

UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO
Filmsko in televizijsko ustvarjanje
Montaža

NEŽA TRETNJAK

Zvok in njegova funkcija pri gradnji filmske zgodbe

Magistrsko delo

Mentor: prof. Stanko Kostanjevec

Somentor: doc. Miha Jaramaz

Ljubljana, 2025

Podatki o magistrskem delu

Ime in priimek: Neža Tretnjak

Naslov magistrskega dela: Zvok in njegova funkcija pri gradnji filmske zgodbe

Kraj: Ljubljana

Leto: 2025

Število strani: 65

Naziv visokošolske ustanove: Akademija za gledališče, radio, film in televizijo

Program in smer študija: Filmsko in televizijsko ustvarjanje - montaža

Mentor: doc. mag. Stanko Kostanjevec

Somentor: izr. prof. Miha Jaramaz

Jezikovni pregled: Anja Kajič, dipl. slov. in dipl. zgod.

Zahvala

Hvala družini, da me podpira na moji poti. Hvala za nasvete in spodbude. Hvala prijateljem, ki me vedno znova opominjajo, kaj je v življenju resnično pomembno. Hvala vsem, za iskrene in konstruktivne pogovore. Hvala profesorjem, ki so z deljenjem svojega znanja prispevali k moji strokovni rasti in me vodili na poti ustvarjanja. Hvala Tadeju za razumevanje, spodbudo in neomajno podporo. Hvala za potrpljenje, modrosti in ljubezen.

Povzetek

V magistrskem delu *Zvok in njegova funkcija pri gradnji filmske zgodbe* raziskujem, kako zvok vpliva na razvoj zgodbe ter kaj doprinese pri gradnji čustev in ritma. Zvok nas spremlja od maternice do konca življenja, saj čutila za sluh ne moremo preprosto izklopiti. Zvok ima poseben vpliv na našo zavest in čustva, zato igra pomembno kreativno vlogo. Raziskujem fizikalne lastnosti zvoka, zgodovino zvoka na filmu, snemanje zvoka ter potek poprodukcije zvoka. Poglobim se v osnovne elemente zvočne pokrajine, saj z njimi ustvarjam zvočno podobo filma ter z njihovo pomočjo gradim in dopolnjujem naracijo filma. Predmet raziskovanja je tudi tišina, saj se na filmu redko srečamo z absolutno tišino. Zvok razumem kot enakovreden pripovedovalec zgodbe, ki dopolnjuje vizualno podobo. Analiziram prizore iz filmov drugih ustvarjalcev, ki so, po mojem mnenju, uporabili zvok z veliko kreativnosti, kot tudi filmov, pri katerih sem sodelovala kot montažerka.

Abstract

In my master's thesis *Sound and its Part in Building a Film Story*, I explore how sound influences the development of a narrative and contributes to shaping emotions and rhythm. Sound accompanies us from the womb to the end of life, as our sense of hearing cannot simply be switched off. It has a particular impact on our consciousness and emotions, which makes it an essential creative element. I examine the physical properties of sound, the history of sound in film, sound recording, and the process of post-production. I deepened my knowledge in the basic components of the soundscape, since they allow me to create a film's sonic image and, through them, build and complement the film's narration. I also address the role of silence, as absolute silence rarely occurs in cinema. I regard sound as an equal storyteller that enriches the visual dimension. My analysis includes scenes from films by other creators who, in my opinion, have used sound with great creativity, as well as films on which I worked as an editor.

Ključne besede

Montaža slike in zvoka	Editing
Oblikovanje zvoka	Sound design
Zgodba	Story
Poprodukcijski proces	Postproduction
Zgodovina zvoka	Sound history

Kazalo vsebine

1. Uvod.....	7
2. Fizikalne lastnosti zvoka	9
3. Zgodovina zvoka na filmu.....	12
4. Snemanje zvoka in reprodukcija zvoka.....	22
5. Diegetski in nediegetski zvok	29
5.1 Diegetski in nediegetski zvok v odnosu s časom	30
6. Tišina v filmu	32
7. Osnovni elementi zvočne pokrajine	34
7.1 Dialog	35
7.2 Sinhroni šumi - foley	43
7.3 Zvočni učinki in zvočne atmosfere.....	48
7.4 Glasba	53
8. Proces obdelave zvoka na filmu.....	55
8.1 Sodelovanje med oblikovalcem zvoka in montažerjem	60
9. Zaključek	62
10. Seznam fotografij	63
11. Seznam literature in virov.....	64

1. Uvod

Zvok. Z njim se srečamo že v maternici in nas spremlja do konca življenja. Zvok vedno zaznavamo, saj čutila za zvok – ušesa – ne moremo preprosto »izklopiti«, kot lahko »izklopimo« vid, ko zapremo oči. Čeprav se ljudje zvoka ne zavedamo vedno aktivno, saj pogosto deluje na nezavedni ravni, je zvok ključen del našega vsakdana in je tako tudi zelo pomemben element umetniškega izraza.

Film je nastal kot zaporedje sličic, ki ustvarijo gibanje, šele kasneje pa je bil obogaten z zvokom. V zgodnjem obdobju je bil zvok prisoten kot spremljava, kmalu pa je z razvojem tehnologije prišlo do revolucionarnega trenutka, do sinhronizirane slike in zvoka, do oblike filma, ki jo poznamo še danes. Od takrat naprej je film več kot le vizualna umetnost, ki se je z vsakim razvojem tehnologije razvijala in širila svoj potencial. Film kot medij je zelo gnetljiv, zato je v njem zelo veliko potenciala, saj je stičišče literature, gledališča, slikarstva, fotografije, glasbe in plesa. Hkrati pa je zaznamovan s tehnološkim razvojem, ki vedno znova omogoči nove možnosti ustvarjanja. V nalogi odkrivam pomen zvoka za naracijo filma, torej kako dopolnjuje pripovedni lok filma, kot nam ga nudijo vizualni elementi. Za ustrezno in točno zvočno podobo filma je potrebno že pri pisanju scenarija intenzivno razmišljati o zvoku. Predvsem o narativnih zvokih, ki lahko nadomestijo vizualen prikaz določenih elementov zgodbe. Zvok je tako enakovreden pri pripovedovanju zgodbe, ne le podrejen vizualni podobi.

V magistrski nalogi bom raziskovala, kaj je zvok na fizikalni ravni ter njegove lastnosti. Nato bom odkrivala bogato zgodovino zvoka na filmu, ki je, kot že rečeno, bil del filma že v zgodnjih fazah njegovega izuma, kako so se nato razvijale tehnične možnosti ter kako je vplival na filmsko industrijo ob pojavu množičnega ustvarjanja filmov s sinhronim zvokom. Raziskovala bom načine reprodukcije zvoka ob gledanju filmov in na kakšen način se zvok lahko posname oziroma kaj je idealen potek poprodukcije kot tudi okoliščine za snemanje zvoka in kaj so lahko problemi ob snemanju zvoka na terenu. Poleg vseh tehničnih aspektov se poglobim tudi v kreativne, saj so mi le-ti najbolj zanimivi. Raziskovala bom diegetski in nedicgetski zvok, tišino oziroma ali je na filmu sploh kdaj popolna odsotnost zvoka. Veliko pozornosti pri raziskovanju bom namenila osnovnim elementom zvočne pokrajine, saj so zame, kot montažerka to najbolj pomembni elementi zvoka, s katerimi lahko ustvarjam zvočno podobo filma ter s pomočjo le-teh gradim in dopolnjujem naracijo filma. Magistrsko nalogo, tako kot celoten poprodukcijski

proces, bom zaključila z raziskovanjem poprodukcijskega procesa filmskega zvoka, oblikovanjem in mešanjem zvoka ter sodelovanjem ključnih sodelavcev v zaključnih fazah projekta.

V poglavjih bom navajala tudi primere ter analizirala prizore, ki so vsebinsko smotni za tisto poglavje. Primere filmov bom izbirala na podlagi lastnih izkušenj, tako je tudi analiza prizorov osnovana na lastnih izkušnjah in mišljenjih. Med primere bom dodala tudi filme, pri katerih sem sodelovala kot montažerka, saj sem bila vpletena v celoten proces nastajanja filmov in v celoti poznam material, zato bom lahko lažje analizirala določene odločitve.

2. Fizikalne lastnosti zvoka

Zvok je pojav, ki nastane pri mehanskem nihanju delcev v snovi, ki ima maso in elastičnost. To so trdnine, kapljevine in plini. Posebnost je vakuum, kjer zvok ne more nastajati in se v njemu širiti. Nihanju delcev v plinih, kot je recimo zrak, rečemo aeroakustični zvok, v kapljevinah hidrodinamični zvok in v trdninah ali togih telesih vibracije. Hrup je zvočno valovanje, ki ga definiramo kot nezaželen in škodljiv zvok.

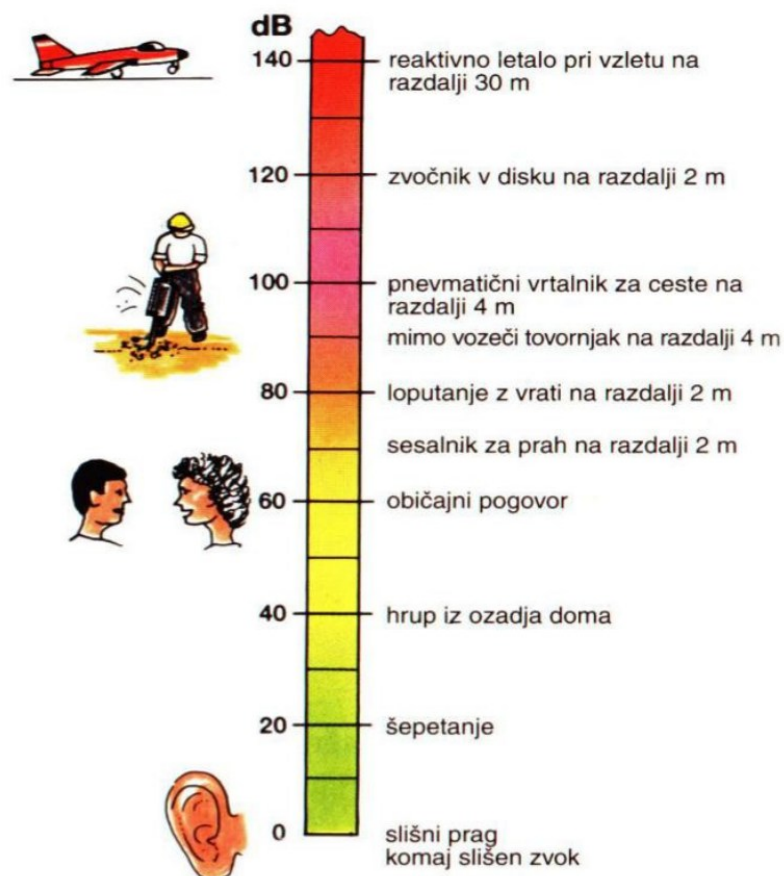
Zvok določamo s frekvenco, ki določa višino tona, in ravno zvočnega tlaka, ta pa določa glasnost. Zvok v ožjem pomenu definiramo kot zvočno valovanje s frekvencami v slišnem območju človeškega ušesa (20–20000 Hz). Infrazvok so vsi nižji zvoki, ultrazvok pa vsi višji. Frekvenca določa višino tona le kadar gre za jasno definirano osnovno frekvenco, torej kadar govorimo o tonu. Pri kompleksnih zvokih brez osnovne frekvence, kot je beli šum, določanje višine tona ni smiselno.

Zvok, ki ga sestavlja le ena sinusoida (frekvenca), imenujemo ton, torej ima frekvenčni spekter tona eno črto. Zven je zvok sestavljen iz več sinusnih valovanj z različnimi frekvencami (po navadi osnovni ton in višji harmonični ton, katerih frekvence so celoštevilski večkratniki frekvence osnovnega tona), kar izboljšuje njegovo barvo. (Kladnik, 2013)

Valovanje delcev ljudje zaznavamo s pomočjo čutila za sluh – uho kot zvočne dražljaje. Zvoke z nizkimi frekvencami pa lahko zaznavamo tudi z drugimi deli telesa – s pomočjo čutila za tip. Vibracije se prenašajo kot valovi in se širijo skozi material ter dosežejo naša ušesa. (Kladnik, 2013) Pravzaprav ljudje ne slišimo z ušesi, ampak so ti le aparat, ki te vibracije pošilja do možganov, kjer se le-te »dekodirajo«. Uho s svojo sestavo omogoča prenos vibracij preko koščic do živca in potem naprej. Ljudje zaznavamo iz katere smeri prihaja zvok s pomočjo uhlja, zato je tudi oblika le-tega zelo pomembna. Zvok se uporablja na različne načine, najpomembnejši sta komunikaciji s pomočjo govora in glasbe. Govor je način človeške komunikacije, ki omogoča izražanje misli, občutkov in informacij. Glasba pa presega informacijsko raven, saj izraža čustva in služi kot umetniški izraz, ki deluje univerzalno ter presega meje jezika in kulture. Zvok nam omogoča tudi zaznavanje informacij iz okolja. Služi za orientacijo v prostoru in prepoznavanje prostorskih značilnosti, kot je odmev v zaprtem prostoru ali odprtost pokrajine ter bližino ali oddaljenost izvira zvoka. S sluhom zaznavamo

prisotnost drugih živih bitij in opozorila na nevarnost. Tako sluh dopolnjuje vid in omogoča hitrejše odzive na dražljaje iz okolice.

Območje frekvenčnega obsega človeškega ušesa je odvisna od starosti, poklicnih deformacij sluha ter spola. Govorni signal je v razponu med približno 80Hz do 8000Hz, kjer nižje frekvence predstavljajo temelj moških glasov. Za razumljivost pa so ključni zgornji in višji. To območje obstaja zaradi zgradbe notranjega ušesa, saj so v polžu razporejene dlačice, ki so občutljive na določene frekvence. Dlačice ne zaznajo zelo nizkih in zelo visokih frekvenc, zato so za nas neslišne. S staranjem se zaznavanje visokih frekvenc znižuje, saj se občutljivost dlačic za visoke frekvence manjša. Slišnost ušes je omejena tudi po jakosti, saj lahko slišimo zvoke od 0 do 120 dB (prag slišnosti in prag bolečine). Nad najglasnejšo vrednostjo zvok ni le neprijeten, pač pa lahko povzroči fizične poškodbe notranjega ušesa. Opravljanje poklica, pri katerem je človek dolgotrajno izpostavljen glasnim zvokom, lahko privede do trajnih poškodb sluha in zmanjšanja slišnega spektra.



Fotografija 1 - Lestvica slišnosti človeškega ušesa

Hitrost zvoka je hitrost, s katero se zvočno vzdolžno valovanje širi v snovi in je odvisno od njenih lastnostih, predvsem stisljivosti ter gostote. Hitrost v plinih je odvisna predvsem od njihove temperature.

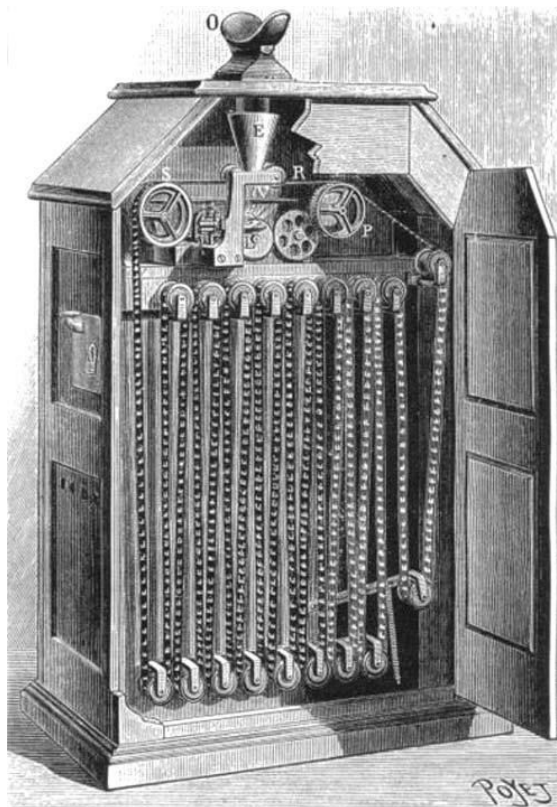
Zvočno valovanje prej ali slej prispe do ovire, kjer se spremenita njegova hitrost ali gostota snovi. Kadar je valovna dolžina večja od ovire, pride do difrakcije zvoka. To pomeni, da se zvočno valovanje ukrivi ali razširi okoli ovire. Če naleti na kovinsko ploščo, beton ali vodno gladino, se delno odbije in delno prenese naprej, kar je odvisno od akustične impedance obeh snovi, saj je odvisna od gostote in prožnosti materiala. V določene materiale pa se zvok delno ali popolnoma vpije, kar je odvisno od gostote in debeline materiala, kot sta na primer pena ali blago, zato se ju največkrat uporablja v prostorih, kjer želimo zmanjšati odmeve.

3. Zgodovina zvoka na filmu

Ob pojavu filma, na koncu 19. stoletja, so bili filmi nemi, kar pomeni, da niso imeli sinhroniziranega zvoka. Zvok je prisoten že od pojava filma, saj so filmske projekcije pogosto spremljali izvajalci glasbe – od pianistov do orkestrov, ki so glasbo izvajali v živo, prilagojeno dogajanju na platnu. Že od vsega začetka, torej rojstva filma, je obstajala želja po reprodukciji slike in zvoka, zato so razvijali tehnične postopke beleženja oziroma snemanja zvoka.

Eden izmed bolj znanih primerov je film *Potovanje na luno* (režija: Georges Méliès, 1902), za katerega je bila napisana predloga glasbene spremljave. Takrat so se filmski ustvarjalci začeli zavedati čustvenega doprinosa zvoka na filmu, kar je vodilo v tehnološki razvoj zvočnih plošč in fonografskih zapisov, ki pa še niso omogočili natančne sinhronizacije.

Prvi poskus zvoka na filmu je omogočil Thomas A. Edison, ki je leta 1891 ustvaril *kinetofon*, ki je sestavljen iz dveh osnovnih delov. To sta fonograf, ki ga je Thomas A. Edison izumil oziroma patentiral že leta 1877 še pred izumom filma, ter *kinetoskop*, ki omogoča ogled gibljivih slik.



Fotografija 2 - Pogled v notranjost kinetoskopa; (vir: Wikipedia)



Fotografija 3 - Thomas Edison s svojim drugim fonografom, ki ga je fotografiral Levin Corbin Handy v Washingtonu, aprila 1878; (vir: Wikipedia)

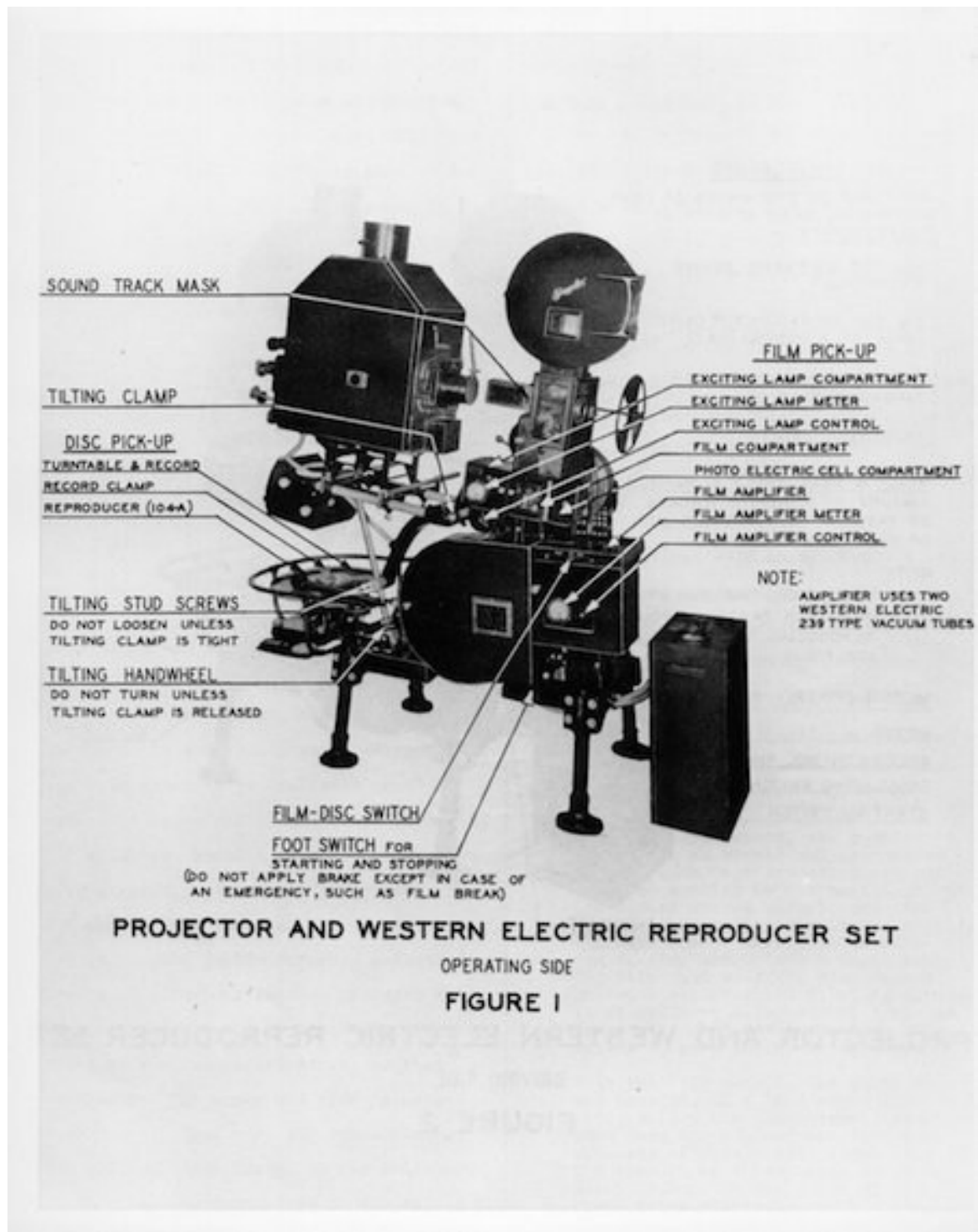
V osnovi je ideja precej preprosta, saj je fonograf predvajal zvočne vibracije iz graviranih plošč, kot so recimo glasba, sinhroni šumi ali celo dialog, nekaj kar je v povezavi z vsebino filma oziroma trenutnega prizora. Kljub uspešnemu poskusu, to ni bil pravi sinhroni zvok, saj je bilo potrebno »na roke« sinhronizirati začetek pred vsako projekcijo. Dickson, ki je bil asistent Thomasa A. Edisona, je ustvaril prvi poskus zvočnega filma *Dickson Experimental Sound Film* (1894). Nekaj časa je bila plošča z zvočnim zapisom izgubljena, a so jo našli leta 1964 v inventarju muzeja Thomas Edison National Historical Park. Ker je bila plošča v slabem stanju, so jo popravili, kolikor se je dalo, nato pa so zvok iz plošče posneli na novo, tako lahko slišimo popolnoma originalen zvok. (Dickson, D'Almaine, & Heise, 1894) Film traja 23 sekund in je sestavljen iz enega kadra, v katerem lahko vidimo violinista, ki igra skladbo ter par, ki pleše. Poleg violinista vidimo velik rog, ki je del fonografa, ki je hkrati s kamero snemal tudi zvok. Leta 1913 je Thomas A. Edison ustvaril izboljšan *kinetofon*, tako da je dodal žico, ki je bila obešena na stojalih in je povezovala fonograf ter *kinetoskop*. Ker slednji ni imel toliko

zanimanja, kot bi si želel, je Thomas A. Edison obupal nad zvokom na filmu. (Bader & Prokop, 2007)

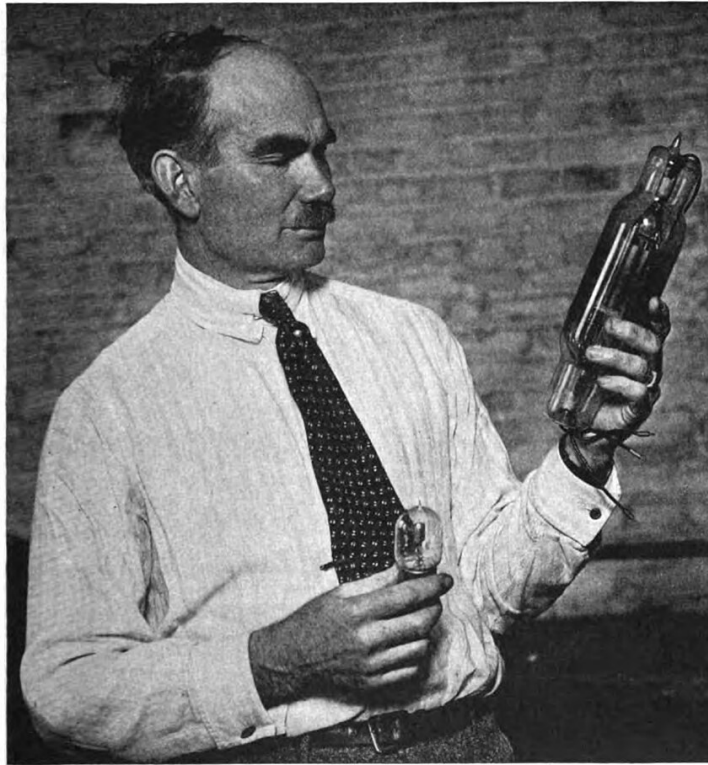
David Wark Griffith je leta 1921 najel licenco za *Phonokinema*, ki je omogočal boljšo sinhronizacijo. Na fonograf je bilo povezanih šest žic, ki so ga povezovale z napravo za sinhroniziranje, preko katerega je kontroliral hitrost predvajanja projektorja in s tem omogočil sinhronost slike ter zvoka. Pred filmom *Dream Street* (režija: D. W. Griffith, 1921) je D. W. Griffith dodal prolog, kjer je posnel sebe, ko govori in izreka dobrodošlico gledalcem ter pove nekaj besed o filmu. Kljub vsemu, film ni bil uspešen, niti ni spodbudil drugih k uporabi sinhronega zvoka. (Bader & Prokop, 2007)

Leta 1923 je Warner Bros. naredili uspešen in dobičkonosen film, zato so se lahko razširili, tako da so kupili kinodvorane in studie, med drugim so leta 1925 kupili tudi Vitagraph Studios, ki so bili filmski pionirji ter so naredili številne uspešne neme filme. Prav tako so imeli dovolj dobička, da so se podali tudi v raziskovalne vode. Zanimal jih je radio, ki je bil v tistem trenutku zelo popularen, saj so bili ljudje nad njim fascinirani, ker je zvok potoval po zraku in jim je bilo zanimivo, kako je to sploh možno. Vse to pa je povzročilo tudi zanimanje za zvok na filmu. Eksperimentirali so z izumi naprav za snemanje v studiu. Ampak so jih studii v Hollywoodu zavrnil, češ da jih ta tehnologija ne zanima in da jih nikoli ne bo, saj so bili uspešni z nemimi filmi, ki so bili med gledalci takrat še vedno zelo popularni.

Warner Bros. je od Western Electric kupil licenco za *Vitaphone* sistem, ki je bil zelo podoben *kinetofonu*. Ploščo je naprava predvajala, ta pa je bila povezana s projektorjem in je oddajala zvok, ki je bil sinhron s filmom. Soočali so se z različnimi problemi, tako kot pri *kinetofonu* je igla preskakovala, kar je povzročilo odstopanje v sinhronizaciji in so kinooperaterji to morali popravljati med filmom, kar je seveda zmotilo ogled filma. *Vitaphone* sistem je bil boljši od *kinetofona*, saj je uporabil ojačevalnik Audion, ki ga je okoli leta 1925 izumil Lee De Forest. Izboljšal je kvaliteto predvajanega zvoka pri večji glasnosti, kar je povzročilo razcvet filmov s sinhronim zvokom. Sam Warner je v Warner Bros. prepričal ostale, da je investicija v zvok dobra naložba za prihodnost, saj so ojačevalnik in električne snemalnike zvoka nadgradili in izboljšali ter jih veliko bolj uspešno tržili. (Bader & Prokop, 2007)

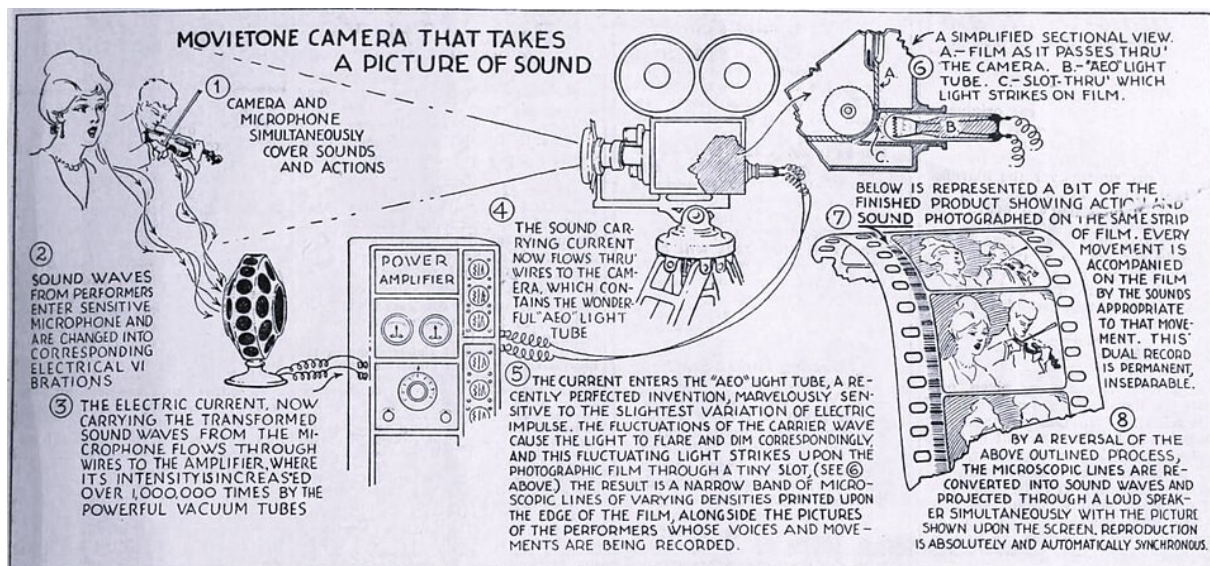


Fotografija 4 - Vitaphone z označbami delov; (vir: classicmoviehub.com)



Fotografija 5 - Lee De Forest z dvema svojima Audionoma, majhno 1-vatno sprejemno cevjo (levo) in kasnejšo 250-vatno oddajno cevjo (desno); (vir: Wikipedia)

Lee De Forest je poleg ojačevalnika izumil še *phonofilm*, ki je omogočil zapis zvoka direktno na film. Naprava je zaznavala vibracije s pomočjo mikrofona in jih vizualno, z odtenki sive, zapisala direktno na filmski trak poleg slike. Ko se film predvaja, se na zvočni zapis posveti s svetlobo, nato vibracije potujejo v zvočnik in povzročijo zvok, ki je sinhron s sliko. Pri tem načinu zajemanja se je pojavil problem šuma v zvoku, ki ga je povzročila zrnatost filma. Ker je bil zvok zapisan ob robu filmskega traku, je to onemogočilo montažne variacije, menjanje dialoga in kombinacije različnih zvokov. Dialog je bil vezan na posneto sliko, saj ga ni bilo mogoče zamenjati. Kadri so se lahko le v celoti posneli še enkrat. Vsi zvočni šumi so morali biti ustvarjeni in posneti že na samem snemanju. Dodajanje šumov je bilo izredno zamudno, saj jih je bilo potrebno fizično vključiti v filmski trak. Nanj se je lahko posnela le ena zvočna linija, ki je bila predhodno mešana, zato so bili kasnejši popravki zamudni in dragi. Vsi popravki so bili ročni poseg v filmski trak, kot je rezanje, lepljenje in ponovno kopiranje. To je bilo zelo tvegano in velikokrat nenatančno, pogosto sta se poslabšali tudi kakovost slike ter zvoka. Vizualno se je opazila posledica zapisa zvoka na filmski trak, saj se je velikost prostora na filmskem traku za zajem slike zmanjšala. Poleg *phonofilma*, je obstajal še *movietone*, ki je deloval v zelo podobnem, če ne skoraj identičnem procesu. (Bader & Prokop, 2007)



Fotografija 6 - Razlaga kako deluje movietone iz revije leta 1927; (vir: Wikipedia)

Znanstvena vrednost hkratne reprodukcije slike in zvoka je bila predmet zanimanja Theodorja Casea. Ni ga zanimalo snemanje filmov ampak znanstveni problem. Šumenje *phonofilma* je zmanjšal s posebno žarnico. Kasneje so ta postopek uporabljali tudi v Hollywoodu, ko so začeli množično snemati filme s sinhronim zvokom. Takrat so jih poimenovali *talkies*, ker je bila najbolj očitna razlika dodan dialog, saj so pred tem uporabljali table z napisi. Leta 1923 je tako sledila prva projekcija filma, ki je imel zvok posnet s tehnologijo *phonofilm*. Reprodukcijska kvaliteta ni bila zadovoljive kvalitete, da bi pritegnila gledalce, zato kinodvoran s filmi s sinhronim zvokom niso mogli napolniti. To tehnologijo sta De Forest in Case izumila skupaj, vendar je De Forest pobral vse zasluge za inovacijo *phonofilma*.

William Fox, ustanovitelj Fox Studios je najel licenco za *Vitaphone* od Warner Bros., saj je bila oprema lažje prenosljiva in idealna za snemanja na terenu. Posneli so znane oziroma slavne ljudi tistega časa in so nato te posnetke predvajali v kinodvoranah. Ker je bilo v tistem času redko, da si slišal glasove znanih ljudi, se je gledalcem zdelo, kot da so tam s to osebo in jo poslušajo. Takrat so ljudje dojeli, da se je zgodil velik korak naprej, ki bo korenito spremenil filmsko industrijo. V kombinaciji s čedalje večjo priljubljenostjo radia, se je pojavilo zanimanje, kako zvenijo znani igralci, kot je na primer Charlie Chaplin, saj se je pojavila možnost, da končno slišijo zvezde nemega filma. Prehodno obdobje je bilo zelo čudno, saj je bilo veliko filmov opremljenih le s pretiranimi in humorističnimi šumi ter atmosferami in brez sinhronega dialoga.

Warner Bros. je ustvaril celovečerni film z delnim sinhronim dialogom, petjem in glasbo, *The Jazz Singer* (režija: Alan Crosland, 1927), ki je postal prelomni trenutek, saj je bil to prvi film take vrste v tako veliki razsežnosti. Zvok za film so posneli s tehnologijo *Vitaphone*. Snemanje je bilo zelo zahtevno, saj so morali filmske kamere zapreti v škatle, da mikrofoni niso zaznali ropota filmskih kamer, kar je posledično tudi zmanjšalo kvaliteto slike, saj so morali snemati skozi steklo. (Allen, 1999) Film je dosegel velik uspeh, a je povzročil veliko paniko med vodilnimi v Hollywoodu, zato so se odločili, da bodo implementirali zvok tudi v njihove filme, vendar pa zagotovo ne bodo uporabljali *Vitaphone* sistema, saj so zavidali uspeh Warner Bros., ki so bili njihovi tekmeci in so takrat postajali vse bolj priljubljeni in posledično tudi uspešni. Do tega filma večina ustvarjalcev v filmski industriji ni verjela v uspeh filmov s sinhronim zvokom, kaj šele v njihovo dobičkonosnost. Naslednji film Warner Bros. je bil *The Singing Fool* (režija: Lloyd Bacon, 1928) in je bil bolj priljubljen od predhodnika *The Jazz Singer*, saj je vseboval že več dialoga. (Bader & Prokop, 2007)

Lights of New York (režija: Bryan Foy, 1928) je prvi uspešni celovečerni film Warner Bros., saj je imel celoten film sinhroni zvok, kljub temu da ni imel dobro zastavljene in zanimive zgodbe. Večja priljubljenost filmov s sinhronim zvokom je bila kasneje še vedno prisotna, saj so bili filmi te vrste veliko bolj atraktivnejši za gledalce kot briljanten in vsebinsko zanimiv nemi film, ki ima razmišljeno in bogato glasbeno spremljavo. Filmski studii so eden za drugim kupovali licenco za *Vitaphone* proces. Hollywoodski studii so šli tako daleč, da so se norčevali iz nemih filmov, kljub temu da so sami šele pred kratkih celotno produkcijo nemih filmov zamenjali s produkcijo filmov s sinhronim zvokom, ki jim lahko na tej točki rečemo kar film. (Bader & Prokop, 2007)

Prvi filmi MGM studia so bili kratki nemi filmi, katerim so dodali sinhronizirane šume in glasbo. Vodja MGM studia je izjavil, da ne bodo delali le filmov s sinhronim zvokom, ampak bodo delali najboljše na svetu. Ustvarili so prvi film, in sicer muzikal *The Broadway Melody* (režija: Harry Beaumont, 1929), ki se odvija v zaodrju Broadwaya ter je v celoti ustvarjen s sinhronim zvokom. To je prvi film te vrste, ki je dobil nagrado ameriške Akademije umetnosti in znanosti – oskarja za najboljši film. Prav tako je bil to prelomni trenutek za širjenje novega žanra – muzikala.

Prehod v snemanje zvoka na setu je povzročil veliko sprememb. Režiserji so se morali naučiti učinkovite uporabe dialoga in zvoka ter ga uporabiti kot del filmske pripovedi. Prav tako niso

smeli med snemanjem dajati navodil igralcem, kot so jih lahko med snemanjem nemih filmov. Igralci so si morali poleg celotnega dialoga, zapomniti tudi vso mizansceno in čustva. Veliko igralcev, ki so igrali v nemih filmih, je moralo na govorne vaje. Nekateri igralci zaradi močnega naglasa, hrapavega ali šibkega glasu niso več igrali v filmih oziroma je film s sinhronim zvokom končal njihovo kariero. Snemanje zvoka je prineslo številne omejitve, saj so morali igralci govoriti v skrite mikrofone, kar je omejevalo njihovo gibanje in spontano igro. Igralci so bili iz snemanja nemih filmov navajeni uporabljati pretirano mimiko in geste, kar je v filmih s sinhronim zvokom delovalo nenaravno in teatralno. Zvezda nemih filmov John Gilbert je bil eden najbolj znanih primerov, kako je razvoj tehnologije vplival na igralce. Imel je neprimereno visok in cvileč glas, ki ni ustrezal njegovim romantičnim vlogam ter šarmantnemu vizualnemu izgledu. Zato so bile njegove vloge v filmih s sinhronim zvokom pogosto kritizirane kot umetne in smešne. (Bader & Prokop, 2007)

Skozi leta se je tehnologija snemanja in predvajanja zvoka hitro razvijala. Zgodnji zvočni filmi so imeli mono zvok, nekaj desetletij kasneje pa so že začeli eksperimentirati s stereo zvokom, ki je prišel najbolj do izraza v muzikalih in spektaklih. V 70. letih 20. stoletja pa so velik korak v tehnološkem razvoju naredili v Dolby Laboratories, kjer so razvili prostorski zvok s tehnologijo Dolby Stereo, ki je postala kinematografski standard, saj omogoča realistično zvočno izkušnjo. Dolby Laboratories je s prihodom digitalne tehnologije, v 90. letih 20. stoletja, uvedel Dolby Digital, ki je kakovost zvoka še izboljšala.

Glasba je že od samega začetka del filmske umetnosti, saj je igrala pomembno vlogo pri vzpostavljanju vzdušja in poudarjanju čustev. V obdobju nemega filma so bile filmske projekcije spremljane z živo glasbo, ki jo je izvajal pianist ali celoten orkester. Glasba je nadomeščala dialog ter pomagala izraziti čustva, poudariti dramaturgijo in ustvariti povezave med prizori. Z uvedbo zvoka se je razvila uporaba orkestralne filmske glasbe, saj so skladatelji začeli oblikovati prepoznavne glasbene motive, ki so bili tesno povezani z liki in dramaturgijo. Sledilo je obdobje, ko so se režiserji odločali za že obstoječe skladbe ali popularno glasbo. Najbolj zanimiva uporaba glasbe se zgodi v *2001: Space Odyssey* (režija: Stanley Kubrick, 1968), kjer uporaba klasične glasbe na novo definira odnos med zvokom in sliko.

Številni filmski ustvarjalci in kritiki so bili sumničavi do razvoja zvoka, saj jih je skrbelo, da bi osredotočenost na dialog zamajala in oslabila temelje nemega filma ter spremenila pozornost gledalca. Kljub temu, da je dialog dandanes velik del zvočne podobe filmov, ga moramo

uporabljati v zmernih količinah, da se stvari ne podvajajo. (Balazs, 1985, pp. 92–95) Velikokrat se dialoški prizori montirajo tako, da gledamo lik, ki trenutno govori. Gledalcu pa je bolj zanimivo, kaj se dogaja z obrazno mimiko in gestami drugega lika. Tako lahko z dialogom hkrati podamo nove informacije in kaj o njih misli drugi lik. Obsežni dialoški prizori niso v dobrobit prizora, lika ali filma. Zgodilo se je točno to, kar je ustvarjalce že ob pojavu zvoka na filmu skrbelo, da osredotočenost na dialog zavzame preveč pozornosti gledalca in zato ni pozoren na vsebino ter vizualne elemente. Zvočna podoba filma je lahko zelo bogata, že samo z vidika kakšne zvoke povzročajo igralci v prizorih. Hodijo, tečejo, govorijo, kričijo, šepetajo, pojejo itd., zato je zvočna podoba filma lahko zelo bogata, če samo pomislimo na dejstvo, kaj vse lahko počnejo igralci pred kamero. To lahko razširimo tudi na dogajanje »za« kamero, saj zvok dopušča, da slišimo tudi tisto, kar se ne vidi na sliki. Določene kadre lahko izpustimo in namesto vizualnega elementa uporabimo zvočni element. Ne potrebujemo kadra rok, ki ploskajo, lahko uporabimo le zvok ploskanja. Na primer v filmu *Juha* (režija: Nika Otrin, 2023), v zadnji sekvenci družina obišče babico Andreje, ki živi v domu starejših občanov. Za ilustracijo tega prostora smo posneli kadre starejših, medtem ko igrajo tombolo. Tekom montaže smo ugotovili, da vizualna vzpostavitev doma starejših ne podpira ideje filma, zato smo iskali drugo rešitev. To smo našli v zvoku, saj smo porezali dialog in iz njega sestavili smiseln potek dogajanja pri igranju tombole. Na ta način smo še vedno vzpostavili prostor, v katerem se nahajajo, ampak samo z zvočno podobo, saj je vizualna preveč izstopala iz celote.

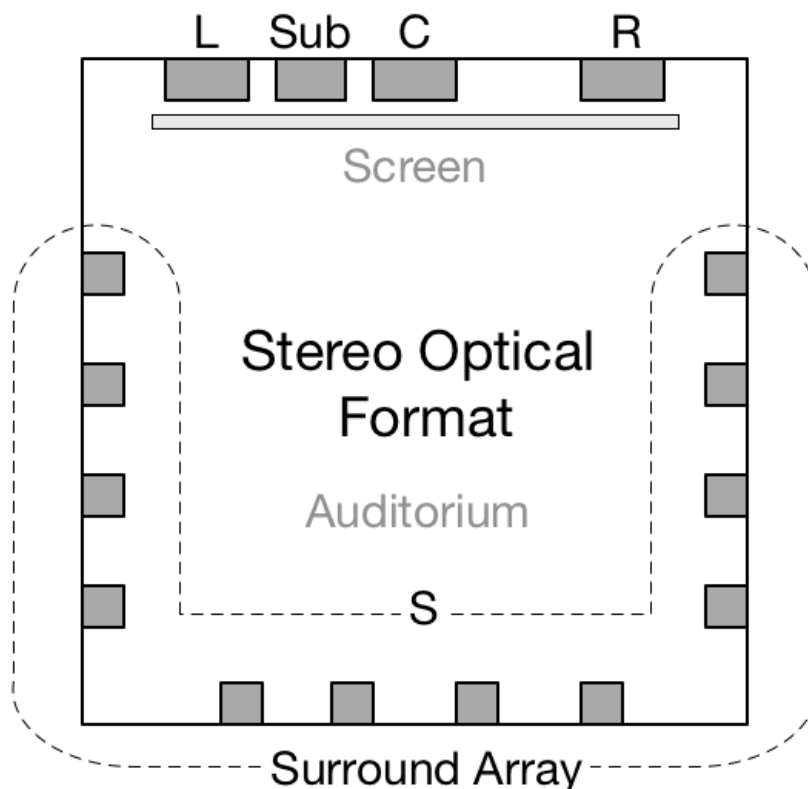
Eden izmed filmov, ki so ključni za razvoj kreativne uporabe zvoka, je film *M* (režija: Fritz Lang, 1931). Film pripoveduje zgodbo o terorju, ki je vladal med ljudmi, ko je otroke moril Hans Beckert v Berlinu. Histerija in panika se stopnjujeta z vsakim dnem, ko je morilec še vedno na prostosti in prav tako se stopnjuje tudi pritisk na organe pregona. Pogoste racije lokalov motijo delovanje lokalne mafije, zato se le-ta odloči, da bo sama poskusila poiskati morilca, v upanju, da se pozornost organov pregona preusmeri stran od njih. Film se začne s črnino, sledi naslov in zvok gonga, ki oznani začetek filma in usmeri pozornost gledalca. Sledi zatemnitev in na črnini že slišimo zvok otrok, ki se igrajo. To vsebuje petje, katere besedilo govori o moškem v črnem, kar se navezuje na lik morilca, ki pa še ni vzpostavljen kot lik in to služi kot zametek vzpostavljanja. To je kreativna odločitev, s katero Fritz Lang občinstvu takoj pove, o čem je film in da naj posvetijo svoj fokus temu, kar slišijo. Temu sledi kričanje sosede, da naj končajo z igro in nehajo peti to pesem. S tem se ustvarja atmosfera strahu, paranoje in groze. V prvih nekaj minutah tako z zvokom opozori na skrite grožnje, s katerimi se srečujemo

v realnem življenju. To se zgodi z zvočnim efektom avtomobilske hupe, medtem ko gledamo deklico, ki prečka cesto, kar prestraši njo in gledalce, saj je zvok nepričakovan. Poleg vzpostavljanja prikritih nevarnosti, ta zvok še dodatno oživi ulico, ustvari občutek prostora in vzpostavi logiko prostora izven tega, kar vidimo v kadru. Celotna zvočna podoba je sestavljena iz zvokov okolja, s katerimi gledalce popolnoma prevzame in jih obkroži z okoljem filma. Režiser vrzeli ni zapolnil z nepotrebno glasbo, pravzaprav v filmu sploh ni uporabil glasbe. Pustil je, da tišina oziroma zvok tišine ostane v spominu. S tem je uspešno in kreativno gradil napetost, zato gledalec pozornost nameni zvoku, ko je ta prisoten. Uporaba asociativne montaže zvoka, se kaže v ponavljajočem leitmotivu žvižganja, ki ga lahko prepoznamo kot karakteristiko lika morilca. To prav tako potrjuje razmišljanje o zvoku in njegovi vlogi že v fazi scenarija ter razmisleku o učinkoviti karakterizaciji in vzpostavitvi morilca. Leitmotiv slišimo na začetku filma, ko se deklica Elsie vrača domov iz šole, k njej pristopi Hans Beckert, ki ga ne vidimo v obraz. Kupi ji balon od slepega uličnega prodajalca, medtem ko si žvižga melodijo pesmi z naslovom *V dvorani gorskega kralja Edvarda Griega*. Kasneje izvemo, da je bila Eloise umorjena, zato gledalci umor povežejo s tem zvočnim leitmotivom in se tako ustvarja napetost, saj obstaja možnost, da bo morilec ponovno umoril nedolžnega otroka. Fritz Lang je bil med prvimi, ki so uporabili leitmotiv.

4. Snemanje zvoka in reprodukcija zvoka

Pri oblikovanju filmskega zvoka nadzorujemo širino in globino zvoka z načinom snemanja in mešanja zvoka v poprodukciji. Prostorski zvok oziroma širjenje zvoka v prostoru, definira intenziteto zvokov, ki se širijo v vse smeri. Na podlagi tega pa lahko določimo iz katere smeri v prostoru, v našem primeru kinu, prihajajo zvoki. Že na snemanju lahko zvok bolj natančno zajamemo iz različnih smeri, največkrat pa se tega poslužujemo pri mešanju zvoka, saj je več prostora za manipulacijo posnetkov. Iz več mono posnetkov lahko zvok, ki je posnet na enem kanalu, sestavimo v panoramo. To ne pomeni, da smo dobili stereo podobo zvoka ampak le dva enaka mono posnetka, ki prihajata iz leve in desne. Če želimo ustvariti občutek globine in širine zvoka, je atmosfere potrebno posneti v stereo načinu. S tem načinom snemanja gledalci lažje določijo, iz katere smeri prihajajo zvoki.

Stereo zvok omogoča razširitev zvočnega polja po vodoravni liniji, saj se uporabljata levi in desni zvočnik. Sistem za prostorski zvok pa omogoča, da zvok prihaja iz zvočnikov, ki so tudi za in nad gledalci. S tem se potopijo v film, saj zvok do gledalcev prihaja iz vseh smeri ter razširi možnosti pri pripovedovanju zgodb.



Fotografija 7 - skica prostorskega zvočnega sistema 2.0; (vir: <https://cinopedia.com>)

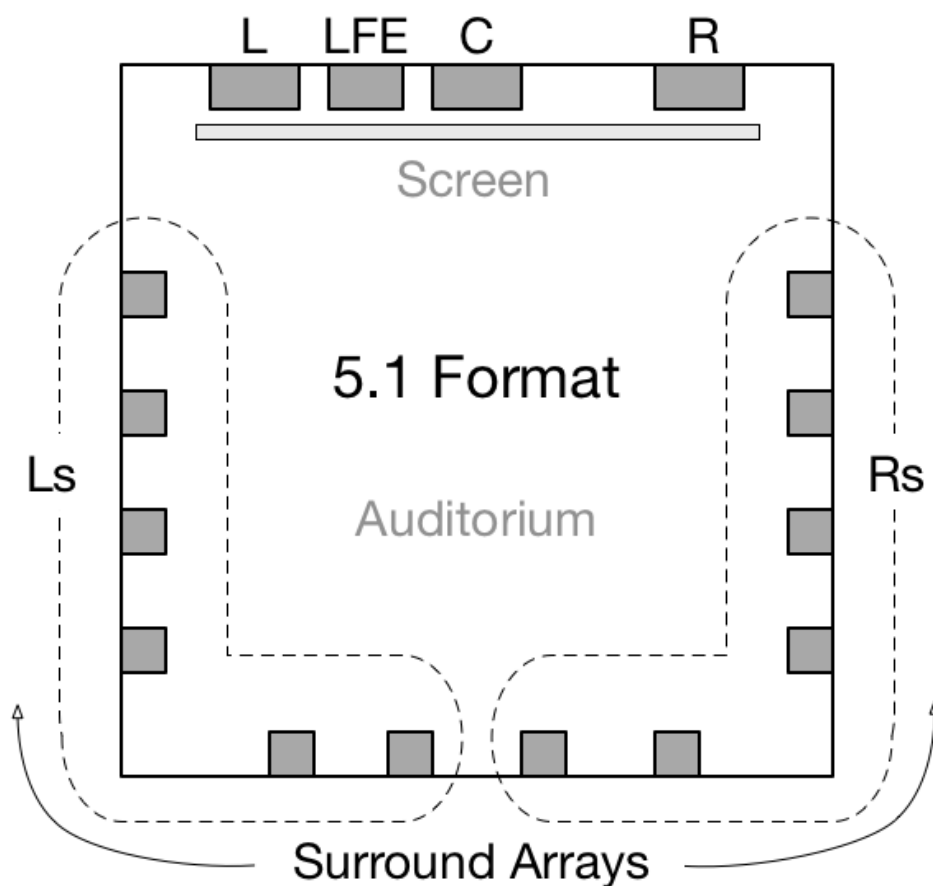
V začetnih letih kinodvoran z zvočnimi sistemi so le-te imele en sam zvočnik, ki je bil postavljen na sredino platna, saj je tako lahko doseči potopitev v film. Prvi film, ki je uporabil stereo zvok, je bil Disneyjev film *Fantasia* (1940), ko so poleg sredinskega kanala dodali levi in desni kanal, kar je postala standardna praksa za stereo zvok, čeprav se je kmalu pojavil trend postavitve samo levega in desnega kanala, ki pa nikoli ni bil sprejet standard. Taka postavitve ustvari vtis, da zvoki prihajajo iz sredine zaslona, ampak se tako imenovani fantomski sredinski zvočnik premika glede na material, medtem ko zvok na fizičnem sredinskem zvočniku ostane na svojem mestu.



Fotografija 8 - postavitve zvočnikov v studio001; (vir: zasebni arhiv Miha Rudolf)

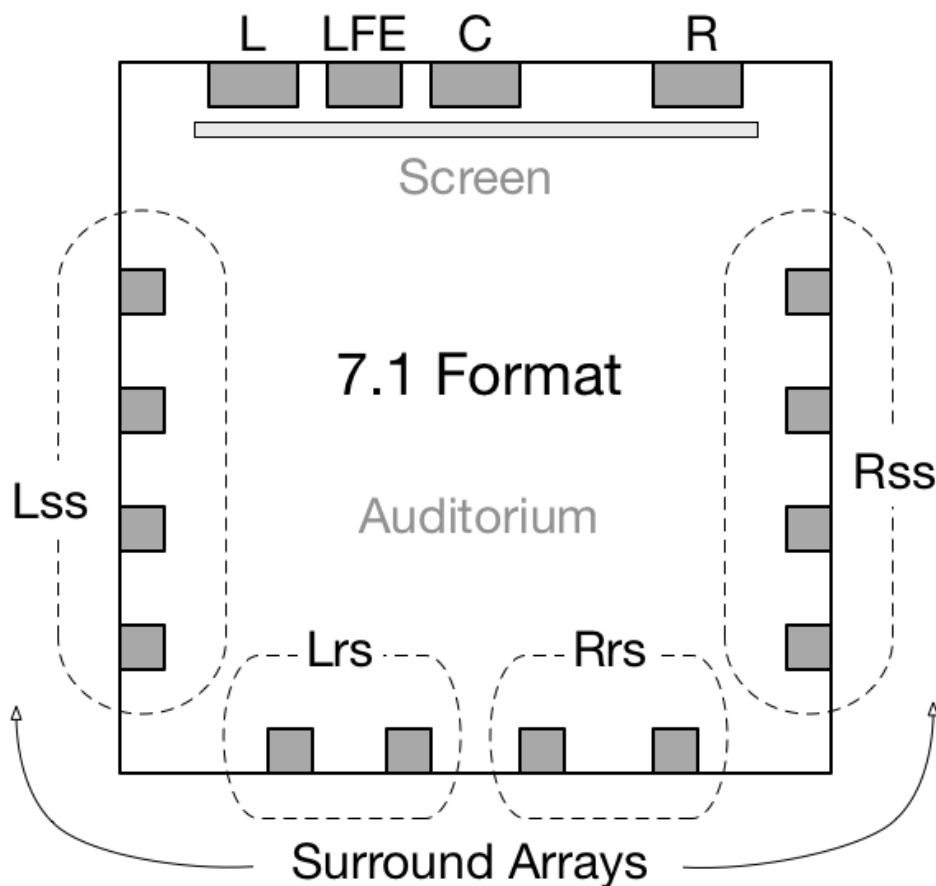
Kasneje so predstavili 5.1 standard prostorskega zvoka, ki je omogočal šest kanalov, poleg levega, sredinskega in desnega, so dodali še levega in desnega zadnjega kot tudi globokotonski zvočnik, za katerega je oznaka '.1', saj ima omejeno frekvenčno območje vse do najnižjega slišnega spektra, vsi drugi zvočniki pa reproducirajo vse zvoke, ki so v našem normalnem slišnem razponu. Globokotonski zvočnik, ali kot ga žargonsko imenujemo *subbas*, reproducira frekvence, ki na človeka delujejo na bolj fizični kot slišni ravni. Ta namreč povzroča vibracije

zraka okoli gledalcev in sedežev pod njimi, kar lahko uporabimo v določenih delih filma, da nadgradimo doživljanje zgodbe.



Fotografija 9 - skica prostorskega zvočnega sistema 5.1; (vir: <https://cinopedia.com>)

Prvi film, ki je uporabil 5.1 standard prostorskega zvoka, je bil *Apocalypse Now* (režija: Francis Ford Coppola; 1979) in je s tem sistemom gledalce uspešno potegnil v zgodbo vietnamske vojne. Kasneje se je razvil standard 7.1, ki ima dva dodatna zadnja zvočnika. Kljub vsemu kreativnemu in tehničnemu potencialu teh formatov je končni produkt zanimiv le toliko, kot so ideje v zasnovi, saj občinstvo vse zaznava kot odnose med enim in drugim, tako lahko kmalu prevelika uporaba povzroči neučinkovito uporabo kot tudi nesmiselno. (Harrison, 2021)



Fotografija 10 - skica prostorskega zvočnega sistema 7.1; (vir: <https://cinopedia.com>)

Če želimo gledalcem podati najbolj realistično izkušnjo dialoga, se največkrat poslužujemo centralnega zvočnika, saj lahko dialog na zadnjih levih in desnih zvočnikih povzroči zmedo pri gledalcu in privede do *exit efekta*, kar pomeni, da se gledalec zmede, izgubi pozornost in se obrača k iskanju vira dialoga.

Tekom montaže se nam lahko zgodi, da ugotovimo vsebinsko ali tehnično neustreznost replik, katere je potrebno zamenjati. Poznamo tri načine zamenjave takih posnetkov. Alternativni posnetki, dodatni posnetki (angl. *wild tracks*) ter nadsinhronizacija. Alternativni posnetki so uporabni v zvoku, kljub temu da je v sliki uporabna samo ena ponovitev. Ritem govora ne bo enak originalu, ampak se lahko posnetke s precizno montažo izreže na ustrezen ritem. Zato je pomembna kontinuiteta dialoga med samim snemanjem, saj lahko replike menjamo le, če jih igralci ne menjajo ali spreminjajo. To seveda ne velja, če igralca oziroma lika ne vidimo v kadru, oziroma ne vidimo njegovih ust. Ko tega ne vidimo, imamo veliko kreativnih možnosti pri ustvarjanju dialoga ter ritma prizora. Nekateri projekti so zastavljeni tako, da je improvizacija osnova, zato lahko uporabo alternativnih posnetkov izključimo, saj si bodo

replike verjetno preveč različne. Dodatni posnetki so dodatne replike ali ponovitve problematičnih posnetkov, predvsem takrat, ko se snemajo široki kadri in mikrofoni z mikrofonom ne more priti dovolj blizu lika, da bi zajel tehnično ustrezen zvok. Dodatni posnetki so običajno posneti tako, da je mikrofoni postavljen bližje liku in so običajno bolj posneti, saj se snema le zvok brez slike. Če se posnamejo takoj po posnetem prizoru, je velika verjetnost, da bodo igralci govorili replike z večjo ritmično, čustveno in energično natančnostjo. Zадnja je potrebna tudi pri snemanju šumov, saj se zelo hitro vidijo odstopanja v ritmu. Najbolj radikalen pristop pa je nadsinhronizacija, kjer zamenjamo popolnoma vse zvoke, od šumov, do atmosfer in dialoga. To je predvsem zelo težka naloga za igralce, saj se morajo njihove replike natančno ujemati z originalno izvedbo, da replika ali celoten prizor ne odstopa preveč.

Med snemanjem je prav tako pomembno, da se posname čista atmosfera prostora, saj se jo velikokrat uporabi tekom montaže za polnjenje lukenj v zvoku zaradi različnih razlogov. Atmosfero prostora se da sestaviti tudi iz krajših tišin, ki že obstajajo v posnetem materialu, tako da jih postavimo v zanko. Atmosfero lahko umetno sintetiziramo s specializirano programsko opremo iz kratkega koščka posnetka. Prav tako so to lahko zvoki prostora, v katerem se snema, kot je na primer butanje valov ob obalo, žuborenje potoka, ptičje petje, kar je zelo uporabno pri oblikovanju vzdušja, saj so to realne atmosfere iz okolja, kjer se je snemalo, ki pomagajo in sugerirajo, kako lahko sestavimo ozračje tega filmskega prostora. Najbolje je, da se atmosfere posname v stereo oziroma prostorskem načinu, da se zajame občutek prostora, kar lahko dosežemo z namenskim stereo mikrofonom ali dvema enakima mikrofonom, ki tvorita stereo par.

Zelo pomembna naloga na snemanju je tudi izdelava poročila, v katerega se vnese vsak posnetek ter konfiguracija mikrofonom po kanalih, opombe o težavah ali označbe o dobrih koščkih. To pomaga montažerju dialoga, da lahko hitreje in bolj učinkovito opravi svoje delo. Prav tako je to v pomoč tudi v procesu montaže slike in zvoka, saj lahko že montažer zamenja določene dele dialoga, recimo alternativne replike, kot tudi zapolni vrzeli, ki nastanejo zaradi drugačnega ritma montaže, kot ga imata igralca v posnetkih.

Poročilo je sestavljeno iz osnovnih podatkov projekta: naslov filma, producent, režiser, datum, snemalec zvoka, mikrofoni in tehnični podatki o zajemu zvoka. Iz poročila lahko razberemo ime datoteke, ki jih snemalnik ustvari samodejno. Ustvari jih iz številke prizora, kadra in ponovitve. Vsi trije podatki so prav tako zapisani v poročilu. Vsaka datoteka ima zapisano tudi

trajanje in začetno časovno kodo. V stolpcih *Trk* ali *Ch* je zapisano število posnetih kanalov in pripadajoč mikrofoni. Pod opombe se lahko zapiše dogajanje v kadru ali specifične mikrofoni. Če je posnetek označen s kratico *WT*, to označuje dodatne posnetke (angl. *wild track*).

Poročila o zvoku imajo poleg montažnih poročil veliko vlogo v procesu organizacije in sinhronizacije materiala. Časovna koda omogoča lažje in natančno usklajevanje slike ter zvoka. Iz poročila je jasno razvidno, kateri posnetki so tehnično ustrezni, o težavah in posebnostih snemanja, kar so uporabne informacije za vse vpletene v poprodukcijo.

SOUND REPORT													
Project:	JUHA												
Producer:	AGRFT												
Director:	NIKA OTRIN												
Date:	28/05/23												
Location:	LJUBLJANA												
Sound Mixer:	IGOR ISKRA												
Phone:	38640371												
E-Mail:	SMIISKRA@GMAIL.COM												
Boom Op:	URBAN MIHEVC												
File Type (CF):	B-WAV Poly												
File Type (SD):	B-WAV Poly												
Sample Rate:	48kHz												
Frame Rate:	25 ND												
Bit Depth:	24-bit												
Tone Level:	0 dBu												
File Name	Scene	Tak	Length	Start TC	Trk 1	Trk 2	Trk 3	Trk 4	Trk 5	Trk 6	Trk 7	Trk 8	Notes
11-1-T01.WAV	11-1-	1	0:03:29	10:19:37:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-1R-T01.WAV	11-1R-	1	0:02:53	10:10:00:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-1-T02.WAV	11-1-	2	0:00:32	10:28:48:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-1-T03.WAV	11-1-	3	0:02:22	10:30:03:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-1-T04.WAV	11-1-	4	0:02:21	10:36:18:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-2-T01.WAV	11-2-	1	0:00:57	10:56:59:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC		BOOM_2	MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-2-T02.WAV	11-2-	2	0:01:15	11:01:05:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC		BOOM_2	MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-2-T03.WAV	11-2-	3	0:01:21	11:05:27:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC		BOOM_2	MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-2-T04.WAV	11-2-	4	0:01:52	11:07:31:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC		BOOM_2	MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-3-T01.WAV	11-3-	1	0:01:00	11:20:10:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	PRODAJALEC		BOOM_2	MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-3-T02.WAV	11-3-	2	0:01:09	11:22:16:00			BOOM_1			ANDREA			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
11-3-T03.WAV	11-3-	3	0:01:07	11:25:21:00			BOOM_1			ANDREA			MATIJA MOJCA IN ANDREA V TRGOVINI
19-2-T01.WAV	19-2-	1	0:09:36	14:28:59:00			BOOM_1				ANIMATOR	BOOM_2	TOMBOLA V DOMU ZA OSTARELE
19-4-T01.WAV	19-4-	1	0:07:35	14:45:58:00			BOOM_1				ANIMATOR	BOOM_2	TOMBOLA V DOMU ZA OSTARELE
19-1-T02.WAV	19-1-	2	0:01:25	15:15:29:00			BOOM_1				ANIMATOR	BOOM_2	TOMBOLA V DOMU ZA OSTARELE
19-1-T01.WAV	19-1-	1	0:03:46	15:09:42:00			BOOM_1				ANIMATOR	BOOM_2	TOMBOLA V DOMU ZA OSTARELE
19-3-T01.WAV	19-3-	1	0:01:33	15:48:35:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA			BOOM_2	ANDREA OPAZUJE TOMBOLO
19-3-T02.WAV	19-3-	2	0:01:45	15:51:43:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA			BOOM_2	ANDREA OPAZUJE TOMBOLO
19-3-T03.WAV	19-3-	3	0:01:56	15:56:35:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA			BOOM_2	ANDREA OPAZUJE TOMBOLO
20-1-T01.WAV	20-1-	1	0:01:36	16:57:27:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-1-T02.WAV	20-1-	2	0:00:48	17:03:08:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-1-T03.WAV	20-1-	3	0:01:49	17:04:05:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-1-T04.WAV	20-1-	4	0:01:45	17:14:53:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-1-T05.WAV	20-1-	5	0:02:01	17:18:10:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-1-T06.WAV	20-1-	6	0:01:46	17:25:23:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
20-6-T02.WAV	20-6-	2	0:01:18	17:42:42:00			BOOM_1	MATIJA		ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
20-6-T01.WAV	20-6-	1	0:01:12	17:40:10:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
20-5-T02.WAV	20-5-	2	0:01:22	17:52:30:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
20-5-T01.WAV	20-5-	1	0:01:19	17:49:53:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
20-5-T03.WAV	20-5-	3	0:01:32	17:54:52:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-1-T01.WAV	21-1-	1	0:01:48	18:45:24:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
21-1-T02.WAV	21-1-	2	0:00:56	18:49:29:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
21-1-T03.WAV	21-1-	3	0:02:09	18:51:11:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA		BOOM_2	OBISCEJO ANKO
21-4-T02.WAV	21-4-	2	0:02:08	19:02:13:00			BOOM_1			ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
21-4-T01.WAV	21-4-	1	0:02:23	18:57:47:00			BOOM_1			ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
21-4-T03.WAV	21-4-	3	0:00:44	19:08:09:00			BOOM_1			ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
21-3-T01.WAV	21-3-	1	0:02:11	19:11:40:00			BOOM_1			ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
21-3-T02.WAV	21-3-	2	0:03:11	19:21:04:00			BOOM_1			ANDREA	ANKA		OBISCEJO ANKO
21-5-T02.WAV	21-5-	2	0:01:36	19:47:21:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-5-T01.WAV	21-5-	1	0:01:03	19:45:39:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-5-T03.WAV	21-5-	3	0:01:03	19:49:53:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-5-T04.WAV	21-5-	4	0:01:14	19:51:53:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-5-T05.WAV	21-5-	5	0:01:08	19:54:33:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
21-5-T06.WAV	21-5-	6	0:01:07	19:56:39:00			BOOM_1	MATIJA MOJCA	ANDREA	ANKA			OBISCEJO ANKO
13-OFF-T01.WAV	13-OFF-	1	0:02:22	20:04:00:00			BOOM_1			ANKA			ANKA OFF

Fotografija 11 - poročilo o zvoku, projekt Juha, snemalni dan 6; vir: AGRFT produkcija

5. Diegetski in nedietski zvok

Zvočno podobo filma lahko ločimo na diegetski in nedietski zvok. Diegetski zvok je katerikoli zvok, ki izvira iz zgodbe filma. Izhaja iz besede *diegeza*, ki se je razvila iz grške besede *διήγησις* (*diegesis*), ki pomeni pripovedovanje, razlaga ali pripoved. Beseda izvira iz glagola *διηγέσθαι* (*diegeisthai*), kar pomeni pripovedovati, razlagati, voditi skozi. Sestavljena je iz predpone *διά* (*dia*), kar pomeni skozi in glagola *ἡγεῖσθαι* (*hegeisthai*), katerega pomen je voditi, usmerjati. Vir diegetskega zvoka ni nujno viden v kadru, ampak gledalec razume, da prihaja iz filmskega prostora. To ne pomeni nujno, da so vsi diegetski zvoki posneti isti dan na snemanju, saj številne posnamejo tonski inženirji v studiu, zaradi česar so zvoki jasnejši in lažje prestanejo obsežno moduliranje. Dodajanje replik po snemanju z nadsinhronizacijo, poudarjanje vzdušja zabave z dodajanjem smeha, glasbe in ambientalnega hrupa. Najbolj očiten primer diegetskega zvoka je dialog, kateremu sledijo šumi, saj film naredijo bolj realističen z dodajanjem plasti zvoka, ki jih v realnem življenju ne ozavestimo, če so odsotni, to zelo hitro ugotovimo. Tudi glasba je lahko diegetska, saj lahko izvira iz filmskega dogajanja, kot je na primer glasba, ki igra v slušalkah, plesna glasba v klubu, glasba, ki se predvaja iz avtomobilskega radia, ulični glasbeniki itd. To vrsto glasbe imenujemo diegetska glasba ali izvorna glasba.

Nedietski zvok, lahko ga imenujemo tudi komentar ali nedobesedni zvok, je lahko katerikoli zvok, ki ne izvira iz sveta filma in je dodan v poprodukciji, najpogosteje v fazi montaže, v sodelovanju med režiserjem, montažerjem, skladateljem in oblikovalcem zvoka. Torej ga liki v filmu ne morejo slišati. Glasba je ponavadi nedietska, saj se uporablja za določanje tona filma, podpiranje čustev v prizorih, ustvarjanje napetosti, dvoumnosti in uvod v element presenečenja. Zvočni učinki so dodatki za dramatičen učinek in niso v pogosti rabi. Največkrat se uporablja glas pripovedovalca, ki deluje kot komentar in pomaga pri razlagi ali okrepitvi zapleta.

Velikokrat, še posebej pri glasbi, se zgodi združitev diegetskega in nedietskega zvoka, ko glasba iz nedietske preide v diegetsko. To se zgodi, ko v prizoru slišimo glasbo in se spremeni izvor zvoka, tako da prihaja iz radia v avtomobilu, v katerem sedi lik in posluša glasbo. Uporaba tega prehoda nam lahko služi pri povezovanju dveh stvari, kot so na primer montažni prehodi med prizori.

Ne smemo pa zamešati zvokov, katerih izvor lahko vidimo v kadru in zvokov, ki so prav tako sinhroni, ampak imajo izvor izven kadra. Slednji so še vedno diegetski zvoki, saj izhajajo iz istega časa in prostora. Kako lahko potem sploh določimo, kateri zvoki so diegetski in kateri nediegetski? Velik del ustvarjalci prepustimo domišljiji gledalcev, namen in ustreznost zvokov mora bit temeljito premišljena ter ustrezno umeščena.

5.1 Diegetski in nediegetski zvok v odnosu s časom

V tem poglavju se moramo dotakniti še ene lastnosti filma, in sicer časa. Poznamo čas gledanja filma, torej koliko časa film traja, ko se kontinuirano predvaja. Poznamo tudi filmski čas, torej koliko časa je minilo od začetka filma pa vse do konca filma. V večini filmov se ta dva zelo razlikujeta, saj veliko filmov želi povedati zgodbo, ki se odvija dlje časa, nekaj tednov, mesecev, celo let. Nekateri filmi imajo filmski čas zelo kratek in so bolj podobni trajanju filma. Tako lahko ločimo tudi simultan in nesimultan zvok. To se lahko odraža v dialogu ali šumih.

Čas	Prostor vira	
	DIEGETSKI	NEDIEGETSKI
NESIMULTAN	Zvočna vrnitev v preteklost, slikovni skok v prihodnost	Sliko spremlja zvok, ki ga razpoznamo kot preteklega
SIMULTAN	Zunanji: dialog, učinki, glasba Notranji: slišno razmišljanje lika	Sliko spremlja zvok, simultan s pripovedjo v sliki (pripovedovalec opisuje dogodke v sedanjiku)
NESIMULTAN	Zvočni skok v prihodnost, slikovna vrnitev v preteklost z zvokom, ki se nadaljuje v sedanjosti, lik pripoveduje prejšnje dogodke	Sliko spremlja zvok, ki ga prepoznamo kot prihodnjega

Tabela 1 - Časovni odnosi v zvočnem filmu; (vir: Bordwell, D.; Thompson, K.; Film Art: An Introduction, 2008)

Iz tabele lahko razberemo, da diegetski in nediegetski zvok lahko izvirata iz različnih časov.

Nesimultan in diegetski zvok lahko predstavlja skok v preteklost, kar lahko ponazorimo s ponovitvijo dialoga iz drugih prizorov filma, ki smo jih že videli in predstavljajo na nek način

slišni spomin. Prav tako pa lahko ponazarja skok v prihodnost, kar lahko ponazorimo z zvoki prihodnjega dogodka, ki se preplete s sedanjimi podobami. Lik opisuje dogodke iz preteklosti, medtem ko jih ne vidimo v slikovnem skoku v preteklost.

Nesimultan in nediegeteski zvok prepoznamo kot preteklost, kot glas pripovedovalca, ki razlaga kaj se je zgodilo pred zgodbo, oziroma zvok, ki napoveduje prihodnost oziroma lik, ki iz prihodnosti opisuje dogodke v sedanjosti.

Simultan in diegetski zvok delimo na zunanje (dialog, šumi, glasba, ki jo slišijo liki) in notranje (notranji monolog, razmišljanje lika – notranji glas lika).

Simultan in nediegetski zvok je največkrat pripovedovalec, ki dogodke opisuje v sedanjiku in ga liki ne slišijo.

6. Tišina v filmu

Tišina je ena izmed specifičnih dramatičnih učinkov zvočnega filma, saj nobena druga umetnost ne more reproducirati tišine. Ne slikarstvo, kiparstvo, literatura in niti nemi film. Tudi tišina na odru se pojavi le redko kot dramski učinek, medtem ko nam radijske igre sploh ne morejo dati občutka globoke tišine, saj ko noben zvok ne prihaja iz prizorišča, se je dogajanje zaključilo, namreč brez vizualne reference ni tišina, ampak nič. Tišina je v filmu povezana z možnostjo, da hkrati vidimo in slišimo »odsotnost«. Ta dvojnost, premikajoča se slika in odsotnost zvokov, ustvarja napetost, ki jo v drugih umetnostih težko dosežemo.

V filmu je tišina lahko izjemno živa in raznolika, saj čeprav nima glasu, ima zelo veliko izrazov in gest. Tihi pogled lahko pove veliko; njena brezglasnost jo naredi bolj izrazno, saj lahko obrazni gibi tihe figure razložijo razlog za tišino, nam dajo začutiti njeno težo, njeno grožnjo, njeno napetost. V filmu tišina niti za trenutek ne ustavi dogajanja in takšno tiho dogajanje da celo tišini živ obraz.¹ (Balazs, 1985)

Balazs s tem poudari, da tišina v filmu ni zgolj odsotnost zvoka, ampak je aktivni del pripovedi. Gledalčeva pozornost se takrat osredotoči na najmanjše podrobnosti, kot so premik ustnic, tresljaj roke, umaknjen pogled. To dela tišino bolj učinkovito in intenzivno od glasbe ter dialoga.

Tišina je zelo uporaben element, ko gradimo filmsko zgodbo, tako v igrani kot dokumentarni formi. Funkcija tišine je raznolika, lahko ustvarja suspenz, omogoča introspektivno poglobitev, služi kot kontrapunkt hrupnim prizorom ali poudari čustvene spremembe. Tišine smo se posluževali v dokumentarnem filmu *Kako sem čakal na sonce*, kjer raziskujemo zgodbo pokojnega direktorja fotografije Vilka Filača, ki je bil na svojem področju zelo uspešen, tako v Sloveniji kot tudi v tujini. Čez celoten film lovimo trenutke spominjanja in tišine, saj želimo prikazati njihovo osebnost kot tudi vpliv Vilka na njih. Iz obrazne mimike lahko razberemo, kaj razmišljajo in kakšna čustva se v njih vzbudijo, ko se spominjajo na Vilka Filača. Sekvenca,

¹ Prevod iz angleščine: »In the film, silence can be extremely vivid and varied, for although it has no voice, it has very many expressions and gestures. A silent glance can speak volumes; its soundlessness makes it more expressive because the facial movements of a silent figure may explain the reason for the silence, make us feel its weight, its menace, its tension. In the film, silence does not halt action even for an instant and such silent action gives even silence a living face.«

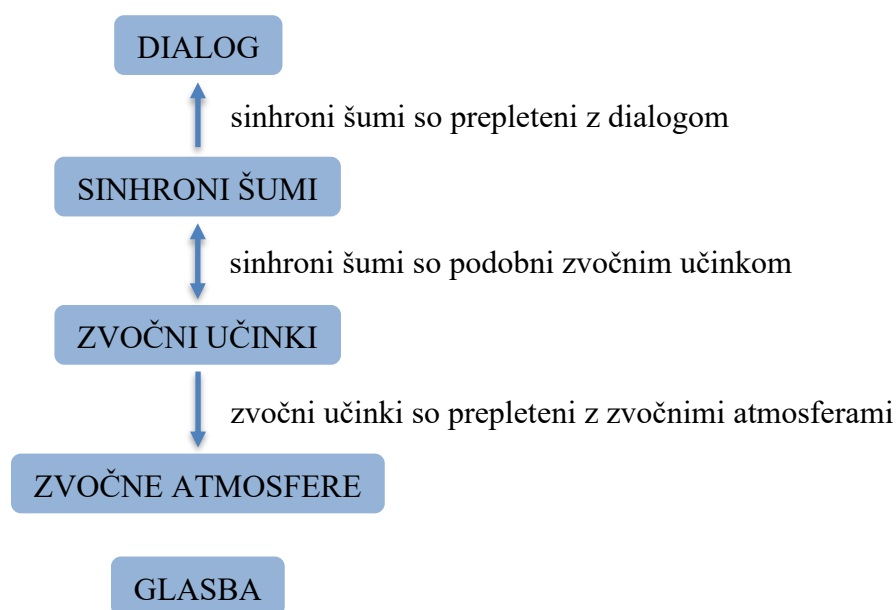
ki to najbolj prikazuje, je uvodna sekvenca, kjer se intervjuvanci nameščajo in pripravljajo na intervju, potem pa se na neki točki to prevesi v tišino, ko intervjuvanci ne govorijo. Najbolj očiten primer je Marcel Štefančič Jr., ker mu lahko iz obraza razberemo, kako se spominja Vilka in zbira besede, ki bi ga lahko opisale ter ga šele nato opiše še z besedami. Eden izmed ključnih dogodkov v filmu je tudi sekvenca, ko pripovedujemo o sporu in razhodu Vilka Filača in Emirja Kusturice, kjer v zadnjem delu sekvence Emir govori o kesanju, da je izgubil nekoga, kot je bil Vilko, nato zastane in ne dokonča misli. Veliko več nam povedo neizrečene besede, ki obvisijo v zraku, kot če bi izrekel svojo misel. Tišina v tem primeru ni naključna, temveč je zavestno vzpostavljena s strani režiserke in montažerke, saj v gledalcu vzbudi čustveno breme spomina. S tem film približamo človeku, saj ljudje pogosto utihnemo, ko smo ganjeni.

Kako se sploh zavedamo tišine? Tišino doživimo, ko lahko slišimo najbolj oddaljene zvoke ali pa zelo tihe zvoke v svojem okolju, ki jih v hrupnem okolju sploh ne bi prepoznali. Kot na primer mukanje krav iz oddaljenega pašnika, ropot motorne žage iz gozda, brenčanje muhe pred oknom. S tišino se nam spremeni dojemanje sveta, saj je naše zvočno okolje najpogosteje zelo glasno in nasičeno, kar lahko povzroči nadrealno izkušnjo prostora. To je tudi eden izmed razlogov, zakaj rada hodim v hribe. Na vrhu je popolna tišina. Ampak ne zares, saj slišiš ptičje petje, oddaljen hrup avtomobilov, mogoče celo šumenje reke. Poleg vsega pa imaš čudovit razgled, kar lahko v kombinaciji z zvokom deluje zelo filmsko.

Zelo izrazit primer uporabe tišine na filmu kot del pripovedi je v filmu *Gravity* (režija: Alfonso Cuarón, 2013). Film pripoveduje zgodbo astronautke Ryan Stone in astronava Matta Kowalskiga, ki se po uničenju njunega raketoplana poskušata vrniti na Zemljo. V vesolju se zvok obnaša drugače, saj ni zraka, po katerem bi lahko potoval. Cuarón to fizikalno dejstvo uporabi za razvoj in vzpostavitev napetosti v filmu, gledalce potopi v realističen občutek prostora in poudari izolacijo astronautke Stone. Tišina okrepi občutek praznine, neskončnosti in nevarnosti. To se še stopnjuje s kontrastom med tišino in zvoki znotraj čelade, kapsule ali vesoljske postaje, saj so ti prostori zapolnjeni z zvoki dihanja, komunikacije med astronautoma in piskanjem instrumentov. Ti zvoki ustvarjajo atmosferske glasbene plasti, ki nadomestijo glasbo. Tišina odraža tudi psihično stanje astronautke Stone, saj je povsem sama, brez povezave z drugimi. To poudari njeno osamljenost, strah in negotovost. Tišine v filmu se razlikujejo, saj tišina ob pristanku na Zemlji deluje meditativno in simbolizira notranjo moč. Cuarón s tem filmom prikaže, da odsotnost zvoka pripoveduje zgodbo enakovredno dialogu in glasbi.

7. Osnovni elementi zvočne pokrajine

Gledalec ima čustveno inteligenco, ki je ustvarjena na podlagi močne čustvene povezave med gledalcem in likom, ki omogoči realistično doživljanje in vživetje v zgodbo lika. Prav tako je to pomembno za ustvarjalce filma, saj lahko le s pristno povezavo z likom ustvarjajo in usmerjajo čustva. Zgodba se po navadi vrti okoli glavne osebe, protagonista, ki ima želje in motivacijo. Na poti do tega mu stojijo ovire, ki se lahko kažejo v obliki antagonista, s katerim protagonist pride v konflikt. Antagonist ni nujno lik, lahko nastopa v drugi obliki, kot na primer predmet (hotel), nečloveško bitje (megla) ali notranji dvoboj v protagonistu, vsekakor mora biti nekaj tveganega za lik. Zvok ponuja različna orodja za razvoj lika glede konflikta, občutkov in odnosa z drugimi figurami, saj omogoča podajanje informacij o likih ali zgodbi. V nekaterih primerih je zvočna pokrajina že zapisana v scenariju, kot je na primer opisovanje zvoka v ozadju ali pa zvoka, ki je bolj pomemben za dogajanje. Vendar je to bolj izjema kakor pravilo, saj se pri večini projektov začne ustrezno oblikovanje zvočne pokrajine šele v poprodukciji. Gledalec težko izlušči pomen le iz slik in dialoga brez ustrezne zvočne pokrajine, ki omogoča neverbalnim zvokom dopolnjevanje zgodbe. Vid je dominantno čutilo pri ljudeh, kljub temu da se nam najprej razvije čutilo za sluh, saj že v maternici zaznavamo zvok. Za poistovetenje gledalca z liki, je pomembna kombinacija videnega in slišane, saj nam vsaka zase ne da dovolj informacij oziroma je vsebina lahko dvoumna.



7.1 Dialog

Dialog je eden izmed pomembnejših zvočnih elementov, ki ustvarjajo filmsko naracijo. Njegova funkcija ni omejena le na posredovanje informacij, ampak oblikuje lik, razvija in določa odnose, poglobi temo filma ter vzpostavi ritem in ton filma. Dialog poganja dogajanje, lahko ustvarja konflikte, razkriva, postavlja cilje in ovire. Največkrat ustvari središče dramske napetosti, zlasti v filmih, kjer naracijo vodi dialog. Klasična dramaturgija filma je vzročno-posledična, saj je konflikt pogon dramskega razvoja, za kar uporablja dialog. Tako kot je vsak rez pri montaži ustvarjen z namenom podajanja novih informacij in podajanja zgodbe gledalcu, ima dialog podobno vlogo, saj mora povzročiti spremembe v odnosih in stopnjevati čustva v prizoru. Tudi pri na videz vsakodnevnem dialogu, so v plasteh zakopane neizrečene stvari, ki poleg tišin, gest in igre, gradijo podtekst. Vlogo pri oblikovanju dramaturgije igra tudi ritem dialoga, saj lahko s hitrim dialogom ustvarjamo dinamiko, napetost in celo komičnost, medtem ko s počasnim ter premišljenim dialogom gradimo suspenz.

Dialog pogosto služi kot sredstvo za posredovanje informacij, kot so kontekst zgodbe, motivacija lika, opisovanje preteklih izkušenj ipd. Ker želimo, da gledalec ob gledanju filma tudi razmišlja in sam pride do zaključkov, je pomembno, da informacije ne »serviramo na pladnju«. Za grajenje slojev dialoga in lika, se lahko poslužujemo tudi dialoga, ki ne odraža dejanskega miselnega ali čustvenega stanja lika, kar gledalec interpretira na podlagi igre, vizualnih ter zvočnih namigov ali dejstev, ki so gledalcu že znani. Suhoparne informacije podane z dialogom, lahko delujejo prisiljeno in nenaravno, zato so dobro napisane replike ključnega pomena za naraven potek dialoga. Takšen dialog se največkrat pojavi v žanrskih filmih, kot so detektivke, kjer se podatke odkriva postopoma. Prav tako je značilen za psihološke drame, kjer se razkrijeta notranje stanje in preteklost lika.

Dialog pripomore h karakterizaciji lika, ker določa jezik, naglas, besedišče in ritem. Vse to je del osebnosti lika, njegovega socialnega statusa, dosežene izobrazbe ter psihološkega profila. Osebni jezikovni slog se pri likih lahko izraža s pregovori, evfemizmi in idiomi. Hitrost govora neposredno vpliva na čustveno stanje lika. Živčnost in negotovost sta povezana s hitrejšim in neenakomernim govorom, medtem ko počasno ter enakomerno govorjenje nakazuje na avtoriteto in manipulacijo. Tudi intonacija je del karakterizacije, ta je lahko končna ali nekončna. Končno intonacijo uporabimo, kadar je poved zaključena. S padajočo intonacijo, ko

je beseda na koncu povedi izgovorjena nižje, se izraža dokončnost in odločnost. Nekončna intonacija nakazuje na nadaljevanje in se uporablja pri naštevanju, odprtih vprašanjih in nedokončanih stavkih. S tem v filmu ustvarjamo občutek napetosti, neodločnosti in prekinitev misli kot tudi pričakovanje razvoja zgodbe. Kadar je beseda na koncu povedi izgovorjena višje, govorimo o nekočni intonaciji. Nizek in monoton glas delujeta avtoritativno, nihanje glasu pa kaže na čustvovanje. Barva glasu izraža zdravstveno stanje in čustveno stanje lika, kot so na primer prehlad, veselje, žalost. Pomembna komponenta karakterizacije lika je tudi narečje ali naglas, ki označi socialno okolje in kulturne vrednote lika. (Harrison, 2021)

Filmi uporabljajo različno stopnjo realističnosti dialoga. Od dokumentarnega pristopa do igrane forme. V dokumentarnem pristopu liki govorijo prosto, spontano in improvizirano, kar daje občutek avtentičnosti in realističnosti. V igrani formi so dialogi natančno napisani, premišljeni in izpiljeni, zato se jih igralci naučijo na pamet in jih interpretirajo glede na lik ter situacijo. Dialog v igranem filmu ne more biti enak vsakdanjemu pogovoru, saj bi bil poln mašil, pavz in nepomembnih informacij. Biti mora koncentriran, ekonomičen in učinkovit, da je pripoved jasna, strukturirana ter dramaturško smiselna. Tako lahko bolj jasno sporočimo informacije preko dialoga, ne da bi gledalca zmedli in preusmerili njegovo pozornost stran od bistvenega dogajanja ter odnosov. Zato mora biti dialog več kot le govor. V poprodukciji montažerji poskrbimo, da replike niso le informativne, temveč usklajene z ritmom filma.

Po drugi strani imamo pa realistični dialog, ki pogosto vsebuje preklinjanje, ponavljanje, zmedo in vsakdanje dolgočasne stvari. K temu se je nagibal John Cassavetes, saj je spodbujal improvizacijo na podlagi okvirnega scenarija, da bi dobil spontanost, ne le na samem snemanju, temveč improvizacijo na vajah, po katerih je potem John napisal scenarij. Velika večina filmov pa uporablja zmerno mešanico realistične strukture s stiliziranimi poudarki. Dialogi niso čisti kot v klasičnih filmih, ampak so polni mašil, smeha, vzdihljajev, kar daje občutek realnosti. Cassavetes to podpre z dolgo trajajočimi kadri, ki gledalcu da občutek prisotnosti v situaciji. Zanimiv primer je prizor iz filma *Faces* (režija John Cassavetes, 1968), ko ženske sedijo, pijejo in govorijo druga čez drugo.

Dialog je ključno sredstvo filmskega pripovedovanja, ampak moč ne izvira le iz izrečenih besed. Je plod skupnega dela scenarista, režiserja, igralcev, montažerja in oblikovalca zvoka, saj je večplastno orodje. Gledalec si ga zapomni, ko je uporabljen učinkovito, razkrije vsebino več kot le z besedami in pusti prostor tišini. Premori med replikami so tudi del dialoga, ki ga ne

smemo pozabiti in zanemariti, saj v filmu velja »manj je več«. Del komunikacije, neverbalni momenti, so pravilno tempirane pavze, očitne neizrečene besede, pogledi, ki povedo več kot izrečene besede. Ti v gledalcih izzovejo močnejša čustva, kot so nelagodje, refleksija, bolečina, še posebej ob podpori močne igre in montaže. Tišina ni nujno le orodje manipulacije, ampak odraz iskrenosti. Z dodano glasbo in atmosferami usmerjamo gledalca k interpretaciji »pravega« pomena.

Montaža ima pri oblikovanju dialoga ključno vlogo, saj lahko tako, da del dialoga postavimo pod kader sogovorca ali obratno, ustvarimo občutek ter nadzorujemo tekočo izmenjavo in lažje kontroliramo ritem replik. Prav tako s preciznim odmerjanjem poudarimo reakcije, ki dodajo nove plasti likom in naraciji. V montaži se lahko zavestno izognemo pričakovanemu poteku pogovora, s prekinjanjem govorca ali rezanjem na druge lokacije, da ustvarjamo kaos ali prikažemo razdvojenost lika. Dober montažer ne sledi dialogu, ampak aktivno sooblikuje pomen, plasti in čustva dialoga.

Poznamo tudi glas pripovedovalca,² ki z govorom dopolnjuje sporočilo filma, lahko pripoveduje zgodbo, pojasnjuje dogajanja, poudarja čustveno stanje likov ali slika notranji monolog, ko govorec ni viden v kadru in ne izvira iz istega časa in prostora kot slika.

Del karakterizacije lika so lastnosti in posebnosti, ki oblikujejo vzorce vedenja. Igralci to izražajo skozi igro, oblikovanje lika pa prevzame montažer filma, ki določi katere posnetke bo izbral. Tu se lahko zvok priredi, saj lahko replike zamenjamo le v zvoku z replikami iz alternativnih posnetkov, kjer je zvočna interpretacija bolj ustrezna. Zaradi odstopanja v ritmu izrečene replike, jo je potrebno prilagoditi sliki. Če ustrezne interpretacije ne najdemo v že posnetem materialu, se dogovorimo za nadsinhronizacijo oziroma ADR, kar je kratica za angleški izraz *automated dialogue replacement*. To je ponovno snemanje zvoka dialoga v studijskem okolju, kjer igralec interpretira replike ob gledanju filma na zaslonu. Tega postopka se poslužujemo, ko je potrebno nadomestiti prvotni dialog, ki ima neustrezno interpretacijo, vsebinski manko, je pomanjkljivo ali tehnično slabo posneto. Torej lahko napišemo dodatne replike, dodamo dih itd.

² Angleški prevod: voice-over.

V poprodukciji filma *Juha* smo delali nadsinhronizacijo enega izmed prizorov. To smo vedeli že na snemanju, saj je bilo ptičje petje preglasno za jasno razumevanje dialoga. Težave so se pojavile pri snemanju zvoka dialoga, saj so bili glasovi igralcev drugačni. Kasneje smo ugotovili, da smo uporabili neustrezne mikrofone ter jih napačno postavili. Opazile so se tudi minimalne razlike v intonaciji in čustvenosti dialoga. Zaradi pomanjkanja časa za poprodukcijo zvoka, nismo ponovili snemanja zvoka dialoga. To smo reševali z originalnim posnetkom, ki nam je služil za osnovo atmosfere ter korekcije barve glasu igralcev. Največja razlika se je poznala pri glasu igralca Gregorja Zorca, saj je v posnetkih nadsinhronizacije imel globlji glas kakor pri posnetkih iz snemanja. To je bila moja prva izkušnja z nadsinhronizacijo, zato nisem znala dobro oceniti rezultata nadsinhronizacije. Tekom montaže sem se navadila na originalni posnetek, zato mi ob vseh ponovnih ogledih končanega filma ta prizor zelo izstopa, kljub temu da drugim gledalcem deluje naravno.

Francis Ford Coppola s pomočjo zvočnih motivov v gledalce vnese občutek strahu pred morebitnim umorom ali grožnjo razkritja zasebnosti v filmu *The Conversation* (režija: Francis Ford Coppola, 1974). V filmu je strokovnjak Harry zadolžen za prisluškovanje pogovoru med Ann in Markom. Harry to nalogo uspešno opravi, ampak ga peče vest zaradi posnetka, saj spozna, da bi lahko prišlo do umora Ann in Marka, vendar se kasneje izkaže, da sta pravzaprav ona dva morilca. Melodije, dialog in zvočni učinki, kot je zvonjenje telefona, so ponavljajoči se zvočni motivi. Imajo različne funkcije, kot je ustvarjanje napetosti, postopno doziranje novih informacij in vzpostavljanje znaka groze v gledalcu. Po drugi strani, pa skupaj ustvarjajo napeto vzdušje, saj ima glasba, zaradi filmskega žanra grozljivke, veliko vlogo pri vzbujujanju groze, strahu in besa. Več o glasbi v prihodnjih poglavjih. V gledalcih vzbudimo nemir glede prihajajočih prizorov ter zapletov v zgodbi in strah s postopnim doziranjem informacij, s katerimi razjasnimo še nejasne podrobnosti. Zvočni leitmotiv, ki to najbolj ponazarja, je dialog med Ann in Markom. Ko Harry prvič pozorno posluša posnetek, ozavešči, da Ann omeni še enega moškega, kar posledično vzbudi radovednost Harryja in hkrati tudi gledalcev glede odnosa Ann in Marka.



Fotografija 12 – *The Conversation*, režiser: Francis Ford Coppola, 1974

Ko tekom filma še nekajkrat ponovno slišimo dele dialoga, gledalci spoznamo, da se Ann zaveda možnosti, da ju nekdo opazuje in da ima tudi ta oseba svoje načrte. Vsakič, ko Harry posluša posnetek dialoga ali pa si ga v mislih znova in znova predvaja, se gledalcem odkrijejo nove informacije, ki spodbudijo željo v gledalcih, da čim prej izvejo resnico, kar pa še dodatno ustvarja napeto vzdušje. Razkritje najbolj ključne informacije se zgodi, ko Harry s svojo opremo za zvok, verjetno je veliko vlogo pri tem igral izenačevalnik, izlušči stavek: »He'd kill us, if he had a chance.«³ Seveda je zelo pomemben tudi jezik, v katerem liki govorijo, saj lahko s prevodi v druge jezike pride do čisto jasnega pomena dialoga, zato se mi zdi dobro, da lahko filme gledamo v originalnem jeziku, če ga razumemo. Podrobnosti v zvoku naredijo potencialni zločin še bolj specifičen, kot je recimo, ko Harry omeni strah, ki ga zazna v tonu Ann ali ko odkrije slike Ann, ki sedi z direktorjem, ki pa je naročnik nadzorovanja. Na neki točki Harryju ukradejo posnetke, kasneje prejme klic od naročnika, da lahko pride po plačilo. Harry vstopi v pisarno direktorja, da bi prejel plačilo za opravljeno delo, direktor in Martin pa poslušata posnetek. Ko Harry odhaja, je posnetek na delu, ko so izrečeni podatki, torej ime hotela, številka sobe in ura domnevnega umora. Harry si zaradi rastoče paranoje najame sosednjo sobo v dotičnem hotelu in v steno, ki ločuje sobi, vstavi mikrofoni. Naenkrat zasliši razburjeno

³ Slovenski prevod: »Ubil bi naju, če bi dobil priložnost.«

prepiranje, ki se stopnjuje, zato odide na balkon, kjer na steklu, ki ločuje balkona, zagleda odtis krvave roke.



Fotografija 13 - The Conversation, režiser: Francis Ford Coppola, 1974

To dogajanje na balkonu je poudarjeno s srhljivimi zvoki, kot so visoki toni, ki spominjajo na žensko visoko vreščanje in ritmično udarjanje tolkala, ki spominja na tiktakanje ure, kar simbolizira iztekanje časa, kar lahko povežemo tudi s smrtjo. Šokiran odvihra v sobo, zagrne zavese in se zgrudi na posteljo, kjer zaspi. Ko se zbudi, vlomi v sosednjo sobo in razišče sobo kot tudi kopalnico, kjer na prvi pogled ne najde ničesar. Ko je že v odhajanju, mu nekaj ne da miru, zato odpre straniščno školjko in potegne vodo, nakar iz nje privre voda pomešana s krvjo. Kasneje iz časopisne naslovnice izve, da je direktor umrl v prometni nesreči. Kljub vsemu pa v resničnost te novice ni povsem prepričan, saj opazuje Ann in Marka, kako se prebijata skozi množico novinarjev. Sledi sekvenca, ko vidimo, kako je bil umor izpeljan v hotelu, kar pa še potrdi klic Martina Harryju, ko mu s prikrito grožnjo odsvetuje kakršnokoli vmešavanje ter razkrije, da mu prisluškujejo, kar Harry sumi čez celoten film.



Fotografija 14 - *The Conversation*, režiser: Francis Ford Coppola, 1974

Režiser Coppola je že v scenariju zelo dobro zasnoval potek zgodbe in odkrivanje informacij, ki so ravno prav zadovoljive, da zadržijo pozornost gledalca in pripeljejo do šokantnega konca. Motiv posnetega dialoga se tekom filma vedno znova ponavlja in razkriva podrobnosti ter različne pomene izrečenih besed, ki gledalca vodi k ugibanjem o resnici. Napetost se gradi s postopnim naraščanjem neznanega strahu v gledalcih, ko jih zgodba vodi k predstavljanju strašljivih prizorov, brez da bi jih v filmu neposredno pokazali.

Zanimiva in učinkovita raba dialoga se pojavi tudi v filmih *Dune: Part One* (režija: Denis Villeneuve, 2021) in *Dune: Part Two* (režija: Denis Villeneuve, 2024), saj se pojavi že na samem začetku filma, na črnini, preden vizualno pokažejo specifičen filmski svet, kot tudi sami napisi in animacije produkcij in koprodukcij. *Dune: Part One* se začne s stavkom: »Dreams are messages from the deep.«⁴, kar se zelo močno povezuje s celotnim filmom, saj ima Paul čez celoten film zelo žive in nazorne sanje, ki postopoma odkrivajo njegovo usodo. *Dune: Part Two* pa se začne s stavkom: »Power over Spice is power over all.«⁵, kar je ponovno povezano z rdečo nitjo filma, saj se vsi liki borijo točno za to, da postanejo lastniki oziroma vladarji začimbe, kar bi jim omogočilo izjemno premoč nad drugimi. Oba stavka sta izgovorjena v izmišljenem jeziku Sardaukarjev, ki so vojni fanatiki in so zvesti imperatorju, hiši Corrino, ki

⁴ Slovenski prevod: »Sanje so sporočila iz globin.«

⁵ Slovenski prevod: »Obvladovanje začimbe je obvladovanje vsega.«

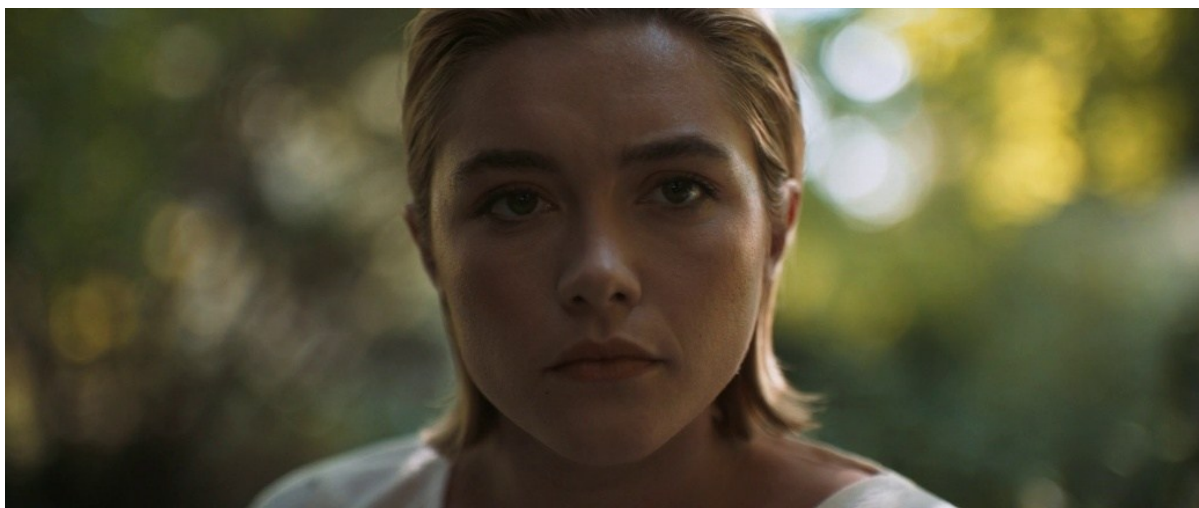
vlada znanemu vesolju že več deset tisoč let. So najmočnejša profesionalna vojska v vesolju, saj se skrivoma urijo na negostoljubnem zaporniškem planetu Salusa Secundus, saj je zaradi težkih razmer idealno okolje za izločanje šibkih mož. V napadu vojaških sil barona Harkonnena na trdnjavo vojvode Leta Atreidesa na puščavskem planetu Arrakis, Sardaukarji pomagajo baronovi vojski, kar izkazuje imperatorjevo voljo. Če to apliciramo na stavek na začetku obeh filmov, lahko to dojamemo kot prerokbo za dotične filme in kot naj bi ustvarjalci filmov potrdili, naj bi šlo za glas Sardaukarjevega župnika. (Villeneuve, Green, Mangini, & Bartlett, 2021)

Prav tako se film po začetnih napisih in animacijah produkcij ter koprodukcij začne z dialogom na črnini. V filmu *Dune: Part One* slišimo glas Chani, ko razlaga o planetu Arrakis in kasneje razvije romantičen odnos s Paulom ter mu predstavi življenje plemen v puščavi.



Fotografija 15 - *The Dune: Part One*, Denis Villeneuve, 2021

S filmom *Dune: Part Two* se njun odnos sicer nadaljuje, ampak že na samem začetku, na istem mestu kot v filmu *Dune: Part One*, slišimo glas ženske, ki ga ne prepoznamo. Glas lahko z likom povežemo že v prvi sekvenci, ko ugotovimo, da pripada hčerki imperatorja, Lady Margot Fenring, katero Paul kljub močni ljubezenski povezavi s Chani zaprosi za roko, saj misli, da je to njegova usoda.



Fotografija 16 - *The Dune: Part Two*, Denis Villeneuve, 2024

Iz tega sklepamo, da film začenja ljubezenski motiv oziroma napoved vzpostavitve le-tega. V univerzumu teh filmov, se pojavi specifika v glasu likov, ko uporabljajo tako imenovani *The Voice*,⁶ ki so ga ustvarjalci filmov oblikovali kar nekaj časa. Ta je sestavljen iz glasu lika ter ostalih glasov, ki tvorijo dodatne plasti in poudarjajo prizvok starodavnega glasu, kot da prodre v starodaven vodnjak znanja. Prav tako so posneli zvok prostora, ko predvajaš base zvočnega vira in se stvari v prostoru zaradi nizkih frekvenc rahlo premikajo. Ko se Paul še uči uporabljati *The Voice*, so vse te plasti neskladne, ko pa je uporabljen pravilno, pa zveni mogočno, ukazovalno in neizogibno. (Villeneuve, Green, Mangini, & Bartlett, 2021) Uporaba "Glasu" je zelo mogočna, saj ob gledanju film vpliva tudi nate. Tako na fizični, kot tudi mentalni ravni, saj začutiš avtoriteto ob uporabi "Glasu". Ta mogočnost pride do izraza zaradi postopnega usvajanja "Glasu" s strani Paula, saj tako spremljamo njegov napredek in razlike v odtenkih njegovega glasu.

7.2 Sinhroni šumi - *foley*

Eden izmed načinov kako lahko lik karakteriziramo z zvokom, je skozi šume in dodatno posnete zvoke, kar žargonsko imenujemo *foley*. To je tehnično in umetniško ustvarjanje ter snemanje zvočnih učinkov, ki posnemajo resnične zvoke, da bi dosegli čimbolj realistično filmsko izkušnjo. Izraz *foley* izvira iz imena Jack Foley, pionirja filmskega zvoka. Razvil je prakso, kjer

⁶ Slovenski prevod: Glas.

so umetniki v živo predvajali film in sinhrono izvajali zvočne učinke, kar je kasneje postal standard. *Foley* pomembno prispeva k realizmu filma in je pomemben del zvočne poprodukcije.



Fotografija 17 - Joo Fuerst snema sinhrono šume v studiu blizu Erkheim, Germany, October 13, 2015 (vir: britannica.com)

Strokovnjak se vživi v vlogo ter ročno ustvari ali nadomesti zvoke, ki posnemajo gibanje in akcije igralcev. S fizičnimi rekviziti simulirajo zvoke, kot so koraki po različnih podlagah, odpiranje in zapiranje vrat, šumenje oblačil ter vsi drugi zvoki, ki jih proizvede igralec oziroma lik, ki v materialu niso posneti ali pa so slabo slišni, ter s tem obogatijo teksturo zvoka. Obstajajo tri glavne kategorije, in sicer šumenje blaga, koraki ter specifični zvoki. (Ament, 2022)

Šumenje blaga zavzema vse zvoke gibanja oblačil, ki se jih ob gledanju montaže na zaslonu izvaja tako, da se ujemajo z akcijami igralcev. Taki detajli pomagajo oživeti sliko ter dodati globino zvoku, saj ustvarjajo občutek intimnosti ter gladke povezave med rezi. Dobro sinhronizacijo z gibi igralcev lahko poleg natančnosti izvajanja dobimo tudi s precizno montažo, ki lahko bolj natančno postavi šume na časovnici. Zvok se ustvari z uporabo šopa različnih materialov, ki se drgnejo drug ob drugega ali ob telo. Če pa je del kostuma nekaj specifičnega, kar ustvarja drugačen zvok kot običajne tkanine, kot je usnje, bleščice ali kaj podobnega, se ti zvoki obravnavajo ločeno. To pomeni, da se jih posname ločeno od ostalih

oblačil, da ostanejo značilne podrobnosti. Prav tako v to posebno kategorijo spadajo torbe in nakit. Zaradi vpliva zvoka na karakterizacijo lika, se je že v fazi predprodukcije potrebno dobro pripraviti, saj žvenketajoč drobiž v žepu sporoča nekaj čisto drugega kot žvenketanje nakita.

O liku veliko pove vrsta čevljev kot tudi slog njegove hoje. Po navadi nosijo čevlje, ki so izbrani glede na zvok, ki ga proizvajajo. Dodatno globino informacij lahko dobimo že z drobnimi spremembami, kot je na primer sprememba v tempu hoje ali v odločnosti posameznih korakov. Ritem hoje najlažje določijo po gibanju ramen, saj se stopala zelo redko vidi v kadrih. Prav tako je potrebno dodati korake, ko lika še ni v kadru ali pa ko je lik že odšel iz kadra, da s tem ustvarimo občutek za prostor in gibanje v prostoru. Pomembno je, da izvajalci sinhronih šumov nosijo mehka, večinoma bombažna, oblačila, da med premikanjem ne proizvajajo nezaželenih šumov. Velik problem se lahko pojavi pri združevanju zvočnih plasti, saj so lahko v originalnem materialu tudi koraki tehnične ekipe, še posebej pri kadrih, kjer je prisotno gibanje kamere.

Vsi ostali zvoki, ki jih povzročajo gledalci, ampak ne sodijo med šumenje blaga ali korake, spadajo v kategorijo specifičnih zvokov, torej tapkanje, mlaskanje, škripanje, cviljenje ipd.

V zgodovini obstoja filma, se je uveljavilo kar nekaj šumov, ki so stereotipni. Živali, kot so mačke, krave, psi, ki v določenih trenutkih niso tiho, medtem ko so v resničnem življenju precej časa tiho. Prav tako tudi podgane, miši in na splošno glodalci, vedno ko jih vidimo v kadru, slišimo tudi njihove cvileče zvoke, tako kot vse vrste kač podpremo z zvokom rožljanja ropotuljice, ki jo ima v repu samo klopotača, saj ima rep sestavljen iz ohlapnih roževinastih členov. Vsi psi nagonsko prepoznajo slabe in zlobne osebe ter jih oblajajo. Zvoki orla, ki se pojavijo po zelo dramatičnem delu pustolovskega filma ali ko vzpostavljamo gorsko okolje, še posebej, če so to zelo visoke gore, se v zvoku velikokrat doda zvok orla. V grozljivkah ali znanstveno fantastičnih filmih zvok sove ali volka, ki zavijata v ozadju, medtem ko gledamo kader polne lune. Pogosto se za srhljivo vzdušje uporablja tudi oglašanje slapnika, pri katerem gre bolj kot za kliše, za nepravilno umestitev ptice v okolje, saj ima zelo specifično življenjsko okolje in jih najdemo v predelih Severne Amerika in Severne Evrope.

Napaka, ki se velikokrat pojavlja v filmih, je sinhronost slike in zvoka ob eksplozijah in strelah, ne glede na to, koliko je gledišče kamere oddaljeno od samega poka. Nastanek neviht je hipen, torej zagrmi, se pobliska in nato se vlije zelo močan dež. V filmih se običajno zvok eksplozije ali strele namenoma doda hkrati s svetlobnim učinkom, saj realistični zamik hitro deluje

nenaravno in moteče za gledalca. To je umetniška odločitev, ki gradi na dramatičnosti prizora, saj simultanost slike in zvoka deluje močnejše in bolj vznemirljivo.

V filmu *Juha* smo uporabili nevihto v zvoku tako, da se je le-ta oddaljevala oziroma se umirjala, saj se je tudi stanje Matije in Mojce umirjalo. Vse tegobe, ki so ju pestile do tistega momenta, vsi spori, ki sta jih imela glede posvojene hčere Andree, vse se umiri in končno oba stopita na isto stran. Od te točke naprej sta enotna glede Andreinega položaja v družini, torej da sta jo brezpogojno sprejela in jo predstavita še Matijevi mami Anki. Vizualno smo dodali bliskanje strel, saj smo tako še vizualno podprli nevihto. V podporo razčiščenju situacije med Mojco in Matijo, skupaj bereta pravljico, ki jo je narisala in si jo izmislila njuna pokojna hčerka, v njeni sobi.



Fotografija 18 - *Juha*, režiserka: Nika Otrin, 2024

Odličen primer je tudi prizor, kjer ekipa opazuje eksplozijo prve atomske bombe v puščavi v filmu *Oppenheimer* (režija: Christopher Nolan, 2023). Najprej vidimo močan blisk svetlobe, ki močno osvetli okolico in ekipo. Zvok popolnoma izgine, kar podaljša napetost in gledalca drži v pričakovanju. Ob gledanju, pričakuješ zvok kmalu po eksploziji. Nolan pa podaljšuje tišino, zato pričakovanje zvoka ob gledanju eksponentno raste. Zadržuješ dih, napetost raste, a hkrati se navajaš na tišino, saj je prisotna tudi mirnost ob uspelem poskusu eksplozije atomske bombe. Ko se končno zasliši pok eksplozije, se zdrzneš, saj te preseneti, ker vmes podvomiš ali bo sploh

slišati pok. Ta tišina traja zelo dolgo, kar omogoči vizualen šok, kateremu sledi gromozanski pok eksplozije, kar povzroči čustveni in telesni šok. Nolan je tako zamik uporabil za dvojno doživljanje eksplozije, kar poustvari grozljivo moč orožja.

Snemanje sinhronih šumov poteka v tako imenovanih odrih, saj nudijo ustrezno okolje za snemanje šumov, ki so običajno zelo tihi. Snema je jih z mono mikrofonom z večje razdalje, da dobimo občutek prostora in naravnega a hkrati zvok bližnjega izvora. Eksperimentiranje in preizkušanje različnih tehnik, je ključnega pomena na poti vodenja gledalcev do želenih čustev.



Fotografija 19 - studio za snemanje sinhronih šumov, Universal Studios Hollywood, 2009 (vir: thestudiotour.com)

Notranje doživljanje lika lahko ustvarjamo z glasom spremljevalca, lahko pa se poslužujemo izrecnih trenutkov v filmu, ko lahko z zvokom pričaramo domišljijo, spomine. To lahko dosežemo z različnimi tehnikami, kot je odstranjevanje zvokov, ki jih gledalec pričakuje ali pa dodajanje zvokov, ki ne prihajajo iz istega časa in prostora. To pušča gledalcu odprto interpretacijo dogodkov. Walter Murch razlaga: »Če lik v filmu naredi eno stvar, ampak reče nekaj drugega, kar si popolnoma nasprotuje na zanimiv način, so gledalci navdušeni.« Klasični filmi to stvar prikažejo z angelom, ki predstavlja vest in moralo, na eni rami in hudičem, ki predstavlja živalski nagon, na drugi, medtem ko se mora ego lika odločiti za najboljšo alternativo.

Pri ustvarjanju dokumentarnega filma *Impulz*, sem imela veliko možnosti za igranje s šumi. Film spremlja folklorno skupino in odkriva njihove odnose tekom vaj. Gledalca počasi uvedemo z opevanimi vajami zbora, s katerimi ustvarjamo in stopnjujemo ritem. Uporaba bližnjih izrezov je posledično vodila v poudarjanje glasu osebe, ki jo vidimo v kadru. Temu v procesu montaže nismo posvečali pozornosti, zato me je ta kreativna odločitev oblikovalca zvoka Gregorja Bajca presenetila. Ob prvem ogledu mi je to delovalo čudno, ob ponovnih ogledih pa se mi zdi ta način ustrezen, saj nas približa likom ter s tem gradi povezavo med liki in gledalci. Zaradi želje po cikličnosti filma naslednjo sekvenco začnemo podobno, saj v zvoku slišimo topot, ki ga povzročajo plesalci med vajo. Zvok je oddaljen, kar ustreza vizualni podobi, saj se nahajamo v kleti. Kot gledalci lahko to sklepamo šele po povezavi z naslednjimi kadri, kjer je topot nog glasnejši in jasnejši, saj lahko v neostri vidimo plesalce. Tako gledalcu predstavimo prostor v katerem se liki nahajajo. Prav tako uvedemo dve glavni liniji, ki se kasneje še stopnjujeta in dopolnjujeta. Zvok sledi gledišču kamere čez celoten film, saj v kadrih, kjer gledamo skozi okno v plesno dvorano, slišimo oddaljen pogovor in plesne korake. Najmočnejši del filma je konec, ko zaključijo s petjem medtem, ko gledamo kadre narave v sončnem zahodu in se njihovo petje prelije v atmosfero narave.

7.3 Zvočni učinki in zvočne atmosfere

Zvočni učinki so kategorija zase, kljub temu, da se prepletajo s sinhronimi šumi. Edina razlika je, da sinhrono šume proizvajajo oziroma povzročajo liki, zvočni učinki pa so vsi ostali zvoki. Seveda se ločevanje od projekta do projekta spreminja, saj ima vsak svoje specifične, zato je težko govoriti na splošno.

V to kategorijo spadajo sirene, eksplozije, lajanje psa, vsi zvoki, ki so pomembni za potek zgodbe oziroma vsebinsko dopolnjujejo zgodbo. Ta način smo uporabili v filmu *Juha*, kjer med začetnimi napismi slišimo ropot smetnjakov ter lajež psa, s čimer smo želeli povedati, da se v bližini nahaja nepoznana oseba, ki se prestraši psa. Vse to se nadaljuje v prvem prizoru, kjer Mojca in Matija ozaveštevata lajanje psa med pripravljanjem večerje, zato Mojca odide na dvorišče, da preveri, kaj se dogaja. Vse to vodi v odkritje Andree, skupne večerje in zanimivega sobivanja teh treh likov. Težava, s katero smo se soočili v fazi montaže, je bila prihod Andrejinega lika. Iskali smo povod za lajež psa, zato smo pod začetne napise dodali prevračanje smetnjakov. Naleteli smo na problem z zvokom smetnjakov, saj gledalec nima vizualne

reference, kaj se dogaja in zvok ne deluje realistično, saj nismo našli ustreznega zvočnega učinka. Oblikovalec zvoka Jan Turk je našel ustrezno zamenjavo in dodal odmev ter s tem zvok postavil v prostor, kar je rešilo problem s smetnjakom.

Atmosfera je pomemben element pri gradnji zvočne podobe filma, ki je pogostokrat zanemarjena. Gre za prisotnost zvokov, ki ustvarjajo občutek prostora, časa in čustev, oziroma ustvarjajo zvočno kuliso dogajanja. Atmosfera je temelj, na katerega se dodajajo druge zvočne plasti, kot so dialog, šumi, glasba itd. Sestavljena je iz zvokov, ki posnema naraven zvok filmskega prostora in s tem ustvari iluzijo resničnosti in podpira montažo tako, da ustvari gladke prehode med rezi in prizori oziroma ustvari iluzijo kontinuitete. Nekateri izmed teh elementov so veter, ptičje petje, promet, dež, šumenje vode, cerkveni zvonovi, oddaljeno govorjenje, sirene, pralni stroj iz sosednjega stanovanja ipd. Gledalci zavestno ne prepoznamo atmosfere, zagotovo pa opazimo pomanjkanje le-te.

Prostorska funkcija zvoka nam pomaga določiti prvine filmskega prostora; velik ali majhen, zunaj ali noter, narava ali mesto. Hrpen promet, dež in odmevanje korakov nakazujejo na prostor znotraj objekta, ki se nahaja v mestu ob prometni cesti, kjer trenutno dežuje ter da je prostor velik, to orientacijo v prostoru omogoči zvok tudi brez vizualne podpore. Prav tako lahko na podlagi atmosfere določimo, kdaj se dogajanje odvija; podnevi ali ponoči, poleti ali pozimi, tik pred neurjem. Petje ptic, oddaljen promet in šumenje dreves slikajo jutro, medtem ko črički in lajanje psa lahko slikata večer ali noč. Poletno atmosfero ustvarja brenčanje žuželk, glasovi ljudi na prostem, pljuskanje vode, zimsko pa pridušeni zvoki zaradi snega, veter, prasketanje ognja. Dež, oddaljeno grmenje, zavijanje vetra slikajo prihod neurja, kot tudi ustvarjajo čustveno napetost, sproščenost pa ptičje petje, miren veter, umirjeno šumenje vode. Torej je tretja funkcija atmosfere čustvena, saj lahko odraža notranje stanje likov, ki ga gledalcem preda na podzavestni ravni.

Lahko pa ima narativno vlogo, ki namiguje na prihajajoči prelomni dogodek ali nevarnost. To se ustvari s spremembo v zvočni atmosferi, ki je po navadi tišina.

Atmosfera gradimo iz statičnih in dinamičnih atmosfer. Statična atmosfera je zvok prostora (angl. *room tone*), medtem ko so dinamične atmosfere sestavljene iz *background atmosphere* in *background effects*. Zvok prostora je osnova za ostale zvoke v prizoru, ki niso statični. Dinamične atmosfere gradijo prostor, v katerem se lik nahaja ter se uporabljajo kot elementi za

poudarjanje zvočne pokrajine, ki v določenih trenutkih omogoči ustvarjanje čustev, hitrosti in ritma. Dandanes se atmosfere lahko uporabljajo namesto filmske glasbe, saj je možno sestaviti glasbo iz naravnih zvočnih elementov, ki ustvarjajo enaka čustva, kot bi jih na istem mestu glasba. Ta se lahko sestavi iz atmosferskih zvokov zaradi različnega električnega brnenja naprav, ki prevzamejo vlogo tonov. Tudi če se izbrani zvok ne ujema s sliko, ampak ima pravo vzdušje, nas ne rabi skrbeti za vizualno motivacijo.

Ena izmed ključnih podlag je ton sobe in se uporablja v vsakem filmu. To je zvok notranjega prostora, ko se v njem ne odvija dogajanje. Če teh zvokov ni, prostor deluje prazen in poustvarja občutek vakuma. Prisotnost teh zvokov hkrati pomaga pri izenačitvi atmosfere v dialoških prizorih, saj so pogosto koščki dialoga izrezani iz različnih kadrov, ki nimajo enake atmosfere, saj se le ta nenehno spreminja. Ko obarvamo zvok z izenačevalnikom, ki ga imenujemo EQ (angl. *equalizer*), lahko spremenimo občutek prostora, zelo podobno kot nastavev beline vpliva na barvno temperaturo slike. V zvoku nižje frekvence ustvarjajo topel, bujen in bogat občutek, visoke pa hladnejši in sterilen občutek. EQ pa ima v praktični uporabi bolj preprosto uporabo, saj se ga uporablja za stišanje najvišjih in najnižjih frekvenc, ki omilijo sikanje v dialogu in brnenje naprav, kot so hladilnik, klimatske naprave, agregat ipd.

Atmosfera prostora, v katerem lik biva, odraža kakšen je njegov karakter. Katero radijsko postajo poslušajo? Poslušajo novice ali glasbo? Ali imajo gole stene in malo pohištva, da se zvok odbija in ustvari hladen občutek, ali imajo oblazinjeno pohištvo, ki zvok vpije in tako ustvari toplejši občutek? Prostor za oblikovanje zvoka je zelo širok, saj ustvarjamo tudi svet, ki ga v kadru ne vidimo, kar nam daje izjemno svobodo. Določene situacije so lahko že v scenariju zelo specifično zastavljene, kljub temu pa lahko v katerokoli situacijo vnesemo subtilne podrobnosti, ki gradijo okolje lika. To so lahko kapljajoče pipe, tiktakanje ure, gospodinske naprave, ventilatorji, klimatske naprave, brneče luči, televizija, radio, žuželke ipd. Zavedati pa se moramo, da vsi zvoki, ki prodrejo skozi obzidje do lika, podzavestno vplivajo na lik kot tudi gledalca. Zato moramo kot oblikovalci zvoka temeljito razmisliti o zvokih okolja posameznih prizorov in raziskati zvočne pokrajine, saj lahko tako prizorom pristno in najbolj realistično vdihnemo življenje, značaj ter razpoloženje.

Uvajanje v prostor dogajanja, se velikokrat zgodi s kadri širšega izreza ter se potem tekom prizora z zožanjem izreza približuje liku. To se prav tako dogaja v zvoku, saj lahko najprej postavimo široko atmosfero, ki nosi veliko informacij, ko pa se prizor začne zapletati ali ko se

izvejo pomembne informacije, se lahko ta atmosfera zoži in se osredotoči le na pomembne zvoke ter tako gledalcu omogoči lažje spremljanje dogajanja. Kljub temu, da se perspektiva kamere kot tudi pozicija, spreminjata, poskušamo to v zvoku zakriti tako, da na vsak rez ne prilagodimo atmosfere, še posebej v dialoških prizorih, saj je to moteče ter prekinja iluzijo enotnega prostora in časa oziroma kontinuitete prizora. Vsekakor pa se večje spremembe v oddaljenosti med likom in kamero lahko slišijo tudi v zvoku, ampak se večina režiserjev drži enega koncepta, da je vse skupaj bolj enotno. Svoboda pri oblikovanju zvoka izhaja iz ustvarjalne možnosti odstopanja od slike, saj z razkritjem sveta izven kar je vidnega na kadru, dodamo informacije na različnih plasteh, ki pripomorejo k pripovedovanju zgodbe ter jih zaradi pripovedi ali produkcijski razlogov lažje ali bolj učinkovito predamo s pomočjo zvoka.

Michel Chion opisuje ta učinek v filmu *Rear Window* (režija: Alfred Hitchcock, 1954), v katerem se dogajanje v celoti gleda iz stanovanja s pogledom na dvorišče. Gre za vizualni pristop, ki ga dopolnjuje dinamična uporaba ambientov. Po Chionovih besedah: »Včasih nam to omogoči, da slišimo brenčanje velikega mesta zunaj tega dvorišča, ki ga film nikoli ne zapusti. Včasih zvočni posnetek povsem izniči širšo mestno pokrajino, da bi gledalca ponovno osredotočil na samo stanovanje ... Na samem koncu filma se razširitev izjemno zoži in se osredotoči na eno samo točko kot osamljen reflektor, ki zasleduje lik na odru.«

Atmospere se v večini primerov posnamejo izven snemanja, tako da snemalec zvoka odide na različne lokacije, kjer posname potrebne atmosfere. Če v poprodukciji za to ni časa, se oblikovalci zvoka poslužujejo že obstoječih atmosfer, ki jih najdejo v različnih zvočnih knjižnicah, ki imajo široko izbiro, a morajo biti previdni pri izbiri, saj morajo biti zvoki v atmosferi v skladu z zgodbo in vizualno podobo. Pogosto se uporablja tudi dosnemavanje zvokov,⁷ kljub temu, da je njihova osnovna funkcija drugačna, lahko umetniki, ki se ukvarjajo s poustvarjanjem in dodatnim snemanjem zvokov,⁸ močno doprinesejo k oblikovanju atmosfere, saj lahko posnamejo zvočne elemente, ki dopolnijo zvočni prostor, kot je šumenje dreves, gibanje zaves in zvoki iz daljave.

V filmu *Zbogom* (režija: Nika Otrin, 2023) spremljamo taksista Aca, ki se je iz Bosne preselil v Slovenijo v želji po boljšem življenju. Aco dobi naročilo za taksi, ko pa pride do točke, kjer

⁷ Temu žargonsko rečemo *foley*.

⁸ Folijev.

naj bi pobral naročnike, ugotovi, da bi moral peljati imigrante, kar pa je ilegalno. Kljub temu, da je Aco tudi priseljenec, sprva ne želi peljati migrante, a si kasneje premisli. Z Acovo vožnjo do lokacije se dež stopnjuje in je najhujši takrat, ko Aco zapelje do migrantov ter se nato počasi umirja. Na snemanju se je zgodila nevihta, ki smo jo uporabili za grajenje napetosti, kar smo samo še poudarili z zvokom. Veliko srečo smo imeli, da se je nevihta na snemanju razvila, ko smo snemali ključen prizor. To smo v montaži le potencirali in dodali dež ter veter. Na snemanju smo sledili željenemu poteku dežja tako, da smo v prizore pred prizorom z nevihto dodajali kapljice na avto. Po dramaturškem obratu smo postopoma odvezemali količino dežja. To smo naredili tako, da smo uporabili različne atmosfere dežja, ki so imele različno gostoto padanja. Ustvarili smo dramaturgijo prihajanja in odhajanja dežja ter s prelivom omogočili gladko prehajanje med enim in drugim stanjem. Pojav in konec nevihte sta nenadna, saj se zgodita v zelo kratkem času. To podpre dramaturški lok in deluje namerno.

Film *The Zone of Interest* (režija: Jonathan Glazer, 2023) pripoveduje dva filma hkrati. Enega gledamo in slišimo v dialogu, drugega slišimo v atmosferskih zvokih. Že v fazi scenarija je Glazer postavil jasno vlogo zvoka, saj ni želel prikazati nemškega koncentracijskega taborišča, ampak je vse želel povedati skozi zvok. Film se osredotoča na poveljnika Rudolfa Hössa in njegovo ženo Hedwigo, ki živita na prvi pogled sanjsko življenje z otroki v na videz popolnem domu. Za pristno uprizoritev mirnega življenja so v hiši in na dvorišču skrili deset kamer ter vsaj dvajset mikrofонов, ki so jih po potrebi premikali. Sočasno so snemali več prizorov, z vsemi kamerami in mikrofoni, da so ustvarili realistični vtis. (Nikolič, 2025) Film se začne s črnino, ki traja nekaj minut in zvočno podobo pripravi gledalca na film. Temačni in neprijetni zvoki se prelijejo v ptičje petje, nato se pojavi idilična podoba družinskega piknika ob reki. Idila se nadaljuje do prizora, kjer stopijo iz hiše, se spustijo po stopnicah in nam tako razkrijejo zid okoli dvorišča ob hiši. Zlovešči zvoki kot so brnenje in zamolklo bobnenje, kriki, streli, pasji lajež, ustvarjajo težko in bolečo atmosfero. Zaznamo, da je nekaj narobe, saj so liki gluhi za zvoke iz okolice, vendar se, tako kot liki, zavedamo, kaj se dogaja za zidom. Dialog ni bistven del zgodbe, ker gre za observacijsko delo, zato je dialog le družinsko čenčanje v hiši. Avtorji so naredili film o holokavstu, v katerem ne vidimo holokavsta samega, saj je skrit za zidom. (Nikolič, 2025)

7.4 Glasba

Glasba je pomemben element dramaturgije filma, saj je del pripovedi, gradi napetost in poudarja čustva. Glasba ustvarja vzdušje, saj lahko ustvari specifično atmosfero, ki dopolni vizualno podobo. Lahko deluje kot podpora likom z leitmotivi (specifični in vodilni ponavljajoči motivi), da lahko gledalci lažje prepoznajo like. Pomaga pri napovedovanju dogajanja, ko glasba nakazuje dogodke, ki se na zaslonu še niso zgodili. Glasba ima psihološki učinek, saj manipulira s čustvi gledalca in interpretacijo posameznih prizorov.

Velik pomen ima razporeditev zvočnih učinkov in glasbe v frekvenčne spektre (nizek, srednji ali visok), saj se zvoki s podobnimi toni ne sovpadajo dobro. Prav tako je pomemben tudi ritem, saj uporaba zvočnih učinkov, ki so že sami po sebi zelo ritmični, kot je tiktakanje ure ali hoja, lahko vplivajo na glasbo, ali obratno, in nasploh na ritem prizora. To je tudi razlog, da se sodelovanje montažerja, režiserja in skladatelja začne že pred snemanjem ali pa najkasneje med poprodukcijo, najpogosteje proti koncu montaže slike, ko so zaporedje prizorov, dramaturgija in ritem, že izoblikovani in se urejajo le detajli. Prav tako to montažerju omogoči boljši vpogled v ritem filma, da lahko po potrebi daljša ali krajša posamezne kadre kot tudi prizore. V pogovorih se moramo osredotočiti na željeno glasbo, njeno trajanje in izbrane prizore, v katerih se bo glasba uporabila. Skladatelj na podlagi tega napiše glasbo, ki jo nato lahko posname sam ali z glasbeniki. Če pa se morajo liki neposredno odzvati na glasbo v prizoru, kot je na primer petje, je potrebno glasbo napisati vnaprej, v večini primerov pa je to že obstoječa glasba. V takem primeru se tekom snemanja na lokacijah zavrti glasba, da se lahko igralci v realnem času odzivajo nanjo in ne le nakazujejo. Pri uporabi že obstoječe glasbe lahko pride do zapletov pri pridobitvi avtorskih pravic, kar lahko zaplete ustvarjalni proces in podaljša poprodukcijo.

Vstavljanje in izbiranje ustrezne glasbe je lahko zelo zabavno, ampak hkrati tudi zelo zahtevno, saj lahko na zgodbo vpliva negativno ali pa zelo doprinese k vzburjanju čustev v gledalcu ter dopolnjuje pripoved na globljih plasteh. Ob rojstvu filma je uporabljena glasba zelo dobesedno gledalcem narekovala, kako naj berejo čustva likov. Kar pomeni, da so v žalosten prizor umestili žalostno glasbo, če je bil komičen, navihano itd. Danes pa je uporaba glasbe v filmu postala kompleksnejša, saj se jo uporablja kot dodatno plast pripovedi, ki podpira čustva likov in prizorov ter poglobi gledalčevo razumevanje le-teh.

V filmu *Juha* smo želeli ustvariti leitmotiv otroške sobe, ki bi se ponavljal vsakič, ko se vrnemo v ta prostor. S tem smo želeli gledalcem pokazati globlji pomen te sobe. Prav tako je ta soba, za Mojco in Matijo, na nek način vrnitev v preteklost in potem postopno prilagajanje na novo realnost, ki vključuje Andreo. To je tudi razlog za rahle spremembe oziroma razvoj alternativnih verzij glasbe, medtem ko glavna melodija ostaja prepoznavna. Že zelo majhne razlike lahko spremenijo energijo in čustva prizora, zato smo s skladateljem Urbanom Leskovarjem komunicirali jasno in odkrito, da smo lahko prišli do ustreznih verzij.

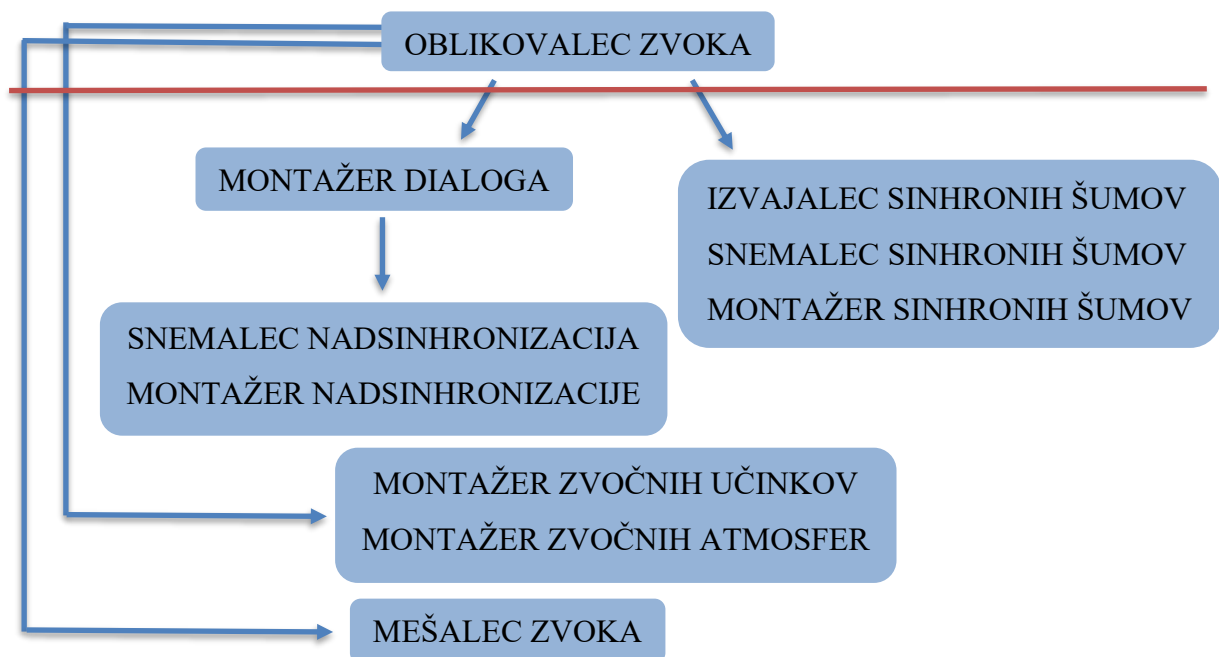
Kontrapunkt, nekaj kar predstavlja idejno, miselno in/ali vsebinsko nasprotje, ali namerni antiklimaks, torej nekaj kar se kljub nasprotnim pričakovanjem ne stopnjuje v vrhunec, sta obliki ironije, ko gledalcu ponudimo več informacij, kot jih ima lik ter s tem ustvarjamo napetost. Stopnjevanje le-te nadzorujemo ali jih sploh, kdaj in kako sporočimo te informacija skozi zvok. Napetost, pa naj bo to občutek vznemirjenja ali tesnobe, je lahko ključen element razpoloženja prizora. Ko izberemo ustrezno glasbo, posnetke umestimo v prizor in jo z uporabo odmeva in izenačevalnika postavimo v akustiko diegetičnega prostora. Lahko pa uporabimo tudi drugo tehniko, *worldizing*, ki jo je uvedel Walter Murch. Pri tej tehniki gre za predvajanje glasbe skozi zvočnike v prostor, v katerem so postavljeni mikrofoni, ki to posnamejo, da dobimo bolj realističen občutek prostora. To je seveda najbolj uporabno, ko želimo ustvariti občutek, da je glasba diegetska. Če pa se nam kasneje zdi tak posnetek preveč intenziven, torej da ima preveč prostorskega učinek, se doda čisti posnetek glasbe, saj s tem omilimo učinek. Prav tako lahko to tehniko uporabimo pri glasbi, ki prihaja iz radia, televizije ipd. Režiser se lahko odloči, da glasbene podlage sploh ne bo uporabil, kar pa ni nujno nekoristna omejitev, saj nam filmski prostor in čas omogočata široko polje ustvarjalnosti. Večja težava nastane, ko se režiserji preveč zanašajo na glasbo za ustvarjanje čustev, kar gledalci dojamejo in ozavestijo manipulacijo. Cilj pri uporabi glasbe je senzibilno ravnovesje med dobesednim slikanjem čustev in zadržanostjo, hkrati pa podkrepiti čustvo prizora, brez da bi vpletali tista, ki še niso prisotna v prizoru. Razpoloženje se izraža brez besed, na podlagi intuicije in občutkov, kar lahko slikamo z uporabo določenih tonalnih intervalov v glasbi. Velika terca, to so štirje poltoni, ali čista kvinta, sedem poltonov, ustvarjata pozitiven občutek, medtem ko mala terca, trije poltoni, vzbuja žalost. Zmanjšana kvinta, šest poltonov, ali en sam polton ustvarja nasprotujoč občutek disonance, kar je najpogosteje uporabljeno pri grozljivkah.

8. Proces obdelave zvoka na filmu

Obdelava zvoka, skupaj z glasbo, sliko in igro, sooblikujejo občutke gledalcev, ko so pod čustvenim vtisom filma, da dosežejo določen učinek. Začetek obdelave zvoka se začne, ko celoten zvok, ki je bil posnet na snemanju, sinhroniziramo s sliko, tako da ustvarimo nove datoteke, iz katerih montiramo film.

Poprodukcija se začne s sinhroniziranjem slike in zvoka, čemu sledi organizacija materiala, nato pa montaža slike in dialoga. »Prva roka« montaže je zelo groba, brez gladkih prehodov v sliki kot tudi zvoku. Najprej so prizori razvrščeni glede na scenarij, saj lahko tako ocenimo ali zgodba deluje tako, kot je napisana. Nato se prizori odstranjujejo, prerazporedijo ali krajšajo, dokler montažer in režiser ne dosežeta optimalne pripovedi ter uravnoveženega dramaturškega loka. V tej fazi se zgodi poglobljena analiza zgodbe in učinkovitosti prizorov pri razvoju zgodbe, karakterjev in ritma. Namen tega procesa je oblikovati delčke zgodbe tako, da jo gledalec doživlja kot logično in smiselno celoto. Ko imamo relevantno verzijo, ki je koherentna in zametek končne verzije filma, se organizira ogled filma z oblikovalcem zvoka in skladateljem, temu sledi debata o možnostih glasbe in zvočnega oblikovanja, izpostavljanje težav ali potencialnih točk, kjer bi težave lahko nastale ter predlogi za izboljšavo pripovedi zgodbe. S svojimi idejami lahko vplivata na montažo, zato je ta korak zelo pomemben, da ni presenečenj, ko je montaža že »zaklenjena«. Težko je predvideti, kako bo montaža z ustreznimi zvoki delovala. Največja spremenljivka je ritem, saj gostota ali odsotnost zvoka vplivata na trajanje in posledično tudi na ritem prizora, filma. Zadnja faza montaže je »fina montaža«, kjer dobimo končno montažo slike ter končno določeno zaporedje kadrov in prizorov. Ko je ta faza končana, se slika »zaklene«, kar pomeni, da se je ne spreminja več. V nekaterih primerih lahko zvočna obdelava poteka že vzporedno z montažo slike, ampak je v našem ustvarjalnem prostoru to bolj izjema kot pravilo. Vsak sistem ima svoje prednosti in slabosti. Pri zaklenjeni montaži je manj premikanja sem ter tja po časovnici, kjer zlahka in veliko hitreje pride do napak. Po drugi strani pa ni vpliva oblikovalca zvoka na filmsko pripoved tekom montaže, kar bi lahko izboljšalo interpretacijo. Zato se mi zdi pomembno, da se pri nas uvede praksa sodelovanja oblikovalca zvoka že v fazi pisanja scenarija. V tujini je to že splošno prisotno, medtem ko se v našem prostoru o tem ne govori in ne spodbuja takega načina dela. Tudi če ima režiser zelo jasno vizijo o zvoku in njegovi vlogi v naraciji filma, lahko oblikovalec zvoka predlaga ustreznejše rešitve, ki pripeljejo do enakih rezultatov.

V procesu montaže montažerji dodajamo tudi atmosfere, šume ali menjamo posnetke dialoga, ki vplivajo na razvoj zgodbe in bogatenje filmske pripovedi. Večkrat, ko si montažerji ogledamo film, odstranjujemo neželene gibe na rezih in gradimo ritem. Hkrati pa je to začetek globljega raziskovanja zvoka, ki se začne pri dialogu, saj je to prvi zvočni element, kateremu kasneje dodajamo vse druge. Za montažo dialoga pridejo v poštev alternativni posnetki kot tudi dodatni posnetki, s katerimi lahko oblikujemo karakter lika ali rešujemo tehnične težave. Del montaže dialoga lahko naredi že montažer, predvsem menjave replik zaradi neustrezne interpretacije. Tehnične težave pa rešuje montažer dialoga tekom poprodukcije zvoka. Ko je proces montaže slike končan, se časovnica prenese iz montažnega programa v program za obdelovanje zvoka preko formata za izmenjavo datotek, kot sta OMF ali AAF. Montažer mora poskrbeti, da so v časovnici vsi posneti kanali v enakem zaporedju kot v originalnih posnetkih, saj se pri sinhroniziranju lahko ustvarijo nove zvočne datoteke, ki jih nato montažer dialoga zamenja z originali, kjer lahko pride do napak, če niso prisotni vsi kanali ali v napačnem vrstnem redu. Če se rezi v sliki še vedno spreminjajo med montažo zvoka, lahko s pomočjo programske opreme, ki samodejno zazna razlike med prejšnjo in aktualno verzijo časovnice, na novo postavimo projekt, brez da bi izgubili do sedaj vloženo delo. Ta samodejna zaznava ne deluje vedno pravilno, vendar lahko prihrani veliko časa. Spremembe in napake samodejnega zaznavanja najlažje zaznamo s primerjavo prejšnje in aktualne časovnice, nato posnetke ročno prestavimo na pravilno mesto. Kot montažerji slike lahko ta proces olajšamo z zapisom časovne kode od začetka do konca sprememb ter kratek povzetek sprememb, ki so se zgodile.



Pri obdelavi zvoka sodeluje več ljudi z različnimi funkcijami. Časovnico iz montaže najprej obdeluje montažer dialogov. Obdelava se začne z uvažanjem časovnice, kjer se poveže zvok iz montaže z originalnim materialom, da lahko obdeluje surove posnetke in tako obdrži kvaliteto zvoka. Sledi montaža dialoga iz posnetkov nastalih med snemanjem, zgladijo se prehodi med prizori ter velika odstopanja na rezih, da je ogled filma nemoteč. To zajema tudi odstranjevanje vseh neželenih zvokov, kot so hrup snemalne ekipe, navodila režiserja ali katerikoli zvok, ki ne spada v željen filmski svet, kar pa pusti praznino, ki jo je potrebno zapolniti. Če niso bile posnete čiste atmosfere za ustvarjanje prostora, je potrebo poustvariti nekaj podobnega. Podoben rezultat lahko dobimo z uporabo programske opreme in vtičnikov za brisanje šumov, čeprav lahko to zveni precej umetno. Najboljši način je uporaba ročnega zapolnjevanja, tako da s pomočjo poročil najdemo vse posnetke, ki so bili posneti na isti dan v istem prostoru, saj imajo le tako podobno atmosfero oziroma šume. Nato se poišče »čist« delček posnetka, saj lahko že vsak zanemarljiv zvok gibanja, dihanja ali spremembe v atmosferi naredi zanko zelo opazno. Zelo kratek »čist« trenutek je boljša osnova za zanko, kot daljši odsek z večjimi in bolj očitnimi motilci. Velik del tega procesa se pogosto dogaja že tekom montaže slike, saj vsi zvoki, ki ne spadajo v filmsko pripoved, zmotijo kontinuiteto gledanja in dožemanja filmske zgodbe. Velikokrat se te tišine v fazi poprodukcije zvoka zamenjajo z bolj ustreznimi zvoki. Tega postopka se montažerji slike mnogokrat poslužujemo tudi pri montiranju dialoških prizorov, saj ritem dialoga v posnetkih kdaj ni pravilen in so za ustvarjanje napetosti boljše daljše pavze ali pa je dialog vsebinsko preveč razlagalen in raje pustimo, da govorijo pogledi ter dejanja likov. Le z ustrezno reprodukcijo lahko dobimo pravi občutek, ki ga bo dobil tudi gledalec ob gledanju končanega filma. Tekom montaže dialogov, slabše posnetke zamenjamo z boljšimi iz že obstoječega materiala, torej alternativnih ali dodatnih posnetkov. Kadar ni ustrezne zamenjave ali pa posnetki niso tehnično rešljivi, se v dogovoru z montažerjem nadsinhronizacije označi in ustvari seznam dialogov za nadsinhronizacijo. Montažer dialoga nato poustvari atmosfero in šume za prizore, ki so označeni za nadsinhronizacijo. Montažer nadsinhronizacije, samostojno ali v dogovoru z montažerjem dialoga, ustvari seznam prizorov, kjer je potrebna nadsinhronizacija ter izpiše potreben dialog. Predvidi, koliko časa bo potrebno za snemanje in se s pomočjo nadzornika poprodukcije dogovori glede urnika. Po končanem snemanju zmontira posnetke.

Izvajalec sinhronih šumov v nadzorovanem okolju ročno poustvarja zvoke, ki jih povzročajo liki na zaslonu z gibanjem in drugimi akcijami, kot so šumenje oblačil, koraki, zapiranje vrat itd. To so zvoki, ki niso bili posneti med snemanjem zvoka ali pa se slabo slišijo. Pri poustvarjanju lahko uporabi identične pripomočke, kot jih je imel igralec na snemanju. Velikokrat pa ti ne ustvarijo zvoka, ki bi človeškemu ušesu deloval pravilno, zato uporabijo druge predmete in z njimi poustvarijo bolj ustrezen zvok. Snemalec in montažer sinhronih šumov tesno sodelujeta z izvajalcem sinhronih šumov. Skupaj označita, posnameta in zmontirata izbrane posnetke.

Snemalec in montažer zvočnih učinkov v zvočno podobo filma dodajata ločeno posnet zvok, ki poudari, dopolni ali simulira zvok okolje in dogajanja v filmu. Uporabljata lahko vse od naravnih zvokov, kot je zavijanje vetra, dež, strele, ptičje petje, pisk vlaka, pa vse do izmišljenih in novo ustvarjenih, kot so zvoki vesoljski plovil, izmišljenega orožja in naprav.

Mešalec zvoka (angl. *re-recording mixer*) v poprodukciji sodeluje pri združevanju vseh zvočni plasti. To so dialog, sinhroni šumi, zvočni učinki, zvočne atmosfere in glasba. Njegovo delo se začne z osnutkom miksa oziroma *pre-mix*. To je groba združitev plasti, za pregled ustreznosti vseh zvočnih elementov in za ugotavljanje konfliktov v frekvencah, glasnosti ipd. Glede na ugotovljeno uravna glasnosti posameznih zvočnih plasti ter uporabljene vtičnike, kot so kompresor, omejevalnik, odmev, zamik (angl. *compressor, limiter, reverb, delay*). Nato ustvari končni miks zvoka, ki bo uporabljen v filmu. Ustvari različne tehnične verzije za druge potrebe predvajanja, kot je televizija ali predvajanje na internetu, saj se razlikujejo glede na standard glasnosti. Njegovo delo je bolj tehnične narave, hkrati pa mora imeti smisel za pripovedovanje zgodbe.

Oblikovalec zvoka (angl. *sound designer ali supervising sound editor*) je odgovoren za ustvarjanje zvočne podobe filma, torej vseh zvočnih plasti. Razumeti mora vizijo režiserja in način izražanja oziroma filmski jezik, ki je značilen za film. Je edina oseba, ki se tekom poprodukcije dogovarja z režiserjem. Vsi ostali vključeni v poprodukcijo zvoka, se dogovarjajo le z oblikovalcem zvoka. Dobrodošlo je, da oblikovalec zvoka sodeluje že v fazi scenarija, zagotovo pa v začetnih fazah poprodukcije. Pred začetkom dela pregleda scenarij in je prisoten na prvem ogledu koherentne verzije filma. Neprestano je v kontaktu z režiserjem in montažerjem slike glede zvoka in občutkov, ki jih vzbuja. Pripravi referenčne zvoka, ki jih

lahko montažerji zvoka uporabijo tekom montaže za poustvarjanje končne zvočne podobe filma, za lažje gledanje vmesnih verzij.

V Sloveniji je, vsaj pri študentskih projektih, oblikovalec zvoka edina oseba, ki sodeluje pri poprodukciji zvoka. Pri profesionalnih projektih pa sodeluje več oseb z različnimi funkcijami. Še vedno pa je pri nas praksa, da sta oblikovalec zvoka in mešalec zvoka ena in ista oseba, medtem ko v tujini, to opravljata dve osebi. To je v tujini, še posebej pri filmih, ki imajo veliko glasbe, redna praksa, saj se oblikovalec zvoka posveča ostalim področjem, medtem ko mešalec zvoka meša glasbo. Prav tako imajo oblikovalci zvoka pri nas vedno premalo časa oziroma manj fleksibilnosti v zelo natrpanih urnikih, kar pomeni manj časa za »igranje« z zvokom. Posledično se pogosteje ustvarjajo filmi, ki niso atmosferski oziroma nimajo velikega poudarka na zvoku, kar vodi v enoličnost filmov v našem prostoru. S prihodom novih, mlajših generacij se to izboljšuje, saj nas zanima raziskovanje zvoka tako na teoretski kot tudi praktični ravni.

8.1 Sodelovanje med oblikovalcem zvoka in montažerjem

Vsak projekt poteka nekoliko drugače, ampak lahko proces posplošimo v standardni model. Začne se pri razvoju scenarija, kjer oblikovalec zvoka običajno ni vključen, vendar se lahko režiser ali scenarist odločita, da mu pošljeta scenarij ter da poda svoje mnenje o uporabi zvoka ter predlaga izboljšave. Uporaba zvoka, za karakterizacijo lika, prikazovanje nadnaravnih moči, kot tudi kako lahko zvok vpliva na sliko oziroma vzpostavljanje zvočnih motivov s pomočjo slike. Že na ravni besedila se lahko identificirajo zvočni leitmotivi, ki so pomembni gradniki zgodbe. To so lahko repetativni zvoki, ki tekom filma razkrivajo tudi psihološko stanje lika. Zato je tudi zelo pomembna vključitev oblikovalca zvoka, ki lahko opozori na potencial, ki se skriva v zgodbi

V predprodukciji ima režiser vaje z igralci, kjer se lahko dialog in karakterizacija še bolj razvijeta. Tekom snemanja se dialogi še vedno razvijajo, saj lahko igralci improvizirajo in raziskujejo različice replik tekom več ponovitev. Prav tako je dobrodošlo snemanje šumov in atmosfer že na snemanju, da v poprodukciji ne nastanejo dodatni stroški ter da lahko že tekom montaže ustvarimo zvok, ki ne zmoti filmske pripovedi. Med montažo slike montažer ustvari zaporedje slik, oblikuje like in zaplet. Prav tako lahko montažer zamenja replike, podloži začasne atmosfere, montira šume ter postavlja začasno glasbo, ki vzbudi oziroma podkrepi čustva potrebna v prizoru. Sledi zvočna obdelava, kjer se z materialom, ki je bil posnet na snemanju, ustvari brezhibna zvočna podoba, ki najbolje podpira zgodbo. Dodajo se šumi in atmosfere, ki so naknadno posneti ali pa se jih najde v zvočnih knjižnicah ter s tem dodajo globino zvočni podobi filma. V tej fazi je pomembno tudi razlikovanje med diegetičnim in nediegetičnim zvokom, saj lahko poudarjanje diegetičnega zvoka ustvarja okolje, v katerem se gledalec z osebnim in čustvenim doživljanjem poveže z likom in hkrati omogoči poistovetenje z likom. V finalnem koraku zvočne obdelave se vsi zvoki uravnotežijo glede na potrebe prizora. Nekje so bolj prisotni zvočni učinki, nekje glasba, toda ko je prisoten dialog, je glas skoraj vedno v središču pozornosti. Finalno mešanje zvoka je proces odločanja o glasnih in jasnih zvokih v določenem trenutku. To usmerjanje pozornosti lahko enačimo z usmerjanjem pogleda v procesu montaže, kot tudi kadriranja na snemanju, zato je pomemben in enakovreden del pripovedovanj zgodbe.

Montažer po zaklenjeni montaži (ali pa te zvoke dodaja že tekom montaže slike, zaradi pravega občutka ritma in čustev) običajno doda začasne zvoke in atmosfere, ki služijo kot skica za ustrezno zvočno podobo in poudarke v naraciji. Ti zvoki pomagajo pri montaži, hkrati pa omejuje oblikovalca zvoka, saj se lahko režiser preveč naveže na uporabljene začasne zvoke. Zato je ključno, da oblikovalec zvoka in montažer sodelujeta in iščeta ustrezne začasne zvoke, ki so lahko uporabljeni tudi v finalni zvočni podobi filma. Pri uspešnem sodelovanju se lahko poudarijo tudi gibi, ki so pomembni za pripoved zgodbe, kot so na primer koraki, ki imajo funkcijo ritmične spremljave montaže. Še eden izmed elementov, ki doprinesejo k energiji in čustvenemu naboju prizora so vdihi in izdihi. Pomembni so za oblikovanje ritma, ustvarjanje tišine ali napetosti. Oblikovalec zvoka lahko ponudi ustreznejšo rešitev za ustvarjanje željene zvočne podobe. Sodelovanje je zelo pomembno tudi iz vidika ustreznosti menjave replik pri dialogu ter pri dodajanju učinkov, ki podprejo čustva prizora, saj montažer najbolje pozna potek zgodbe in dramaturški lok prizorov ter celotnega filma. Sodelovanje s skladateljem je pomembno za prava čustva prizora, saj to lahko podpremo z glasbo ali različnimi zvoki. Komunikacija mora biti jasna, saj glasba in ostali zvoki ne smejo tekmovati za prevlado, temveč se morajo med seboj dopolnjevati in podpirati glavno pripoved filma. V celoti mora biti sodelovanje med montažerjem in oblikovalcem zvoka posvečeno usmerjanju pozornosti gledalca, saj sta montaža slike in zvoka neločljivo povezani. Montažer izbira, kaj vidimo, gradi dramaturgijo in vizualni tempo, medtem ko oblikovalec zvoka izbira, kaj slišimo, interpretira in nadgradi delo montažerja z več plastmi zvoka. Njuno sodelovanje temelji na zaupanju in razumevanju dela drugega, da lahko skupaj uspešno tvorita filmsko zgodbo.

V procesu nastajanja filmov, v katere sem bila vpletena, se je oblikovalec zvoka pridružil šele v končni fazi montaže ali pa šele na začetku poprodukcije zvoka. Želela bi si, da bi Akademija spodbujala vključenost oblikovalcev zvoka že v zgodnejših fazah projekta, saj bi tako lahko izboljšali izkušnjo ustvarjanja filma in se izognili nepotrebnim težavam v poprodukciji. Ogled koherentne verzije filma na lokaciji z oblikovalcem zvoka bi moral biti obvezen del procesa, saj je le tako mogoča izmenjava mnenj in argumentacija kreativnih odločitev, kakor če se jim film pošlje preko spleta. To se ponavadi dogaja na prvem terminu poprodukcije zvoka in se s tem jemlje čas, ki bi lahko bil namenjen konkretnim vprašanjem, težavam ter rešitvam.

9. Zaključek

Raziskovanje zvoka v filmu je pokazalo, da je zvok več kot tehnični dodatek vizualnemu. Je enakovreden pripovedni element, ki sooblikuje čustva in pripoved filmskega dela. Od prvih poskusov sinhronizacije do današnjih dovršenih zvočnih podob je zvok prehodil dolgo pot, ki je zaznamovana s tehnološkim razvojem in ustvarjalno domišljijo avtorjev. Analiza zgodovinskega razvoja, tehničnih postopkov in kreativnih pristopov je potrdila, da je premišljena uporaba zvoka ključna za uspešno podajanje zgodbe in grajenje napetosti.

Raziskovanje procesa snemanja, oblikovanja in mešanja zvoka je razkrila večplastnost zvočnega medija. Zvok v filmu ustvarja prostor, gradi napetost, oblikuje ritem in dopolnjuje vizualno podobo. Diegetski in nediegetski zvoki, tišina ter osnovni elementi zvočne pokrajine so razkrili, kako premišljeni zvočni poudarki vplivajo na gledalčevo doživljanje naracije.

Praktično delo na filmu je le potrdilo pomen sodelovanja in zaupanja med člani ekipe, poprodukcija pa kot proces, kjer se teorija in praksa združita v iskanju primernih zvočnih rešitev. V tem procesu zvok doseže svoj potencial kot sooblikovalec zgodbe.

Analize filmov so mi omogočile vpogled v delo že uveljavljenih režiserjev, montažerjev in oblikovalcev zvoka. Okrepila sem zavedanje o pomenu zvoka in njegovemu vplivu na zgodbo. Samorefleksija projektov pri katerih sem sodelovala je pripomogla k poklicni rasti kot montažerka. Pri prihodnjih projektih bom poznala svoje šibke točke ter še naprej odkrivala pomen zvoka pri gradnji filmske zgodbe, saj to magistrsko delo povzema le majhen del ogromnega polja raziskovanja.

Raziskovanje za magistrsko delo potrjuje, da zvok v filmu nikoli ne deluje kot samostojni element, temveč dopolnjuje vizualno podobo. Razumevanje zvoka ni le tehnično znanje temveč ustvarjalno orodje, s katerim subtilno a odločno vodimo gledalca skozi pripoved, nadgrajujemo in poglobimo pripovedni lok filma.

10.Seznam fotografij

Fotografija 1 - Lestvica slišnosti človeškega ušesa	10
Fotografija 2 - Pogled v notranjost kinetoscopa; (vir: Wikipedia).....	12
Fotografija 3 - Thomas Edison s svojim drugim fonografom, ki ga je fotografiral Levin Corbin Handy v Washingtonu, aprila 1878; (vir: Wikipedia).....	13
Fotografija 4 - Vitaphone z označbami delov; (vir: classicmoviehub.com).....	15
Fotografija 5 - Lee De Forest z dvema svojima Audionoma, majhno 1-vatno sprejemno cevjo (levo) in kasnejšo 250-vatno oddajno cevjo (desno); (vir: Wikipedia).....	16
Fotografija 6 - Razlaga kako deluje movietone iz revije leta 1927; (vir: Wikipedia)	17
Fotografija 7 - skica prostorskega zvočnega sistema 2.0; (vir: https://cinopedia.com).....	22
Fotografija 8 - postavitve zvočnikov v studio001; (vir: zasebni arhiv Miha Rudolf)	23
Fotografija 9 - skica prostorskega zvočnega sistema 5.1; (vir: https://cinopedia.com).....	24
Fotografija 10 - skica prostorskega zvočnega sistema 7.1; (vir: https://cinopedia.com).....	25
Fotografija 11 - poročilo o zvoku, projekt Juha, snemalni dan 6; vir: AGRFT produkcija	28
Fotografija 12 - The Conversation, režiser: Francis Ford Coppola, 1974	39
Fotografija 13 - The Conversation, režiser: Francis Ford Coppola, 1974	40
Fotografija 14 - The Conversation, režiser: Francis Ford Coppola, 1974	41
Fotografija 15 - The Dune: Part One, Denis Villeneuve, 2021	42
Fotografija 16 - The Dune: Part Two, Denis Villeneuve, 2024	43
Fotografija 17 - Joo Fuerst snema sinhrono šume v studiu blizu Erkheim, Germany, October 13, 2015 (vir: britannica.com)	44
Fotografija 18 - Juha, režiserka: Nika Otrin, 2024	46
Fotografija 19 - studio za snemanje sinhronih šumov, Universal Studios Hollywood, 2009 (vir: thestudiotour.com)	47

11. Seznam literature in virov

- Allen, B. (1999). Why the Jazz singer? *AMPS - newsletter*.
- Ament, V. T. (2022). *The Foley grail: the art of performing sound for film, games, and animation*. New York: Routledge.
- Bader, R. S., & Prokop, T. (Režiserji). (2007). *The Dawn of Sound* [Film].
- Balazs, B. (1985). Theory of the Film: Sound. In E. Weis, & J. Belton, *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press.
- Bridgett, R. (2021). *Leading with sound: proactive sound practices in video game development*. Routledge.
- Dickson, W. K.-L., D'Almaine, C., Heise, W. (Producenti), & Dickson, W. K.-L. (Režiser). (1894). *Dicjson Experimental Sound Film* [Film]. Pridobljeno 22. julij 2025 iz <https://www.loc.gov/item/00694117/>
- Everest, F. A., & Pohlmann, K. C. (2022). *Master handbook of acoustics*. New York: McGraw Hill.
- Harrison, T. (2021). *Sound design for film*. Ramsbury: The Crowood Press.
- Kladnik, d. R. (2013). *Energija, toplota, zvok, svetloba*. Ljubljana: DZS.
- Luhrmann, B. (Režiser). (2008). *'AUSTRALIA' - Behind the Scenes - Location Sound* [Film].
- Nikolič, P. (2025). Ekran. *Tarn Willers*, str. 33-38.
- Purcell, J. (2014). *Dialogue editing for motion pictures: a guide to the invisible art*. New York: Focal Press.
- Rick, A. (1992). *Sound theory soud practice*. New York: Routledge.
- Rose, J. (2015). *Producing great sound for film & video: expert tips from preproduction to final mix*. New York: Focal Press.
- Villeneuve, D., Green, T., Mangini, M., & Bartlett, R. (2021, oktober 26). Director Denis Villeneuve and Sound Team on Dune. (G. Kiser, Interviewer) The Dolby Creator Talks Podcast. Retrieved 06 12, 2025, from <https://www.youtube.com/watch?v=eWV3Om6oHCM>
- Weis, E., & Belton, J. (1985). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press.
- Zornik, J. (2025). Proti etru: Julij Zornik, zvočni režiser filma. (N. Zagoričnik, Izpraševalec)

Izjava o avtorstvu

IZJAVA O AVTORSTVU

magistrskega dela

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je magistrsko delo *Zvok in njegova funkcija pri gradnji filmske zgodbe* rezultat samostojnega dela,
- je tiskani izvod identičen elektronskemu,
- na Univerzo v Ljubljani neodplačno, ne izključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravico shranitve avtorskega dela v elektronski obliki in reproduciranja ter pravico omogočanja javnega dostopa do avtorskega dela na svetovnem spletu preko Repozitorija Univerze v Ljubljani.

Datum:

Podpis: