

# 10

## Ruchová dramaturgie

### 10.1 Funkční uplatnění ruchů

Ke zdařilé zvukovědramaturgické práci s ruchy je třeba znát jejich základní funkční a technické možnosti uplatnění. Připomeňme si již dříve uvedené typy *postavení zvuku vůči obrazu*:

- **reálné** (diegetické)
- **průvodní** (paralelní, nediegetické)
- **v záměrném rozporu** (kontrapunktické)

Již ze samé podstaty ruchů vyplývá, že jejich nejběžnějším, přirozeným uplatněním je pozice **reálná**.

S **průvodním** postavením ruchů se setkáme jen ve zcela zvláštních případech. Jedná se třeba o montáž řady ruchů jako pásma volně sdruženého s obrazem na způsob průvodní hudby. S ruchy se tu pracuje obdobně jako s hudebním materiálem, vzniká svěbytně působící *zvuková kompozice*. Například obraz hrdiny provází zvukový proud ruchů přírodních živlů – hromu, větru, deště, které nejsou ilustrací panujícího počasí, ale alegorickým vyjádřením hrdinových pocitů. U takovéto vazby tedy dominuje emotivní a symbolický význam ruchů, nikoli jejich reálný vztah ke zdroji zvuku.

Jindy mohou takto pojaté ruchy plnit nejen obvyklou předmětnou úlohu informovat o zdroji zvuku, ale svou téměř hudební povahou nabývají vyšší formy estetické působivosti a tím také hlubší emotivní účinnosti na diváka. (Například nostalgickou pasáž historických fotografií poeticky oživuje proud dobových ruchů.)

Výsledek takového pojetí práce s ruchovým materiálem může být velice blízký hudební skladbě. Jen krůček někdy chybí, aby se ruchová kompozice stala plně hudbou: narušit základní významové spojení zvuku s jeho zdrojem a osamostatnit ho jako nezávislý zvukový element.

Ve zmíněné průvodní pozici k obrazu figuruje též *imaginární* (pocitový) zvuk na pomezí ruchu a hudby.

Širší možnosti uplatnění má funkce **záměrného rozporu** s obrazem, kdy se ruchy do scény přenášejí z odlišného prostoru či času nebo vystupují ve výrazně stylizované podobě, a tak nabývají zvláštního významu.

Věrohodného zvukového zobrazení reality se u audiovizuálního díla nedosahuje jen prostým záznamem skutečnosti. Takový záznam, zachycující veškeré zvukové dění v okolním prostoru, by byl mnohdy zvukově přeplněný a nevyrovnaný. Proto se ruchová plocha často komponuje z vybraných, významově důležitých zvuků, které jsou kvalitně nahrané a promyšleně umístěné a jejichž hlasitost, zabarvení a prostorový dojem se pak při míchání dají individuálně dotvářet.

K dosažení přesvědčivé filmové iluze skutečnosti se s úspěchem užívá techniky více plánů. V předním plánu vystupují jednotlivé ruchy, zadní plán vytváří zvuková atmosféra – celkový sjednocující zvuk prostředí.

Tento syntetický postup při skladbě ruchové plochy z jednotlivých prvků poskytuje zvukové dramaturgii bohaté vyjadřovací možnosti. Dovoluje svěřit jednotlivým zvukům přesně zacílenou funkci. Je to ovšem postup náročný nejen technologicky, ale zejména kompozičně.

**Běžné uplatnění** ruchu vyplývá z jeho přímého vztahu ke zvukovému zdroji. Reálný ruch dotváří iluzi skutečnosti – doplňuje obraz akustickými informacemi o vzdálenosti a pohybu tělesa, charakteru prostoru atd. Významově určitý ruch se může i osamostatnit a sám zastupovat předmět, který se nalézá mimo obraz. Vztah zvuku a jeho zdroje se tak jen naznačuje. Tím se aktivizuje myšlení diváka a umocňuje umělecký prožitek z díla.

Ruch ve **funkci dramatické** se stává nositelem psychického napětí. Může to být prostý reálný ruch, charakteristický pro dramatické životní situace, který zvyšuje i dramatický účín situace filmové (siréna sanitky, výbuch...). Dramatickou funkci plní dále různé formy **kontrapunkticky** užitého ruchu.

Některé reálné ruchy se vyrábějí uměle pro snadnější dosažitelnost, zvukovou čistotu či pro větší přesvědčivost. Zvuková technika též umožňuje upravovat nebo uměle vytvářet **stylizované** ruchy, které se uplatňují například v animovaném filmu, i ruchy **nereálné** – fantastické, jaké se v přírodě nenacházejí.

Jednou z možností úpravy ruchu je stylizace do **ozvláštněné podoby** převýšenou hlasitostí, dozvukem apod. se záměrem navodit u diváka pocit subjektivního nazírání filmové postavy.

Například hrdinka ve stavu psychického rozrušení prochází klidnou ulicí a obvyklé tiché zvuky, které k ní z dálky doléhají, na ni působí drásavě. Dynamicky přeexponované ruchy této scény pomáhají divákovi vcítit se do duševního rozpoložení hrdinky. Divák se ztotožňuje s filmovou postavou a vnímá jakoby jejími smysly.

Za příklad systematické práce se stylizovanými ruchy může sloužit filmová komedie *Můj strýček* (*Mon oncle*, 1958; rež. Jacques Tati, který rovněž ztvárnil hlavní postavu pana Hulota). Obraz sympatické staré Paříže se tu satiricky konfrontuje s odcizeností módního modernismu. Režisér Tati, proslulý svým invenčním přístupem k práci s filmovým zvukem, charakterizuje oba tyto světy promyšlenou koncepcí zvukové dramaturgie. Sekvence staré Paříže se tu důsledně pojí s půvabnou, typicky francouzskou hudbou, kdežto pasáže supermoderního světa provázejí pouze samotné jednotlivé ruchy, a to v karikujícím, mírně nadsazené podobě.

Často je potřeba zvukově upravit ruch proto, aby přesvědčivěji doplňoval dramatickou skutečnost zachycovanou obrazem. Jde o to, vystihnout spíš naši představu, jak by měl ruch znít, než pouze přesně skutečnost kopírovat. Surovost pěstního souboje nedokáže vyjádřit přirozený zvuk natolik přesvědčivě jako ruch uměle vyrobený. Skutečný zvuk automobilové havárie by se ve filmové scéně jevil jako málo výmluvný – neadekvátní dramatickému významu tragické situace. Mnohem efektivněji zapůsobí zvuk složený z výrazných charakteristických elementů: skřípění pneumatik, náraz, drcení plechu, řinkot skla...

V jisté filmové scéně se dramaticky zobrazuje prudký střemhlavý let ptáka z velké výšky k vodní hladině. Zvuková složka tu věrohodně doplňuje obraz nejen šumem rozráženého vzduchu, ale i přimíchanou tónovou složkou s nepřetržitě klesajícím „nekonečným“ glissandem. Pouhý naturální ruch by postrádal podstatné informace o rychlosti a směru pohybu a nedosáhl by potřebného emotivního účinku.

V podobných případech jde o způsob stylizace, který bychom mohli nazvat „oprava přírody“. Zejména záběry *výrazného pohybu objektu*, který se ve skutečnosti zvukově neprojevuje (např. hozená šipka, letící kámen), se často doplňují příhodným zvukem, protože „němá“ akce tu zpravidla neuspokojuje. Na rozdíl od reality skutečného světa se tak konstruuje realita filmová.

Bývají to například záběry cíleně se pohybuujícího předmětu, kdy cítíme potřebu zdůraznit bezhlučnou akci vhodným zvukem. Připomeňme si třeba scénu z filmu Ladislava Smoljaka *Rozpuštěný a vypuštěný* (1984), kde starý foť (Rudolf Hrušínský) dovednou ranou z lovecké pušky přehazuje na dálku řadicí páku drezíny. Bez uměle vytvořeného zvuku letící střely by tento nápad ztratil na srozumitelnosti a vtípu.

Osvědčený **groteskní efekt** má stylizovaný ruch těsně *synchronně vázaný* s akcí v obraze. Například reálný zvuk úderu do hlavy je nahrazený uměle vyrobeným, karikaturně nadsazeným ruchem. Komičnost akce lze podtrhnout i *osamocností jednotlivého ruchu* vytrženého z obvyklého kontextu.

Například scéna rozmařilého nakupování v obchodě probíhá bez adekvátní zvukové atmosféry, pouze s hudbou. Teprve nemilý okamžik placení – *pointa* sekvence – je akcentován výrazným zvukem pokladny, kterou současně vidíme v detailním záběru.

Tento karikaturní způsob práce pouze s nejdůležitějšími, nápadně akcentovanými jednotlivými ruchy slouží jako komediální výrazový prostředek. K jeho plnému účinku může přispět i organická spolupráce s hudbou, jestliže se ruch vtipně umístí do vhodného, přesně zvoleného momentu v průběhu hudby.

Stylizovat lze též čistě hudebními prostředky: reálné ruchy nahradit jednotlivými tzv. **hudebními ruchy** vytvářenými na hudební nástroj, případně celou ruchovou pasáž zastoupit **hudební zvukomalbou**, tj. hudbou napodobující kupříkladu jízdu vlaku, ptačí zpěv apod. Jestliže jde v takové hudbě o víc než o zvukomalbu samu, může výsledný účín významově narůst. Otrocky popisná zvukomalba však znamená okleštění funkce hudby na pouhou mechanickou nápodobu. Vzniká tak už dříve popsané „krátké spojení“, které zpravidla vyznívá komicky.

V určitých funkcích jsou ovšem reálné ruchy jinými prostředky nezastupitelné, a to zejména pro svou specifickou schopnost navodit dojem syrové, **autentické skutečnosti**.

Významnou úlohu přebírá **ruch jako nositel děje**, kdy pouze prostřednictvím zvuku se dozvídáme o ději probíhajícím mimo obraz.

Například kamera zabírá cestujícího, který zaspal v nádražní čekárně, a nevnímá tedy to, co slyší divák: signál výpravčího, zabuchování dveří, odjezd vlaku... Teprve nastalé ticho cestujícího po chvíli probudí.

Ruch může zastávat i další konkrétní funkce: figurovat jako **symbol** (tikot hodin = symbol času), jako **osudová předzvěst** (krákání havrana) či jako **zvukový leitmotiv** (tukaní slepecké hole se pojí k postavě zločince přicházejícího vždy v převleku za slepce) atp. Ve formové výstavbě může účinkovat ruch mimo jiné i jako **interpunkce** (např. mohutné zabouchnutí vrat soudní budovy zakončí sekvenci vynesení rozsudku).