

## Druhy ruchov

Podľa spôsobu vzniku sa ruchy delia na prirodzené (naturálne) a umelo vytvárané.

**Prirodzené ruchy** môžu vznikať priamo pri filmovej akcii (kroky, cinkanie príborov...) a snímajú sa spolu s dialógmi a okolitým zvukom prostredia do spoločného zvukového záznamu, alebo sa nahrávajú samostatne (väčšinou bez záznamu obrazu) s cieľom dosiahnuť čo najčistejšie nahrávky jednotlivých ruchov.

**Umelo vytvárané ruchy** vznikajú buď mechanicky alebo pomocou rôznych elektroakustických zariadení umožňujúcich najrôznejšie akustické transformácie nahraného zvuku.

Podľa svojej podoby a vzťahu k obrazu sa môžu rozlišovať ruchy reálne a štylizované.

**Reálne ruchy** odkazujú k určitému reálnemu zdroju zvuku. Ak sa vytvárajú umelo, ide o napodobenie ruchov prirodzených. Tieto ruchy môžu byť jednoznačné (určiteľné bez pomoci zraku) alebo viacznačné (určiteľné len za pomoci vizuálnej či inej informácie).

Vedľa reálnych ruchov sa uplatňujú **ruchy** v rôznej miere **zvukovo štylizované**, a to od jemného ozvláštnenia reality až k ruchom nereálnym, ktoré sa neopierajú o zvukovú realitu sveta, ale napr. spoluvytvárajú obraz iluzívneho sveta science fiction.

Podľa použitej zvukovej technológie je možné triediť ruchy na:

- **synchronne** (kontaktné – location sound)
- **postsynchronne** („brunclíci“ – foleys)
- **asynchronne** („samotné“ – wild sounds, nahrávané bez obrazu)
- **archívne**

Záznam synchronných ruchov prebieha zároveň so záznamom obrazu. Postsynchronne ruchy sa nahrávajú dodatočne v špeciálne vybavenom zvukovom štúdiu, kde skupina „ruchárov“ (zvukových imitátorov) vytvára ruchy k filmovej scéne priamo podľa premietaného obrazu. Synchronne aj postsynchronne ruchy sú teda s obrazom synchronizované už pri svojom prvotnom zázname. Asynchronne ruchy, samostatne nahrané behom natáčacieho a dokončovacieho obdobia výroby filmu, sa nastrihávajú do miešacích pásov podľa obrazu, alebo sa zapájajú až pri mixáži zvuku. Archívne ruchy sa vyhľadávajú a prepisujú z archivovaných zvukových záznamov.

Výnimočne sa u ruchov uplatňuje aj technológia **playbacku** – ak ide napr. o ruch rytmizovaný podľa hudby (písací stroj). Pri dodatočnom natáčaní obrazu sa potom akcia prispôbuje už skôr nahranému zvuku.

Do hraničnej oblasti na pomedzí ruchov a hudby by sme mohli zaradiť skupinu **imaginárnych** či **pocitových zvukov**, ktoré sa vo filme spravidla spájajú s určitou emotívne vypätou situáciou, aké poznáme napr. z hororových filmov. Podstatný je ich emotívny náboj pôsobiaci celkom bezprostredne, ako akýsi archetypálny poplašný signál nadväzujúci nielen na životnú skúsenosť jedinca, ale aj na druhovú skúsenosť ľudského rodu. Spontánny účinok tu môžu mať predovšetkým zvuky zlovestného charakteru podvedome pripomínajúce katastrofické deje, napr. zvuk podobajúci sa zúfalému výkriku, siréne či signálom alarmového zariadenia, temné dunenie pripomínajúce zemetrasenie, svišťanie evokujúce ničivú víchricu, treskot podobný hromu atď. V súčasnosti sa stále viac využívajú zvukové plochy s tiahlymi hlbokými alebo vysokými zvukmi na zvýšenie emotívneho napätia scény či na posilnenie pocitu mohutnosti iného zvuku.