4
Koncepcia zvukovej skladby audiovizuálneho diela

Práca na zvukovej zložke filmu by mala prebiehať v dvoch fázach:
- koncepcia zvuku (zvukový plán)
- realizácia (príprava natáčania, vlastné natáčanie, dokončovanie - postprodukcia)

Koncepcia zvukovej skladby vychádza z povahy diela a smeruje k výstižnému stvárneniu jeho myšlienky. Musí však brať do úvahy aj technické a ekonomické možnosti tvorcov filmu. Zvukový plán nemusí mať záväznú, definitívnu podobu, je bežné, že sa v priebehu ďalšej práce mení, prispôsobuje.

Základná zvuková predstava sa väčšinou rodí už v prvotnej etape práce - pri tvorbe scenára. Dávno pred natáčaním je potrebné počítať s tým, akým spôsobom sa bude uplatňovať zvuk, aká časť audiovizuálnej informácie mu bude zverená, a podľa toho plánovať výber a rozvrhnutie zvukových prostriedkov, hustotu a rytmus zvukových plôch, uvažovať o primeranej dĺžke a spáde obrazových pasáží, o vhodnej miere štylizácie atď.

Ak sa obraz postrihá a potom je dodatočne vložená napr. hudba, môže dôjsť k podstatnej zmene. Nárast vnímaných informácií spôsobuje, že sa zábery zdajú kratšie, obraz má rýchlejší spád, s hudbou sa dobre neviaže. Alebo naopak, nedostatočná miera štylizácie obrazovej zložky, chýbajúci emotívny náboj, či esteticky nevhodný spôsob stvárnenia môže spôsobiť, že sa hudba nemá čoho v obraze zachytiť, ocitá sa v cudzom prostredí, a nie je v jej moci zakryť nedostatky režijnej práce a múzického citu kameramana.

Forma zvukovej kompozície filmu podlieha podobným zákonom, aké platia pre čisto hudobnú skladbu (charakter zvukový stôp, ich proporcie, sled, súvislosti, štýl, hustota, dynamika, zvukové prechody atď.). Niekedy máme dojem, že istá pasáž filmu prebehla veľmi rýchlo, inokedy sa nám ten istý časový úsek môže subjektívne javiť nekonečne dlhý. A príčinou môže byť práve nesúlad formy s obsahovou náplňou. Každý prvok zvukovej skladby by mal mať k obrazu **funkčný vzťah**, a práve tento vzťah určuje oprávnenosť a význam každého zvuku.

Medzi prvotné koncepčné úlohy patrí vhodná **voľba zvukových prostriedkov**, ktorú do istej miery vymedzuje už *žáner diela*. Napr. hraný film so svojim dramatickým charakterom a vypätou emotivitou bude klásť na zvukovú zložku prirodzene omnoho väčšie nároky než, povedzme, film inštruktážny, vedecký, dokumentárny, publicistický, ktorý sa obmedzí len na vecný komentár a eventuálne ruchy dokresľujúce zobrazovanú akciu.

Podľa voľby druhov zvukových prostriedkov môžeme rozlišovať isté **typy zvukovej skladby**, napríklad *komentár + hudba*; *komentár + ruchy + hudba*; *dialóg + ruchy*; *samostatná hudba*. Obmedzením voľby len na niektoré druhy zvuku sa zvýrazňuje *štýlovosť* zvukovej kompozície. Jej štýl nie je vhodné v priebehu bezdôvodne rušiť, meniť (napríklad zaradiť ojedinelý ruch do filmu, kde sa ruchy inak nevyskytujú).

Možnosti tvorby zvukovej zložky ovplyvňuje aj druh zvolenej **technológie záznamu obrazu**: *jednokamerová* – po jednotlivých záberoch, či *viackamerová* (sekvenčná) – po väčších celkoch.

Pred realizáciou je potrebné tiež stanoviť, aká bude najvhodnejšia **technológia záznamu zvuku** v jednotlivých partiách diela, či sa scény budú natáčať *synchrónne* (kontaktne, či ako pomocný zvuk – guide track), alebo *postsynchrónne*, či sa uplatní technika *playbacku*, prípadne *half-playbacku*, či *asynchrónny záznam* samotného zvuku, či sa použije hudba *komponovaná, archívna, autentická hudba prostredia* atď. Zvláštne prípady je možné riešiť i menej obvyklými praktikami natáčania, ako je napríklad *synchrónne dabovanie*, keď herec pred kamerou napodobňuje hru na hudobný nástroj, zatiaľ čo mikrofónom sa súčasne sníma výkon skutočného hudobníka hrajúceho mimo záber.

Synchrónne – **kontaktné**- natáčanie hranej scény je chúlostivé, pokiaľ ide o čistotu zvuku. Avšak má predpoklady autenticky zachytiť neopakovateľnú atmosféru prostredia a výraz hereckého prejavu. Kontaktné natáčanie nie je obvykle vhodné pre zábery, ktoré budú neskôr štylizované, napríklad

obmedzené len na čistý dialóg a hudbu. Zvuky hereckej akcie a zvuky prostredia obsiahnuté v kontaktnom zázname by tu pôsobili rušivo.

Postsynchrónny záznam sa vyznačuje úplnou zvukovou čistotou. Na dosiahnutie optimálnych výsledkov, kedy je zvukový trik na nerozoznanie od „pravého" zvuku, je však potrebné precízne spracovanie. Nejde tu totiž len o to, dosiahnuť dokonalú synchrónnosť. Postsynchrónny zvuk by nemal pôsobiť sterilne a nemala by mu chýbať zodpovedajúca priestorová charakteristika (zvuková perspektíva, odozva priestoru...). Nevýhodou postsynchrónu je, že výrobu predlžuje a predražuje.

Po preštudovaní scenára majster zvuku (supervizor či sound mixer) konzultuje s režisérom najvhodnejšie spôsoby realizácie a ujasňujú si konkrétne nároky na zvukovú techniku – vhodné záznamové a mixážne zariadenia, počet a druh mikrofónov (bezdrôtové mikrofóny – mikroporty, smerová mikrofónna „puška"...) a ďalšie príslušenstvo (mikrofónna tyč, „šibenice", protiveterný kryt...). Plánuje aj potrebné personálne obsadenie zvukárskeho tímu. Spoločne s režisérom, kameramanom a architektom projektu sa zúčastňuje obhliadok a výberu miest na natáčanie. A v neposlednej rade navrhuje a overuje akustické úpravy daného prostredia, dekorácií a rekvizít (napríklad „kamenné" schody postavené v ateliéri by nemali dunením a praskaním prezrádzať, že sú z dreva...).

Bohužiaľ nie vždy sa v praxi rešpektujú požiadavky, ktoré sú so zvukovou tvorbou audiovizuálneho diela prirodzene a úzko späté. Okrem iného sa to prejavuje v podceňovaní riadnej **prípravy zvukovej realizácie**, v zanedbávaní predbežnej konzultácie režiséra s majstrom zvuku ohľadom vhodných postupov natáčania, v podceňovaní potrieb kvalitného zvukovo technického vybavenia atď. A vlastne ani sama povaha zvukárskej práce nie je stále bežne chápaná ako tvorivá...