

## Zvuková zložka a jej tvorcovia

Ak chápeme film ako umeleckú výpoveď, kde každý použitý prostriedok má svoju dopredu zváženu úlohu, je zrejme, že aj reč zvukov by mala byť premyslená a organizovaná. Preto hovoríme o **zvukovej dramaturgii** ako o *výbere a usporiadaní zvukových prostriedkov*, ktorého výsledkom je **zvuková skladba** (*kompozícia*) diela.

Zvuková kompozícia vzniká postupne a podieľa sa na nej viacero profesií. Napriek tomu je potrebné docieľiť, aby výsledok pôsobil jednotne, mal logické vnútorné usporiadanie a premyslenú koncepciu celku.

Proces tvorby zvukovej zložky začína už **scenárista**, teda ak píše s predstavou skutočne **audiovizuálneho** diela. Myslí sa tým, že sa neobmedzuje len na dialógy, ale myslí na celkovú výstavbu filmu a vytvára predpoklady pre špecifické riešenia scén a situácií, kde zvuk dostáva priestor a príležitosť účinne zapôsobiť.

Podmienkou vydarenej realizácie filmu je však harmonická súčinnosť jednotlivých členov štábu. Problémy vznikajúce pri natáčaní je ťažké zvládnuť bez vzájomného porozumenia a ústretovosti, či bez aspoň základných znalostí princípov a postupov výroby ostatných filmárskych profesií (réžia, kamera, strih, produkcia, hudba, zvuk, ...).

Tímovú prácu riadi a za jej celkový výsledok zodpovedá samozrejme filmová **réžia**. Najmä u umelecky náročnejšieho diela veľmi záleží na osobitom tvorivom vklade režiséra, na umení zladit' individuálne prínosy špecializovaných profesií do štýlovo jednotného, originálneho rukopisu.

Filmová veľkovýroba zaviedla aj do zvukovej technológie úzku špecializáciu, všeobecne v priemysle osvedčenú. Stále dokonalejšie, zložitejšie a na obsluhu náročnejšie technické zariadenia si vynútili zaviesť obdobné pracovné postupy. Jednotlivé operácie sa zadávajú špecializovaným pracovníkom, ktorí sa sústreďia len na zverenú dielčiu (čiastkovú) úlohu.

Takáto del'ba práce umožňuje dosiahnuť špičkovú technickú kvalitu, na druhej strane sa však môže vo výsledkoch prejaviť priemyselná uniformita. A tak aj u tohto spôsobu práce sa nakoniec ukazuje potreba tvorivého nadhľadu jednej vedúcej osobnosti (**sound designer**), ktorá je schopná zladit' všetky elementy zvukovej zložky, vtlačiť im osobitú podobu a zamieriť ich k účinnému naplneniu myšlienky diela. (Termín *sound design* zaviedol popredný americký filmový zvukár a editor *Walter Murch*.)

### Niektoré odborné pojmy z anglickej terminológie

anglický výraz	slovenský ekvivalent
ADR – automatic dialog replacement	postsynchrónne nahrávanie dialógu
ADR editor	strih postsynchrónnych dialógov
ADR mixer	mixovanie postsynchrónnych dialógov
dailies	denné práce; projekcia natočených scén, ktoré prebiehajú pravidelne behom natáčania snímku
DAW – Digital Audio Workstation	digitálna audiostanica; napr. Pro Tools
dialog coach	zodpovedný za hlasový prejav hercov
(non) diegetic sound	zvuk, ktorého zdroj sa (ne)nachádza vo filmom zobrazovanom prostredí
fade in, fade out	zvuková roztmievacia, zatmievacia
foleys	nahrávanie postsynchrónnych ruchov
foley editor	strih postsynchrónnych ruchov
guide track	pomocný zvuk – záznam kontaktného zvuku pre účely neskorších postsynchrónov
lip-sync	synchronnosť zvukovej podoby hereckého prejavu s jeho vizuálnou časťou
locations	miesto natáčania filmu
MOS – Minus Optical Signal	filmový záber natáčaný bez kontaktného zvuku
off-line	obraz s finálnym strihom filmových záberov

on-line	finálna podoba obrazu vrátane trikov a farebných korekcií
premix	predmixovaná časť jednej zo zvukových zložiek/kategórií filmu, napr. dialógov, ruchov a atmosfér, hudby...
production sound	zvukový záznam kontaktného zvuku z natáčania
production sound mixer	záznam kontaktného zvuku v lokáciách
room tone	stat miestnosti, prostredia
sound designer	zvuková dramaturgia audiovizuálneho diela alebo realizácia zvukovo náročných miest
sound editor	strih kontaktného zvuku alebo production sound
sound effects	samostatne vytvorené ruchy; archívne ruchy
sound effects supervisor	stvárnenie ruchovej zložky audiovizuálneho diela
soundscape, ambience	zvukové atmosféry
storyboard	kreslený alebo tlačенý záznam scén podľa scenára na papieri
wild sound	samostatné ruchy objektov alebo akcií nahrané behom samotného natáčania audiovizuálneho diela
work-flow	postup prác