

Zpracování dialogu v postprodukci, dabing, postsynchron.

Jitka Nešněrová

Bakalářská práce
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jitka NEŠNĚROVÁ**
Osobní číslo: **K10165**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střih a zvuk**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Zpracování dialogu v postprodukcí, dabing, postsynchron

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., zvuková skladba

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrázkových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

1 ks MiniDV SD/HD

1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení).

Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Dabing má zlaté dno – Lenka Nejezchlebová

Dabing–teória, realizácia, zvukové majstrovstvo – Gregor Makarin

Problmatika dabingovej práce v Československej televízi – V. Krejča

Dabing – Zborník z ideové–teoretického seminára – Lenka Strelecká

Tvůrčí a technologické postupy filmového dabingu – Jana Boháčová

Vedoucí bakalářské práce:

doc. Ing. Ján Grečnár, ArtD.

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

30. listopadu 2012

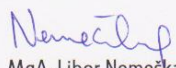
Termín odevzdání bakalářské práce:

14. května 2013

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 3.12.2012

..... JIřKA NEŠNĚROVÁ
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat náhrady chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Úkolem této bakalářské práce je popsat jednu z částí zvukové postprodukce. Jmenovitě zpracování dialogu v postprodukci, dabing a postsynchron, jejich technické proveditelnosti a možnosti. Věnuji se zde mluvenému slovu, jeho rozdělení a popisu, postsynchronu a jeho nahrávání, popisu výroby dabingu, vývoji českého dabingu a dabingovým studiím.

Cílem praktické části této práce bude aplikovat zjištěné informace do praxe, již je audiovizuální dílo o délce 10 minut.

Klíčová slova: mluvené slovo v audiovizuálním díle, kontaktní zvuk, úprava zvuku, dabing, postsynchron

ABSTRACT

The purpose of this work is to describe one part of a sound postproduction. Namely processing dialogue in post-production, dubbing, postsynchron and their technical feasibility and possibilities. This part deals with the spoken word, its classification and description, description of production dubbing, dubbing and development of the Czech and Dubbing actors.

The practical part of this work is to apply the findings to practice, which is an audio-visual work of 10 minutes.

Keywords: spoken word in audiovisual work, contact sound, sound editing, dubbing, postsynchron

Poděkování

Chtěla bych poděkovat svému vedoucímu práce panu doc. Ing. Jánu Grečnárovi, ArtD. za připomínky a rady, které udělaly tuto práci takovou jaká je.

Nezáleží na tom, že děláš to, co máš rád. Ale na tom, že máš rád to, co děláš. To je tajemství veškerého štěstí. (James B. Barrie)

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
1 MLUVENÉ SLOVO.....	10
2 MLUVENÉ SLOVO V AUDIOVIZUÁLNÍM DÍLE.....	11
2.1 ROZDĚLENÍ MLUVENÉHO SLOVA V AUDIOVIZUÁLNÍM DÍLE.....	12
2.2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY MLUVENÉHO SLOVA.....	14
2.3 ZPRACOVÁNÍ KONTAKTNÍHO ZVUKU.....	16
2.3.1 KONTROLA SESTRŘÍHANÉHO MATERIÁLU.....	16
2.3.2 PROJEKCE.....	17
2.3.4 ORGANIZACE PROJEKTU.....	17
2.3.5 ÚPRAVA KONTAKTNÍHO ZVUKU.....	19
2.3.2.1 FREKVENČNÍ ÚPRAVA.....	21
2.3.2.2 DYNAMICKÁ ÚPRAVA.....	25
2.3.2.3. PROSTOROVÁ ÚPRAVA.....	27
2.3.6 MIXÁŽ.....	30
3 POSTSYNCHRON.....	31
3.1 NAHRÁVÁNÍ POSTSYNCHRONŮ	32
3.2 POMOCNÝ ZVUK A SYNCHRONIZACE.....	33
4 DABING.....	34
4.1 HISTORIE DABINGU.....	34
4.2 VÝVOJ DABINGU.....	35
4.3 DĚLENÍ DABINGU.....	37
4.4 PŘEKLAD, ÚPRAVA DIALOGŮ, KONTROLA MMP.....	37
4.3 CASTING, VÝBĚR STUDIA, NAHRÁVÁNÍ, EDITACE, MIXÁŽ, SCHVALOVÁNÍ.....	39
4.5 DABINGOVÍ HERCI A CENA FRANTIŠKA FILIPOVSKÉHO.....	42
ZÁVĚR.....	44
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	45
INTERNETOVÉ ZDROJE.....	46
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	47

ÚVOD

Mluvená řeč patří k životu téměř každého člověka už od útlého dětství. Každé dítě se učí od malička mluvit, proto je pro nás mluvené slovo tak přirozené. Většina informací, které si mezi sebou předáváme, je právě pomocí zvuku. Nejvíce to však podle mého názoru postižují nevidomí lidé. Zvuk je jejich jedinou možností komunikace. Neslyšící lidé se zase potýkají s takovým problémem, že ve znakové řeči, tak jako v mluveném slově, existují různorodosti v jazycích mluvy. Cílem sdělení je předání informace. Předávaná informace musí splňovat určitá kritéria. Této informaci by měl přijímající porozumět, měla by být jednoznačná a měl by s ní dále umět pracovat.

Právě proto je zvuk u filmu pro nás tak důležitý. Od dob, kdy se objevil zvukový film, si většina z nás nedokáže představit, že bychom se měli vrátit zpět k němému filmu.

V jazycích ve filmu je ale také problém a to hlavně v lidech, přesněji řečeno v neznalosti cizích jazyků. Jakým způsobem je tento problém řešen popisuje kapitola Dabing.

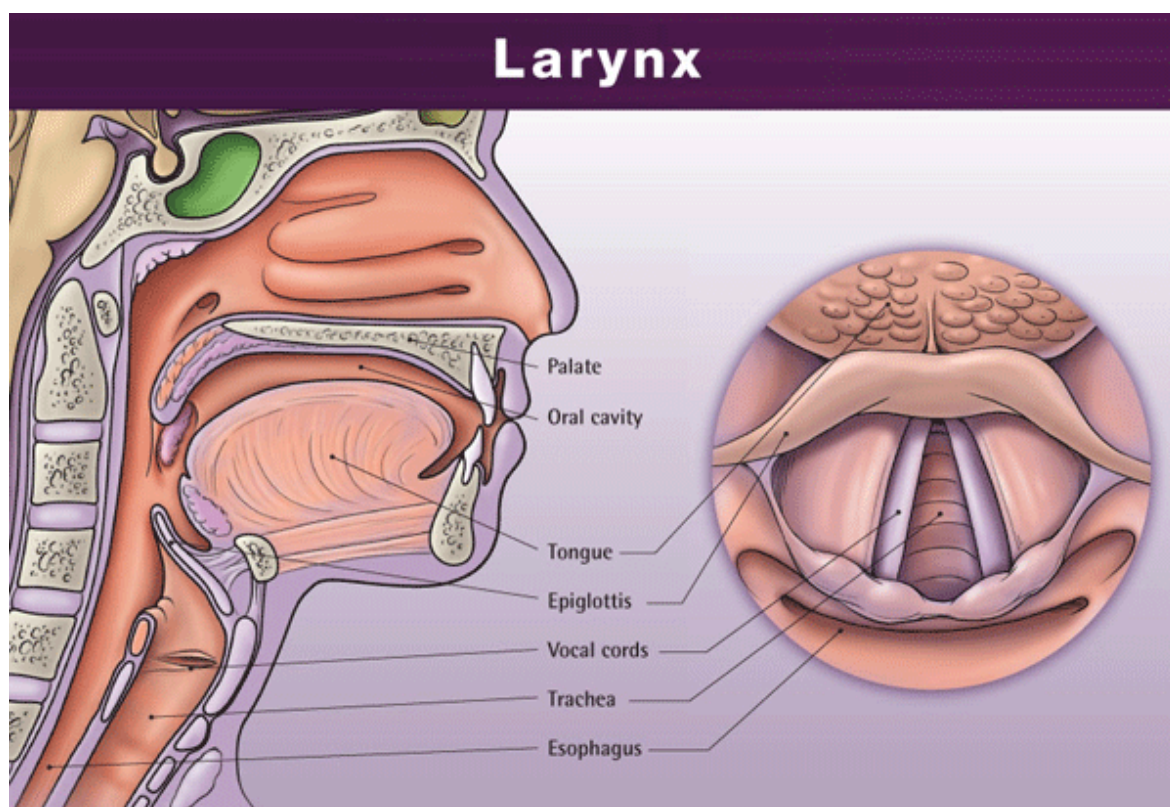
V této práci se budu snažit popsat význam mluveného slova v audiovizuálním díle, jako jeho neoddělitelného celku. Dále vzniku dabingu a jeho vývoji v průběhu let. Stejně tak přiblížit pojmy dabing a postsynchron. V pozornosti bude především postup při tvorbě dabingu.

Zvuk nám dává i informace, které třeba ani ve filmu nemůžeme vidět, které pouze slyšíme. Dotváří tak děj, který na člověka působí jako v reálném světě a to je naším záměrem.

1 MLUVENÉ SLOVO

„Člověk má dva pružné vazy napnuté zepředu dozadu mezi štítnou chrupavkou a hlasivkovými chrupavkami. Tyto hlasivkové vazy pokrývá sliznice, která vytváří hlasové valy – **hlasivky**. Mezi oběma hlasivkami je průchod (hlasová štěrbina). Při dýchání jsou svalové vazy ochablé a hlasová štěrbina je otevřená. Při řeči nebo zpěvu drobné svaly hrtanu napínají hlasivkové vazy, čímž se mění šířka hlasové štěrbiny. Vydechovaný vzduch proudí přes hlasovou štěrbinu a rozechvívá hlasivky podobně jako se rozechvívá jazýček v píšťale. Tak vzniká hlas.“¹

Délka hlasivek se u žen pohybuje od 14 do 18mm a u mužů od 18 do 22mm.



Obrázek 1: Larynx ²

REICHL, Jaroslav. Encyklopedie fyziky: vznik lidského hlasu. [online]. [cit. 2013-04-22]. Dostupné z: <http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/188-vznik-lidskeho-hlasu>

²

http://2.bp.blogspot.com/_NRXoUhGplBY/TIpOocp8CfI/AAAAAAAAABRA/nPtJwcr17V8/s1600/Hlasivky%5B1%5D.gif

Vezmeme-li zvuk z hlediska akustiky, jedná se o sled zvuků různé intenzity a různého složení, vznikající v hlasovém orgánu. Jednotlivou barvu získává lidský hlas průchodem přes prostor nad hlasovou štěrbinou nad hlasivkami, která se skládá z hrtanové dutiny, hltanu, ústní a nosní dutiny a v neposlední řadě z nosohltanu. Tento celek nazýváme nástavnou hlasovou trubicí. Každý člověk má specifické hlasové zabarvení, jelikož každý člověk je jinak stavěný, z hlediska velikosti a uspořádání vnitřních a vnějších orgánů. Každý člověk má jinou nástavnou hlasovou trubicí a tím pádem každému člověku jinak hlas rezonuje (některé frekvence jsou zde potlačené, jiné naopak zesílené). Rezonanci je také možno ovlivnit artikulací. Jde vlastně o změnu prostoru, kde zvuk rezonuje.

2 MLUVENÉ SLOVO V AUDIOVIZUÁLNÍM DÍLE

Jazzový zpěvák se uvádí jako první zvukový film. Tento film je od společnosti Warner Bros. a byl převážně hudební. Pouze ve 4 případech zde herečka promluvila. Skutečně prvním zvukovým filmem se však dá nazvat až film z roku 1928, Světla New Yorku od téže společnosti.

Většina větších filmových společností v USA, Německu a Sovětském svazu brzy pochopila, že zvukový film má budoucnost a má cenu do něj investovat. Společnost Warner Bros vytvořila ještě pár částečně mluvených filmů (na zkoušku) aby se ujistila, že zvukový film opravdu vyvolal zájem. Ze začátku se však všichni potýkali s mnohými problémy. V první řadě mikrofony. Byly všesměrové, a jelikož nikdo ze štábu nebyl zvyklý na zvukový film, na place nebyl nikdy klid. A pokud už se povedlo a štáb byl potichu, dělala rámus technika. Zpočátku byly mikrofony zavěšeny na lanech nad dekorací. Postupem času se mikrofony schovávali do dekorací, u kterých se blízko nacházeli herci (křoví u lavičky atp.). Chtěl-li tvůrce mít ve zvuku i hudbu měl dvě možnosti. Za první ji přiznat a dostat do záběru (například klavírista v pozadí) a za druhé ji nepřiznat. Druhá varianta znamenala umístit hudebníka (či skupinu hudebníků) mimo záběr, ale dostatečně blízko mikrofonu, aby hudbu zachytil. Zvuk byl zachycován synchronně bez možnosti dohrát hudbu později. Další možností umístění zvuku, které filmaři zkoušeli, bylo zašít mikrofon herci do kostý-

mu. Někteří herci zvyknutí hrát gestikou a pohybem však měli problém se tomuto přizpůsobit. Nebyli zvyklí mluvit směrem na mikrofon a zpočátku s tím měli velké potíže.

Dalším velkým úskalím byla neschopnost mluveného projevu u některých herců. Stávalo se naprosto běžně, že herci měli problém se soustředit jak na text, tak na hereckou akci. Dříve se nikdo logicky při castingu nezajímal o jejich hlasový projev. S nástupem zvukového filmu však došlo k situacím, kdy herec musel ukončit svou kariéru z důvodu zadržávání (přerušování plynulé řeči opakováním určitých slabik slova několikrát po sobě), z důvodu neochoty či neschopnosti se přizpůsobit zvukovému filmu. Někteří herci neuměli mluvit jazykem, který byl po nich vyžadován. Herec či herečka, kteří zadržávali, mohli bez problému hrát a mohli být největšími hvězdami své doby v němém filmu. S nástupem zvukového filmu se však situace změnila. Přiznejme si, kdo by jako hlavní hrdinku chtěl herečku, která koktá? Nebo kdo by chtěl v hlavní roli herce, který má tak vysoký hlas, že je nám až nepříjemný? Samozřejmě že nikdo. A tak se herecká kariéra (někdy i velkých hvězd) najednou skončila. Herci, kteří se dokázali přizpůsobit, měli vyhráno.

Technika se vyvíjela a tak se začaly vyrábět méně hlučné kamery, mikrofonové tyče, jimiž bylo možno na dálku ovládat mikrofony (natočení na zdroj zvuku, švenk mezi herci atp.), vyvíjel se vícestopý záznam (hlavní výhoda spočívala v dodatečném dosazení hudby do nasnímaného kontaktního zvuku). Začal se také objevovat první postsynchron ve spojitosti s použitím pohyblivé kamery a více úhlových záběrech (i když se zrušilo vícekamerové snímání). Problémy nestály jen ve fázi snímání, ale také ve fázi reprodukce filmu v kině. Jelikož každá větší firma měla jiný způsob snímání, lišil se i způsob reprodukce. Ne každé kino mělo tolik peněz, aby mohlo investovat do více druhů způsobů reprodukce. Takže kina promítala jen filmy od určitých výrobců.

2.1 Rozdělení mluveného slova v audiovizuálním díle

Mluvené slovo se dá vysvětlit jako produkt lidského mozku, který je užíván ve chvíli, kdy jeden člověk potřebuje druhému něco sdělit. Co se týká rozdělení mluveného slova, mů-

žeme je jej rozdělit takto: dialog, monolog (včetně vnitřního monologu), komentář subjektivní a komentář objektivní, výpověď, imaginární hlas, personifikační řeč a sbory.

Dialogem můžeme nazvat rozhovor dvou a více osob. Při dialogu, kdy nám každá postava vlastní částí dialogu vyjadřuje své stanovisko, se dozvídáme podstatnou část děje filmu, skrze názory jednotlivých postav. Cílem dialogu je porozumět jeden druhému a přiblížit divákovi situaci a prostředí, kde se děj odehrává. Napsat dobrý dialog je podle mého názoru velmi těžká věc.

Monolog je souvislá řeč jediné postavy, někdy také nazývaná samomluvou. Monolog je vlastně obdobou dialogu ovšem bez přítomnosti protistrany. Protistranou může být jak osoba, zvíře, tak věc. Někdy se stane, že do pozice protistrany se nám dostává samotný divák a herec hovoří přímo k němu.

Vnitřním monologem nazýváme monolog, kterým postava hovoří sama k sobě nebo divákovi. Jedná se o monolog probíhající pouze na úrovni vědomí bez fyzického projevu. Hlas postavy se v těchto případech už ani frekvenčně neupravuje (jak tomu bývalo kdysi). Vnitřní monolog je jakýmsi ozvláštňením děje, kdy nám postava dovoluje nahlédnout do svého myšlení. Vnitřní monolog bývá asynchronní od obrazu, přesto diváka nijak nemate. Divák zná jméno postavy, ke které má hlas přiřadit. Buď se již v ději vyskytl, nebo nemáme jinou možnost, než jej přiřadit ke správné postavě, protože divákovi příběh nedá ani jinou možnost.

Subjektivní komentář posuzuje zobrazovanou skutečnost. Doplnuje nám zobrazovanou skutečnost o subjektivní stanovisko například člověka, který danou událost, kterou popisuje, sám zažil. Není zde kladen takový důraz na formu jazyka či výslovnost, jedná se zde spíše o autentičnost. Na rozdíl od objektivního komentáře jej lze natáčet i kontaktně na place.

Objektivní komentář nám **popisuje** zobrazenou skutečnost. Text je vždy čtený hercem a je dopředu připravený a tím je dosaženo správného výběru slov, srozumitelnosti a úměrné délky jednotlivých vět k obrazu. Komentář je nahráván ve spisovném jazyce. V objektivním komentáři se můžeme setkat jak s monologem (většina válečných dokumentů, například Svět ve válce), tak s dialogem (například český cestopisný pořad Na cestě). Osoba mluvčího bývá ponechána stranou a nezobrazuje se.

Výpověď je neherecký projev, který nám nabízí pohled na postavu s odstupem, ale také pohled na své okolí. Často bývá nesynchronní s obrazem a je autentická, jelikož je neherecká. Výpověď se nahrává většinou jako kontaktní zvuk. Postsynchron je velmi ojedinělý. Často se stává mimo obrazovou a to tak, že výpověď je obrazově překryta ilustračními záběry, protože byla zaznamenána bez obrazové složky.

Imaginárním hlasem můžeme označit hlas nevysvětlitelného původu, jako například hlas Boha.

Personifikační řeč bych popsala jako řeč přiřazenou něčemu či někomu, co není schopno mluvit. Například mluvící pomeranč.

Sbory jsou hromadným projevem více postav najednou. Nebývají většinou nijak emočně výrazné a nahrávají se najednou (v jednu chvíli celý sbor).

Mluvené projevy se dají také rozdělit do dvou kategorií na **improvizované** a **přípravené**. Příkladem improvizovaného je například anketa a připraveným může být například politický projev.

Mluvené slovo je nutné často kombinovat s hudbou. V takovémto případě většinou zaujímá místo v prvním plánu a hudba v druhém plánu. Hudba nesmí rušit mluvené slovo. Stejně tak hudební nástroje musí být vhodně zvolené, aby se s mluveným slovem vzájemně nerušily. V kombinaci mluveného slova s hudbou má mluvené slovo důležitější pozici, proto hudba musí být podřízená a nesmí na sebe strhávat pozornost. Hudba má však svůj význam je-li použita a proto je důležité, aby měla šanci mezi jednotlivými projevy možnost vyznět.

2.2 Výrazové prostředky mluveného slova

Každý projev mluveného slova má své náležitosti. Jedná se nám hlavně o výrazové prostředky jako intonace, dynamika, přízvuk, tempo, hlasové zabarvení.

Intonace je melodie řeči. Intonace je důležitá kvůli věrohodnosti a zaujetí diváka. Není nic otravnějšího a nudnějšího než monotónnost. Dle mého názoru je vietnamština celá založena na intonaci. Celá tato řeč je skoro až zpěvná.

Dynamika je úroňový rozsah od nejtišších po nejhlasitější pasáže (bývá kolem 90 dB). Dynamický rozsah lidského hlasu se běžně pohybuje od 0dB až přibližně do 80-90dB. Lidský hlas se vyvíjí spolu s vývoje člověka. Největší změnou prochází lidský hlas během období puberty. Dalším daleko pomalejším vývojem prochází v dalších letech života. V poslední etapě (ve stáří) se mění lidský hlas a to tak, že ženám hlas hrubne a mužům se naopak zvyšuje.

Přízvukem označujeme důraz na určitou slabiku ve slově (nebo slova ve skupině slov). Přízvuků existuje velká spousta a liší se podle národů. Některé národy mají pevně stanovené, na kterou slabiku ve větě je kladen přízvuk (jako například v Čechách), jiné národy (jako například rusové) mají takzvaný pohyblivý přízvuk, což znamená, že nemají pevně stanovenou slabiku, na níž je dán důraz.

Tempo je průběh řeči v čase. Tempo se určuje počtem vyslovených hlásek v časovém úseku. Podle tempa můžeme rozdělit jazyky do skupin. Španělština a italština patří k rychlejším jazykům. K pomalejším jazykům můžeme zařadit například i češtinu. Tempo se také často odvíjí od důležitosti sdělení. Důležité věci většinou říkáme pomaleji, aby byly srozumitelnější. Méně důležité si můžeme dovolit říkat rychleji.

Hlasové zabarvení jinak známé také pod pojmem ténbr, je charakteristické pro každý hlas. Závisí na nastavné hlasové trubici a rezonanci zvuku, kterou jsem popsala v kapitole mluvené slovo.

Mluvené slovo má tedy velký význam pro film. Jak jsem již uvedla, s nástupem zvukového filmu vyhasly některé herecké kariéry. Změna není vždy jen dobrá pro všechny a to platí i v tomto případě. Co se týká podílů na výrobě mluveného slova ve filmu, jedná se o práci více profesí. Prvním člověkem, který se podílí na výrobě je scénárista. Dalšími profesemi, které se podílí na výrobě, jsou režisér, stříhač a samozřejmě zvukový mistr. Mistr zvuku je nejdůležitější profesí při záznamu mluveného slova. Jeho úkolem je jak nasnímání, tak kompletní postprodukce celého filmu.

2.3 Zpracování kontaktního zvuku

Teď bych se ráda zaměřila na zpracování již nasnímaného mluveného slova. Fáze při tomto postupu, které se používají, jsou:

- Kontrola sestříhaného materiálu
- Projekce s režisérem
- Organizace projektu
- Úprava kontaktního zvuku
- Mixáž

2.3.1 Kontrola sestříhaného materiálu

Prvním krokem je **kontrola sestříhaného materiálu**. Ze stříhového pracoviště je třeba dostat finální stříh v požadovaném formátu se všemi trikovými úpravami (nebo alespoň přesně vymezené časové úseky, kde a jaké triky se budou vyskytovat). Každý software, který zpracovává zvuk, má jiné požadavky na formát, který dokáže importovat. Já osobně na Pro Tools 10 mám zkušenosti s formátem OMF. OMF je zkratka pro Open Media Framework (OMF).

Jedná se o audio formát určený pro přenos digitálních médií mezi různými softwarovými aplikacemi. Hlavní výhodou je zachování regionů v přesném časovém sledu jak je nastříhali ve stříhovém programu. Po domluvě se stříhačem je také možné nastavit pohyblivost těchto regionů oběma směry. Jedná se tedy o to, že část regionu můžeme rozšířit až na původní velikost zdrojového souboru.

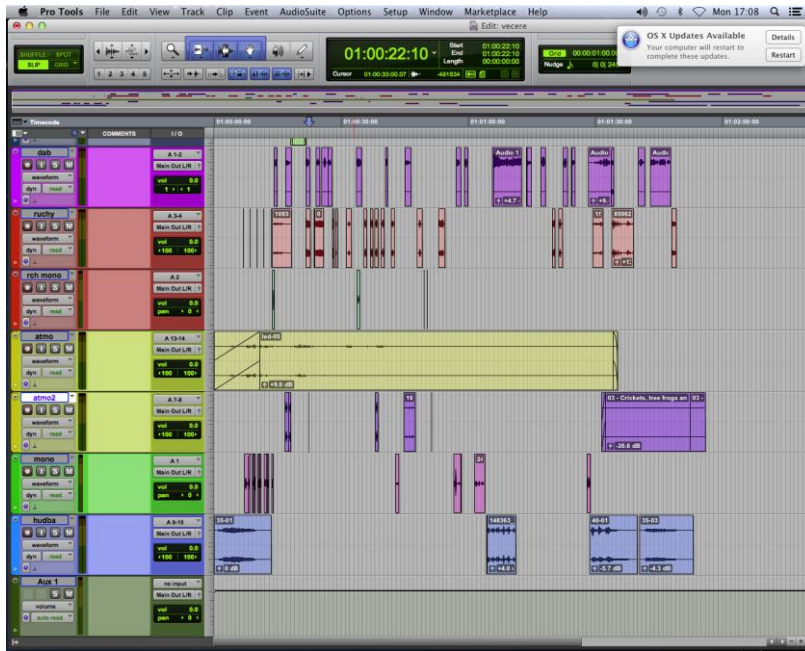
Video já osobně importuji ve formátu mov. Přípona mov se užívá u formátu souboru Quick Time. Tento formát nemá nejlepší obrazovou kvalitu, což je jeho nevýhodou, ale pro úpravu zvuku kratších filmů naprosto postačuje. Jeho výhodou je, že není náročný na objem dat. Máme-li však delší film, je dobré dostat ze stříhového pracoviště lepší kvalitu obrazu, z důvodu šetření zraku zvukového mistra, který někdy až několik hodin denně musí na obraz koukat. Další věc, na které já osobně trvám, je přítomnost time codu v obraze. Pomáhá mi pro lepší orientaci při práci hlavně ve fázi, kdy si dělám poznámky o následující práci.

2.3.2 Projekce

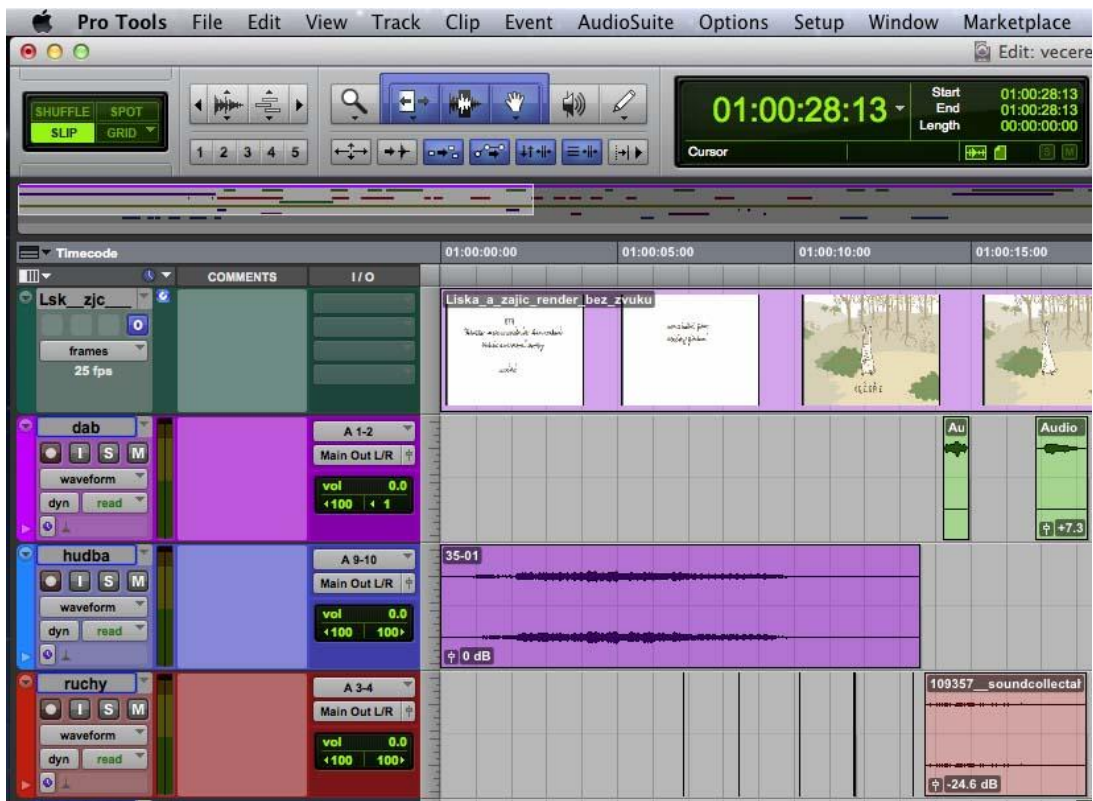
Potom následuje projekce. První projekci si udělám jen sama pro sebe, abych si zkontrolovala synchronnost obrazové a zvukové složky. Poté následuje **projekce s režisérem**. Po servisní projekci dlouhometrážního hraného filmu se rozhodne, který kontaktní zvuk se zachová a který je třeba nahradit postsynchronem. Není-li použitelná stejná klapka s kontaktním zvukem je zde možnost ji vyměnit za jinou, ale pouze za předpokladu schválení tohoto návrhu režisérem. Již od začátku úprav v projektu musí mezi zvukovým mistrem a režisérem panovat shoda nad zamýšlenými úpravami. Ke každému zamýšlenému úkonu si dělám poznámky, které se kupí během celé práce a podle kterých se řídím v průběhu další práce.

2.3.1 Organizace projektu

Samozřejmostí je rozdělení jednotlivých složek do jednotlivých stop, které si pojmenuji po těchto složkách (ruchy, atmosféry atd.). Dalším krokem, kterým se řídím je, rozdělení podle skupin. Dám si k sobě stopy s mluveným slovem, hudební stopy, ruchové stopy a stopy s atmosférami. Co se týká ruchových stop, jedna patří výhradně postsynchronním ruchům. Stejně tak jedna stopa s mluveným slovem je určena pouze pro postsynchronní dialogy. Dále si jednotlivé stopy barevně odliším (hudba, ruchy, atmosféry, dialogy, efekty). Co se týká dialogových stop, rozdělují si dialogy podle stop nasnímaných na místě natáčení. Natáčíme-li například na dva mikroporty a jednu šibenici, rozdělím si každý mikrofon do jedné stopy a šibenici do třetí samostatné stopy. Každý si však organizaci v projektu řeší podle sebe. Je to čistě individuální záležitost, která nemá pevně stanovená pravidla.



Obrázek 2: Příklad barevného rozlišení stop v projektu s názvem Večeře v programu Pro Tools.



Obrázek 3: Příklad barevného rozlišení stop v projektu s názvem Večeře v programu Pro Tools (2).

2.3.2 Úprava kontaktního zvuku

Dalším krokem při úpravě dialogu je „vyčištění“. Je nutné si vyčistit veškeré dialogy od nechtěných zvuků, jako mohou být nádechy herců, výdechy, mlaskání nebo jakékoliv nechtěné zvuky, které se během natáčení mohou objevit. Je rozdíl, pokud je nechtěný zvuk během věty mezi jednotlivými slovy nebo v průběhu slova. Je-li mimo slovo, jde nečistotu jednoduše vystříhnout a nahradit jinou čistou atmosférou z místa natáčení. Je-li však nečistota ve slově a nejde-li jí odstranit bez poškození mluveného slova, je třeba repliku nahradit celou. V ideálním případě by však k takovéto situaci nemělo vůbec docházet a celé jetí by mělo být označené za nepoužitelné už z placu. Často se také stává, že v záběru je slyšet režisérovo „akce“ nebo „stop“ z důvodu přesahu. Toto je třeba také nahradit atmosférou podobnou následující atmosféře záběru.

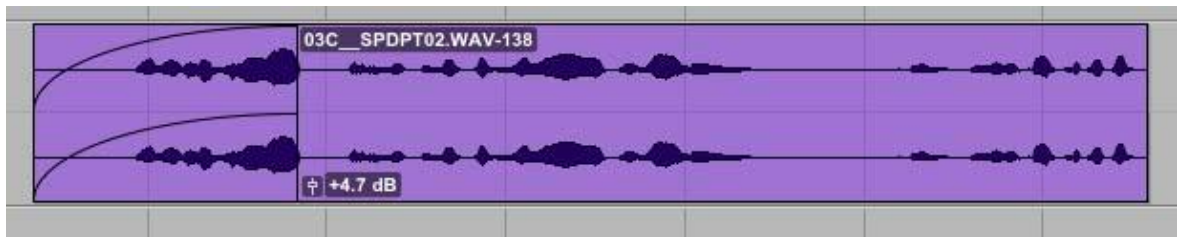
Je třeba také vyrovnat jednotlivé přechody mezi záběry. Je žádoucí, aby jednotlivé přechody divák nepoznal. Při střizích v jednom prostoru by se nám neměla výrazně měnit atmosféra ani prostor, jinak by divák mohl být zmatený a mohl by si myslet, že se děj ocitl v jiném prostředí. A pokud ano a divák to pozná, je to chyba. Musíme jednotlivé přechody vyrovnat tak, aby nic z toho diváka nerušilo. Když by si divák pustil jen zvuk bez obrazu, neměl by poznat střih (jedná-li se například o dialogové okno). Přechody musí být plynulé, jinak nepůsobí přirozeně. Nesmí se nám stát, že si divák střihu ve zvuku všimneme podle toho, že nám poskočí hlasitost nebo dokonce ustříhneme kus zvuku (který je nezbytný) jen kvůli tomu, že je střížen obraz.

V takovémto případě využíváme přesahy a prolínání z jednoho záběru do druhého. Následující obrázek je pro názornost jak lze vyřešit zvukový přesah z jednoho záběru do dalšího pomocí lineární prolínačky.



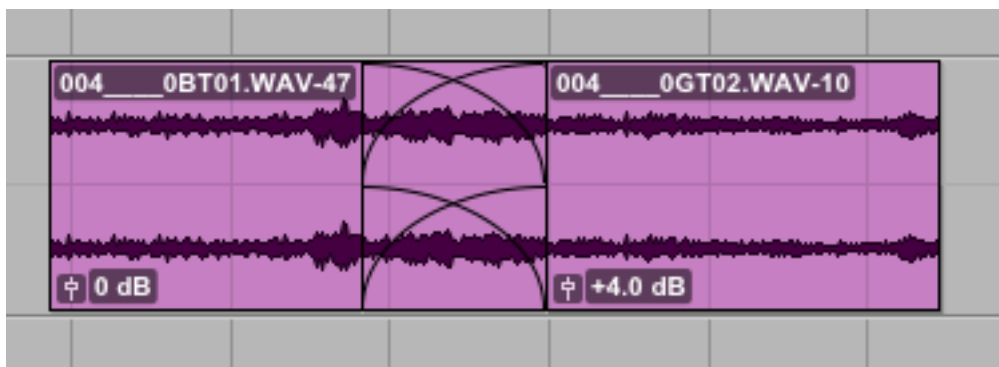
Obrázek 4 : Příklad přesahu jednoho záběru do druhého (lineární prolínačka).

Nevýhodou lineární prolínačky je nedostatečně měkký přechod mezi záběry. Tento přechod má lepší přechod s logaritmickým průběhem.



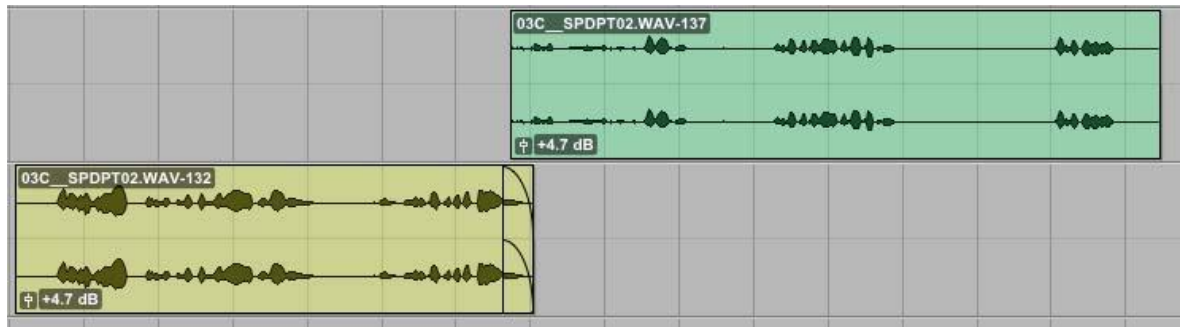
Obrázek 5: *Příklad logaritmického fade inu.*

Stejný přesah jde udělat i opačným směrem (z následujícího záběru do předchozího záběru). Jednotlivé střihy snad nikdy na sebe nemůžou navazovat bez nejmenších problémů. Minimální úpravou, kterou alespoň já dělám, jsou přechody mezi jednotlivými záběry prolínačkou. A to tímto způsobem:



Obrázek 6 : *Příklad logaritmické prolínačky dvou po sobě jdoucích záběrů.*

Velmi výrazný zvuk lze ještě před prolnutím lehce zeslabit. Ale jen pomalé a plynulé zeslabování působí přirozeně. Fade in a fade out je považován za prolínačku a to z ticha a do ticha.



Obrázek 7 : Příklad přesahu jedné stopy na niž ostrým stříhem navazuje druhá stopa.

Jedná-li se však o stříh z prostředí do prostředí ostrým stříhem v obraze, ve zvuku také stříhneme ostrým stříhem. Na předchozí stopu jednoduše napojíme stopu další, kterou mám v další stopě projektu. Změna prostředí v obraze nám pomůže vyrovnat se s náhlou změnou prostředí ve zvuku. Z osobních zkušeností vím, že někdy je třeba ve zvuku ostrý stříh předznamenat třeba i 3 framy dopředu. Díky lidskému vnímání zvuku, jak samo o sobě funguje (kontinuálně), se může stát, že ostrý stříh ve zvuku na nás bude působit nepřirozeně. Hlavně jedná-li se o stříh z velmi tichého prostředí do velmi hlasitého. Říkáme, že se jedná o přechod v akusticky nerovnocenném prostředí. Pro diváka je účinnější přechod z tiššího do hlasitějšího prostředí než naopak. Přecházíme-li však z velmi rušného prostředí do velmi klidného, divák může mít pocit, že jsme ho připravili o část zvuku, který nedozněl. Občas je nutné posunout místo stříhu nezávisle na stříhu v obraze, ať už jakýmkoliv směrem a s jakkoliv dlouhým posunutím.

Dalším krokem je pro mě frekvenční, dynamická a prostorová úprava. U mluveného slova je míra (a vůbec jeho samotné použití) stylizace velice ošemetná. Jedná se o to, že již od začátku by měla být míra a vůbec použití stylizace pečlivě promyšlená. Je rozdíl jedná-li se o komentář do dokumentárního pořadu o vylodění v Normandii či o zábavný pořad pro děti.

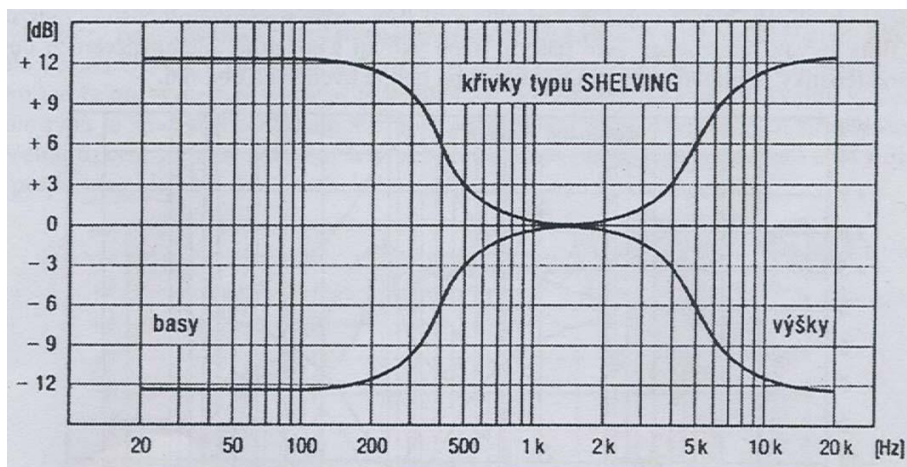
2.3.2.1 Frekvenční úprava

1000Hz - 3000Hz je spektrum na kterém je lidský hlas nejvýraznější. Právě toto pásmo je občas třeba při **frekvenční úpravě** vyzdvihnout. Některé frekvence je naopak třeba potlačit. Často se stává, že na místě natáčení máme nepřeborné množství světla, které vydávají

zvuk (většinou vysokých frekvencí), který nelze na place eliminovat. Tento zvuk je možné odstranit v postprodukci potlačením těchto frekvencí.

K frekvenční úpravě se používají ekvalizéry. Hlavním účelem jejich použití je kompenzace nedostatků snímaného nebo přenášeného zvukového signálu. Ekvalizéry mohou být samostatná zařízení nebo součástí mixážního pultu.

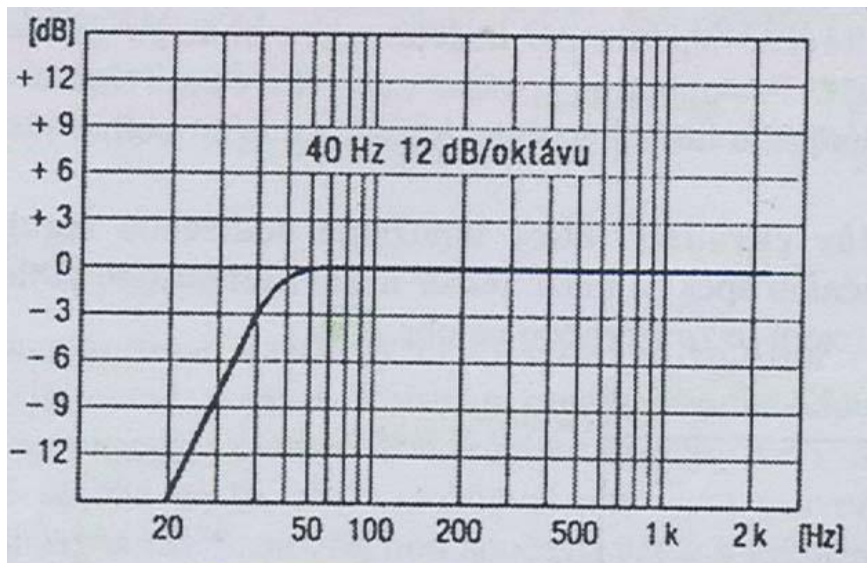
Prvním a nejjednodušším je **Baxandallův ekvalizér**.



Obrázek 8: Meze regulace frekvenčních charakteristik Baxandallova ekvalizéru.

Jde o ekvalizér, který umožňuje oddělenou regulaci basů a výšek. Basy či výšky jde skoro nezávisle na sobě pozvednout či potlačit. Avšak nezávislost není úplně dokonalá, proto se většinou samostatně nepoužívá anebo se vyskytuje jen u levnějších typů zařízení. Nadměrné nadzvednutí v oblasti basů může způsobit ve výsledném zvuku dunění. Nadzvednutí v oblasti výšek může zase způsobit zvýšení úrovně šumu a také nežádoucí zvýraznění sykavek. Užívají se i různé kombinace různých typů filtrů (horní propust', dolní propust').

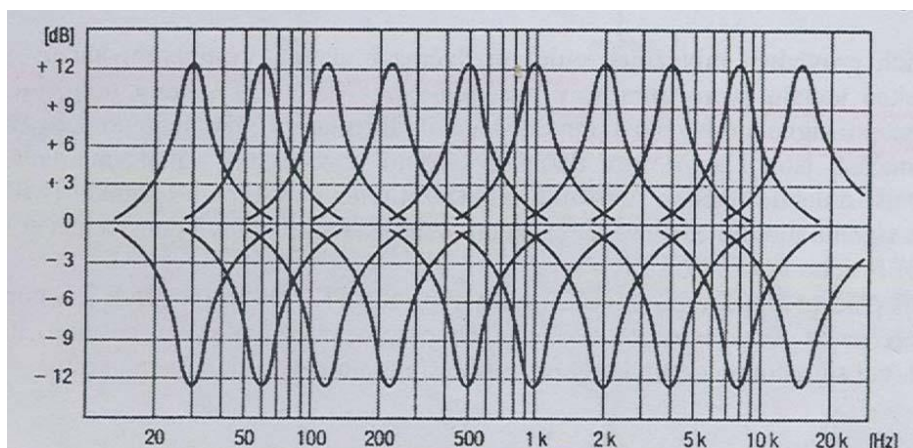
Horní propust s hraniční frekvencí 40 až 80 Hz (low-cut filter) odstraňuje dunění.



Obrázek 9: Průběh frekvenční charakteristiky horní propusti.

Například většina hudebních nástrojů se v těchto frekvencích již nevyskytuje a proto je možno zde udělat ořez, aniž bychom nechtěně odřízli cokoliv, co by nám mohlo chybět. Dalším typem propusti je **dialogový filtr**. Dialogový se nazývá proto, že jeho frekvenční charakteristika odpovídá spektru lidské řeči. Potlačuje frekvence pod 100 Hz a nad 7 kHz. Velmi nízké frekvence lidská řeč neobsahuje a tak tento filtr odstraňuje pouze nežádoucí dunění a na vysokých frekvencích sykavky. **Filtr presence** se používá pro mluvené slovo. Nadzvedává frekvenční pásmo lidské řeči. Toto nadzvednutí nám však způsobuje efekt přiblížení mluvčího k mikrofonu. **Filtr absence** potlačuje frekvenční pásmo lidské řeči. Zde naopak dochází k efektu oddálení mluvčího od mikrofonu.

Dalším typem ekvalizéru je **grafický ekvalizér**.



Obrázek 10: Mezní křivky filtrů grafického ekvalizéru s oktávním dělením.

Tento ekvalizér obsahuje několik pásmových filtrů naladěných na pevné frekvence. Tyto frekvence jsou dány geometrickou posloupností. V praxi je dělíme na oktávné a třetino-oktávné.

Parametrický ekvalizér také využívá pásmové filtry, ale na rozdíl od grafického ekvalizéru je možné je přeladit. Dá se u něj také regulovat šířka pásma. Je lépe ovladatelný a dá se více přizpůsobit požadavkům uživatele. Parametrický ekvalizér i grafický ekvalizér jsou z pravidla vždy vybaveny low-cut filtrem a protišumovým zařízením.

Pro úpravu dynamiky se používají **kompresory, limitéry, expandéry, gaty, dynamické šumové filtry a dynamické ekvalizéry**.

„Ať už se jedná o samostatný nástroj, nebo kompletní smíchanou nahrávku, chápeme dynamiku jako rozdíl mezi nejtiššími a nejhlasitějšími zvuky v průběhu celé skladby (několika skladeb).“³

Frekvenční úprava se používá pro stylizaci například pro zvuk z televize nebo z telefonu. Máme-li v záběru hrající televizor, jehož zvuk dodáváme postsynchronně, je třeba jej upravit, aby zněl opravdu jako z televize. Stejně tak máme-li v obraze telefonující osobu a

³ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dopol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 198

je-li pro diváka významově důležité slyšet co odpovídá protistrana, musíme postsynchronně nahranou odpovídající druhou stranu frekvenčně upravit. Je třeba, aby zněla přesně tak, jak ji divák zná ze skutečného života.

2.3.2.2 Dynamická úprava

Komprimace se využívá v případech, kdy máme poslechové prostředí hlučné. Jde zde o to, že prostředí by mohlo přehlušovat nejtíší pasáže a proto se snižuje dynamika. Což má za důsledek celkové zvýšení úrovně zvuku. Tím se nám však může stát, že sice přehlušíme okolní ruch, ale na druhou stranu hlasité pasáže mohou být v takové situaci přebuzeny a tím pádem zkresleny. Zvuk se mimo jiného komprimuje také z důvodu vyrovnání hlasitosti jednotlivých pasáží. Hlasité pasáže jsou tedy komprimovány pomocí **kompresoru**. Jeho úkolem je omezit dynamiku signálu.

Práh citlivosti, je libovolně nastavitelná úroveň, podle níž se odvozuje řízení dynamiky. Signál, který překročí tuto nastavitelnou úroveň, je automaticky komprimován podle předem nastavených parametrů.

„Kompresní poměr (RATIO) by se dal anglicky vysvětlit jako stupeň, o který bude zvukař fadery ubírat úroveň po překročení určité hlasitosti.“⁴

Míru komprese značíme v poměru závislosti výstupního poměru na úrovni vstupní. Na míře překročení prahu citlivosti závisí také kompresní poměr. Z čeho logicky vyplývá, že čím větší překročení prahu citlivosti, tím větší kompresní poměr. Kompresi, kdy je extrémně potlačena dynamika a to v kompresním poměru $\infty:1$ se nazývá **limitace**.

Kompresor a limitér je tedy určený k omezení úrovně signálu, ale každý z jiného důvodu. U komprese je tomu tak, protože chceme zvýšit průměrnou úroveň hlasitosti signálu. Limitace má spíše chránit před překročením určité úrovně, které z určitých důvodů jednoduše nesmí nastat.

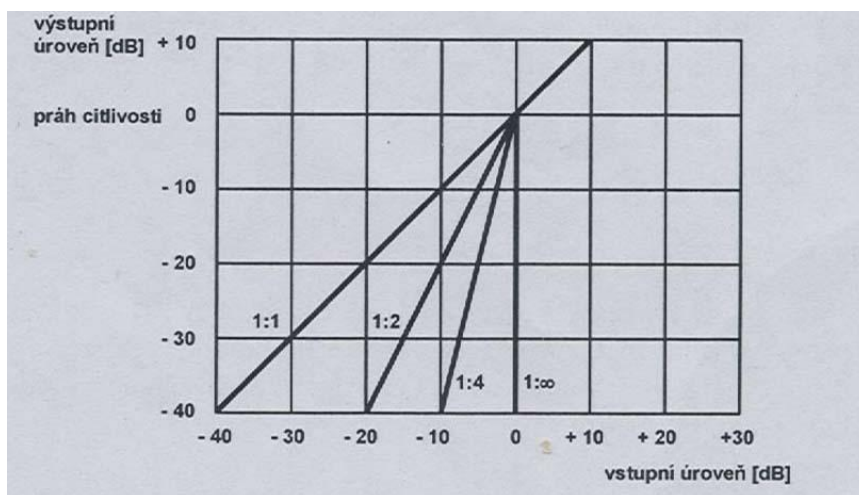
⁴ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dopol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 200

Čas náběhu (ATTACK TIME) je doba náběhu, než začne kompresor reagovat na vzrůstající úroveň. Čas doběhu (RELEASE TIME) je doba, kterou kompresor potřebuje na srovnání do původní úrovně od chvíle, kdy se úroveň zvýšila. Existuje také doba držení (HOLD TIME). Tak se nazývá úsek mezi dobou náběhu a dobou doběhu. I tyto časy lze libovolně nastavit. V případě použití vícepásmových kompresorů je třeba rozdělit zvuk do několika frekvenčních pásem. Nekomprimuje se tedy celek, ale každé pásmo zvlášť. Nemůže se nám tedy stát, že nedopatřením přijdeme o část spektra, kterou chceme zachovat.

„Oproti klasickým modelům je možné dosáhnout pocitu subjektivně vyšší hlasitosti o 3 až 6 dB při stejné úrovni signálových špiček, aniž by se projevovaly jakékoliv slyšitelné postranní efekty.“⁵

Správné použití kompresoru poznáme podle toho, že na nás nahrávka působí přirozeně a téměř tak, jako bychom žádný kompresor nepoužili.

Dalším zařízením k úpravě dynamiky zvuku jsou **expandéry a gaty**.



Obrázek 11: Převodní charakteristika expandéru.

Každý, kdo se alespoň trochu orientuje v této problematice tuší, že expandéry pracují na opačném principu než kompresory. Expandér je opět uživatelem nastavitelné zařízení, které slouží k odstranění nasnímaných nežádoucích brumů, šumů a dalších rušivých zvuků. Je

⁵ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dopol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 206

zde nastavitelný práh citlivosti, pod nímž expandér zeslabuje všechny frekvence. V určitém případě se nám však může stát, že zvuk bude úplně uříznut.

„Tento případ se nazývá gejtování a přístrojům pracujícím v tomto režimu se říká gejty (GATE).“⁶

Stejně jako kompresor má i expandér a gejt dobu náběhu a dobu doběhu. A stejně jako máme kompresní poměr, máme také expanzní poměr. Expanzní poměr se od kompresního liší v tom, jak se udává. Je totiž v opačném pořadí. Stupeň expanze nám tedy udává až druhá číslice v tomto poměru, například 1:∞. Práh citlivosti gejtu by měl být nastaven na co nejnižší úroveň. Tak se zamezí tomu, že nám gejt nepustí signál, který bude potlačen, aniž bychom to původně plánovali.

Dynamické šumové filtry se používají k odstranění šumu i za přítomnosti užitečného signálu. Jsou známy také pod názvem DENOISERY. **Dynamické ekvalizéry** jsou dynamické filtry pracující na opačném principu. Opět je zde nastavitelný práh, od jehož úrovně dochází k zesílení určitých frekvencí. Omezováno je zde většinou vrchní pásmo což má za následek omezení šumu, ale opačně než u denoiseru.

2.3.2.3 Prostorová úprava

Dozvuk se ve filmu užívá k dokreslení zobrazované skutečnosti. Nejvíce souvisí se zvykem lidského sluchu. Lidský sluch je zvyklý na určitý charakter a barvu jednotlivých prostor. Neslyší-li je, přijde mu prostor jako nereálný. Prostorová úprava je úprava prostorovosti zvuku. Je to proces, kdy se uměle dodávají efekty prostoru, ve kterém se natáčelo. Dodáváme-li zvuk postsynchroně, musí prostorově odpovídat kontaktnímu zvuku.

Prostorovou úpravu můžeme provádět pomocí 2 způsobů. Prvním způsobem je pomocí hardwarových zařízení a druhý způsob pomocí softwarových zařízení.

Softwarová úprava je úprava v postprodukcí prováděná pomocí softwaru. Hardwarová úprava je úprava pomocí hardwaru (což prakticky znamená přidáním hardwaru do řetězce).

⁶ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dopol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 214

Dělí se na dozvuk (hall) ozvěnu (echo). Těmito prostředky vytváříme zvukovou perspektivu. Jak umělý dozvuk, tak ozvěnu vkládáme pomocí efektů.

Ať už se nacházíme v jakémkoliv prostředí, slyšíme jak přímý zvuk, tak zvuk odražený. Odražený zvuk k nám dorazí později než zvuk přímý. Také směr odkud k nám zvuky přicházejí, se liší. Dá se říci, že čím menší prostor a čím více vybavený, tím kratší máme **dozvuk**.

Doba dozvuku nám podává informaci o prostoru, o jeho velikosti, vybavenosti popřípadě materiálu stěn atp. V mluveném slovu se dozvuk používá velmi obezřetně. Je nutné dbát hlavně na srozumitelnost mluveného slova. Důležité je zde nastavení doby dozvuku, počáteční zpoždění a poměr přímého zvuku se zvukem zpožděním.

Ozvěna je smíchaný přímý signál se signál odražený, který je lidské ucho schopno od sebe odlišit.

Jako další signálové procesory můžeme uvést **Enhancery, Pannery a Overdrive (jednotky zkreslení)**.

Enhancer je zařízení, které k základnímu nasnímanému signálu přimíchá nové vzniklé harmonické frekvence. Dbá se hlavně na správné smíchání původního signálu s novými harmonickými ve správné fázi. Během vytváření nových harmonických dochází totiž k fázovému posunu a to díky horní propusti. Při konstrukci enhanceru se převážně počítá s použitím ve stereu. Stejně jako u kompresoru je výhodnější použít enhancer na jednotlivé stopy záznamu, nežli na celkovou smíchanou nahrávku. Základní funkcí enhancerů je obohacení vrchního akustického spektra.

Panner je zařízení k přiřazení směrovosti zvukovému signálům po bázi mezi levým a pravým kanálem. I monofonní zvuk lze roztáhnout po celé šíři báze.

Jednotky zkreslení slouží ke zkreslení v postprodukci. Příkladem můžeme být přebuzený zvuk přes zesilovač, který je do mixu poslán v čisté podobě a poté je opět přebuzen pomocí zesilovače a je sejmuto mikrofonom.

„Prakticky nejjednodušším efektem je **zpoždovací linka** (DDL). Dá se využívat buď samostatně nebo slouží jako základ pro efekty typu chorus, ADT, vibráto, phasing apod.“⁷

Echo efekt je nastavitelný efekt ozvěny. Nastavit si můžeme počet opakování smyček (jedna nebo více) a také dobu zpoždění ozvěny od originálního zvuku (od milisekund až po řády sekund).

Chorus - při použití tohoto efektu může posluchač mít pocit vícehlasu. Jedná se však o zpoždění v řádu milisekund zároveň s jemnou modulací signálu.

Vibráto je efekt, který nám provádí jemné změny v ladění. Vibráto zpozdí zvuk o několik milisekund a změní jeho ladění, aniž by jej ve výsledku kombinoval s původním zvukem.

Phasing je založen na použití dvou zpoždovacích linek bez kombinace s přímým signálem se zpožděním do 10ms a modulace.

Flanging pracuje na podobném principu jako phasing. Jedná se také o zpožděný signál, který je modulován. Tento navíc však obsahuje záměrně přidanou zpětnou vazbu. Díky tomu můžeme pozorovat u upravovaného signálu změnu barvy. „FLANGING je možné použít i pro získání působivého stereofonního efektu, když jednoho kanálu hraje pouze přímý zvuk, zatímco ve druhém se uplatňuje flangingový efekt (přímý a zpožděný signál v poměru 1:1).“⁸

ADT (automatic double tracking) je efekt, při němž (se zpožděním do 10ms a s modulací) dochází ke zdvojení signálu z jedné stopy. Po úpravě se signál dá opět spojit do jednoho místa na bázi nebo i jinam. Výsledkem tohoto efektu je nahrávka, která zní jako samostatně dvě nahrané stopy (stejného dialogu, stejné hudby, stejného ruchu) sloučené do jedné stopy. Existují jednotky, které si sami řídí a přepínají čas zpoždění. Nahrávka potom zní autentičtěji, i když rozdíl od přirozeného zdvojení bude vždy znát.

Pitch shifter funguje na principu změny ladění o určité množství určitým směrem (nahoru či dolů) od původního signálu při zachování časového průběhu signálu. S tímto efektem se musí zacházet opatrně, jelikož na člověka nepůsobí reálně (člověk jej v běžném životě nezná, jelikož se nevyskytuje).

⁷ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dpol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 237

⁸ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dpol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 241

„Měníče ladění tedy vyrábějí kopii vstupního signálu posunutou v ladění o několik půltónů či jen o pár centů, která je oproti vstupnímu signálu zpožděná pouze o velmi krátký čas (několik milisekund), nezbytný pro to, aby se celý proces mohl uskutečnit.“⁹ Pro upřesnění 1 půltón = 100 centů. Jsou známy také zařízení jako časové kompresory a expandery, které dokážou změnit (prodloužit nebo zkrátit) časový úsek beze změny ladění. S mírou použití tohoto efektu musí zvukař zacházet opatrně. Velmi často se stane, že hlas ztrácí svou přirozenost.

Nemáme-li k dispozici efekt ozvěny, můžeme použít jednouchý potup, kdy si rozkopírujeme do více stop stoupu, u níž chceme udělat efekt ozvěny, a jednotlivé stopy pak od sebe pousneme o frame nebo pár framů.

V dnešní době již existují předdefinované efekty. Stačí si zvolit prostor, jaký chceme, a software nám sám nastaví úroveň efektu, tak aby zněl jako námi požadovaný. Takovéto zařízení skoro přesně simulují námi požadovaný prostor.

Další úpravou, která se používá (většinou pro deformaci) je změna rychlosti. Změníme-li čas, ve kterém má být nahrávka přehrána, změní se nám hlavně výška hlasu. Zkrátíme-li čas, hlas bude vyšší. Prodloužíme-li čas, hlas bude hlubší.

2.3.6 Mixáž

Při finální mixáži je nutné všechny výše uvedené úrovně srovnat tak, aby fungovaly jako celek i s MMP. Musíme mít dobře promyšleno co zdůraznit a co upozadit. Pro tyto poměry neexistují žádná předem stanovená pravidla. Spoléhá se tu na cit zvukového mistra. V neposlední řadě musíme mít při mixu také na paměti, že výsledný mix do televize a do kina, se od sebe liší. Od televize nemůžeme očekávat takovou dynamiku, jaké je schopno kino.

⁹ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dopol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 247

3 POSTSYNCHRON

Postsynchronem je nazýván zvuk dodatečně nahraný podle promítaného obrazu. Při realizaci postsynchronů se každá část (mluvené slovo, ruchy) nahrávají jednotlivě. Největším úskalím při nahrávání postsynchronů je jeho věrohodnost. Nahráváme-li zvuky postsynchronně a trefíme-li ten správný zvuk, který se přesně hodí do námi požadované scény, může se nám stát, že nahrané zvuky budou působit až příliš sterilně. Tuto čistotu nám způsobuje prostředí, ve kterém nahráváme postsynchron. Jde o to, že většinou nemáme k dispozici stejné prostředí, s požadovaným charakterem prostoru. Zejména, jde – li o nahrávání mluveného slova, jsou potíže. Je velmi těžké dosáhnout stejného výrazu a emocí, jaké byly na place. Stává se tak, že divák herci jednoduše nevěří. Vždy je proto lepší, je-li to možné, použití kontaktního zvuku.

K postsynchronu se přistupuje v případě, že kontaktní zvuk není použitelný. V začátcích zvukového filmu, kdy již byl možný postsynchron, se využíval z velké části kvůli hlučné technice. V dnešní době se k postsynchronu přistupuje ze stejných důvodů. Je-li nepoužitelný zvuk z placu nebo nejde-li jednoduše zvuk na place nasnímat nebo rozhodne-li se rovnou na place, že se bude používat postsynchron, musí se počítat s větší časovou náročností ve zvukové postprodukci. Postsynchrony se používají většinou realistické (aby zněly jako by byly nasnímané kontaktně), ale jsou i filmy u kterých to jednoduše nejde. Například Star Wars a jeho postsynchrony byly ve velké míře stylisticky upravené. Vyskytuje se zde spousta nových zvuků, které divák nezná a nikdy je neslyšel, takže je čistě na zvukovém mistrovi, jaké zvuky si vymyslí. Nejedná se vždy jen o jeden upravený či neupravený zvuk. Někdy je třeba jich na sebe několik navrstvit, jako například ve zmiňovaném filmu Star Wars zvuk světelného meče byl vytvořen sloučením zvuků starého projektoru na 35mm film a starého televizoru, které byly ještě upraveny. Stejně tak tvorba „umělého jazyka“ spočívá většinou v kombinaci několika již existujících jazyků a jejich následnou úpravou.

Postsynchronně nahrané mluvené slovo musí odpovídat emočně a výrazově obrazu. Představme si například situaci, kdy budeme postsynchronně nahrávat zvuk v prostředí hlučné diskotéky. Při nahrávání postsynchronu se musíme výrazově přizpůsobit tomuto prostředí. Mluvené slovo musí být nahrané v takové intenzitě, aby znělo jako kontakt. Nesmí se tedy stát (i když to postsynchron dovoluje) aby postsynchron byl namluvený s normální intonací a s menší dynamikou. Diskotéka je velmi hlučné prostředí, které si vyžaduje určitý charakter hlasu a jeho intenzitou.

3.1. Nahrávání postsynchronů

Postsynchronní nahrávání mluveného slova se musí odehrávat za určitých podmínek. Akustika místnosti je jednou z nejdůležitějších věcí, na kterou se dbá. „V ideálním případě se používá dost zatlumené prostředí (dozvuk 0,25-0,4 sekundy rovnoměrně na všech frekvencích), umělý dozvuk se přidává většinou pouze v případech, kdy je prostředí velmi zatlumené, nebo pokud se jedná o simulaci jiného prostředí.“¹⁰

Postsynchronní ruchy známe u nás také pod názvem „brunclíci“. Tento název vznikl podle Barrandovského ručaře Bohumíra Brunclíka. Tento člověk měl na starost umělé vytváření zvukových efektů ve filmu. V dnešní době známe obměnu jeho jména do profese ručaře. Ručař je člověk, který pomocí různých pomůcek ve studiu simuluje skutečné ruchy v prostoru. Ruchové studio vypadá popravdě jako jedno veliké skladiště. Jsou zde různé druhy podlah o rozměru jeden metr čtvereční, různé druhy bot, dveří, oken, židlí, stolů, skříní, sedaček, nožů, hrnců, kartáčků na zuby, časopisů, knih, spotřebičů a podobně.

Zvuk je nahráván podle promítaného obrazu, který běží stále dokola. Vždy se dbá na co největší věrohodnost dodělávaných významových zvuků. Proto je také občas ku prospěchu, zná-li ručař (nebo tým ručařů) celý film, nebo jeho větší úsek, aby si byl schopný uvědomit způsob vyjadřování používaný po dobu celého filmu.

V této práci mají ručaři šanci využít svou kreativitu. Existuje spousta sci-fi filmů, ve kterých jsou použity různé věci a tvorové, o kterých lidé nemají ani tušení, jak by mohly znít. Od toho je tu představitost a práce ručaře. Kombinací různých (občas až nelogických spojení) nástrojů vytvoří doslova zvuk, který ještě nikdy nikdo neslyšel. Kromě ještě nevymyšlených zvuků existuje jistý seznam, jak se někteří „brunclíci“ dají vyrobit. Ne všechny zvuky reálné totiž zní stejně jako uměle vytvořené. Každý zná známé kroky koně, vytvořené pomocí rozpůleného kokosového ořechu. Dalším příkladem jsou například kroky ve sněhu. Ty se vytváří pomocí práškového pudingu v pytlíku. Každé zaboření prstu do pytlíku s pudingem, zní jako krok ve sněhu.

Hudba, která „pasuje“ přímo na daný film je vlastně také nahrávána metodou postsynchron. Hudba se nahrává tak, aby seděla výrazově přesně do určitých míst.

¹⁰ VLACHÝ, Václav. *Praxe zvukové techniky*. 3., aktualiz. a dpol. vyd. Praha: Muzikus, c2008, s. 69

3.3 Pomocný zvuk a synchronizace

Pomocný zvuk je pro postsynchron také důležitý. Alespoň pro představu, jak ve skutečnosti působí nasnímaný reálný zvuk. I když je ve výsledku použitý postsynchronní zvuk. Postsynchronní ruch může působit například informativně. Není-li z kontaktního zvuku slyšet to co by mělo, je třeba to nahradit postsynchronem. Máme-li třeba dřevěnou podlahu a záměrně ji nechceme ukazovat, „zobrazíme“ jí ve zvuku. Nahradíme výraznějším a intenzivnějším vrznutím dřevěné podlahy. I tím, že necháme výrazně zaznít klapání bot po podlaze, můžeme podat informace o podlaze. Z chůze můžeme vyčíst více informací. Od polhavi, typu podlahy a obuvi, rychlost a směr chůze a i například přibližné stáří postavy. U postsynchronních ruchů se také dbá na čistotu a věrohodnost. Nacházíme-li se v prostoru, i postsynchroně nahraný ruch by měl tomuto prostoru odpovídat. Synchronizace je docíleno, sedí-li nám zvuk k obrazu. V případě postsynchronů je třeba se u jednotlivého ruchu zaměřit na místo, kam má pasovat. Například facku sesazujeme na první kontakt ruky a tváře. V tento moment je ruch nejintenzivnější a v obraze nejlépe čitelný a proto není moc složité jej přesně nasadit. Horší je to u méně výrazných ruchů. Tam se synchronizace řídí spíše pocitem zvukaře, který ví, kam jej nasadit.

4 DABING

Doslovný český význam slova dabing je „přetlumočení“. I když tomu tak u nás nikdo neříká je to vlastně převyprávění v jiném jazyce. Jedná se tedy o specifický druh překladu, který je ústně tlumočený. Dabing je tedy české znění zahraničního filmu.

4.1 Historie dabingu

Hlavní iniciátorem byl podle všeho Mussolini. „Mussolini nesnášel cokoli cizího, pouze italtina mohla zaznívat z pláten. Film byl příliš důležitým nástrojem propagandy fašistického režimu. Ani původní jména herců nebyla tolerována – a tak byl z Johna Barrymora "Gianni" a z Charlie Chaplina "Carlo."¹¹ Někteří umělci dokonce protestovali proti zvukovému filmu. Ejznštejn a pár dalších umělců dokonce sepsal manifest, že zvukový film ničí režii. U diváků však zvukový film zaznamenal Před zavedením dabingu, bylo jedinou možností jak shlédnout cizí film a porozumět mu, byly titulky. Byly však špatně čitelné, protože převážná většina blikala. Titulky dělaly některým lidem problém, že je nestíhali přečíst. Další skupině vadilo, že titulky zabírají velké množství plochy a divák tak přichází o část video složky filmu. Poté se objevily dialogové titulky, které daly divákovi více porozumět filmu, ale stalo se, že se stále musel soustředit na titulky a rozptyloval se od obrazu. Existovala však i skupina, která preferovala titulkování a to z důvodu procvičení nebo prohloubení vlastních jazykových znalostí.

Na druhou stranu titulky těžko vyjádří emoci. Je to tedy úkol pro dabingové režiséry, zachytit emoci a podat ji tak věrně, jako herci. Nikdy není výsledek na 100% odpovídající realitě, ale snahy o to přiblížit se nejvíce pramení z toho, že čím více je dabing emočně, intonačně a barvou hlasu podobný originálu tím je uvěřitelnější.

V dnešní době filmů, kde dialogy hrají velmi významnou roli, bychom asi neradi četli po celou dobu filmu blikající titulky. Samozřejmě že zde byly tendence natočit více jazykových verzí, ale toto řešení bylo finančně náročné a také velmi časově náročné. Jedním

¹¹ TUNYS, Ladislav. *Film mění tvář*. V Praze: Práce, 1969. s 57.

z důvodů proč užít dabing je například špatná dikce (vada výrazových prostředků), špatné nasnímání nebo jedná-li se například o dobový film, kde použití kontaktního zvuku je naprosto nepoužitelné.

Když už se tedy rozhodneme pro použití dabingu, měli bychom si ujasnit, kdo všechno se na dabingu podílí. Jedná se skupinu složenou z režiséra, herce (herců), překladatele, úpravce dialogů, zvukového mistra, dramaturga a producent. V dnešní době se využívá dabingu i z důvodu větší sledovanosti. Starší lidé nebývají ochotni číst titulky v obraze a dávají přednost dabingu. Stejně tak je dabing žádoucí ve filmech natáčených a promítaných trojrozměrně.

Dabingem můžeme nazvat nahrazení části původní audio složky novou (myšleno u zahraničního filmu). Nahrazuje se složka mluveného slova a vše ostatní se zachovává.

4.2 Vývoj dabingu u nás, předchozí i současná situace u nás a v zahraničí

V USA se první tendence ubírali směrem titulkování. Další možností bylo přetocit film ve své vlastní verzi. Dodnes se o Američanech říká, že film, který není v jejich jazyce, raději přepnou než by četli titulky. Evropa se staví k dabingu trochu odlišně. Itálie a Francie dabovala cizí filmy už před druhou světovou válkou. Tyto dvě země také, jako jedny z prvních, měly výlučně dabingové herce. Stejně tak Maďarsko projevuje velký zájem a intenzivní práci v oblasti dabingu.

Jedním z prvních dabovaných filmů byl americký film *Son of India*. V roce 1935 přišel i Sovětský svaz s dabovaným filmem. Jednalo se o americký film *Invisible Man*.

V Čechách zaznamenal dabing velký rozmach v období po pádu komunismu. Za doby komunismu procházely filmy přísnou cenzurou a tak nebylo moc filmů, nejen těch, které by bylo možné dabovat, ale i těch, které by mohly jít do vysílání. Po pádu komunismu přišla od diváků velká poptávka po dabovaných zahraničních filmech, ať se jednalo o jakýkoliv film. Diváci byli plni očekávání a tak začaly vznikat menší dabingová studia, která byla schopna vyprodukovat i jeden film denně. I když počet dabérů většinou neodpovídal počtu herců ve filmu. Počet dabérů se většinou pohyboval kolem 5. Dalším logickým postupem byla poptávka po dabingových hercích. Herci začali měnit povolání na čistě dabingové

herce, protože po předchozích zkušenostech bylo málo herců s dostatečně kvalitním hlasovým projevem.

U nás byl prvním dabovaným hraným filmem film *Na Stopě* z roku 1933. Tato technologie nebyla u nás ještě vůbec rozvinutá, takže se stalo to, že Miroslav Gebert, autor českého znění, byl zároveň překladatelem, střihačem, veškerý dabing nahrál a dokonce sám propůjčil hlas několika postavám. V průběhu let vznikalo velké množství dabingových studií.

V roce 1933 bylo zprovozněno AB Barrandov – studio filmového dabingu. Dalšími byly například Unicinevox, Nationalfilm, Krátký film. Nejvýraznějším vývojem prošlo studio na Barrandově. Provoz dabingu zahájili na Barrandově roku 1933 pod názvem AB Barrandov, později (od roku 1949) Oddělení jazykové úpravy Československého státního filmu, od roku 1953 Studio pro úpravu zahraničních filmů, v letech 1970-1992 neslo toto studio název Filmové studio Barrandov dabing, mezi lety 1992 a 1995 se jmenovalo Studiodabing AB Barrandov a od roku 1995 jej známe pod názvem Barrandov Studio dabing. Agentura Erasmus vznikla v roce 1991 a dabovala hrané filmy a seriály. O rok později (1992) vznikly Ateliéry Bonton Zlín, které také dabovaly hrané filmy a seriály (pro příklad 4 série seriálu *Superman*, z filmů například *Egypt'an Sinuhet*). Česká produkční 2000 zahájila svůj provoz v roce 1998 a zanikla v roce 2005. Tato společnost se zabývala dabingem hraných filmů, seriálů a dokumentů. Brněnská soukromá televize také má své dabingové studio. Dabing se zde objevuje jak u hraných filmů, seriálů tak dokumentů (1932-1933).

V dnešní době se mezi nejlepší dabingové společnosti řadí například Studio Barrandov a.s., LS Production s.r.o (vznik 1991), SproAlfa film (vznik 1994), Tvůrčí skupina Josefa Petráska (vznik 1993) a Studio Budíkov (vznik 1993).

V začátcích televizního vysílání se také uplatňoval dabing. A to v takové podobě, že se dabovaný film několikrát nazkoušel a dabing se odvysílal živě. Byl to obrovský nápor na psychiku všech těchto dabingových herců. Na druhou stranu český i slovenský dabing měl vysokou úroveň. V době největšího úspěchu bylo jenom v okolí Prahy přes 40 dabingových studií.

4.3 Dělení dabingu

Dabing si můžeme rozdělit do několika skupin podle toho jak důsledný a přesný oproti originálu je. Klasické **komentování** je nejčastěji používáno u dokumentárních filmů. **Simultánní překlad** je případ kdy dva herci (muž pro mužské role a žena pro ženské role) pouze tlumočí herecké dialogy. Dalším typem je **komentovaný dabing**. Jedná se o dabing, při kterém není k dispozici mezinárodní míchací a pás a také proto se tomuto typu dabingu často říká slepý dabing. Překrytý dabing je smíchaný zvuk potlačeného originálního zvuku a dabingu, který je realizovaný s menším počtem herců, než by bylo třeba (hlavně pro vedlejší postavy). Poslední verzí je **umělecký dabing**. Umělecký dabing můžeme rozdělit na rychlodabing a plnohodnotný dabing.

S vývojem technologií v průběhu let se také vyvíjely možnosti nahrávání dabingu. V dnešní době se používají dva typy postupu výroby a to **smyčkový a kontinuální dabing**.

Smyčkový dabing je postaven na principu smyčky. Jedná se o to, že zvukový záznam je rozdělený do smyček (jednotlivé smyčky trvají kolem 30 sekund). Velkou výhodou tohoto dabingu, je přítomnosti všech herců najednou. Dosáhne se tím větší autentičnosti, ale realizace může být tato metoda náročná. Jedná se o to, že ne vždy jsou všichni potřební herci k dispozici a je také více nákladný.

Kontinuální dabing je metoda kdy herec (dabér) namlouvá delší naučenou část scénáře. Dabérovi se promítne část filmu, který bude dabovat. Poté se film vrátí na začátek a herec začne dabovat. Herec dabuje to té chvíli, dokud neudělá jinou chybu. V takovém okamžiku se nahrávání zastaví a vrátí do pasáže, než dabér udělal chybu. Po opětovném spuštění záznamu herec naváže tam, kde přestal.

Při výrobě dialogů se postupuje ve 3 částech. První část je **částí přípravnou**, do které se řadí překlad, úprava dialogů, kontrola MMP. Druhá část, **realizační část**, se skládá z castingu, výběr studia, samotného nahrání dialogů, nahrávání sborů, editace, mixáže a přepisu. Třetí **schvalovací část** je složená z kontroly a schvalovací projekce.

4.4 Překlad, úprava dialogů, kontrola mezinárodního míchacího pásu

První fází při procesu dabování je **překlad**. Překladatel dostane dialogovou listinu originálního díla a pracovní kopii filmu, podle kterého začne překládat. Záleží i na žánru díla.

Je jiné máme-li dokument a hraný film. Správný překladatel musí mít velmi odposlouchanou řeč, ze které překládá, aby byl schopný napoprvé zachytit a přeložit určité slovo. Jedná se hlavně o problémy spojené s nářečím, slangem. Překladatel musí být schopný najít nejlepší ekvivalent k překládanému slovu. Dalším problémem je například překlad tykání či vykání. V angličtině je ustálená forma YOU ARE pro TY JSI i VY JSTE. Dalším úskalím jsou například vulgarismy. Ne každý vulgarismus v cizím jazyce má český ekvivalent a proto je třeba jej nahradit výrazem podobného, avšak ne přesného významu. Překlad slangu je jedna z nejtěžších věcí na překladu, proto je nutné překladatelova znalost slangu. Slang nám určuje i oblast, v níž se děj odehrává. Není ani žádoucí doslovný překlad originálu. Ten by totiž vůbec nemusel dávat smysl. Je třeba také zachovat frázování a rytmus originálu. Nejčastější chyby se dělají v pořadí slov a překládají se i nadbytečné informace, které jsou pro diváka naprosto zbytečné.

Dalším krokem je **úprava dialogů** proces kdy se úpravce snaží přizpůsobit přeložený text jazyku, ve kterém se dabing bude nahrávat. Je nutné překlad přizpůsobit typu filmu. Nejčastější stylizací je slang (zkracováním slov či replik, vynechávání písmen atd). Často je nutné použít zdobnělinu, abychom lépe vyjádřili emoce. Používá se také transferu kvůli rozdílnosti kultur. Film, obchod, zpěvák či výrobek známý v jedné zemi, nemusí být známý v zemi jiné, proto se použije místní film, obchod, zpěvák či výrobek (známý v zemi, do jehož jazyka se film překládá). Velmi nesnadný je také úprava přísloví nebo frází. Jedná se o ten samý případ jako s transformací kvůli kulturním rozdílům. Jejich použití je účelné (většinou kvůli komičnosti) a to také chceme zachovat. Jen jej převedeme do námi známější verze.

Orientaci ve, který vzniká při úpravě dialogů scénáři je jednoduchá. Na levé straně se nachází názvy postav a na levé straně samotné dialogy. Jednotlivé smyčky jsou odděleny vodorovnou čarou. Jednotlivé smyčky jsou také pro lepší orientaci očíslované. Kromě číselného označení jsou označeny i prostředím, ve kterém se smyčka nachází. Jednotlivé smyčky se také označují time codem pro lepší časovou orientaci. Většinou bývá time code uveden v tomto formátu 02:15:24:11 (HODINA:MINUTA:SEKUNDA:FRAME). Time code se také uvádí před každou replikou kvůli ujasnění nástupů pro herce. Úprava se někdy nedělá přesně podle scénáře. Jedná se o situace s paralelním dějem, který prostřihávaný z jednoho děje na druhý. Tato situace se řeší tak, že se z každého děje udělá samostatná sekvence a dialogová listina se udělá ve smyčkách po jednotlivých dějích. Jednotlivé smyčky mají většinou délku 30 sekund. U animovaných filmů je to kolem 40 sekund

z důvodu ne tak častých dialogů, jako u hraného filmu. Při délce smyček je v důležitosti několik faktorů. Prvním z nich je například herecká akce. Čím delší smyčka tím větší šance, že se herec udrží v stejné náladě a emoci. Dalším a zároveň nevýhodou však je dodržení synchronnosti. Čím delší smyčka, tím je obtížnější dodržet synchronnosti při každém hereckém nástupu. Existují ustálené značky, které se používají pro rozlišení dialogů. Zkratka VO se používá pro dialog v obraze. Naopak zkratka MO značí dialog mimo obraz. Další zkratky se používají například při pauzu ve větě (...), repliky, které se zkreslují (jsou napsány kurzívou) nebo více hlasů dabérů najednou (přes). Vlastní jména či názvy úpravce dialogů píše foneticky (píše jejich výslovnost).

„Pri dabingu kontinuálnom sa vyznačujú iba sekvencie (niekedy označované ako **epizódy** (**epz**). V prípade dlhých časových úsekov sa rozdeľujú, cca po tránkách scenára).“¹²

Poté se přistoupí k předběžnému vyčíslení nákladů. Ty záleží počtu na výskytu jednotlivých postav ve smyčkách nebo epizodách.

Kontrola mezinárodního míchacího pásu (MMP) je posouzení v jakém stavu se MMP nachází. Zkoumá se, v jakém stavu se nachází hudba, ruchy, atmosféry a veškerý neverbální projev herců (kašlání, polykání atd.). Jediné co MMP neobsahuje, jsou původní dialogy. Je-li míchací pás klasifikovaný jako nepoužitelný, je třeba znovu nahrát ruchy. Je nutné si rozmyslet, jestli nejsou ruchy, které jsou postradatelné, a tím pádem je není třeba nahrát. Dále se musí znovu nahrát atmosféry, nebo jejich vhodnou kombinaci vybrat z banky. Další je opětovné nahrání hudby. Jedna z možností, které je možno použít je z přepisu originálu. Dalšími možnostmi jsou z hudebního archivu v jiné interpretaci, z hudebního archivu podobnou hudbou nebo jí opětovně nahrát ve studiu. Všechny tyto věci musí být hotovy dříve, než se začne nahrávání dialogu.

4.5 Casting, výběr studia, nahrávání, editace, mixáž, schvalování,

Casting je výběr herce. Provádí jej dabingový režisér. Důraz je kladem na důvěryhodnost. Hlas dabéra musí k herci v obraze sedět. Musí být přesvědčivý v hereckém projevu. Stejně tak musí být vybrán dabér, který věkově odpovídá herci. Dabér by měl mít jisté hlasové

¹² MAKARIAN, Gregor. *Dabing: teória, realizácia, zvukové majstrovstvo*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, 2005, 123 s. Hudba a médiá. s 95

předpoklady, jazykové znalosti a měl by být vyrovnaný. Dalším požadavkem je nehlučné dýchání, které musí probíhat mimo nahrávaný text (je nežádoucí během nádechu či výdechu mluvit). Na castingu jej vybírá primárně režisér. Samozřejmostí je také brát do úvahy časovou dostupnost dabéra a názor dramaturga. Je třeba dát pozor na to, aby jednotlivé hlasy k sobě ladily a aby se nestalo, že hlas vedlejší postavy předčí hlas hlavní postavy. Při castingu je třeba udělat zkoušku podle jedné smyčky, ve které jsou sestříhané nejextrémnější situace. Tato zkouška se nahraje a podle ní režisér posoudí reakce a přizpůsobení se herce na situaci. Počet dabérů závisí na velikosti filmu. U menšího filmu se může jednat o 20 postav. U větších filmů nám toto číslo může pohybovat kolem 50. Stejně jako herecké castingové agentury mají k dispozici databázi s fotkami herců, existuje také audio databáze s nahraným hereckým projevem. I podle něj je možno předběžně vybrat dabéra. Jsou-li vybrány všechny postavy, přichází na řadu výběr studia.

Dabingové **studio** musí splňovat jisté náležitosti na prostory. Musí obsahovat samotné studio (kde sedí samotní herci), zvukovou režii a záznamovou místnost. Není však nutně přesně dané, kde se bude při nahrávání nacházet režisér. Někdy potřebuje mít přímý kontakt s herci a tak je přítomen přímo ve studiu mezi herci. Nevyžaduje-li přímý kontakt, může se zdržovat ve zvukové režii se zvukovým mistrem. Velké nároky jsou kladeny na akustiku těchto prostor. Nejdůležitější vlastností, kterou musí studio splňovat, je optimální doba dozvuku (u mluveného slova se jedná o dobu od 0,3 s po 0,5s), to jak je rozložená intenzita v celém studiu, hladina rušivého pole, které se vyskytuje ve studiu (už jen jednoduchým obložení studia) atp. Požadavky nemá jen studio, ale i zvuková režie. Tady se jedná hlavně o požadavky na poslechové monitory. Nejčastěji se používají velké monitory, monitory pro blízký poslech a sluchátka. Sluchátka jsou pouze pomocným a alternativní poslech. Herci je ale používají vždy. Někdy vyžadují přehrání právě nahrané nahrávky. Do sluchátek je hercovi pouštěný MMP. V režii se většinou používají monitory na blízký poslech. Akustika místnosti je jednou z nejdůležitějších věcí, na kterou se v případě výběru studia dá. Důležité je umístění zvukového mistra do středu báze, kvůli dobrému stereu, samozřejmostí je také optimální doba dozvuku, rovnoměrný rozptyl zvuku po místnosti a minimalizace nežádoucích odrazů zvuku. Nejlepším řešením jak eliminovat odraz, jsou úpravy už během stavby studia. Jedním z řešení je například rozbíhavost bočních stěn.

Nahrávání dialogů probíhá podle přesně určeného časového plánu. Jednotlivým štábům je udělena frekvence (čas přidělený na pobyt a nahrávání ve studiu). Tyto frekvence se udělují na základě nahrávacího plánu. Ten obsahuje počet smyček (epizod), časový harmono-

gram, počet a jména herců, který ten den budou nahrávat. I při nahrávání se dodržuje jisté pořadí postav. První se nahrávají hlavní postavy, poté následují epizodní postavy a nakonec sbory. Občas je nutný kompromis v textu, který probíhá na zkoušce. Jedná se o to, že herci nemusí text sedět ať už v jednom slově, nebo celkovém slovosledu věty. Úprava je na domluvě mezi dabérem a režisérem. Dabér ve studiu má před sebou promítaný obraz a do sluchátek dostává originální zvuk, aby se měl čeho držet při novém nahrávání. Nejdříve se celá smyčka nazkouší a poté se nahraje. Počítá se také s vhodným oblečením dabéra. Za vhodné oblečení se považuje nerušivé (nešustivé), ale zároveň pro dabéra pohodlné, oblečení. Z nahrávky by mělo být naprosto jasné co je pouze čtený komentář k dokumentárnímu filmu a co patří k hranému filmu. To napomáhá věrohodnosti dabovaného filmu. Stejně tak pomáhá věrohodnosti synchronnost obrazu s dialogem. Často se nedodržuje přesný překlad, aby se docílilo lepší synchronnosti. Po nahrání dialogů asistent režie sepíše novou dialogovou listinu podle skutečně nahraných dialogů.

Editace neboli střih je dalším krokem. Samozřejmostí je tedy střih nahraného dabingu. Další práce na editaci je však také na nově nahraných ruchách, hudbě apod. Střih zvuku (jedná-li se o střih v jednom prostředí) musí být vyvážený a nesmí se nám stát, že atmosféra prudce poskočí, protože to se v reálném světě nestává a my chceme na diváka působit tak, aby si myslel, že promítaný film je realita. Mezi jednotlivými přechody se vždy používá krátká prolínačka na změkčení jednotlivých přechodů.

„Prelínačka spočíva vlastne v „pretiahnutí“ oboch zvukových modulácií od miesta obrazového strihu na jeho obe strany a následne pri mixáži k ich výmene.“¹³

Musí být dobře zvolené místo střihu, Nejlepší je stříhat mimo dialog, ale je-li nutné stříhat v dialogu je třeba si dát pozor na pár věcí. Mezi jednu z nich patří například hlasitost. Stříháme-li z detailu na celek i velikost záběru ve zvuku tomu musíme přizpůsobit, ale stále dbát na srozumitelnost. Velkým ulehčením práce může být automatizace. Automatizace se používá například na automatické prolínačky mezi jednotlivými zvukovými střihy. Dalšími možnostmi použití automatizace je například na efektech či automatická mixáž. Hlavním úkolem střihu je pomoci dialogu. Zbavení se nečistot je první věc, další věc je úprava pomocí pitch schiftu. Stane-li se nám, že herec spolkne koncovku slova, lze jí občas nahradit,

¹³MAKARIAN, Gregor. *Dabing: teória, realizácia, zvukové majstrovstvo*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, 2005, 123 s. Hudba a médiá. s. 109

tak, že jí vystřihneme a dodáme do námi požadovaného místa. Musí intonačně sedět, jinak divák tento zásah pozná. V neposlední řadě je třeba dopomoci synchronnosti. Nesedí-li přesně nahrávka je třeba jí při editaci přesně dosadit.

Hlavním úkolem **mixáže** je vyrovnaní jednotlivých poměrů všech složek a případně dopravuje přidané efekty. Při mixáži je nutné brát ohledy na to, kde bude film vysílán. Jak je výše psané, od kina a od televize můžeme očekávat různou dynamiku a také jiné prostředí, kde si divák bude film pouštět. Hlavní pozornost se věnuje poměru hudba-slovo. Hudba může být použita jen jako zvuková kulisa pod mluvené slovo, nebo může mít i své významové pasáže. Zvukovou kulisu není třeba nijak zvýrazňovat a stačí ji držet na nižších úrovních. Je-li hudba však významově důležitá, je třeba jí dát do vyšších úrovní a v bezdialogových místech je možné ji pustit naplno, aby vyzněla. Zvukový mistr by se při mixáži měl řídit hlavně indikátory úrovně, které jsou pro něj směrodatné. Jedná se indikátory zabudované v mixu. Tyto indikátory nám zobrazují špičky Peak Programme Meter. Já osobně upřednostňuji LED indikátory, na které jsem nejvíce zvyklá.

Po mixáži následuje přepis na vysílací kopii.

Schvalování je chvíle kdy kontroluje dramaturgem přepsaný materiál jak po stránce technické kvality, tak po dramaturgické stránce.

Z vlastní zkušenosti vím, že je občas lepší nahrát dialog bez předchozí zkoušky. Vždy je tu ta možnost, že se nemusí použít, nebude-li dobrý.

4.6 Dabingoví herci a cena Františka Filipovského

V České republice máme herce specializované na dabing. Jedná se o to, že tyto herce je občas těžké spatřit před kamerou. Herci a herečky mají většinou dané zahraniční herce, které dabují pravidelně a tak český divák má hlas herce a dabéra pevně spojený. Jsou však i herci, kteří zároveň dabují a hrají.

Mezi ženské přední české dabingové herečky patří například Zlata Adamovská, která dabuje hlavně role Meryl Streep. Tato herečka se již od mládí objevovala i před kamerou. Já osobně si jí nejvíce pamatuji ze seriálu Hříchy pro pátera Knoxe. V současné době hraje v seriálu Ordinace v růžové zahradě. Jako další kvalitní českou dabingovou herečku bych

rada uvedla Nelu Boudovou, která má přidělené například herečky jako Jodie Foster a Melanie Griffith.

Z mužských dabingových herců stojí asi nejvíce za zmínku Vladislav Beneš (Richard Gere), Gustav Bubník (Tom Cruise), Jiří Štěpnička (Harrison Ford, Steven Segal), Michal Dlouhý (Tom Hanks, Kevin Costner), Petr Oliva (Pierre Richard, Robert Retford), Alexej Pyško (Bruce Willis).

Každý, kdo někdy koukal na Mayovky, si vždy s hlavním hrdinou Vinnetouem spojí jméno jeho dabéra Stanislava Fišera. Františka Filipovského si zase každý z nás dává dohromady s francouzským hercem Louisem de Funesem. Dalšími neodmyslitelnými česky dabovanými postavami jsou například poručík Columbo (Dalimil Klapka), Jessica Fletcher (Hana Talpová) či Hercule Poirot (Jaromír Meduna).

Cena Františka Filipovského se uděluje každoročně nejlepším dabingovým hercům. Vyhlášení probíhá každý rok 3. sobotu v září a předávání cen probíhá v Přelouči. Přelouč je rodné město Františka Filipovského, po němž je cen pojmenovaná. Cenu uděluje Český filmový a televizní svaz FITES, Jednota tlumočnicků a překladatelů, OÚ Pardubice a Herecká asociace pod záštitou Ministerstva kultury ČR. Ceny se udělují v těchto kategoriích:

- Ceny za ženský herecký výkon
- Ceny za mužský herecký výkon
- Ceny za mimořádný dabing hodnotného audiovizuálního díla včetně seriálů
- Zvláštní ceny (za mimořádně dabingové zpracování televizních nebo filmových snímků různých žánrů tvorby animované a dětské; cena poroty za mimořádný dětský výkon v dabingu)
- Ceny za mimořádnou kvalitu literární složky dabovaného audiovizuálního díla
- Ceny za celoživotní mimořádnou dabingovou tvorbu
- Ceny za celoživotní mistrovství v dabingu
- Cena diváků za nejlepší výkon nebo dílo v dabingu

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo přiblížit rozdělení mluveného slova v audiovizuálním díle, práce s ním, možnostmi jeho úpravy a jeho zpracováním. K tomuto úkolu jsem se přistoupila tak, že jsem se snažila popsat význam mluveného slova v audiovizuálním díle, jeho popis a možnosti použití. Další kapitolou, kterou jsem se snažila přiblížit, byl postsynchron. V této kapitole jsem se snažila vysvětlit tento pojem, jeho nahrávání a použití. Poslední hlavní kapitolou byl dabing. Zde jsem se zaměřila hlavně na výrobní proces dabingu, jeho historii u nás i v zahraničí.

Tato práce mi byla přínosem zejména v ujasnění jednotlivých výrobních kroků při realizaci dabingu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Praha: Akademie múzických umění v Praze 2004. ISBN: 80-7331-010-4

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. Dějiny filmu. Praha: Akademie múzických umění v Praze 2011. ISBN: 978-80-7331-207-7

MAKARIN, Gregor. Dabing: Teória, realizácia, zvukové majstrovstvo. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied 2005. ISBN: 80-8935-03-X

TUNYS, Ladislav. Film mění tvář. 1 vyd. Praha: Nakladatelství Práce Praha, 1969

VLACHÝ, Václav. Praxe zvukové techniky. 3., aktualizované a doplněné vyd. Praha: Muzikus 2008. ISBN 978-80-86253-46-5

INTERNETOVÉ ZDROJE

<http://www.utmb.edu/otoref/grnds/Vocal-Cord-2001-07/VCD-2.htm>

<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5567>

http://fu.ff.cuni.cz/vyuka/cestina_cizinci/02.pdf

<http://blog.aktualne.centrum.cz/blogy/milan-zeleny.php?itemid=2901>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 : Larynx

Obrázek 2 : Příklad barevného rozlišení stop v projektu Večeře v programu Pro Tools.

Obrázek 3 : Příklad barevného rozlišení stop v projektu Večeře v programu Pro Tools (2).

Obrázek 4 : Příklad přesahu jednoho záběru do druhého (lineární prolínačka).

Obrázek 5 : Příklad logaritmického fade inu.

Obrázek 6 : Příklad logaritmické prolínačky dvou po sobě jdoucích záběrů

Obrázek 7 : Příklad přesahu jedné stopy na níž ostrým stříhem navazuje druhá stopa.

Obrázek 8 : Meze regulace frekvenčních charakteristik Baxandallova ekvalizéru.

Obrázek 9 : Průběh frekvenční charakteristiky horní propusti.

Obrázek 10 : Mezní křivky filtrů grafického ekvalizéru s oktávovým dělením.

Obrázek 11 : Převodní charakteristika expanderu.