

Boštjan Kačičnik

# »Zvok ne obstaja, zvok se nam zdi.«

ROK GOVEDNIK

Ena prvih stvari, ki jih Boštjan Kačičnik – Kačo omeni o začetkih svoje kariere kot montažer zvoka, je, da je šel priložnostim sam naproti in ni čakal, da se bodo te pojavile same. Ko ga vprašam, kako bi se opisal, odkima z glavo in reče, da to nerad počne, saj po njegovev s tem »omejiš spreminjanje«.

Ne želim ga kakorkoli omejiti, a vseeno bi rekel, da je Kačo resnega značaja in prodornih misli, pri svojem delu pa razmišljujoč in pretanjen ustvarjalec avditivnih svetov. V pogovoru je spoštljiv, obdaja pa ga velika umirjenost. Čeprav ima veliko dela, ga vedno opravi predano in strokovno. »Najboljša konstanta je stalna sprememba,« rad opomni in sprememb, o katerih govori, je bilo (in ostaja) v njegovi bogati dvajsetletni filmski karieri veliko. Sodelovanje pri filmih mu je v užitek, saj je vsak projekt ideja zase, ima svoje kolesje, svoj mehanizem, ki terja tudi svoje nastavitve zvoka.

Za intervju sedeva v bife-kuhinjo v njegovi zvočni rezidenci, Zvokarna, ki se nahaja na obronku Kolezije v Ljubljani. Pohecam se, da me skrbi, če bo moj telefon dovolj dobro ujel oba najina glasova, predvsem njegovega, ki je globok in zamolkel. Nasmehne se in



že ga ni, a se kmalu pojavi z mikrofonom in snemalnikom.

Ko je improvizirani studio nared, nadaljujeva pogovor o začetkih njegove kariere, ki segajo v delo z zvokom in glasbo na radiu Sevnica, predvsem pa na Radiu Študent, kjer je delal do poznih 90-ih let. O tem času govori z iskričo nostalgijo in se spominja vreščočih zvokov hard rocka in punka, ki sta ga takrat rada spremljala. Nato je nekaj let delal kot snemalec glasbe na svobodi, honorarno tudi na Radiu Slovenija. Leta 2000 je potrkal na vrata produkcijske hiše VPK in jim enostavno povedal, da bi rad delal pri njih. Priložnost je dobil in s tem stopil v svet televizijske in filmske produkcije. VPK

je v tistem času ravno postavljaj filmski studio s sodobnim Dolby sistemom. Tam je ostal deset let, leta 2010 pa je pričel postavljati svoj studio.

V pogovoru pove tudi, da ne dela umetnosti in ne hodi v službo, ampak hodi »nekaj počet«. Nikoli ni sanjal, da bo delal filme, njegova želja je bila oblikovati jadrnice – že kot otrok je risal načrte zanje. »Res je zanimivo, kako podobno je oblikovanje zvoka in oblikovanje trupa jadrnice. Na nek čuden način sta si zelo blizu.«

Njegov prvi filmski projekt je bil kratki film Eme Kugler **Homo erectus** (2000), prvi celovečerec pa **Poker** (2001) Vincija Vogua Anžlovarja, pri katerih je bil asistent montažerja zvoka. Od takrat so filmi, ki jih je delal, prejeli nemalo nagrad doma in v tujini, sam pa je bil nagrajen za delo oblikovanja zvoka za filme Eme Kugler (**Odmevi časa** [2014]), Janeza Lapajneti (**Kratki stiki** [2006]) in Jana Cvitkoviča (**Družinica** [2016]). Oblikoval je tudi zvok za filmske preboje novega slovenskega filma, kot so **Šelestenje** (Janez Lapajne [2002]), **Ruševine** (Janez Burger [2004]) in **Odgrobadogroba** (Jan Cvitkovič [2006]).

Med njegovimi zadnjimi uspešnimi filmskimi sodelovanji so celovečerna

stvaritev Eme Kugler **Človek s senco** (2019), ki je še v letu 2020 prejela številne nagrade predvsem v tujini, in kratka filma uspešnih režiserjev in režiserk mlajše generacije. Áron Horváth Botka je z **Delčki** (2020) prejel vesno za najboljši kratki film leta 2020, Katarina Rešek – Kukla pa je s **Sestrami** (2021) v začetku februarja zmagala v francoskem Clermont Ferrandu, najpomembnejšem festivalu kratkega filma na svetu.

### **Kako je bilo delati film Sestre?**

Super je bilo, ker je bila celotne ekipa energetična in usmerjena, koncizna. Na določenih projektih je res užitek delati, ker vidiš, da ekipa ni prišla na *job*, ampak delat nekaj, kjer dajo maksimalno od sebe in gredo v preseganje samega sebe. Če je to na koncu res presežek, povedo drugi. Ti, ko film narediš, ga daš od sebe in takrat šele zaživi.

### **Sektor zvoka je močno povezan s tehniko in tehnologijo. Kako se je ta s tekom tvoje kariere spreminjala, kako ta razvoj vpliva na tvoje delo?**

Na radiu Sevnica sem na začetku delal še s trakovi. Sicer sem imel tudi srečo, saj sem po večini povsod delal s precej sodobno tehniko za tisti čas. Lahko bi rekel, da se je spremenilo veliko in tudi nič. Tehnika ne pomeni veliko, če ni dobre ideje, kako se jo lahko uporablja. Tako lahko uporabiš kdaj kakšno povsem preprosto opremo, spet drugič pa potrebuješ kaj bolj kompliciranega. Tehnika je kot inštrument za glasbenika, je orodje – včasih potrebuješ samo eno struno na kitari, včasih pa cel orkester, da izpade dobro. Včasih snemaš z mikrofonom za malo denarja, včasih pa z dragim, ker omogoča nekaj, česar drugi ne. Morda pa samo pospeši produkcijo, kar je tudi zelo pomembno.

Skratka, tehnika je drugotnega pomena in se spreminja.

### **Katere zglede si imel včasih, ko si začel s snemanjem, in kako gledaš na druga filmska dela, ki nastajajo danes? Je kakšen zvok, ki te je kdaj kakorkoli zaznamoval?**

Ne gledam veliko, kako drugi delajo... Zvok, ki me je zaznamoval, hm, bi rekel, da je iz punk-rock koncerta (*smeh*).

Torej, predvsem distorzirani zvoki in ti so v resnici zelo kompleksni. Kar se tiče filmov danes, je tako, da ti je pri gledanju kdaj vseč le nek del in gre za bolj analitično gledanje, nekateri filmi pa so super kot celota. Če je film dober, ga gledam kot dober film in ne razmišljam zraven, kako je bil posnet.

V bistvu pri ustvarjanju zvoka zelo malo tega, kar reprezentiramo kot zvok, dojemamo kot zvok, vse se namreč interpretira. Kajti glasba je glasbena ideja, dialog je semantika. Na koncu mi je najboljša izhodišče pri delu z zvokom za film to, da zvoka ni, zvok ne obstaja, zvok se nam zdi. Torej delam nekaj, česar ni...

### **... Če ujameš zvok, ki vendar obstaja, tudi ta ne more biti enak v filmu?**

To je možno šele, ko se ti ob slišanju porodi ideja o tem zvoku. Temu, ki nekaj sliši, se mora poroditi ideja, neka emocija, in to je že interpretacija neke vsebine v filmu. Tehnično gledano je zvok množstvo nihanj, ki se jih posneme, in to je to. S tem se konča tehnični vidik. Tudi pri oblikovanju posnetega zvoka ne gre za kakšne tehnične parametre perfekcije, kako neka oprema boljše dodela zvok. Na koncu, če hočeš, da je zvok dober, mora iz šumov postati glasba, ideja. Če je vse dobro narejeno, gledalci ne bodo slišali posameznih zvokov, ampak bodo slišali

idejo. Recimo, ko se snema govor ljudi, po barvi glasu prepoznaš osebo, nato pa poslušáš vsebino govora – zvokovna komponenta nima več takega pomena, gre za razumevanje in interpretiranje povedanega. Zvoki, ki ne vsebujejo pomena ali sporočila, pa so šumi, včasih truščiči, ki pa v kombinaciji s sliko, govorom, igro in glasbo kljub vsemu nosijo sporočilo.

### **Se strinjaš, da je najboljšo delo montažerja zvoka, ko med gledanjem ne zaznaš njegovega dela?**

Bolj pravilno je namesto »ko ne zaznaš« reči, »ko se lahko vživiš« v to magijo filma, v imaginarnost, da te nekam ponese in se ne ukvarjaš s posameznimi elementi te fikcije. Tudi ko gledaš film v kinu, se ne sprašuješ o kakovosti platna, kakšna je svetilnost projektorja, kakšen spekter barv ima, ker je to takrat nepomembno.

### **Kaj je tvoje vodilo pri snemanju zvoka in kasneje pri njegovem oblikovanju?**

Pred snemanjem se je potrebno uskladiti z vsemi sektorji produkcije, kaj boš ti počel, in izvedeti, kaj bodo počeli drugi. To je zato, da lahko izpolniš neke tehnične normative. Seveda, znati moraš uporabljati snemalno tehniko, a pri snemanju je verjetno najbolj pomembno, da znaš pravilno postaviti mikrofone. Iščeš takšne pozicije, kjer zvok pravilno zavibrira. Dober posnetek, razen da je tehnično ustrezen, primerno zajame igro igralcev, da res dobiš to pravo mešanico med difuznim in direktnim zvokom, ter atmosfero zadaj – sicer pa, da zajame idejo kadra, akustične značilnosti lokacije in nenazadnje tudi pozicijo gledalca. Tega kdaj navidezno želimo v kadru, da kdaj gleda od daleč, da kdaj ve kaj več kot liki v filmu ipd. Nujno je torej torej, da

ujameš pravi vajb. Če uporabim einsteinizem, »opazovalec vpliva na razvoj dogodkov«, pomeni dobro delo pri snemanju zvoka to, da si kot snemalec zvoka aktivno prisoten na snemanju in sodeluješ pri nastajanju izdelka. Rad rečem – pa je to morda bolj aplikativno sicer za dogodke v živo, gledališče, glasbene koncerte – da smo vsi, ki nismo v kadru, oder za igralce. Smo torej te deske, ki jih igralci potrebujejo, da se lahko izrazijo. Da vse poteka tako, kot si je zamislil scenarist, režiser. Včasih se sproti doda še kakšna razsežnost. Včasih pa je dovolj, da zgolj posnameš in ni potrebno nič več.

V postprodukciji je pomembno, da zelo dobro veš, kaj je bila ideja pri snemanju, in da veš, kako naj bi na koncu vse izpadlo. Iz že posnetega materiala ne obstaja samo ena rešitev. Ko se doreče smer, potem iščeš, kako iz posnetkov dobiš želeno. In ob vsem tem ti je vodilo, da je na koncu zadeva tebi všeč. Seveda se lahko ne strinjaš s kakšnim potekom ali odločitvijo, a k projektu pristopiš pozitivno, torej da je delo na koncu usmerjeno v to smer, kot je bila ideja režiserja. Poskusiš se čim bolj približati ideji ustvarjalcev in narediti najboljše možno, da jo dosežeš. Ob tem pa razvijaš svoje, nove dimenzije, ki naredijo to idejo bolj bogato.

**Obstaja mnogo dihotomij, ki so zanimive ob spraševanju o snemanju in oblikovanju zvoka, recimo celovečerni film–kratki film, igrani–dokumentarni, film–izdelek za TV ... So med njimi razlike v delu?**

So in niso. Do vsakega projekta pristopaš kot do izdelka in ga poskušaš narediti perfektnega. So projekti, ki so zgolj neko arhiviranje podatkov ali pa nek novinarski prispevek. Meje med TV igranim izdelkom in kinematografskim

izdelkom so že kar nekaj časa zbrisane, tako da pri delu ni bistvenih razlik. Razlike so bolj v tem, da imaš včasih več časa, včasih manj. To ne pomeni absolutno, da imaš pri filmih več časa in pri televizijskih rečeh manj. Vedno delam zvok kot ekspresivno idejo filma in se ne ukvarjam s tem, ali gre za majhen ali velik projekt.

**Sodeloval si pri nastajanju filmov od leta 2000 dalje; prvi filmski projekt je bil z Emo Kugler, prvi celovečerni z Vincijem Voguom Anžlovarjem, ki sta prišla na platno 2001. Kako je bilo ustvarjati zvok za film takrat in kako danes?**

Predvsem je bila razlika v tem, da takrat nismo imeli toliko sodobne opreme v primerjavi s svetom, ni bilo tudi toliko znanja. Potrebno je bilo kaj tudi izumljati, odkrivati, kako se kaj sploh naredi. Bilo je kar nekaj let, ko se je hodilo miksati zvok v tujino, torej tega nismo mogli početi mi, ampak so opravili ljudje iz tujih studiev. Na tem področju smo se začeli zares učiti šele, ko je VPK postal studio. Od časa 'stare Vibe', kjer je bil filmski studio še iz časov prejšnjega produkcijskega obdobja, do leta 2001, je bila nekaj let luknja. In ko smo studio le dobili, je seveda šlo nekaj časa v odkrivanje sodobnega zvoka. Je bil pa *Poker* prvi film, ki je imel 5.1 Dolby Digital miks narejen v Sloveniji.

Drugače pa je vsak film, jaz rečem, 'žival za sebe' (smeh). Vsak film je drugačen, vsak film ima svojo ekipo, vsak režiser je drugačen in to dela na koncu filme zanimive. In vsakič je delanje na filmu nov izziv.

**Kako poteka delo v studiu, torej zvočna postprodukcija?**

Delo je tukaj razdeljeno na več faz. Najprej je montaža dialogov, v tej fazi se uredijo originalni posnetki. Nato

je oblikovanje zvoka, kar pomeni, da postaviš atmosfere, šume in efekte. Potem pa pride še končni miks. V angleščini se temu reče *re-recording mix* oz. *dubbing mix*. Ker na snemanju ne moreš imeti idealnih pogojev, montaža zvoka ter oblikovanje dodata vse, kar je potrebno in možno; na miksu se iz tega ustvari zvok, kot bi bil posnet v realnem času. Poleg tehničnega aspekta te faze je to tudi vsebinski tērmin. Tako je to v bistvu finalna faza snemanja filma samega. Na prizorišču vsi sektorji opravijo svoje delo, lučkarji, scenografi, kamermani, potem gre slika v grading in barvno korekcijo, zvok v montažo in oblikovanje. Za vsem tem pa pride kot zaključna faza *re-recording* miks. To je v današnjem hitrem svetu včasih malo spregledana dimenzija avdiovizualne produkcije, pa naj gre za film, TV, spletne vsebine. Tu se da narediti ogromno, barvaš, delaš prostore, skratka nadgradnje in spremembe so lahko drastično boljše, četudi je morda že prva montaža zvoka narejena fenomenalno. Predvsem v tem, kakšen impakt ima na gledalca, je *re-recording* miks lahko pomembna izrazna komponenta filma. Pri nas velikokrat zmanjka časa in denarja, da bi se s tem ukvarjali bolj poglobljeno oz. se pozabi, kaj vse se da v tej fazi še narediti.

**Poleg vseh vrst filmov delaš tudi veliko komercialnih projektov: oglase, serije, TV šove.**

Komercialnost ima čisto neupravičeno slabšalni prizvok kljub temu, da veliko ljudi v Sloveniji dela oboje. Z vidika ustvarjanja zvoka je komercialno–nekomercialno zgolj organizacijska stvar. Svoje delo opravljaš profesionalno in izzivi so generalno gledano enakovredni. In vsak projekt je dobro delati, ker lahko dobiš ideje, ki jih nato uporabiš drugje. ■