

## Ruchová dramaturgia

### Funkčné uplatnenie ruchov

Aby bola zvukovo-dramaturgická práca vydarená, je potrebné poznať základné funkčné a technické možnosti uplatnenia ruchov.

Už so samej podstaty ruchov vyplýva, že ich najbežnejším a prirodzeným uplatnením je pozícia **reálna** (voči obrazu).

So **sprievodným** postavením ruchov sa stretávame len vo veľmi zvláštnych prípadoch. S ruchmi sa tu pracuje podobne ako s hudobným materiálom, vniká tak svojbytné pôsobiaca zvuková (ruchová) kompozícia. Napríklad obraz hrdinu sprevádza prúd ruchov prírodných živlov – hrom, vietor, dážď, ktoré nie sú ilustráciou panujúceho počasia, ale alegorickým vyjadrením hrdinových pocitov. Alebo nostalgickú pasáž historických fotografií poeticky oživuje prúd dobových ruchov. V takejto väzbe dominuje emotívny a symbolický význam ruchov, a nie ich reálny vzťah k zdroju zvukov. Narúša sa základné významové spojenie zvuku so zdrojom a osamostatňuje sa ako nezávislý zvukový element. Ide teda o imaginárny (pocitový) zvuk na rozhraní (štandardných) ruchov a hudby.

Širšie možnosti uplatnenia ruchov je v ich postavení **zámerného rozporu** s obrazom, kedy sa ruchy do scény prenášajú z odlišného priestoru či času, alebo vystupujú vo výrazne štylizovanej podobe, a tak naberajú (získavajú) zvláštny (iný) význam.

**Vierohodnosť' zvukového zobrazenia reality** sa v audiovizuálnom diele nedosahuje len prostým záznamom skutočnosti. Takýto záznam, zachytávajúci všetko zvukové dianie v danom priestore, by mohol byť zvukovo preplnený a nevyrovnaný. Preto sa zvuková plocha často komponuje z vybraných, významovo dôležitých zvukov, ktoré sú kvalitne (postsynchrónne, alebo asynchrónne) nahrané a premyslene umiestnené, a ktorých hlasitosť, zafarbenie a priestorový dojem sa potom dajú pri mixovaní individuálne dotvárať.

Na dosiahnutie presvedčivej filmovej ilúzie skutočnosti sa s úspechom používa technika viacerých plánov. V prednom pláne vystupujú jednotlivé ruchy, zadný plán vytvára zvuková atmosféra – celkový spojujúci zvuk prostredia.

**Bežná funkcia** ruchu vyplýva z jeho priameho vzťahu ku zvukovému zdroju. Reálny ruch dotvára ilúziu skutočnosti – dopĺňa obraz akustickými informáciami o vzdialenosti a pohybe telesa, charaktere priestoru atď. Významovo určitý ruch sa môže aj osamostatniť a sám zastupovať predmet, ktorý sa nachádza mimo obraz. Tým sa aktivizuje myslenie diváka a posilňuje umelecký zážitok z diela.

Ruch vo **funkcii dramatickej** sa stáva nositeľom psychického napätia. Môže to byť prostý reálny ruch, charakteristický pre dramatické životné situácie (siréna sanitky, výbuch...), ale aj ruch použitý kontrapunkticky.

Niektoré ruchy sa pre svoju ľahšiu prístupnosť, zvukovú čistotu či väčšiu presvedčivosť umelo vytvárajú, a tak vznikajú ruchy **štylizované** a ruchy **nereálne** (fantastické), teda ruchy, aké sa v prírode nenachádzajú.

Jednou z možností úpravy ruchov je ich štylizácia do zvláštnej podoby prehnanou hlasitosťou, dozvukom a pod. so zámerom navodiť divákovi pocit subjektívneho nazerania filmovej postavy. Napríklad hrdinka v stave psychického rozrušenia prechádza pokojnou ulicou a zvyčajné tiché zvuky, ktoré k nej z diaľky doliehajú, na ňu pôsobia hrozivo, strašidelne. Dynamicky preexponované ruchy tejto scény pomáhajú divákovi cítiť sa do duševného rozpoloženia hrdinky, divák sa stotožňuje s filmovou postavou a vníma akoby jej zmyslami.

Príkladom systematickej práce so štylizovanými ruchmi je napríklad filmová komédia *Môj strýko* (*Mon oncle*, 1958, Jacques Tati). Obraz sympatického starého Paríža sa tu satiricky konfrontuje s odcudzenosťou módného modernizmu. Sekvencie starého Paríža sa dôsledne spájajú

s pôvabnou, typicky francúzskou hudbou, a naopak pasáže supermoderného sveta sprevádzajú iba osamotené jednotlivé ruchy, a to v karikatúrnej, mierne nadsadenej podobe.

Často je potrebné ruch upraviť podľa divákovej predstavy, ako by mal ruch znieť, než len presne skutočnosť skopírovať. Napríklad skutočný zvuk automobilovej havárie by sa vo filmovej scéne javil ako málopravdivý, neadekvátny dramatickému významu tragickej situácie. Omnoho efektívnejšie zapôsobí zvuk zložený z výrazných charakteristických elementov – pískanie pneumatík, náraz, škripanie plechu, rinčanie skla...

V istej scéne sa dramaticky zobrazuje prudký strmhľavý let vtáka z veľkej výšky k vodnej hladine. Zvuková zložka tu vierohodne dopĺňa obraz nielen šumom rozrážaného vzduchu, ale aj primiešanou tónovou zložkou s nepretržite klesajúcim „nekonečným“ glisandom. Obyčajnému naturálnemu ruchu by chýbali podstatné informácie o rýchlosti a smere pohybu, a nebol by tak dosiahnutý potrebný emotívny účinok.

V podobných prípadoch ide o spôsob štylizácie, ktorý by sme mohli nazvať „**oprava prírody**“. Najmä zábery výrazného pohybu objektu, ktorý sa v skutočnosti zvukovo neprejavuje (hodená šípka, letiaci kameň...), sa často dopĺňajú príhodným zvukom, pretože „nemá“ akcia tu väčšinou neuspokojuje. Na rozdiel od skutočnosti reálneho sveta sa tak konštruje realita filmová.

Pripomeňme si napríklad scénu z filmu Ladislava Smoljaka *Rozpuštný a vypuštný* (1984), kde starý lesník (Rudolf Hrušínský) vydarenou strelou z loveckej pušky prehadzuje na diaľku radiacu páku dreziny. Bez umelo vytvoreného zvuku letiacej strely by tento nápad stratil na zrozumiteľnosti a vtipe.

Osvedčený **groteskný efekt** má štylizovaný ruch tesne synchronne zviazaný s akciou v obraze. Napríklad reálny ruch úderu do hlavy je nahradený umelo vytvoreným, karikatúrne nadsadeným ruchom. Komickosť akcie je možné podtrhnúť aj osamotenosťou jednotlivého ruchu vytrhnutého z obvyklého kontextu. Na docielenie plného účinku tohto komediálneho výrazového prostriedku môže prispieť aj organická spolupráca s hudbou, ak sa ruch vtípne umiestni do vhodného presne zvoleného momentu v priebehu hudby.

Štylizovať je možné aj čisto hudobnými prostriedkami. Reálne jednotlivé ruchy nahradiť jednotlivými tzv. **hudobnými ruchmi** vytváranými na hudobný nástroj, prípadne celú ruchovú pasáž nahradiť **hudobnou zvukomalbou**, t.j. napríklad hudbou napodobňujúcou jazdu vlakom, vtáčí spev a pod. Avšak otrocky popisná zvukomalba vyznieva komicky.

Niekedy sú reálne ruchy inými prostriedkami nezastupiteľné, a to najmä pre svoju špecifickú schopnosť navodiť dojem surovej, **autentickej skutočnosti**.

Významnú úlohu preberá **ruch ako nositeľ deja**, keď sa len prostredníctvom zvuku dozvedáme o deji prebiehajúcim mimo obraz. Napríklad kamera sníma cestujúceho, ktorý zaspal v staničnej čakárni, a nevníma teda to, čo počuje divák: signál výpravcu, zabuchnutie dverí, odchod vlaku... Až následné ticho cestujúceho po chvíli prebudí.

Ruch môže plniť aj ďalšie konkrétne funkcie: ako **symbol** (tikot hodín = symbol času), **osudová predzvesť** (krákanie havranov), či **zvukový leitmotív** (ťukanie slepeckej palice sa spája s postavou zločincina prichádzajúceho vždy prezlečeného za slepca), alebo ako **interpunkcia** (mohutné zabuchnutie vrát súdnej budovy zakončí sekvenciu vynesenia rozsudku).

Dôvodom pre použitie ruchov býva okrem iného aj potreba **spestriť a rytmizovať zvukovú skladbu**, zabrániť nadmiery hudby, kde nasleduje za sebou rad hudobných plôch. V takomto prípade pôsobí ruch ako vítaný zvukový kontrast. Zároveň možno pomocou ruchu vytvoriť celkom nenásilný prechod medzi dvoma hudbami (bez nepríjemného stretnutia odlišných hudobných štruktúr).

Obrazové **zábery zdrojov výrazného hluku** akoby priam volali po doplnení nejakým zvukom. Napríklad zábery z motocyklových pretekov sprevádzajú buď reálne ruchy vrátane príslušnej zvukovej atmosféry, alebo výrazná rytmická hudba s prejazdmi strojov, prípadne len samotná hudba evokujúca vzrušenú atmosféru pretekov. Ak takémuto záberu chýba podobný príslušný

zvuk, dochádza k nápadnému nesúladu videného a počutého, a obraz tak dostáva iný zmysel.

Napríklad v prípade spomínaného obrazu motocyklových pretekov:

vláčna tanečná hudba = ladnosť pohybu jazdcov pripomínajúca balet,

dramaticky napätá hudba = nebezpečie akcie, stresový stav aktéra,

iný hudobný motív = pretekárovu myseľ v tej chvíli zamestnávajú myšlienky, ktoré so zobrazenou akciou vôbec nesúvisia,

a podobne.

Podobnú kontrapunktickú úlohu by tu mohol prevziať aj ruch odlišný od akcie (tikanie stopiek), prípadne filmové ticho.

### Kritériá kvality ruchu

V problematike zvukovej dramaturgie audiovizuálneho diela sa pojem kvalita tesne viaže s pojmom funkčnosť. Všeobecne povedané je funkčné to, čo je kvalitné. V niektorých prípadoch sa však ideálne uplatní aj technicky celkom nekvalitný zvuk, ktorý by bol inokedy úplne nepoužiteľný. Niekedy sa dokonca technická kvalita nahrávky zámerne zhorší napríklad šumom, praskaním starej dosky a pod. Kvalitatívne hľadisko teda vyplýva z jeho schopnosti plniť rôzne dramaturgické úlohy, predávať predmetné informácie, vyvolávať emotívny účinok.

Z komplexu kritérií kvality ruchu sú pre zvukovú dramaturgiu významné:

- **informatívny obsah** – napríklad z ruchu krokov je možné vyčítať typ prostredia, druh obuvi a povrchu podkladu, charakter postavy, pohlavie, vek, telesné zdravie, psychický stav, rýchlosť a smer chôdze a pod.
- **typická podoba** – ide o stvárnienie ruchu do podoby zodpovedajúcej našej sluchovej skúsenosti a predstave. Nie každý z nahraných ruchov je natoľko príznačný, aby sám bez pomoci obrazu spoľahlivo fungoval ako znak. Preto ruchu pomáhame zvukom imitovaným (napríklad dupot konských kopýt).
- **čistota** ruchu – vylúčenie všetkých rušivých prímiesí - parazitných šumov, nefunkčných zvukov
- **vernosť podania** – neskreslený charakter ruchu bez zjavného narušenia frekvenčnej charakteristiky zvuku
- **plasticita** – priestorové rozloženie zvuku do hĺbky, šírky, v 3D-systémoch aj do výšky, t.j. v horizontálnom aj vertikálnom rozmere zvuku. Zvukové atmosféry (dážď, šumenie lístia, vietor a pod.) pôsobia mnohokrát plocho, nezaujímavo, až nezrozumiteľne. Plasticitu takýchto ruchových atmosfér je možné výrazne zvýšiť ich vnútorným diferencovaním na popredie a pozadie, kde v komplexe zvukov môžeme rozpoznať jednotlivé detaily (napríklad konkrétne kvapky na pozadí hukotu dažďa). Toto sa ale dosahuje kombinovaním viacerých zvukových vrstiev.
- **zrozumiteľnosť** („čitateľnosť“) – závisí od vyššie uvedených faktorov, od hustoty zvuku, od povahy zvukového okolia a pod.
- **estetické stvárnienie** („malebnosť ruchu“) – ovplyvňuje mieru emotívnej pôsobivosti.

Požiadavky na kvalitu ruchu snád' najvýraznejšie vystupujú v tvorbe auditívnej, napríklad v rozhlasovej hre. Poslucháč odkázaný len na zvukové vnemy tu musí aktivizovať svoju predstavivosť, obrazovú zložku si vlastne dotvára vo svojej fantázii. Od výpovednej hodnoty (kvality) ruchu tu v podstatnej miere závisí zrozumiteľnosť a dramatická účinnosť diela.

### Tvorba postsynchronných ruchov

Postsynchronne nahrávanie ruchov (tzv. brunclíků, resp. foleys) do skôr natočeného obrazu prebieha v špeciálnom zvukovom štúdiu skúsenými „ruchármi“ (zvukovými imitátormi), vybavenými množstvom vhodných predmetov na napodobenie rôznych zvukov. Príslušné partie

filmu sa nahrávajú po častiach zvládnuteľnej dĺžky, ktoré sa opakovane premietajú formou „nekonečného“ videozáznamu (slučky). K lepšiemu výsledku práce na postsynchrónoch môže prispieť aj to, ak celý zúčastnený tím ruchárov má možnosť dopredu si pozrieť dlhší úsek filmu (sekvencie), prípadne aj celý film a uvedomiť si tak významové súvislosti. V reálne poňatých scénach filmu sa síce dbá na vierohodnosť zvukov, ale podstatná je **významová diferenciacia ruchov**, a teda niektorý ruch je pre význam audiovizuálneho celku významnejší, iný pridružený a ďalší trebárs úplne zbytočný.

Majster zvuku (foley mixer) musí mať prácu dopredu detailne premyslenú, aby mohol tvorbu ruchov režírne viesť a realizovať tak svoju dramaturgickú predstavu.

### Archívne ruchy

Podobne ako archívna hudba sú pre audiovizuálnu tvorbu cenným a hľadaným materiálom aj nahrávky ruchov získané skôr. Natočiť kvalitný ruch ale nie je vždy ľahká úloha, najmä pri naturálnych exteriérových ruchoch. Ak sa podarí pri natáčaní filmu urobiť dobrú nahrávku ruchu, majster zvuku si tento záznam prezieravo uchová pre prípadné použitie v budúcnosti, pretože neskôr by takýto ruch možno márne hľadal v špeciálnych zvukových archívoch. Ani bohato zásobená fonotéka nedokáže vždy uspokojiť tak rozmanité požiadavky, aké audiovizuálna tvorba kladie. Potom neostáva nič iné, než potrebný ruch nahrat' alebo umelo vyrobiť.

### Kombinácia ruchu a hudby

Zvukový sprievod obrazu sa často rieši kombináciou ruchu a hudby, pričom hudba spravidla nahrádza scelujúcu funkciu zvukovej atmosféry. Buď pokrýva celú plochu sekvencie, takže ju stačí doplniť len najvýraznejšími jednotlivými ruchmi, alebo miestami ustupuje kompaktnému ruchu a po jeho odznení sa opäť vynára. Záleží na charaktere zvukov, ich výške, prieraznosti a pod. Užitočné je si uvedomiť osvedčené pravidlo: Čím odlišnejší charakter majú miešané zvuky, tým zreteľnejšie zaznejú. Cez ťahavú hudbu ľahko preniknú bodové zvuky, a naopak, od spojitého ruchu sa zreteľne odlišia jednotlivé tóny hudobného nástroja. Dobré sa vzájomne znášajú aj zvuky zaberajúce odlišnú časť zvukového spektra.

Ak zvukové plochy hudby a ruchov z nejakého dôvodu spolu dobre neznejú, a aj napriek tomu je potrebné použiť obidva takéto zvuky zároveň, býva omnoho účinnejšie postupne meniť ich pomer (než medzi nimi udržiavať stálu rovnováhu). Divák si tak najprv vypočuje jedno, potom sa objaví druhé, a nakoniec si to druhé vychutná v čistej, nerušenej podobe.

U ruchov, najmä ak sú ruchy jednotlivé, záleží na ich konkrétnom umiestnení vzhľadom k priebehu hudby. Autori so zmyslom pre skladbu zvuku neponechávajú tento vzťah náhode. Komponujú významné ruchy s hudbou tak, aby sa nestretli s hudobným akcentom, nástupom nového motívu a pod., ale aby naopak výrazný moment jedného zvuku bol vsadený do prázdnejšieho miesta zvuku druhého, prípadne priamo do pauzy. (Podobné pravidlo používame aj v kombinácii ruchu a hovoreného slova.)

Nie vždy však ide o to, zachovať čitateľnosť oboch zvukov. Niekedy je zámer práve opačný – nechať ruch s hudbou zliať do homogénneho celku. Vznikne tak nová zvuková kvalita, nevšedná, zaujímavejšia, použiteľná v dlhších úsekoch.

V súčasnej (väčšinou zahraničnej) filmovej produkcii nie je výnimkou blízka spolupráca sound designera a hudobného skladateľa, keď jeden druhému priebežne predkladá rozpracované zvukové riešenie filmovej scény. Obaja tak môžu bezprostredne reagovať na dielčí výsledok partnerovej práce a spoločne vytvárať filmový zvuk tak, aby sa dialógová, hudobná aj ruchová zložka ideálne dopĺňali. Takto pracovali napríklad americký zvukár Mark Mangini a skladateľ Jerry Goldsmith vo filme *Poltergeist* (1982).

Často sa ale stáva, že v priebehu zvukového dokončovania filmu sa dospeje k rozhodnutiu nepoužiť skladateľom skomponované hudobné plochy celé a radšej pracovať len s niekoľkými vybranými hudobnými elementami. Takéto hudobné časti spolu s ruchovým materiálom

a štylizovanými zvukovými plochami môžu vytvoriť zvukovo homogénny komplex, ktorý môže byť pre danú filmovú scénu výrazne adekvátnejší než súvislá hudba. V modernej zvukovej dramaturgii sa tieto prostriedky svojím charakterom zblížujú natoľko, že vzájomne prerastajú a dostávajú sa do hraničnej polohy na rozhranie zvukových kategórií. Príkladom je vo filme *Misia* (*The Mission*, 1987, Roland Joffé), kde vypätú bojovú scénu dokázala dramaticky vyhrotiť hudba Ennia Morriconeho len pomocou jednotlivých hudobných prvkov, zasadených do plochy reálnych ruchov.