

## Zvuková atmosféra

**Zvukovú atmosféru** je možné charakterizovať ako formu zvuku vhodnú pre vytvorenie akustického okolia (pozadia). Najčastejšie je to ruch (šumenie lesa, hluk mesta, kvapkanie vody...), ale môže to byť aj hovorené slovo (nezreteľný hovor v pozadí scény) či reálna hudba (na chodbe hudobnej školy je počuť hru z tried), prípadne zmes rôznych druhov zvukov (kaviareň s baviacimi sa hosťami, hudbou a ruchmi prostredia).

Uvedené príklady naznačujú, že podstatnejšie než to, o aký druh zvuku sa jedná, je konkrétna úloha, ktorú zvuková atmosféra v diele plní. Predovšetkým ide o úlohu dotvárať priestor scény a charakterizovať prostredie, prípadne dobu.

Zvuková atmosféra pomáha zakotviť scénu v danom filmovom priestore a prepojiť ju s okolitým prostredím. Dokáže dokonca obraz zastúpiť, t.j. sama ilúziu prostredia vyvolať. Nenahraditeľnú úlohu tu majú charakteristické zvuky mimo obraz, ktoré akoby prichádzali z priestoru, ktorý kamera zobrazíť nemôže, alebo sa tomu zámerne vyhýba. Divákovu ilúziu, že interiér bytu postaveného vo filmovom ateliéri je skutočné mestské obydlie, výrazne podporí typický interiérový zvuk (napr. tikot izbových hodín, alebo zvuky akoby znejúce zvonku – občasný prejazd auta či zvoniace električky).

Pomocou zvukovej atmosféry možno tiež diváka orientovať vo filmovom čase. Dej prebiehajúci napr. v obmedzenom priestore vidieckej izby časovo spresnia zvuky zvonku (napr. zvonček večernej modlitby, nočné ticho s občasným vzdialeným zaštekáním psa, ranné prebúdanie vidieckeho života s hlasmi zvierat, jazdou povozov, traktorov a pod.).

Je však potrebné vedieť, ako vypadá typická zvuková atmosféra daného prostredia v istej dennej dobe, v určitom ročnom období i období historickom. (Napr. sovu je počuť len v noci, kukučku len na jar, zimný les je tichý bez vtáčích hlasov a bzučiaceho hmyzu, zvuk mesta pred desiatkami rokov bol podstatne iný než dnes atď.)

K uvedeným úlohám lokálneho a časového určenia sa nezriedka pridružujú aj funkcie dramatické. Zvuková atmosféra nemusí slúžiť len ako neúčastná kulisa scény. Dokáže navodiť aj určitú pocitovú atmosféru, vyvolať potrebnú náladu. Záleží tu nielen na výbere vhodného charakteru zvukovej atmosféry, ale aj na práci s jej dynamikou a hustotou v priebehu deja. Táto subjektivizácia zvuku podporí zmeny emotívneho napätia, ku ktorým v scéne dochádza. Dôležité je, aby dynamické zmeny boli logické, nenásilné, aby pôsobili skôr podvedome.

Vierohodnému účinku filmovej scény zvyčajne prospieva, ak významovo dominantné pásmo zvuku (napr. dialóg) nevystupuje izolovane, ale má za sebou nenápadnú podporu reálneho zvukového pozadia. U kontaktne snímaného dialógu býva prirodzené pozadie v zázname už čiastočne obsiahnuté. Takéto jednotlivo natočené zábery však mávajú zvukové pozadia nerovnakej úrovne. V strihovom slede záberov potom nevyrovnané zvukové skoky pôsobia rušivo. Dnes je preto tendencia oddeliť (očistiť) dialógy od (dodatočne doplneného) zvukového pozadia.

U filmov realizovaných postsynchronnou technológiou sa dialógy, ruchy a hudba nahrávajú jednotlivo a spravidla sa kombinujú z viacerých zvukových záznamov. Aj tu je zvukové pozadie zvyčajne komponované z niekoľkých zvukových atmosfér, ale tu väčšinou nezáleží na detailnej synchronnosti. Len ojedinele dochádza k viditeľnej korešpondencii diania v obraze so zvukovou atmosférou, kedy by sa mohla nesynchronnosť pozadia prejaviť.

Obdobne ako vo filmovom obraze rozoznávame aj vo zvuku rôzne veľkosti záberov, i keď nie v tak jemne diferencovanej škále. Ťažko by sme len podľa charakteru zvuku, bez spojenia s obrazom, určovali napríklad polodetail či polocelok. Viac-menej možno vymedziť prinajmenšom typy povahou zreteľne odlišné, ako je zvukový detail, eventuálne makrodetail a zvukový celok.

**Zvukový detail** je snímaný, pokiaľ je to možné, zblízka. Umožňuje okrem iného dosiahnuť napríklad čisté a výrazné nahrávky jednotlivých ruchov. Oproti tomu **zvukový celok** zachytáva vzdialenejšie – teda obyčajne komplexnejšie akustické dianie. Niekedy sa vyskytne potreba vtlačiť

zvuku charakter makrodetailu vzbudzujúceho dojem nápadnej tesnej blízkosti zvučiaceho predmetu, takmer akoby sme vstupovali do jeho vnútra.

V ruchoých archívoch sa uchovávajú zvukové atmosféry prirodzené (naturálne), univerzálne použiteľné pre určité typy prostredí (futbalový štadión, mestská ulica, les...). Zvuk niektorého prostredia je však natoľko špecifický, že na vierohodné doplnenie obrazu je potrebná celkom určitá, nezameniteľná zvuková atmosféra, ktorú je možné zachytiť len v tomto jedinečnom prostredí (napr. dielňa so špecifickou výrobnou činnosťou). Obyčajne sa nahráva metódou „samotného zvuku“ (wild sound).

V iných prípadoch môže lepšie vyhovovať zvuková atmosféra komponovaná z jednotlivých vybraných zvukov, ktoré sa zmiešajú a dodatočne technicky upravujú, aby sa dosiahlo vierohodného priestorového dojmu. Opačný postup – t.j. z komplexnej atmosféry zvukového celku osamostatniť určitý individuálny zvuk v potrebnej kvalite – je klasickou zvukovou technikou spravidla neuskutočiteľný. V niektorých prípadoch tu môže čiastočne pomôcť orezanie oblasti kmitočtového spektra okolo dotyčného zvukového objektu.

Zvuková atmosféra v AV diele nemusí mať však len bežnú reálnu funkciu. Na účinnú podporu dramaticky vypätých filmových scén poslúži ozvlášťujúca, umelo vytvorená atmosféra. Pre vedecko-fantastický príbeh sú spravidla potrebné štylizované, nereálne zvukové atmosféry, odpovedajúce zobrazenej fiktívnej filmovej skutočnosti (David Lynch – Mazacia hlava, 1977).