

# **Zpracování dialogu v postprodukcí – postsynchron v hraném a animovaném filmu**

Pavel Vrtěl

---

Bakalářská práce  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize  
akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavel Vrtěl**  
Osobní číslo: **K12158**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Zvuková skladba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Zpracování dialogu v postprodukcí – postsynchron**  
**v hraném a animovaném filmu**

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

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.**

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

#### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD–video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty

v křivkách)

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

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

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

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**RICHARD DAVIS: Complete Guide to Film Scoring, Focal Press, 1997**

**TOMLINSON HOLMAN: 5.1 Surround Sound, Focal Press, 2000**

**GREGOR MAKARIAN: Dabing, VEDA, 2005**

**JOHN PURCELL: Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art, Taylor & Francis, 2007**

Vedoucí bakalářské práce: **prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*dižanka*



*Pavel Hruša*  
MgA. Pavel Hruša  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 3.12.2014

PAVEL URTEL  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejněním zveřejněním práce:

(1) Výsledky školní nebo jiné odborné práce, zejména bakalářské a diplomové práce, v kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledků obhajoby předložených dotazů a doplňkových prací, které spravuje. Základ zveřejnění stanoví vlastní předchozí výsledek školy.

(2) Disertační, odborné, bakalářské a diplomové práce odoborně uvolněným k obhajobě musí být již zejména při zpracování dříve před konáním obhajoby zveřejněny v nezávislé veřejnosti v místě určeném veřejným předpisem vysoké školy nebo není-li tak určen, v místě pracovního vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožování.

(3) Písemně lze odevzdat práci autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

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

(3) Dílo práva autorského není rozmnožováno, šířeno nebo jinak zpřístupňováno veřejnosti, užití k němu se účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastnímu potřebě dílo vytvořené zájemem nebo studentem ve zvláštní škole nebo školách poskytnutých výhradně k jeho potřebě vztahuje se také na školení či vzdělávací zařízení (školní dílo).

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

(1) Školní nebo školně či vzdělávací zařízení mají za určitých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Opatření autor školního díla učinil aniž by měl zájem, pokud se jedná osoby dovědět namísto obyčejného přejetí jako věc a souv. Ustanovení § 35 odst. 3 vztahuje na:

(2) Školní nebo školně či vzdělávací zařízení, které autor školního díla své dílo užití či poskytnout licence licence, není-li to v rozporu s právními zájmy školy nebo školství či vzdělávacího zařízení.

(3) Školní nebo školně či vzdělávací zařízení jsou oprávněny přezkoumat, aby jim autor školního díla z výjimek jině obsazeného v souvislosti a užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle skutečnosti až do jejich skutečné výše, přičemž se přitom k užití výjimek obsazeného školní nebo školně či vzdělávacího zařízení z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Tato práce se zabývá problematikou postprodukčního nahrávání dialogu. V úvodní části se sděluje základní definice postsynchronu a důvody, které iniciují jeho vznik. Další části se věnují problematice spojené se samotným procesem nahrávání a ukázkou možností práce s hercem z pohledu mistra zvuku.

Klíčová slova: postsynchron, dialog, replika, mikrofon, DAW, studio, nahrávání, mistr zvuku

## **ABSTRACT**

This work deals with automatic dialogue replacemet. In the first part tells the basic definition of post-sync and reasons which initiate its creation. Another part is devoted to issues associated with the recording proces and demonstrate the possibilities of work with actors from view of sound engineer.

Keywords: ADR, dialogue, line, microphone, DAW, studio, recording, sound engineer

Prostřednictvím této práce bych chtěl poděkovat svému vedoucímu práce prof. Doc. Ing. Jánu Grečnárovi ArtD za jeho ochotu, trpělivou pomoc a vstřícnost. Dále bych rád poděkoval Janu Paulovi za rady a poskytnutou možnost ověřit si nabyté zkušenosti praxí.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>1 POSTSYNCHRON DIALOGU</b> .....	<b>9</b>
1.1 CO JE POSTSYNCHRON DIALOGU .....	9
1.2 PŘÍPADY POUŽITÍ POSTSYNCHRONU DIALOGU .....	9
1.2.1 Plánované .....	9
1.2.2 Neplánované.....	10
<b>2 NAHRÁVÁNÍ</b> .....	<b>12</b>
2.1 PROSTŘEDÍ PRO ZÁZNAM POSTSYNCHRONŮ.....	12
2.1.1 Studio .....	12
2.1.2 Reálné lokace .....	15
2.2 TECHNICKÉ VYBAVENÍ PRO ZÁZNAM POSTSYNCHRONŮ A PRÁCE S NÍM.....	16
2.2.1 Mikrofony .....	16
2.2.1.1 Umíst'ování mikrofونů .....	17
2.2.2 Záznamový software .....	19
2.3 METODY NAHRÁVÁNÍ POSTSYNCHRONŮ VE STUDIU .....	20
2.4 STŘIH POSTSYNCHRONŮ .....	21
<b>3 ALTERNATIVNÍ ZPŮSOBY NAHRÁVÁNÍ REPLIK</b> .....	<b>25</b>
<b>4 PRÁCE S HERCEM</b> .....	<b>26</b>
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>28</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>29</b>



## ÚVOD

Zvuková postprodukce je nedílnou součástí každého audiovizuálního díla. Je složena z několika různých fází, které mohou probíhat jak souběžně na různých pracovištích, tak postupně dle toho, jak jedna na druhou navazuje. Celý proces je pak zakončen závěrečnou mixáží. Tématem, kterým se tato práce zabývá, je jedna z fází nacházející se na začátku procesu zvukové postprodukce tzv. nahrávání postsynchronů.

Ač je možné vyrábět filmy či jiná audiovizuální díla, založená čistě na kontaktním zvuku, bez použití postsynchronů, jeho uplatnění je v dnešní, ale i v dřívější době ve spoustě případech velmi časté. Z mnoha důvodů již v minulosti někteří režiséři francouzské nové vlny spoléhali na metody postprodukčního záznamu dialogů, stejně tak i v dnešní době nachází postsynchron obrovské uplatnění v mnoha celovečerních filmech, seriálech, reklamách, někdy dokonce i reportážích, pořadech a dalších.

Způsoby nahrávání postsynchronů jsou založeny především na letitých zkušenostech nahrávacích studií a mistrů zvuku, kteří si sami vytvořili nebo převzali postupy, jež aplikují na celý proces nahrávání a zpracovávání. Taktéž je potřeba vzít v úvahu, že režisér či herci mají nemalý podíl na tom, jak nahrávání bude probíhat a jaký bude výsledek. Proto lze v této oblasti očekávat velkou různorodost přístupů k dané problematice.

Záměr této práce je vytvořit základní přehled o možnostech a úskalích postprodukčního nahrávání dialogů. Od samotné definice postsynchronu, přes situace, kdy se používá, problematiku samotného nahrávacího procesu až po příklady, jak lze pomoci hercům k dosažení optimálního výsledku pro všechny strany.

## 1 POSTSYNCHRON DIALOGU

### 1.1 Co je postsynchron dialogu

Postsynchron dialogu (dále jen postsynchron) je dodatečné namluvení dialogu ve fázi postprodukce. Používá se v situacích, když je kontaktní zvuk nepoužitelný, není reálná možnost dialogu kontaktně nasnímat, případně z důvodu režijního záměru. Tento pojem bývá často mylně zaměňován s pojemem dabing, jehož nahrávání probíhá stejným principem, v případě dabingu jde však pouze o překlad dialogů z původního znění do jiného jazyka. U postsynchronu je důležité, aby přesně seděla synchronizace replik na ústa postavy (tzv. z angl. názvu lip-sync<sup>1</sup>). Naproti tomu u dabingu jsou mírné nepřesnosti přípustné, protože dabéři namlouvající postavy používají překlad původního textu, který nelze zcela přizpůsobit pohybu rtů.

### 1.2 Případy použití postsynchronu dialogu

„Nejlepší místo, kde se dá učit o postsynchronu dialogu je Indie. Ve východní Indii, stejně jako příležitostně v některých zemích Evropy, jsou 35mm filmy točeny pouze s pomocným zvukem. Všechny dialogy jsou pak vloženy později za použití postsynchronu. Otázka: Proč to tak dělají? Odpověď: Indie má přes 30 jazyků. Ve skutečnosti je Indie jako skupina zemí, kde každá mluví svým vlastním jazykem. Takže nemají jinou možnost, než dělat postsynchrony“<sup>2</sup>. Důvodů, proč je potřeba použít ve filmu postsynchrony, je nespočetné množství.

Rozdělit bychom je proto mohli na kategorie plánované a neplánované:

#### 1.2.1 Plánované

Jsou ty postsynchrony, na kterých se hlavní zvukový mistr (zvukový supervizor) předem domlouvá s režisérem a produkcí na základě požadavků konkrétního audiovizuálního díla. Důvodem, který může vést k tomuto postupu je např. již zmíněný postup natáčení, kde se automaticky počítá s tím, že budou všechny repliky nahrány v postprodukci. To však ne-

---

<sup>1</sup> Lip sync. [online]. [cit. 2014-11-29]. Dostupné z: [en.wikipedia.org/wiki/Lip\\_sync](http://en.wikipedia.org/wiki/Lip_sync)

<sup>2</sup> ADR. [online]. [cit. 2014-11-29]. Dostupné z: [en.wikibooks.org/wiki/Movie\\_Making\\_Manual/](http://en.wikibooks.org/wiki/Movie_Making_Manual/)

mění nic na tom, že i tak je potřeba na place nasnímat pomocný zvuk. Dalším důvodem jsou např. nereálné podmínky pro kvalitní nasnímání kontaktního zvuku zapříčiněné hlučnou technikou, která je v daném záběru nezbytná. Tato situace nastala např. při natáčení Hvězdných válek, kdy se již v preprodukcí počítalo s tím, že repliky v záběrech na vzdušných plavidlech bez střechy budou postsynchrony, kvůli hluku a větru z ventilátorů simulující rychlý let<sup>3</sup>.

U čistě animovaného filmu jiný způsob než nahrávání replik v postprodukcí není možný. Pokud však točíme film, kde se animace kombinuje s hraným filmem, např. některé postavy jsou animované, však hrají spolu s reálnými herci (viz.lev Aslan ve filmu Letopisy Narnie), je potřeba počítat s postsynchronem a udělat mu v daném záběru prostor.

U všech těchto a mnoha dalších případů je velice důležité mít dobře naplánované, kde a co se bude nahrávat postprodukčně a zajistit, aby o tom byly informované klíčové složky štábu (mistr zvuku na place, režisér...).

### 1.2.2 Neplánované

Tento případ postsynchronu se někdy začíná řešit již na place, když mistr zvuku zjistí, že z nějakého důvodu nahrané repliky nebude možné použít do hotového filmu. Často se však stává, že se na repliky nutné k výměně přijde až v procesu post produkce ve střižně, nebo ve zvukovém studiu. Důvody k výměně replik neplánových v preprodukcí mohou být:

*Nežádoucí ruchy/atmosféry okolí* – Většinou se jedná o příliš hlasité či nevhodné atmosféry, které mohou narušovat zvukovou estetičnost, nebo způsobovat problémy ve zvukovém stříhu (Např. noční scéna, kdy se baví dvě postavy na ulici. Polovina záběrů je natočena v tiché noční atmosféře a druhá polovina před rozbřeskem, kdy se začíná probouzet ranní ptactvo, je však stále tma, takže se dají stále točit noční záběry. V tomto stavu je již na place jasné, že bude potřeba nahrát část, nebo všechny repliky této scény postprodukčně). Co se týče parazitních ruchů, tak se v praxi často setkáváme s leteckou či automobilovou dopravou a tisíci dalších ruchů, které se vět-

---

<sup>3</sup> Sound Design - Star Wars Episode II. [online]. [cit. 2014-12-1]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=5ogCVi0WqrQ](http://www.youtube.com/watch?v=5ogCVi0WqrQ)

šinou dají vystříhnout, nebo dané repliky, do kterých zasahují, nahradit. Někdy je však herecký projev v dané scéně z režijního hlediska tak unikátní, že není jiného zbylí, než slovo, větu, či celý rozhovor, nahrát znovu.

*Technické problémy* – Tyto problémy se týkají záležitostí spojených s technickým vybavením mistra zvuku. Může mezi ně zapadat např. šustění oblečení v mikroportu, různé šумы a brumy v záznamu, přebuzení, ztráta dat a mnoho dalších.

*Prostor/perspektiva* – V praxi se často pracuje se záznamem na více kamer zároveň, aby se ušetřil čas i peníze. To však nese z hlediska záznamu zvuku na place jisté komplikace. V případě, že se současně natáčí dialog v celku i detailu, výsledný záznam je ve většině případů odkázán na zvuk z mikroportů, protože se mikrofonista nedostane se svým mikrofonem do vzdálenosti, aby mohl dialog nasnímat detailně. Může se však stát, že zvuk z mikroportu nebude z jakéhokoliv důvodu použitelný a zvuk z mikrofonu na tyči nebude odpovídat perspektivě detailního záběru (např. velký dozvuk v interiéru, nepoměr hlasitosti exteriérové atmosféry k dialogu, hlas nemá detailní charakter atd.). V takovém případě většinou nezbyde nic jiného, než repliky znovu nahrát v postprodukcí tak, aby k daným záběrům odpovídala i prostorová charakteristika zvuku (proximity efekt, dozvuk, poměr hlasitosti ke vzdálenosti postav).

*Herectví* – Někdy se stane, že se režisérovi při natáčení nepodaří z herce vytáhnout uspokojivý herecký přednes. Případně má pocit, že je potřeba ho ještě nějak vylepšit. V takové situaci, když se nepodaří daný problém vyřešit ve střížně, může dojít k postsynchronu části, nebo celého dialogu i přes to, že je technicky zcela v pořádku.

*Dodání podstatných faktů* – „V případě, že příběh ztroskotává, protože v něm chybí pár podstatných faktů, dobře umístěné upřesnění může zachránit situaci, třeba když antagonistá procházející v pozadí zamumlá pár důležitých informací“<sup>4</sup>. Doplňující informace také může doříct např. hlavní postava mimo obraz. Podnět ke vzniku takovýchto postsynchronů vzniká již ve střížně.

---

<sup>4</sup> PURCELL, John. *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art*. Taylor & Francis, 2007. ISBN 9780240809182., s. 248

## 2 NAHRÁVÁNÍ

### 2.1 Prostředí pro záznam postsynchronů

#### 2.1.1 Studio

Nahrávání postsynchronů je proces, při kterém mistr zvuku musí neustále pracovat s různými parametry, aby dosáhl co nejpřirozenějšího zvuku postsynchronu v konkrétním záběru. Jedním takovým parametrem, který se výrazně podílí na výsledku, je místnost, ve které se nahrává. Většina postsynchronů je nahrávána ve studiích přímo k tomu určených nebo alespoň s podmínkami vhodnými pro tento druh činnosti (vhodně upravená akustika místnosti).

Tím nejzásadnějším parametrem místnosti pro nahrávání postsynchronů, kterým se studio od studia liší, je velikost prostoru. Čím větší nahrávací místnost, tím lépe se v ní dá pracovat s perspektivou postavy ve filmu. Herec má více prostoru kam odstupovat od mikrofonu, ovlivňovat tím charakter zvuku, přičemž tolik nenarůstá dozvuk místnosti. Čím je nahrávací místnost menší, tím více v ní je slyšet dozvuk místnosti, když herec přidá na intenzitě hlasu. Velký prostor také umožňuje použití velkého projekčního plátna, což herci pomáhá ke snazší synchronizaci s ústy postavy ve filmu.

Nejproblematictější věcí ve studiu je nahrávání dialogů do exteriérových scén. V reálném exteriéru není žádný dozvuk, případně se setkáváme s přirozeným dozvukem/ozvěnou např. lesa, sídliště atd., nicméně takový dozvuk není zdaleka podobný tomu studiovému, který se v interiérových scénách snadno schová či splyne. Proto se ho v exteriérových scénách snažíme co nejvíce eliminovat. Možností, jak omezit dozvuk, který se nám přidává do záznamu, může být jistá míra odtlumení signálu přicházejícího z mikrofonu (tzn. že se odtlumí dozvuk a zůstane více přímého signálu). V praxi je však nutné domluvit se s hercem, aby přidal na hlasitosti svého projevu, jinak by byl hlas zbytečně podmodulovaný. K tomuto postupu je také nutná velká nahrávací místnost, aby se dozvuk narůstající s hlasitostí hercova projevu více ztratil.

Dalším problémem je proximity efekt, který je úměrný vzdálenosti herce od mikrofonu. Ve studiových podmínkách má hlas díky tomuto jevu odlišný charakter, než má např. hlas nasnímaný v reálném exteriéru z větší vzdálenosti. V tomto případě jsou také výhodná stu-

dia s větším prostorem, kde si herec může stoupnout dál od mikrofonu a tím lépe simulovat charakter hlasu v perspektivě, ale i blíž, aby vytvářel proximity efekt v úzkých záběrech podle potřeby. V počítači lze exteriérovou perspektivu vytvářet např. potlačením nízkých frekvencí. Tato metoda však nese svá úskalí při detailních záběrech, kdy dialog na druhou stranu může působit neautenticky, protože mu bude chybět basové zbarvení. Proto je potřeba s tímto postupem zacházet s citem, protože žádná situace není vždy stejná a každý případ si žádá svůj specifický přístup.

Další možností, kterou někteří zvukoví mistři používají při zvukové perspektivě dialogů exteriérových scén, je úprava dialogů pomocí efektových procesorů. Takovým dozvukem může být např. ozvěna lesa, továrny, sídliště a mnoho dalších.

Zde jsou ukázky z velkých zahraničních studií upravených speciálně pro nahrávání post-synchronů.

**ADR Studio Fox** (zdroj: [foxstudios.com/images/teaser/adr\\_01.jpg](http://foxstudios.com/images/teaser/adr_01.jpg))



**ADR Studio Blue Room Post**

(zdroj: [blueroompost.com/main/facilities\\_images/HOLLYWOOD\\_ADR\\_STAGE.jpg](http://blueroompost.com/main/facilities_images/HOLLYWOOD_ADR_STAGE.jpg))



### 2.1.2 Reálné lokace

Jedním ze způsobů, jak nahrát postsynchron v co nejautentičtější podobě do konkrétní scény, je nahrát ho ve stejném, nebo podobném prostředí, kde byl původně nasnímán při natáčení. Tento způsob nese jak nesporné výhody oproti studiovému nahrávání, tak i znatelné nevýhody, proto se provádí většinou za specifických podmínek a ne tak často jako nahrávání ve studiu.

Výhodou nahrávání postsynchronu v reálné lokaci je především odpovídající charakter zvuku v prostředí, ve kterém se daná scéna odehrává. To se hodí např. při výměně jen určitých replik či vět v dialogu, aby se nemusel nahrávat znova celý dialog. Díky tomu si pak divák postsynchronu nemusí vůbec všimnout, i když by se na jeho vyhledávání soustředil. Tento postup se vyplatí u již zmíněných exteriérových scén, které se ve studiových podmínkách obtížně simulují. Je to však jak finančně i produkčně náročnější, než nahrávání ve studiu. V praxi se s tímto postupem můžeme někdy setkat např. při seriálové tvorbě. Vzhledem k tomu, že natáčení seriálů často probíhá paralelně s postprodukcí, stává se, že když je potřeba nahrát nějakou repliku znovu, nebo navíc, tak z postprodukčního studia dojde požadavek k mistrovi zvuku na place, aby s herci požadovanou repliku nahrál v konkrétní lokaci, kde se stále točí.

Nevýhody nahrávání na reálných lokacích obvykle převyšují výhody, proto se ve většině případů nahrávání postsynchronů v reálných lokacích neprovádí. Jednou z největších nevýhod je roční období. Pokud se např. film natáčí v zimě, ke zvukové postprodukcii dochází až na jaře nebo v létě, a to jsou již venkovní atmosféry velice odlišné. Takže není možné venku nahrát repliky tak, aby seděly do obrazu (v zimní scéně by nemělo znít jarní ptactvo), nebo je bylo možné kombinovat s kontaktním zvukem. To stejné nám může způsobit počasí (např. déšť), které se nedá naplánovat. Další nevýhodou je např. kontrola zvuku s obrazem (když se na lokaci nahrává pomocí přenosného rekordéru, není reálné aktuálně nahranou stopu pustit zároveň s obrazem, jak je tomu velice snadné ve studiu).

Exteriérové nahrávání neposkytuje takový komfort pro herce, mistra zvuku a režiséra, aby bylo výhodné pro samotné nahrávání. Proto se jedná spíše o experimentální způsob.



## 2.2 Technické vybavení pro záznam postsynchronů a práce s ním

### 2.2.1 Mikrofony

Dobrá volba mikrofonů pro snímání postsynchronů je velmi důležitá především z toho důvodu, že se jejich vlastnosti do záznamu podepíší bez možnosti vrácení zpět. Jejich výběr je vždy založen na zkušenostech každého mistra zvuku, takže nelze říct, že pouze jeden konkrétní typ od konkrétního výrobce je ten nejvhodnější pro tuto činnost. O volbě mikrofonu také rozhodují konkrétní případy, kde je potřeba nahrát postsynchrony, které nejsou nikdy stejné, proto se často používá více druhů mikrofonů vhodných ke konkrétní situaci. Důležité je si však uvědomit, že při nahrávání postsynchronů se co nejvíce snažíme zamaskovat to, že zvuk není původní, proto je důležité přizpůsobit tomu i onen výběr.

Jedna z možností volby mikrofonu je nahrávat na ten stejný typ mikrofonu, na který byl snímán kontaktní zvuk, aby se zachoval podobný charakter zvuku. Tato varianta se většinou používá v místech, kde počítáme s tím, že se budou postsynchrony kombinovat s kontaktním zvukem. Konkrétní typ mikrofonu, který byl použit k nějakému záběru, by měl být napsaný v „sound reportu“, který píše mistr zvuku na place během natáčení. Nejčastěji se tedy můžeme setkat s mikrofony užšího směrového charakteru.

V praxi se také hojně používají studiové velkomembránové mikrofony, pokud možno s co nejvyrovnanější frekvenční charakteristikou. Díky tomu se pak snáze pracuje s barvou hlasu, případně se postsynchron lépe zamaskovává mezi repliky nahrané v kontaktním zvuku. Při použití studiového mikrofonu je však většinou lepší nahrávat postsynchrony pro celou scénu, protože v kombinaci s replikami nahranými kontaktním zvukem ve většině případů ucítíme znatelnou rozdílnost mikrofonů, která se postprodukčně obtížně odstraňuje. Vše je ale potřeba hodnotit případ od případu a soudit na základě okolností. Je např. rozdíl dělat postsynchron jednoho slova, případně hlásky, nebo celé věty.

Jedním z velice oblíbených studiových mikrofonů pro nahrávání postsynchronů je např. Neuman u87 používaný např. ve studiích 20'Century Fox<sup>5</sup>, WarnerBros<sup>6</sup> a mnoho dalších.

---

<sup>5</sup> Foxstudios. [online]. [cit. 2014-12-26]. Dostupné z: [www.foxstudios.com/data/file/Marge\\_ADR0313.pdf](http://www.foxstudios.com/data/file/Marge_ADR0313.pdf)

<sup>6</sup> Wbsoud. [online]. [cit. 2014-12-26]. Dostupné z: [www.wbsound.com/portfolio/adr-2/](http://www.wbsound.com/portfolio/adr-2/)

Další způsob, který nám pomáhá dosáhnout věrného zvuku postsynchronu, je použití mikroportu jako druhého mikrofonu. V mixáži pak máme více možnosti, jak s postsynchronem pracovat a dát mu barvu co nejpodobnější zvuku nasnímanému na place. „Tento trend se prosadil až v posledních letech především v Hollywoodských studiích“<sup>7</sup>. Aplikovat tento způsob však můžeme pouze za předpokladu, že bude kontaktní zvuk z mikroportu při mixáži použit. Obecně mikroportový zvuk vnímáme jako „plošší“ oproti zvuku ze směrového mikrofonu (tzn. čím více přimícháváme signálu z mikroportu, tím více se může charakter hlasu zplošťovat), nicméně vždy záleží na preferenci mistra zvuku, v jakých poměrech dialog namíchá.

### **2.2.1.1 Umístování mikrofonů**

Tvořit zvukové vlastnosti postsynchronu se dá i jinými způsoby než softwarovými úpravami či typem mikrofonu. Některé vlastnosti lze nastavovat již samotným umístěním nebo nasměrováním mikrofonu. Toto nastavení se sice nedá vrátit zpět oproti softwarovým úpravám, nicméně v rukou zkušeného mistra zvuku šetří mnoho času a vytváří takové vlastnosti nahrávky, jakých bychom softwarovými úpravami těžko dosáhli.

Jednou z vlastností, kterou můžeme pomocí umístění mikrofonu ovlivnit, je perspektiva. V tomto ohledu nám velice pomáhá již zmíněná velikost nahrávací místnosti. Čím je místnost větší, tím dále dovolí herci odstoupit od mikrofonu, aniž by se místnost plnila dozvukem, čímž se mění charakter zvuku. V tomto případě nám může pomoci představa, v jaké vzdálenosti by asi byl mikrofon při reálném snímání na place a podle toho přibližně (pokud to jde) naměřit vzdálenost mikrofonu od herce. Další z možností, jak pracovat s perspektivou pomocí mikrofonu, je např. umístění tří mikrofonů za sebe v různých vzdálenostech. Pomocí mixáže pak můžeme pracovat se třemi různými zdroji zvuku a upravovat tak s charakteristickou barvou hlasu při odlišných vzdálenostech herce od kamery. U této metody je však potřeba vzít v úvahu, že mohou nastat problémy s fází, proto je zapotřebí mít tento fakt u mixáže na paměti. V dnešní době není tolik času, aby s mixáží signálu

---

<sup>7</sup> Podle Jána Grečnára

z více mikrofonů mohl mistr zvuku pracovat později, proto se musí výsledná podoba míchat při samotném záznamu.

To, co se mění při nastavování perspektivy, je především proximity efekt a detailnost hlasu mluvícího herce. Z krátké vzdálenosti zaznameneáme více detailních zvuků vycházejících z úst (mlaskání, nádechy, atd.), což je nežádoucí, když např. postava mluví ze vzdálenosti pěti metrů od kamery. Také je potřeba dbát i na to, aby ve vztahu ke konkrétním záběrům zůstala i konstantní vzdálenost mikrofonu od herce. Tím, že herec např. nebude schopen říct delší úsek textu najednou (tzn., že bude repliky odříkávat po malých částech), mistr zvuku může sám ztratit orientaci v tom, jak byl mikrofon v záběrech postaven. V důsledku toho může dojít ke skokům perspektivy hlasu tam, kde je to nežádoucí.

Barva hlasu je také jednou z vlastností, kterou lze ovlivnit pozicí mikrofonu. Již pouhým náklonem mikrofonu můžeme ovlivnit barvu hlasu<sup>8</sup> (zvýrazňují se buď nižší, nebo vyšší frekvence). Proto se můžeme ve studiích často setkat s tím, že jsou mikrofony umístěné nad hlavou herce namířené na ústa. Důvodem takového umístění je především snaha napodobit charakter zvuku nasnímaného na place. Přináší to i výhodu, že herec nemluví přímo na membránu, proto nehrozí přefouknutí.

Využívat nasměrování mikrofonem lze však i jinými způsoby. „Měl jsem pár stříhačů zvuku (hlavně z televizních pořadů), kteří mě žádali, abych nahrál stopu navíc s druhým mikrofonem namířeným mimo osu od herce, aby mohli snadněji mixovat perspektivu replik mimo obraz.“<sup>9</sup>

Pracovat s mikrofony mohou také samotní herci. Díky jejich pohybu, který kopíruje hereckou akci v obraze, může nahrávka postsynchronu získat mnohem autentičtější vlastnosti, než kdyby stáli na místě a jen odříkávali text. „Bylo tam šest lidí zapojených do dialogu a já nahrál každého zvlášť. To bylo uděláno bez Orsonovi přítomnosti ve studiu. Potom jsem tyto stopy zkombinoval dohromady a nahrál je s nezbytným zvukem motoru starého automobilu. Při projekci výsledku Orson řekl: „ Technicky je to vše v pořádku, ale není to dob-

---

<sup>8</sup> Audio Recording Techniques: Mic Placement. [online]. [cit. 2014-12-29]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=JZnezPrJWGc](http://www.youtube.com/watch?v=JZnezPrJWGc)

<sup>9</sup> MOBILEMIKE. 2 mic proximity ADR?. In: *Jwsound* [online]. [cit. 2014-12-29]. Dostupné z: [jwsoundgroup.net/index.php?/topic/14209-2-mic-proximity-adr/](http://jwsoundgroup.net/index.php?/topic/14209-2-mic-proximity-adr/)

ré z hlediska realističnosti. Necítím, že ti lidi jsou v automobilu. V jejich hlase není žádný náznak pohybu; neodpovídá to pohybu auta. Hlasy jsou moc statické.“ Tak jsem se vrátil zpátky do studia a předělal všechny repliky. Tentokrát jsme to udělali s herci a mnou posazenými na dvanáctipalcovém prkně postaveném na dvou kozách. Poskakováním nahoru a dolů na prkně podle akce v záběru jsem s herci simuloval pohyb auta. Po týdnu poskakování jsem nahrál stopu, se kterou jsem běžel za Wellesem. Jeho jediný komentář byl: „Je to velmi dobré“, Orson to nikdy moc nepřeháněl s pochvalami.“<sup>10</sup> Práci z pohybem herců také můžeme snadno tvořit hlasy procházejících lidí fungující jako atmosféra prostředí tím, že během své repliky projdou v určité vzdálenosti kolem mikrofonu.

### 2.2.2 Záznamový software

Pokud se nebudeme bavit o zaznamenávání postsynchronu na lokaci, které je většinou prováděno na přenosný rekordér, v dnešní době se ve studiích nahrává především pomocí DAW (Digital Audio Workstation). Ve většině případů k tomu bývá využíván jeden z nejpoužívanějších programů pro zvukovou postprodukcí Pro Tools. Nahrávání pomocí DAW nabízí nesporné výhody, co se týče přehlednosti, tak organizace a případné postprodukce postsynchronů oproti starším metodám nahrávání na magnetické pásy.

K usnadnění nahrávání a organizaci nahraného materiálu nám mohou být nápomocné i další programy komunikující s celým systémem DAW v reálném čase. Jedním z takových může být např. EdiPrompt<sup>11</sup> od společnosti Sound in Sync, který umožňuje vkládat do referenční projekce pomocné texty, odpočítávání a mnoho dalšího. Program EdiCue<sup>12</sup> od stejné společnosti usnadňuje organizaci názvů nahraných stop, dokáže vypisovat různé druhy textových záznamů z nahrávání atd. Tyto pomocné programy se však v praxi používají hlavně u velkých projektů celovečerních, protože práce s nimi vyžaduje dlouhé přípravy, na které musí být kapacity.

---

<sup>10</sup> Orson Wells and ADR. [online]. [cit. 2015-01-01]. Dostupné z: [www.filmsound.org/articles/orson/index.htm](http://www.filmsound.org/articles/orson/index.htm)

<sup>11</sup> EdiPrompt. [online]. [cit. 2015-01-02]. Dostupné z: [www.soundsinsync.com/products/ediprompt](http://www.soundsinsync.com/products/ediprompt)

<sup>12</sup> EdiCue. [online]. [cit. 2015-01-02]. Dostupné z: [www.soundsinsync.com/products/edicue](http://www.soundsinsync.com/products/edicue)

### 2.3 Metody nahrávání postsynchronů ve studiu

Metod jakým způsobem probíhá nahrávání je více a odvíjí se podle možností studia nebo požadavků herce.

Jednou z nejstarších metod je tzv. **looping**. „Dlouho před DAW, před projektory, magnetickými filmovými rekordéry a přehrávači, které mohly jet pozpátku, zvukoví stříhači nahrávali dialogové stopy vytvářením fyzických smyček filmu – referenčního dialogu (a obvykle i obrazu) – každé věty potřebné k výměně. Filmová smyčka byla připravena s řadou po sobě jdoucích pípnutí a vizuálními značkami pro herce, a protože to byla smyčka, bylo možné ji nepřetržitě opakovat. Herec opakoval svoji repliku, a když byl připraven, tak byl zahájen záznam. Při nahrávání pak herec opakoval text dokola do té doby, než byli všichni spokojeni. Pak se pokračovalo k další smyčce. Tento systém byl dobrý pro rytmus, protože spousta lidí dokázala přesně opakovat rytmiku fráze, když se do toho dostali. Nicméně nedala se pohodlně zkontrolovat synchronizace během nahrávacího procesu.“<sup>13</sup> Jednou z podstatných výhod tohoto systému bylo také to, že když si herci zkoušeli své repliky, mistr zvuku měl více času pracovat s pozicemi mikrofonu, případně mixáží signálů z více zdrojů, pokud používal více mikrofonů.

V dnešní době je nahrávání postsynchronů pomocí DAW o mnoho snazší díky možnosti zpětné kontroly a efektivnější práci s nahraným materiálem. Díky novým technologiím mohly vzniknout i nové metody nahrávání. Většinou si sami herci rozhodují na základě svých preferencí, jakou metodu si zvolí. Samozřejmě podle toho, jaké možnosti studio nabízí. Paradoxně, i když nové technologie zdatelně urychlily proces nahrávání, zkrátil se i čas zkoušení. Díky tomu, že lze velmi snadno ukládat nahrávky do tzv. „playlistů“ a následně kombinovat repliky z různých jetí, režiséři si zvykli nahrávat např. už první jetí do záznamu. To ve výsledku ubírá mistrovi zvuku prostor pracovat s pozicemi mikrofonu, či zkoušet různé poměry signálu z více mikrofonů. Nehledě na to, že kombinování replik z různých jetí je časově velmi náročné a může způsobit nefunkčnost dialogu jako celku.

---

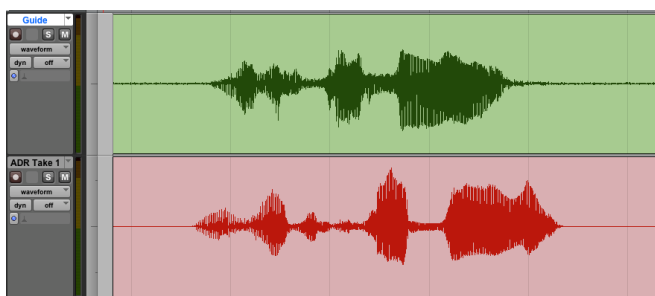
<sup>13</sup> PURCELL, John. *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art*. Taylor & Francis, 2007. ISBN 9780240809182., s. 250

Jednou z často používaných metod nahrávání v dnešní době je pouštění pomocného zvuku hercům do sluchátek při projekci. Herec se pak podle toho, co slyší a vidí, snaží trefit na ústa postavy ve filmu. Tato metoda nese i svá úskalí v tom, že herci často nastupují o něco později a pak se snaží dialog doběhnout. Výsledkem je částečná nesynchronnost replik s ústy postavy, která následně přidává mistrovi zvuku práci navíc. Další z metod je pouštění pomocného zvuku na studiových monitorech spolu s obrazem nanečisto, aby si herec nacvičil a zapamatoval nástupy replik své postavy a charakter hlasu. Následně se spustí nahrávání pouze s obrazem bez pomocného zvuku.

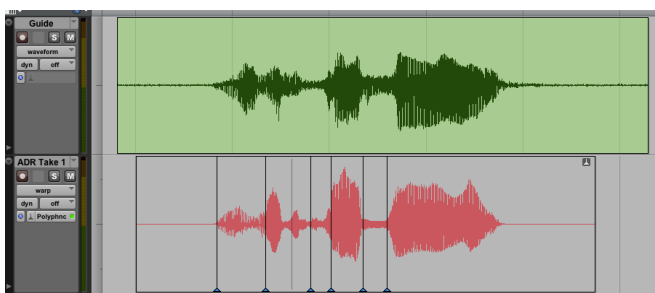
Ať se zvolí jedna z těchto dvou či jiná metoda nahrávání, je vždy důležité dbát na to, aby se herci trefovali co nejpřesněji na ústa postav ve filmu a nenechávat se odbýt tím, že se onen nesynchronní postsynchron postprodukčně srovná. Někdy jedno zopakování repliky zabere o mnoho méně času, než jedna postprodukční úprava. Pozoruhodným faktem je, že v dřívějších dobách, když ještě nebyly takové možnosti střihu a synchronizace zvuku jako v dnešní době, byly postsynchrony mnohdy přesnější, než je tomu dnes. Stojí za zamyšlení, zdali není hlavním aktérem této problematiky ona moderní technologie, na kterou dnes všichni tolik spoléhají.

#### 2.4 Střih postsynchronů

V případě, že postsynchrony již máme nahrané, je potřeba je nějakým způsobem zpracovat tak, aby byly připravené k mixáži. Tím nejzákladnějším parametrem dobře nahraných postsynchronů je jejich synchronnost na ústa postavy. V situaci, kdy se nepodaří nahrát repliku tak, aby přesně seděla (např. začátek i konec sedí, ale prostředek se rozchází), je potřeba ji nějakým způsobem dorovnat tak, aby divák sám uvěřil, že repliku vyslovuje postava ve filmu. Nejsnazší způsob, jak srovnávat postsynchrony, je posouvání samotných slov či vět v nahraných stopách. Bohužel ne vždy je to možné, protože se např. rozjíždí první polovina slova, přičemž druhá sedí. Pro tyto případy existují různé pomocné nástroje, které dokáží potřebné úseky zrychlovat a zpomalovat v místech, kde je to potřeba bez ovlivnění frekvence nahrávky. Jeden z takových nástrojů s názvem „Elastic audio“ obsahuje samotný Pro Tools.



Zvuková stopa před synchronizací



Zvuková stopa po synchronizaci pomocí „Elastic audio“

(zdroj: [protoolsisawesome.com/?p=196](http://protoolsisawesome.com/?p=196))

Pokud však děláme rozsáhlejší projekt, kde je potřeba dorovnávat hromadně více replik, může nám pomoci software specializující se přímo na synchronizaci postsynchronů, který připojíme do DAW. Známymi produkty v této oblasti jsou např. VocALign<sup>14</sup> nebo Revoice<sup>15</sup> od společnosti Synchro Arts. Tyto programy dokáží porovnat nahranou stopu postsynchronů s pomocným zvukem a na základě podobnosti dorovnat postsynchrony na repliky v kontaktním zvuku. Podmínkou práce těchto programů je však kvalitně nasnímaný pomocný zvuk s co nejmenším množstvím rušivých elementů (např. výrazné atmosféry, hlasy jiných postav apod.). V opačném případě tyto programy nemohou zaručit uspokojivý výsledek, protože samy nerozpoznají místo, kam mají postsynchron posunout.

Další fází postprodukčních prací na postsynchronech jsou prostorové úpravy. Nahrané repliky by měly svým charakterem odpovídat prostoru, ve které je postava vyslovující, případně by se jim měl vytvořit charakter podobný ostatním replikám, které byly použity z kontaktního zvuku. Toho můžeme dosáhnout pomocí equalizace, různých dozvuků a ozvěn vytvořených buď pomocí efektů přímo v softwaru, ve kterém postsynchrony zpra-

<sup>14</sup> VocALign. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: [www.synchroarts.com/products/vocalign](http://www.synchroarts.com/products/vocalign)

<sup>15</sup> RevoicePro. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: [www.synchroarts.com/products2/RevoicePro](http://www.synchroarts.com/products2/RevoicePro)

cováváme (např. Space od společnosti Avid<sup>16</sup>), nebo pomocí externích zařízení, která se na tuto práci specializují jako je např. Systém 6000 od společnosti TC Electronic<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Space. [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: [www.avid.com/US/products/Space](http://www.avid.com/US/products/Space)

<sup>17</sup> Film 6000. [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: [www.tcelectronic.com/film-6000/](http://www.tcelectronic.com/film-6000/)



## Space

(zdroj:avid.com/static/resources/common/images/products/Space/cw\_611x472\_tlSpaceTDM.png)



**System 6000** (zdroj: rekkerd.org/img/201004/tcelectronic\_system6000mkii.jpg)



### 3 ALTERNATIVNÍ ZPŮSOBY NAHRÁVÁNÍ REPLIK

Pod pojmem postsynchron si ve světě filmu nemusíme vždy představit jen mluvené slovo. Jiným způsobem lze komunikaci vytvořit i na základě ruchů, pazvuků, či různých zkomo-lenin slov. Protože se však tímto dostáváme na rovinu abstrakce, je vše potřeba vytvořit tak, aby divák pochopil, že onen zvuk patří konkrétní postavě. Tyto postupy se nejčastěji uplatňují v animovaných filmech, kde jsou hranice reality posunuty na úplně jinou úroveň oproti hranému filmu.

Vytvořit abstraktní repliku tak, aby vyjadřovala správný výraz, emoci, či obsah, ač se může zdát, není vůbec jednoduchá záležitost. Jako jeden příklad za všechny se můžeme podívat na v tomto směru velice kvalitně zpracovaný film Wall-E. Ve Wall-E se setkáváme s mnoha rozličnými replikami malých robůtků, jejichž hlasy jsou vytvořeny pomocí synte-zátorů a různých zvukových efektů, přičemž jako diváci velice snadno rozpoznáme, co asi daní robůtci říkají, aniž bychom jim mohli rozumět.<sup>18</sup> Tak stejně lze vytvářet komunikaci mezi postavami i za pomoci různých citoslovcí vytvořených živými herci.

U animovaných nebo loutkových filmů se také setkáváme s postupem, kdy se dialogy nahrávají před samotným animováním. Dělá se to především proto, aby se akce postav (ani-movaných či loutkových) správně načasovaly (aby pohyby rtů, či délka promlouvání lépe odpovídaly tomu, co postava podle scénáře říká, případně aby interakce při dialogu byla plynulá). Tento postup velice ulehčuje práci i čas jak animátorům, tak samotným hercům, kteří se při nahrávání nemusí soustřeďovat na synchronizaci svých replik s postavami ve filmu a mohou tak svoji energii věnovat více jiným, podstatným aspektům svého projevu. To, co se nahraje před procesem animace, však můžeme považovat za jakýsi polotovar, který se následně musí postprodukčně zpracovat, jakmile je hotový film poslán ze střížny do zvukové postprodukce.

---

<sup>18</sup> WALL·E “A Space Journey in Sound”. [online]. [cit. 2015-01-23]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=7ZRPHp3UxvA](http://www.youtube.com/watch?v=7ZRPHp3UxvA)

#### 4 PRÁCE S HERCEM

Podstatným faktorem, ovlivňujícím celý průběh a výsledek nahrávání postsynchronů, je samotný herec stojící za mikrofonem. O to, co a jak řekne, se stará především režisér, ale i samotný mistr zvuku může zasahovat do procesu a vznášet své specifické požadavky, případně herci nějakým způsobem pomoci k touženému výsledku. Vše je však vždy závislé i na režisérovi a domluvě s ním, do jaké míry bude on sám do nahrávacího procesu vstupovat a do jaké míry člen zvukové složky. Někteří režiséři mohou být v tomhle ohledu velice důslední, poznají i ty nejjemnější nuance v hlasu, snaží se vytáhnout z herce co nejlepší výsledek a poznají jakýkoliv drobný detail, který byl změněn bez jejich vědomí. Na druhou stranu na některých režisérech může být velmi znatelné, že je pro ně tento proces obtěžující a chtějí ho mít co nejdříve za sebou. Tak či tak ten, kdo je za výslednou kvalitu postsynchronu odpovědný, je i sám mistr zvuku, proto ať má více či méně prostoru, musí si sám ohlídat několik věcí, které si nikdo jiný nemusí uvědomit.

Jednou z těchto věcí může být např. návaznost charakteru hlasu. Jeden obraz se může nahrávat delší dobu s přestávkami, proto se může stát, že po pauze herec např. neúmyslně pozmění intonaci. V takovém případě, pokud si toho nevšimne sám režisér, měl by mistr zvuku upozornit jak režiséra, tak herce na daný problém. Další problematikou může být již zmíněné postavení herce vzhledem k mikrofonu a pohyby kopírující akci postavy ve filmu.

Pokud nastane situace, kdy se herci nedaří vyslovit repliku ve správné podobě (např. našťvaně, rozzuřeně apod.), existují pomůcky, jak mu v tomto ohledu pomoci. V případě, že je např. potřeba postsynchron pouze jednoho slova z celé věty, bývá většinou lepší nechat říct herce větu celou a následně z ní potřebné slovo vystříhnout. Tento postup mu pomůže vyslovit ono slovo v podobě, která snadněji zapadne do kontextu zbytku věty. Někdy však nastane situace, kdy v dané scéně žádná pomocná věta není a herec musí vyslovit jedno samostatné slovo např. „Mami“ v rozzuřenosti. Nedokáže-li se do potřebné emoce dostat, aby ono slovo vyslovil tak, jak má, můžeme mu pomoci tím, že mu před slovo „Mami“ přidáme další slovo, které mu pomůže dané emoce dosáhnout, např. „Kurva mami“. Ve výsledku slovo „kurva“ odděláme a zůstane „mami“ v podobě, jakou jsme si představovali.

Kvalitu hercova projevu může značně ovlivnit jeho aktuální psychické rozpoložení. Proto se v praxi často stává, že první jetí bývá nejlepší a neopakovatelné. S tím musí mistr zvuku počítat a být na to připraven. „Když začneme, požádám herce o malou zkoušku, jestli pro

mě nemůžou přečíst pár vět. To nejlepší na tom je, že prostě jedou. Nebojí se a cítí se svobodněji, protože nevidí žádné nahrávací světlo, ale já nahrávám všechno. Potom, co režisér přijde do místnosti režie, zaposlouchá se do hercova projevu přicházející z nahrávací místnosti skrz mikrofony, řekne „To je mnohem lepší než to, jak bychom to dokázali normálně nahrát“ a já říkám: „ Máme to, je to použitelný“, protože k tomu nebyl potřeba obraz... nahráváme všechno, protože nikdy nevíš.“<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Veteran ADR Mixer Doc Kane of Walt Disney Studios. [online]. [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: [soundworkscollection.com/videos/veteran-adr-mixer-doc-kane-of-walt-disney-studios](http://soundworkscollection.com/videos/veteran-adr-mixer-doc-kane-of-walt-disney-studios)

## ZÁVĚR

Cílem práce nebylo jednoznačně definovat postup, jak samotný postsynchron vzniká, nýbrž vytvořit vhled do možností a úskalí celého procesu jeho tvorby od teorie po ukázky na praktických příkladech.

K napsání této práce mě dovedlo zjištění, že v českých poměrech na toto téma není napsaná žádná známá publikace, která by uspokojivě shrnovala tematiku postsynchronu dialogu jak z teoretické, tak z praktické stránky. Proto jsem se pokusil spojit do jednoho informace z různých písemných či audiovizuálních zdrojů se zkušenostmi několika mistrů zvuku, kteří mají s nahráváním postsynchronů letitou praxi.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

**BLÁHA, Ivo.** *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. vyd. Akademiem múzických umění v Praze, 2006. 145 s. ISBN 80-7331-010-4.

**Ján Grečnár**

**Jan Paul**

**Ludvík Bohadlo**

**MAKARIAN, Gregor.** *Dabing: teória, realizácia, zvukové majstrovstvo*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, 2005, 123 s. Hudba a médiá. ISBN 80-891-3503-X.

**PURCELL, John.** *Dialogue editing for motion pictures: a guide to the invisible art*. Boston: Focal Press, c2007, xv, 365 p. ISBN 02-408-0918-1.

## Internetové zdroje

**ADR: Hollywood Dialogue Recording Secrets.** [online]. [cit. 2014-19-12]. Dostupné z: [library.creativecow.net/cowdog/ADR/1](http://library.creativecow.net/cowdog/ADR/1)

**ADR.** [online]. [cit. 2014-11-29]. Dostupné z: [en.wikibooks.org/wiki/Movie\\_Making\\_Manual/](http://en.wikibooks.org/wiki/Movie_Making_Manual/)

**Audio Recording Techniques: Mic Placement.** [online]. [cit. 2014-12-29]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=JZnezPrJWGc](http://www.youtube.com/watch?v=JZnezPrJWGc)

**EdiCue.** [online]. [cit. 2015-01-02]. Dostupné z: [www.soundsinsync.com/products/edicue](http://www.soundsinsync.com/products/edicue)

**EdiPrompt.** [online]. [cit. 2015-01-02]. Dostupné z: [www.soundsinsync.com/products/ediprompt](http://www.soundsinsync.com/products/ediprompt)

**Film 6000.** [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: [www.tcelectronic.com/film-6000/](http://www.tcelectronic.com/film-6000/)

**Foxstudios.** [online]. [cit. 2014-12-26]. Dostupné z: [www.foxstudios.com/data/file/Marge\\_ADR0313.pdf](http://www.foxstudios.com/data/file/Marge_ADR0313.pdf)

**Kill Me, Deadly LOOP GROUP session.** [online]. [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=wyH9Uc4JvAA](http://www.youtube.com/watch?v=wyH9Uc4JvAA)

**Lip sync.** [online]. [cit. 2014-11-29]. Dostupné z: [en.wikipedia.org/wiki/Lip\\_sync](http://en.wikipedia.org/wiki/Lip_sync)

**MOBILEMIKE. 2 mic proximity ADR?**. In: *Jwsound* [online]. [cit. 2014-12-29]. Dostupné z: [jwsoundgroup.net/index.php?/topic/14209-2-mic-proximity-adr/](http://jwsoundgroup.net/index.php?/topic/14209-2-mic-proximity-adr/)

**Orson Wells and ADR**. [online]. [cit. 2015-01-01]. Dostupné z: [www.filmsound.org/articles/orson/index.htm](http://www.filmsound.org/articles/orson/index.htm)

**RevoicePro**. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: [www.synchroarts.com/products2/RevoicePro](http://www.synchroarts.com/products2/RevoicePro)

**Space**. [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: [www.avid.com/US/products/Space](http://www.avid.com/US/products/Space)

**Veteran ADR Mixer Doc Kane of Walt Disney Studios**. [online]. [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: [soundworkscollection.com/videos/veteran-adr-mixer-doc-kane-of-walt-disney-studios](http://soundworkscollection.com/videos/veteran-adr-mixer-doc-kane-of-walt-disney-studios)

**VocAlign**. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: [www.synchroarts.com/products/vocalign](http://www.synchroarts.com/products/vocalign)

**WALL·E “A Space Journey in Sound”**. [online]. [cit. 2015-01-23]. Dostupné z: [www.youtube.com/watch?v=7ZRPHp3UxvA](http://www.youtube.com/watch?v=7ZRPHp3UxvA)

**Wbsoud**. [online]. [cit. 2014-12-26]. Dostupné z: [www.wbsound.com/portfolio/adr-2/](http://www.wbsound.com/portfolio/adr-2/)