovištěm a přicházejícími diváky apod. Ve výukových pořadech tento druh sekvence žáka spíše motivuje a zdůrazňuje důležitost tematiky.

- **Expoziční sekvence** rozvíjejí a konkretizují úvodní seznámení s tematikou. V hraných žánrech se naznačují první konflikty, spočívající v prvních příhodách, které ještě nijak nekomplikují vlastní děj, popř. popisují drobné spory hlavních postav apod. Ve sportovním dokumentu to mohou být záběry hráčů, kteří jsou představováni divákům. Při výuce jsou předvedeny např. hlavní přístroje a pomůcky, které jsou důležité pro popisovanou zákonitost apod.

- **Dějová (akční) sekvence** mění podstatně dějovou situaci či ukazuje hlavní ideu popisovaného jevu. Obsahuje první konflikty, které plně rozvíjí děj např. vraždu, dramatické situace ve sportovním utkání, názorně ukazuje výsledek chemického pokusu apod.

- **Popisné sekvence** prolínají zpravidla celým pořadem a pokud je to třeba, ukazují nové podrobnosti vztahující se k hlavním postavám a prostředí děje, popř. zklidní dramatickosti děje, ale tím také zvýší očekávání diváka. Například ukázkou běžného života ohroženého hrdiny příběhu, popisem zajímavých vlastností významných hráčů v utkání apod.

- **Retrospektivní (objasňující) sekvence** vyprávějí o faktech, které dosud nebyly v pořadu popsány - divák je vůbec nezná, ale pro pochopení dalšího děje znát musí. Sami o sobě příběh zpravidla přímo nerozvíjí a bývají do hlavního příběhu vsazeny. Jsou to například záběry se vzpomínkami hlavních hrdinů na svou minulost popř. na své dětství; záběry objasňující důvody, které vedou k danému rozhodnutí hrdiny; ukázky předchozích sportovních utkání klubu apod.

- **Zhuštěné sekvence** umožňují střídáním krátkých záběrů překlenout nepříliš zajímavé časové období, prostředí děje či života hrdiny. Zkracuje se v nich úmyslně čas i prostor, ve kterém se děj odehrává. V praxi se jedná o rychlé tempo střihu zpravidla pouze orientačních záběrů např. z jízdy nepříliš zajímavou krajinou (s komentářem o ujetých desítkách kilometrů bez vážnější události), z významných událostí ze života hlavního hrdiny až do dějové „současnosti“ tj. do období začátku popisovaného příběhu apod.

- **Závěrečné sekvence.** Řeší konflikty a objasňují jednotlivé zápletky příběhu. Zpravidla v nich zaznívá filozofie autora, jeho zásadní myšlenky např. vyústěním děje ve smyslu vítězství „dobra nad zlem“, zdůrazněním tragičnosti děje a lidského utrpení jako varování apod. V dokumentech probíhá hodnocení významu popisovaných jevů, osob, sportovních utkání apod. Podobně výukový pořad zdůrazňuje význam vyvozených zákonitostí pro dané vědní odvětví a praxi apod.

V audiovizuálním pořadu může být samozřejmě více sekvencí stejného typu, pouze **úvodní a závěrečná sekvence je vždy použita jen jednou.** V **hraných žánrech** mohou být retrospektivní sekvence rozloženy také do několika částí. Důvodem je zpravidla vztah děje k minulosti, která musí tak poskytnout logické vysvětlení současného stavu např. chování hlavního hrdiny apod. Sekvence řadíme tak, aby vyprávěly příběh co nejplynuleji a nejdramatičtěji. Každá sekvence by měla přinášet novou informaci, nové sdělení, důležité pro další děj a končit otázkou, na kterou odpovídá sekvence následující. V **populárně vědeckých pořadech** se může také začínat nejprve popisem dané vědecké zákonitosti a následně se pomocí zpětné rekonstrukce teprve postupně odhalují rozhodující momenty poznávání. Často se také využívá kombinace archívních materiálů se současnými hranými a ilustrujícími záběry.

3.2 Obrazová interpunkce

Významným výrazovým prostředkem audiovizuálního pořadu je také **forma spojování jednotlivých záběrů.** Stříhové přechody mezi záběry dané sekvence a zejména pak mezi sekvencemi se v lit. nazývají „**obrazovou interpunkcí**“.

Interpunkcí ve smyslu formy předělu sdělovacího procesu operuje každé „médiu“, které probíhá v čase. V divadle předěly vymezují jednotlivé akty a jednání, v románu kapitoly a díly, v hudební symfonii pomlky mezi větami atd. Všude interpunkce umožňuje divákovi (čtenáři, posluchači), aby přemýšlel o tom, co právě viděl (četl, slyšel) a aby si dostatečně uvědomil „časoprostorovou“ posloupnost a návaznost jednotlivých akcí a dějů. Interpunkce tak vede diváka k zamyšlení nad celkovou stavbou díla, pomáhá mu lépe chápat autorský záměr.

Význam a „intenzita“ **interpunkce** může být různá, nicméně **musí být divákem zaregistrována, jinak ztrácí smysl.** Vždy záleží na tvůrci, na povaze pořadu a způsobu vyprávění. Někdy je důležité interpunkci natolik zdůraznit, aby poutala pozornost sama o sobě, neboť je nositelem určitého významu. V jiném případě je zase žádoucí, aby byla záměrně nenápadná a nerušila. Přirozeně, že

autorským záměrem může být také nepoužívat interpunkci vůbec.

Obrazovou interpunkcí audiovizuálního pořadu se zpravidla přenášíme do jiného „filmového času“ a „prostoru“. Po ní přicházejí (nebo odcházejí) hrdinové, objevují se (nebo mizejí) motivy a momenty důležité pro další rozvíjení příběhu či výkladu. Proto je v praxi velmi významné zejména stříhové **spojování sekvencí**. Vždy závisí na celkovém charakteru obou sekvencí a celkovém záměru a koncepci díla, avšak zpravidla spojení posledního záběru předcházející řady a prvního záběru následující sekvence bývá volnější, neboť tyto záběry zpravidla spolu tak úzce nesouvisí. V tomto případě se otevírá prostor pro využití jiné obrazové interpunkce než je běžný ostrý stříh. **Jiný způsob předělu obrazu tak (zejména svým opakováním) dotváří význam sekvencí a určuje i rytmus popisu a pořadu.** Časté užití interpunkce a střídání sekvencí v pořadu tak znamená, že je tím jeho rytmus rychlejší a vyprávění více „ubíhá“ kupředu.

S problémem tvorby zajímavé a poutavé interpunkce, se tvůrci potýkali od okamžiku, kdy se film stal z pouťové atrakce uměním. V době vzniku a rozvoje filmu vznikaly stíračky, obracečky, prolínačky atd., které však byly velmi náročné na technologii zpracování a časem se od nich upouštělo. Tvůrci pak vymýšleli méně nákladné a jednodušší přechody popř. s rostoucí vyspělostí diváka dominoval ostrý stříh. V poslední době však vlivem rozvoje počítačové techniky tyto původní postupy znovu ožívají jak ve videopořadech a televizní tvorbě, tak i ve filmu. V četných zpravodajských relacích, sportovních přenosech a dokumentárních pořadech, ale i v dramatických hraných žánrech můžeme vidět listování, obracení, stírání, vícenásobnou expozici, statické obrazy („mrtvolky“), změny barev, obracení do negativu atd. Nejvíce se tyto postupy uplatňují v nejrůznějších v reklamních šotech a hudebních videoklipech. Digitalizace tvorby umožňuje tvorbu obrovského množství přechodů a efektů, které je však nutno využívat v rozumné míře, tak abychom diváka nezahltily technickými efekty, které vyžadují větší pozornost, než je vhodné. V tomto učebním textu jsou uvedeny jen některé nejznámější druhy předělů obrazu.

Ostrý stříh. Je nejvíce používanou, nejstarší a nejdůležitější obrazovou interpunkcí, která znamená jednoduché ukončení prvního záběru a okamžité navázání druhého snímku bez jakéhokoliv efektu a časové prodlevy. Tvoří zpravidla přechod mezi obrazy jedné sekvence. **Někdy nebývá považován za významnou interpunkci, avšak v současné době se stoupající „audiovizuální vyspělostí“ diváka se používá běžně i k přechodům mezi sekvencemi.**

Zatmíváčka a roztmíváčka. Přechod mezi záběry vypadá tak, že první záběr se „ztmavne“ do černé popř. jiné barvy a druhý záběr se z téhož tónu rozetmí do normální expozice. Této interpunkce se velmi často používá při přechodech do jiného prostředí nebo pro vyjádření uplynutí dlouhého časového úseku, který proběhl mezi dvěma akcemi.

Tento efekt lze dále odlišit různou rychlostí zatmívání a roztmívání a délkou trvání „plné tmy“ mezi dvěma záběry. V praxi je také možné první záběr zatmít a druhý nastříhnout ostrým stříhem - bez roztmívání. Z hlediska zvukové složky např. hudební kulisy je v tomto případě výhodné první zvukový motiv se zatmíváním nechat doznít a s roztmíváčkou se druhý rozeznít. Zatmívání (roztmívání) nemusí být pouze trikové (elektronickým způsobem), ale „přirozené“ s pomocí tmavých rekvizit. Příkladem může být nájezd (odjezd – roztmívání) transfokátoru na velký detail tmavého objektu, popř. pohyb hrdiny v černých šatech přímo na kameru (od kamery), až dojde k úplnému zatmění (rozetmění) celého obrazu.

Přezáření je opakem zatmíváčky. Předělovací význam zde mají jasné tóny a barvy. Záběr kamery do světelného zdroje (do slunce, lustru, lampy, ohně, na lesky vodní hladiny a kovového předmětu) či bílé rekvizity (svatební šaty) způsobí zmizení původního obrazu a může následovat ihned ostrý obraz nebo jeho postupné vystupování (panorámou, transfokací) ze světlých tonalit. **Vždy však musí světelné efekty vyplnit celý formát obrazu.** Zajímavou možností je umístění zdroje světla (slunce, lampy) za pohybující se postavu, která pak jakoby zmizí ve světle, popř. se ze světla vynoří.

Prolínačka. Je takový efekt, kdy se v průběhu trvání prvního záběru objevuje i záběr druhý a po určité době jsou v obraze vidět oba dva, až nakonec první záběr zmizí a druhý zůstane. Používá se pro zdůraznění vzájemné souvislosti obou sekvencí např. prolnutí obrazů se stejným prostředím, přičemž hlavní motiv tj. hrdina viditelně zestárne. Vyjádříme tak např. časový posun děje. V praxi zpravidla platí, že prolínačkou docílujeme menšího dojmu významné změny času, prostoru a děje než zatmíváčkou. Zvláštním případem je tzv. „dvojexpozice“, při které se v obraze objevují současně dva i více obrazů najednou. Často se tak vyjadřuje souběžnost a vzájemná souvislost dějů a akcí např. prolínáním záběru vítězného sportovce při hraní hymny a záběru stoupající státní vlajky apod.

Nájezd a odjezd. Spojení těchto pohybů kamery je dáno obvykle nájezdem transfokátoru na vybraný detail prvního záběru s následným odjezdem z jiného detailu druhého záběru. Při odjezdu z detailu stejného objektu, je nutné zásadním způsobem změnit např. úhel pohledu, přičemž je vhodné pomoci si také zvukovou dramaturgií. V praxi se také velmi často nájezd spojuje se zatmíváním apod.

Rozostření. Spočívá v rozostření prvního záběru, na který naváže další rozostřený záběr. Tento se pak postupně zaostruje a ukazuje jiné prostředí. Vlastní stříh je v měkkých neostrých konturách téměř nepostřehnutelný. Rozostření je možné použít u všech velikostí záběrů. Ve spojení s nájezdem rozostřujeme záběr zpravidla v závěrečné fázi transfokace, tak aby rozostření vypadalo jako její pokračování. Při odjezdu postupujeme podobně, nejprve zaostríme a pak následuje odjezd. Rozostření je zajímavá a technicky poměrně jednoduchá možnost přechodu a používá se v praxi velmi často.

Stíračka. Patří k efektům, které je nutno využívat s rozmyslem, protože budí dojem určité umělosti a nepřírozenosti. Vypadá tak, že jeden záběr je jakoby postupně vytlačován záběrem následujícím jak v horizontálním, tak ve vertikálním směru. Tento přechod se dnes už příliš nepoužívá, avšak zajímavé je jeho přirozené provedení např. pokud stříhneme pohyb objektu např. auta, letadla těsně před vyjetím z obrazu, popř. v průběhu jízdy, může v praxi následovat záběr z jiného prostředí.

Obracečka. Při tomto efektu se původní obraz přemění na navazující záběr otáčením kolem středové horizontální nebo vertikální osy. Divák začíná sledovat následující záběr jakoby na „rubu“ prvního záběru. Patří k interpunkci, která se příliš nepoužívá. Podobné je „*listování*“ v záběrech, popř. „*přilétání*“ *druhého záběru z prostoru* a další.

Smyk se jako rychlý a trhavý pohyb kamery využívá tak, že se v závěrečné fázi pohybu kamery (panoráma, jízda) pohyb natolik zrychlí, že obraz zmizí v rozmazaných konturách. *Potom zpravidla následuje statický záběr, protože při dalším pohybu může vzniknout dojem chyby a nedokonalosti stříhu.*

Mezitulky. Znamenají jednoduché vložení záběru s informativním textem - komentářem, textem dialogu apod. mezi oddělované záběry. Byly v klasickém - němém filmu velmi důležitou interpunkcí. Tento typ interpunkce se však používá i dnes, avšak musí být dramaturgicky přesně zasazen do logiky vyprávění příběhu.

