



Studio, kde specializovaní pracovníci vytvářejí tzv. brunclíky (postsynchronní ruchy). K tomu účelu je studio vybavené všemi možnými předměty (staré kolo, šlehač, různé rypy podlah) na něž se zvuky vyrábějí.

Zvuková postprodukce

Čarování se zvukem

Počítačová postprodukce obrazu ve filmu a v televizi se stává věčným námětem mnoha článků. Poněkud stranou však zůstává druhá složka filmových děl – zvuk. Na ten si nyní posvítíme podrobněji.

Text: Michal Černý

Pod konkurenčním tlakem panujícím ve filmovém byznysu se audiovizuální tvůrci snaží zapůsobit na diváka v kině pokud možno co nejmocněji. Film je audiovizuálním médiem a podle psychologie vní-

mání proudí informace do lidského vědomí z 90 procent přes zrak. (Pro zajímavost: Informační kapacita zraku činí kolem 300 milionů bitů za sekundu, kapacita sluchu 20 – 50 tisíc bitů za sekundu.) Atakovat

diváka je ovšem možné i přes sluch. Při některých scénách, třeba při záběrech letadla padajícího na zem, může hlasitost v kině překročit i 120 decibelů. Přímo fyzicky tak cítíte, jak zvuk vibruje tělem a vytváří tak mocný zážitek, který je mnohdy až příliš silný. Chvillemi si divák připadá jako na soutěži „O největší kravál“. Není se co divit, že mnohému divákovi je takový zážitek nepříjemný.

Stejně jako je možné na počítači realizovat obrazové fantazie, dá se kouzlit i se zvukem. Následnou počítačovou úpravou zvuku (zvukovou postprodukcí) se zabývají specializované firmy, jejichž počet vcelku odpovídá zmiňovanému poměru důležitosti sluchu a zraku – je jich o poznání méně než firem zabývajících se vizuální stránkou.

Mixování zvuků z různých zdrojů

Každému je asi jasné, proč se u filmu provádí počítačová postprodukce obrazové složky. Ve videopostprodukcí se přes sebe mohou kompozitovat nejrůznější natočené vrstvy s 3D modely, čímž vznikají působivé efekty, dají se provádět barevné korekce, přidávat titulky a podobně. Proč je ovšem potřeba dělat i postprodukcí zvuku? Každý, kdo se třeba pokusil amatérsky si vyrobit vlastní audiovizuální dílo, může potvrdit, že vytvoření zvukového doprovodu není až tak triviální záležitost. Řekněme, že se podařilo pomocí mikrofonů zaznamenat přímo při snímání akce tzv. synchronní zvuk (dialogy a zvuky, které jsou synchronní s obrazem). Po natočení ovšem autor obvykle zjistí, že natočená realita zní všelijak a že by nebylo od věci do díla některé zvuky přidat, nebo naopak některé vyloučit, případně vyměnit špatné za dobré. V praxi to znamená znovu natočit nepoužitelné dialogy herců (postsynchrony), různé ruchy (postsynchronní ruchy – tzv. brunclíky), dodat z archivu →





→ zvuků nebo natočit zvuky prostředí, například zvuk nádražní haly (tzv. atmosféry), dodat hudbu (archivní nebo komponovanou), natočit průvodní slovo či komentář. Jednotlivé zvukové komponenty lze i různě deformovat, upravovat či stylizovat. Pak se dále mixují dohromady, aby vytvořily kompletní zvukovou stopu. Dá se tedy říct, že stejně jako obrazová i zvuková postprodukce se vlastně zabývá kompozitováním (mixováním) jednotlivých natočených „vrstev“ dohromady a nejrůznějšími korekcemi a deformacemi, s tím rozdílem, že se nepracuje s obrazovými záběry, ale se zvukem.

Při dialozích necinkat s přibory!

Naším zřejmě neznámějším studiem zabývajícím se zvukovou postprodukcí je pražský Cinemasound, založený roku 1993 hudebníky Petrem Kůrkou a Michaelem Kocábem. Primárně bylo toto studio založeno jako zvuková postprodukce, především pro reklamy televizní či

přímo při akci, „na place“ – zbytek se musí dodělat. Třeba při natáčení filmů je hlavní prioritou zaznamenat dialog herců. Je tomu tak hlavně z toho důvodu, že čas herce (zejména hollywoodského) je většinou dost drahý, proto se všichni snaží zaznamenat to, co říká, zvukově tak, aby se nemusel zvát na následné postsynchrony. Druhým důvodem je skutečnost, že zvuk zaznamenaný při akci rozhodně působí přirozeněji, než když se následně dotáčí až ve studiu.

„Na to konto je nezbytné při natáčení eliminovat všechny zvuky, které by mohly dialog rušit,“ říká Michal Pekárek, zvukový mistr z firmy Cinemasound, „takže se například hercům podlepují podrážky, aby třeba v chodbě s obrovskou ozvěnou nedělaly kroky hluk, který by dialog rušil. Nebo pokud je ve filmu třeba scéna u stolu, kde se odehrává velká hostina, mají herci jasný pokyn dělat co nejmenší hluk přibory a ostatním nádobím, a podobně. Je snadnější dodělat zvuky velké

Počítače umožňují odkládat finální tvůrčí rozhodnutí až na poslední chvíli. Nechávací tvůrcům zadní vrátka, což někdy podporuje nekoncepčnost a umožňuje podceňování přípravy.

rozhlasové, a postupně se tato činnost rozšířila až na možnost kompletně dokončit celovečerní film. V posledních třech letech je na specializovaném pracovišti možné nahrát i postsynchronní ruchy a do značné míry i hudbu k filmu, takže se jedná o celkový balík služeb „na klíč“.

Jak už bylo řečeno, zvuk v audiovizuálních dílech pochází z několika různých zdrojů. Pouze menší procento zvuků je natočeno

hostiny později ve studiu, než znovu natočit dialogy tak, aby působily autenticky.“

Jak vyrobit zvuk jízdního kola

Výsledkem natáčení zvuku k filmu je záznam více či méně čistého dialogu, ale schází ostatní zvuková realita, která nás jinak v běžném životě přirozeně obklopuje. Tu je třeba nějakým způsobem dodělat. Výrobu tzv. postsynchronních ruchů mají v popisu práce spe-



Joystick, kterým se ovládá prostorové rozložení zvuku v kinosále



→ cialisté, kterým se slangově říká „brunclíci“ (podle pana Brunclíka, který tento obor v padesátých letech u nás založil). Mají nasbírány stovky rekvizit, pomocí nichž vyrábějí postsynchronní ruchy – například vědí, že zvuk jízdniho kola je možné vyrobit pomocí starého šlehače. Pokud je do filmu třeba nahrát kroky, jejichž zvuk se při natáčení kvůli dialogům záměrně eliminoval, vyrobí je ručníky pomocí různých typů bot, které mají pro tento účel připravené (např. pánské, dámské, sportovní, lyžařské). V praxi to probíhá tak, že ručníky sledují projekční plátno, kam se promítá daná sekvence filmu, a synchronně s obrazem chodí danou botou po daném povrchu. V další fázi postprodukce se ještě dodá umělý prostor, třeba ozvěna věžeňské chod-

Počítače přinesly klady i záporny

Zvuky z různých zdrojů se dále smíchávají dohromady, k čemuž je určeno speciální pracoviště, studio vybavené mixážním pultem, počítačem Apple Macintosh G4 nebo G5 a softwarem ProTools firmy DigiDesign (divize firmy Avid). Pomocí tohoto softwaru je pak možné dělat se zvukem všelijaké psí kusy, různě jej deformovat, prodlužovat či zkracovat nebo přidávat ozvěny.

Počítačová technika jednoznačně přinesla revoluci ve zvukové postprodukci. Umožňuje precizní opracování sebemenšího detailu, na druhou stranu však existují i negativní aspekty. Podle Michala Pekárka je to například to, že při práci s detailem zapomenete vnímat zvuk jako celek, který

spolupracovat se starým hardwarem a celý systém je pak třeba zakoupit znovu.

Práce s prostorovým zvukem

Dalším patrem zvukové postprodukce je práce s prostorovým zvukem (surround sound). Některá ze studií ve firmě Cinemasound jsou k tomu speciálně určená, vybavená softwarem a hardwarem (joystickem), kterým se zvuk umísťuje do prostoru – tedy kinosálu. Lze tak například simulovat průlet letadla, třeba z levé přední části sálu do pravé zadní. Práce s prostorovým zvukem by neměla sklouzávat do samoúčelných exhibic, jak se to stává u některých filmů. Nesmíme zapomenout, že zvuk je doprovod k vizuálnímu vjemu – a ten se odehrává pouze vepředu na filmovém plátně. Okouzlení při práci s prostorovým zvukem pak často vede k absurditám, jako třeba v jedné české pohádce, kdy si zvukoví tvůrci zcela neadekvátně „pohrávali“ s prostorovým rozložením zvuku poletující mouchy, která ve scéně neměla žádnou výraznou úlohu, byla pouhou součástí celku a její zvuk byl jenom kulísou k dialogu hlavních postav.

Práce s prostorovým zvukem by neměla sklouzávat do samoúčelných exhibic, jak se to stává u některých filmů.

by, aby zvuk působil opravdu reálně. Našinec pak žasne, jak celý film ožije a kroky vypadají tak, jako by tam byly nahané od začátku.

Ve speciálním studiu, které je součástí postprodukčního komplexu Cinemasound, mají brunclíci připraveno mnoho rekvizit, malý bazén na scény s vodou i nejrůznější typy povrchů – dřevěné vrzající podlahy, dřevěné nevrzající, asfalt, mramor či hliněnou podlahu se suchou trávou. Brunclíci většinou nechtějí, aby na ně někdo při práci viděl, a to zejména ze dvou důvodů – jednak proto, že si chrání svoje know-how, jednak proto, že kdyby režisér viděl, že se zvuk jízdniho kola dělá pomocí starého mechanického šlehače, docela době by možná už nevěřil, že to je skutečně zvuk jízdniho kola. Když však nemá informaci o tom, jak brunclíci zvuk vyrábějí, psychologie vnímání je docela milosrdná.

slouží ještě většímu a podstatnějšímu celku – v tomto případě filmu. Počítače umožňují odkládat finální tvůrčí rozhodnutí až na poslední chvíli, nechávají tvůrcům zadní vrátka, což podporuje nekonceptnost, umožňuje podceňování přípravy („Ono se to v tom počítači nějak udělá“). V takovém případě se práce na zvukové postprodukci neúměrně prodlužuje a na filmu to ve výsledku nic moc nezmění. Ještě markantnější je to v práci s hudbou, kde počítače umožňují v podstatě každému být skladatelem, hudebníkem nebo zpěvákem. Než se v počítači udělá z nešlapající kapely kapela šlapající či z neladícího a nefrázujícího „zpěváka“ hvězda, může to trvat nekonečně dlouho. V tomto ohledu je počítač nástrojem podporujícím diletantismus.

Dalším negativem je pak skutečnost, že software i hardware rychle zastarává, v určitý moment přestává nová verze softwaru

Sound designér jako zvukomalíř

Práce zvukového mistra na audiovizuálním díle je souhrnem technologických a technických vědomostí a schopnosti jejich aplikace ku prospěchu celku. Ve většině filmů jde více o mechanickou práci než o nějakou uměleckou činnost – jde totiž o vytvoření zvuku tak, aby navozoval iluzi reality a estetického souladu s obrazem a dějem filmu. Jsou však projekty, kde režisér, scenárista a ostatní tvůrci od počátku považují zvuk za důležitou součást filmu. „Pak se práce zvukového mistra stává tvorbou – uměním, kdy naplno uplatní svůj talent, vkus či fantazii a stává se jakýmsi skladatelem zvukové složky – zvukomalířem,“ dodává Michal Pekárek. ■ ■ ■