

# ZVOK IN SLIKA, KOT SE ŠIKA

## Delo sinhronizatorja

PIA NIKOLIČ

Uglaševanje zvoka in slike ni le področje, s katerim se ukvarja postproduksijski filmski tehnik ali na primer tehnična ekipa, ki sodeluje pri televizijskem prenosu. To je tudi osnovni namen posameznika, ki se ukvarja s sinhronizacijo. Težko je reči, da gre pri tem za poklic. Morebiti bi bil boljši termin – obrt. Sinhronizacije se namreč v Sloveniji ne moremo naučiti v nobeni šoli. Še Akademija za gledališče, radio, film in televizijo ima »R« v imenu bolj zaradi lepšega. Zadnjih nekaj let se je sicer mogoče celo vpisati na podiplomski bolonjski magistrski študij Oblike govora, vendar tudi tam praksa šepa oziroma je skoraj ni. Kljub temu, začuda, na Televiziji Slovenija za honorarno delo sinhronizacije animiranih filmov najemajo izključno igralce, ki so svoj študij končali na AGRFT. Dokumentarne filme in reklame k sreči snemajo govorniki z Radia Slovenija, ki imajo opravljeno vsaj Nacionalno poklicno kvalifikacijo, ta pa se na žalost bolj ukvarja s slovnico in pravorečjem kot s čim drugim. Uporabe dihanja s trebušno prepono že dolgo ne poučujejo več. Prav tako ne pristopa k mikrofону. Igralci se vse prevečkrat do mikrofona obnašajo tako, kot da so na odru. Dihanje s prepono omogoča govorcu večji nadzor nad lastnim glasom, sploh v smislu kondicije, višine in moči

glasu. V primeru napačnega dihanja se ob dolgotrajnem nastopu pred mikrofonom govorcu kaj hitro lahko pripetijo poškodbe. Ena najpogostejših je na primer pojav t. i. polipov na glasilkah, ob katerih tudi zdravniki priporočajo učenje dihanja s prepono, saj glasilke in grlo manj obremenjuje kot dihanje s pljuči. Izučeni govorec bi se torej moral osredotočiti na svoj dih, na artikulacijo in na interpretacijo. Šele z obvladanjem vseh treh področij bo lahko sinhroniziral različne forme, ki jih to delo zahteva.

Ob besedi sinhronizacija se pogosto spomnimo na podpise k nekaterim filmskim plakatom. 24. člen Zakona o javni rabi slovenščine namreč zahteva, da se tujejezični igrani ali risani filmi, namenjeni predšolskim otrokom, lahko javno predvajajo samo, če so sinhronizirani v slovenščino. Recimo, da bomo ignorirali luknjo v zakonu, ki je napisan z nekaj okorelosti v terminologiji. Eksperimentalnih, dokumentarnih filmov in tistih animiranih filmov, ki niso narisani, denimo, sploh ne omenja. Osredotočimo se raje na srž zapisanega. V tem primeru, ki je eden pogostejših pri nas, torej sinhronizacija pomeni glasovno prevajanje iz tujega jezika v slovenščino. Tehnično to pomeni, da sinhronizator pride v sinhronizacijski studio in se postavi pred mikrofón.

Sinhronizacija se lahko izvaja v stoječem ali sedečem položaju, pri čemer je stoječi položaj primernejši za krajša snemanja, hkrati pa je v njem lažje doseči sproščenost trebušne diafragme, torej prepone. V primeru snemanja večstranskih tekstov je seveda bolj primeren sedeči položaj, da ne pride do zadihanosti. Na zaslonu pred sabo potrebuje dve okenci. Eno je namenjeno zapisu besedila, ki ima nad seboj zapisano časovno kodo, drugo video delu, ki ga bo sinhronizator sinhroniziral. Nekaj podobnega zapisu besedila za sinhronizacijo je mogoče videti v zapisu podnapisov, ki si jih ilegalno snamete s spletnih portalov, le da so zraven obvezno pripisana imena likov. Časovna koda nam do stotinke sekunde natančno pove, kako dolg je časovni interval govora, prevod scenarija pa nam poda predlog besedila, ki ga mora sinhronizator v omejenem času povedati. Glavni vodili sinhronizacije iz tujega v domač jezik sta sledenje dolžini govora in sledenje samoglasnikom. Dolžina govora nam bo torej povedala, kako dolga je replika. Sinhronizator mora nato v domačem jeziku repliko povedati tako hitro ali tako počasi in natanko v času, v katerem jo izgovori lik na zaslonu. To pomeni, da je treba prevod včasih prilagoditi. Prevajalci večinoma uporabljajo slikovno predlogo



PIA NIKOLIČ

zgolj zaradi ugotavljanja, ali je določen lik nagovorjen kot moški ali ženska, ali ga je treba tikati ali vikati. Z dolžinami replik se po navadi ne ukvarjajo, kar pomeni, da morata sinhronizator in tonski tehnik improvizirati na licu mesta. Govor se mora ujemati tudi s številom samoglasnikov. Igralci oziroma liki samoglasnike jasneje izgovarjajo, zato bi se zvočni odmik od videne izgovorjave prepoznal kot napaka. Posledično improvizacija na licu mesta zahteva, da se v posamično repliko dodajajo kratke besede ali mašila, kot so »pa«, »le«, »ah«, ali pa se premeče vrstni red besed; morda je prevod treba tudi spremeniti, mu dodati kakšen pridevnik.

Razumevanje časovne kode za sinhronizacijo v slovenščino je lahko bolj ohlapno, če gre za govor likov v »offu« oziroma v primerih, ko lika na sliki ne vidimo, ampak ga le slišimo,

bodisi zato, ker se je že začel nov prizor ali pa je denimo pred koncem svoje replike že zaprl vrata. V tem primeru prilagajanje besedila ni potrebno, saj na sliki odpiranja ust ne bo videti. Seveda pa poskušamo ob tem slediti še drugim zvočnim šumom ali glasbeni podlagi, ujemanje z drugimi zvoki lahko dodatno začini atmosfero filma. Čeprav danes mnogi filme le gledajo in berejo s pomočjo podnapisov, ker na primer njihova okolica zahteva tišino, bo zvok še vedno najlažje narekoval čustva, ki naj bi jih film vzbujal. Ne bi smeli namreč pozabiti, da gre pri filmu za avdiovizualno delo. Vsako govorno ujemanje z ritmom glasbe ali zvočnim šumom bo torej še povečalo učinek celostne izkušnje filma.

Nekaj povsem drugega je izvirna sinhronizacija animiranih filmov. Pri tej vrsti je animator tisti, ki mora ujeti govorni ritem govorca in ne obratno.

Da bi animator sploh vedel, kako naj lik premika usta, se najprej posname besedilo. Igralci torej scenarij posnamejo na podoben način, kot se snema radijska igra. Vsak od govorcev replike snema ločeno, le za svoj lik. Včasih snemajo tudi skupinske prizore ali prizore z zborom, kjer posnetke posameznih govorcev multiplicirajo. Izjemno redki so načini dela, kjer bi skupinske prizore v studio res prišla snemat skupina ljudi. Izjema so pevski zbori, ki jih snemajo z več mikrofoni, in sicer z vsemi hkrati. Razlog za tak način snemanja je, da imajo govorci različno glasnost in barvo glasu. Zelo se razlikujejo že njihove izgovorjave črke »S« – črke, ki pri snemanju najpogosteje povzročata težave. Ker med vsemi fonemi še najbolj izstopa, si je na mešalnih mizah že priborila tudi posebno tipko, imenovano de-esser, ki lahko zmanjša glasnost izgovorjave te črke.

Obdelava zvoka je posledično enostavnejša, saj lahko tehnik obdela vsakega govorca posebej in mu govora ni treba najprej razrezati na manjše delce, ki bi jih moral potem posamično obdelati. Za sinhronizatorja ta naloga ni nujno težja od prevajanja v drug jezik. Na izvornem snemanju mora sinhronizator svoj lik glasovno osmisлити, potem pa se mora enakega glasu držati skozi celotno trajanje filma, v nasprotnem primeru bodo odstopanja vplivala na spremembo vzdušja ali celo na izničene iluzije. Na snemanju sinhronizacije s prevajanjem pa se mora sinhronizator s svojim glasom predvsem prilagoditi originalnemu govorniku, kljub temu da gre za drug jezik. Poskušati mora posnemati način govora, da bi tako čim bolj sledil izvorniku. Ob izvornem sinhroniziranju mora paziti tudi na to, da ob snemanju ne pozabi na »naravne zvoke«, ki jih sicer uporabljamo v vsakdanjem govoru, predvsem na medmete, vzdih, uporabo tišin med besedami in stavki, »eem«-kanje in podobno.

Še en del sinhronizacijskega sveta zajema sinhronizacijo dokumentarnih filmov in reklamnih oglasov. Tu ne gre nujno za usklajevanje videnega in slišane govora, saj govorca pogosto ne vidimo, je pa zato potrebno usklajevanje vsebine slišane in videne skozi pripovedovalca, ki predstavlja točko izrekanja. Vsak kader ima torej še vedno zapis časovne kode, ki nam bo na primer povedal, kdaj se zaključi kader posnetka gore. Scenarij moramo zato prilagoditi tako, da bomo besedilo o gori prebrali in interpretirali dovolj hitro, da se posnetek gore ne bo končal pred koncem povedanega. Režiser bo nato določil, ali se mu zdi, da bi raje obdržal verzijo, ki bi vključevala tišino med govornimi deli, ali pa želi, da pripovedovalec besedilo pove počasneje in s

tem minimizira tišine. Pri dokumentarnih filmih se po navadi sinhronizira z drugačno interpretacijo. Animirani filmi so velikokrat polni nadležnih, visokih zvokov, ki bodo animirali predvsem mlajše občinstvo in zadržali njihove poglede na zaslonu. Dokumentarni filmi pa zahtevajo, da je informacija podana razločno. Pripovedovalec mora govoriti počasneje, saj mu je odvzeta vidna komponenta premikanja ust in govornice telesa, ki bi gledalcu omogočala predvidevanje povedanega na podlagi vidnega. Odsotnost telesa denimo zelo hitro opazimo med sporazumevanjem z nekom, ki ne govori našega jezika; v tem primeru namreč spontano uporabimo pantomimo ali druge vrste telesne govornice. Počasnejši govor prav tako omogoča, da lahko gledalec zgoščene informacije sploh absorbira. Artikulacija mora biti posledično še bolj izmojstrena. Dokumentarci želijo informirati ali ozaveščati, bolj kot zabavati. Reklamni oglasi sicer težijo k podobnemu načinu snemanja kot dokumentarni filmi, vendar je interpretacija zaradi spodbujanja želje po nakupu pogosto pretirano sladka oziroma vzhičena.

Sinhronizacijo uporabljajo tudi pri igranih celovečernih filmih. V preteklosti so jo v postprodukciji uvajali zaradi slabih mikrofonov na snemalni lokaciji, ki so hitro lahko posneli kak nezajelen šum. Pred pojavom »boom« mikroфона so mikrofone skrivali v cvetlične lonce in na podobna, pred kamero skrita mesta. Ker pa je vsak premik povzročil nezajelen zvok, obrat stran od mikroфона pa šibkejši zvok ali celo tišino, so posnetke morali popravljati v studiu. Sinhronizacija je v svet filma vstopila s pojavom prvih zvočnih filmov. Pri usklajevanju zvoka in slike so si najprej pomagali z ročnim zvijanjem filma in označevanjem traku z belimi pikami, ki so oblikovalce zvoka obveščale, kateri del traku je treba popraviti. Kljub napredku v tehnologiji se je sinhronizacija v postprodukciji ohranila do danes. Še tako dober mikrofون se težko izogne šumom, ki nastanejo med snemanjem v vetrovnih pogojih. Do določene mere se hrup iz ozadja lahko odstrani, vendar ga velikokrat ni mogoče odstraniti popolnoma. Predstavljajte si na primer množično sceno pred veliko bitko, kot smo



IGRE PRESTOLOV (2011–2019)



JEZERO (2019)



IREC (2019)

jih lahko gledali na primer v seriji **Igre prestolov** (Game of Thrones, 2011–2019, D. Benioff, D. B. Weiss), ki je bila v veliki meri sinhronizirana v postprodukciji. Le kako bi lahko Jon Snow v glasni množici govoril s tako šepetajočim glasom? Boom mikrofona od zgoraj in mikrofona, ki ga zatakne na obleko, kot klasična pripomočka pri snemanju filmov pomagata ravno toliko, da ima lahko kasneje, v studiu, igralec oporno točko za ponovno snemanje besedila, ki ga je morda priredil že na mestu snemanja. Postproduksijska sinhronizacija igranih filmov omogoča tudi to, da lahko igralec popravi svoje napake v glasu, ki jih je denimo naredil, ker se je bolj osredotočal na izražanje z mimiko in telesnimi gestami. Morebiti gre tudi za zahtevno spremembo glasu, ki je ob intenzivni uporabi telesa ne more izvesti v vseh položajih.

Glas ravno zaradi odmika od vizualnega pogosto vara. Zvočni učinki so odlični primeri. Pomislimo na lomljenje zelene ali pora, ki lahko nadomestita zvok pokanja kosti v filmu. Podobna prevara gledalca poteka pri sinhronizaciji. Otroke pogosto sinhronizirajo odrasli ljudje, ki lahko berejo bolj tekoče, kar je prvi predpogoj za sinhronizatorja. Dečke po navadi sinhronizirajo ženske, ki lažje dosega višje tone mlajših oseb.

Nizek glas je ob pretiranem poudarjanju nizkih frekvenc lahko sicer zameten in zato bolj privlačen na poslušalca, bolj »radiofoničen«, toda napačne nastavitve v postprodukciji lahko pomembno vplivajo na razumljivost. Ta problem je verjetno imela v mislih slovenska javnost, ko se je prek družbenih omrežij pritoževala nad slabim tonom v seriji **Jezero** (2019, K. Dvornik, M. Luzar). Pri zvoku v filmu pa lahko naletimo še na drug problem. Glede na to, da film ni le vizualno, ampak avdiovizualno delo, na zvok prepogosto pozabljajo, slovenski gledalci pa so vajeni filme predvsem brati. Zaradi sorazmerno nizkega števila filmskih del slovenske filmske scene in zaradi njihove slabe dostopnosti na domačih televizijah in v kinematografih javnost spremlja zlasti tuje produkcije. V Sloveniji smo vajeni, da so filmi podnaslovljeni. Podnapise si shranjujemo na računalnike, tudi če razumemo jezik, v katerem liki govorijo. Zato filmov nismo vajeni zares poslušati, kaj šele slišati. Zanimivo bi se bilo vprašati, ali bi lahko gledalci, ki se pritožujejo nad zvokom *Jezera*, brez podnapisov razumeli Joeja Pescija ali Roberta de Nira v filmu **Irec** (The Irishman, 2019, Martin Scorsese), ki prav tako kot Taras mrmrta sebi v brk? Res je,

da je angleščina za 40 odstotkov bolj redundantna kot slovenščina, zato jo je mogoče lažje razumeti. Redundanca je komunikološki termin, ki označuje, do katere mere lahko določeno besedilo razumemo, četudi smo v njem izpustili nekaj znakov. Slovenščina naj bi bila zadovoljivo razumljiva, ko je odstranjenih največ 30 odstotkov besedila, angleščino pa bi naj razumeli tudi, če je odstranjenih do 70 odstotkov besedila. Statistika torej ne gre Tarasu v prid, kot mu ne gre v prid slabi zvočniki vedno ožjih televizorjev, ki so trenutno v prodaji in uporabi. Tako kot skrb za dobro sliko bi morala biti pomembna skrb za dober zvok. Če si seveda želimo čim boljše celostne izkušnje umetniškega dela. Ne le slabo ozvočenje, tudi artikulacija in interpretacija nam včasih ne prizanašata. To je razvidno pri televizijskih reklamah. Sinhronizatorji reklamnih oglasov pogosto niso profesionalni govorci, kar se sliši predvsem pri napačnem naglaševanju besed. A tukaj se, kot marsikje drugje, zgodba konča pri količini denarja, ki so jo naročniki pripravljene porabiti za širjenje svojega produkta ali storitve. Na prvem mestu ni kakovost, ampak razširjenost. Kajti, saj veste, »dober glas seže v deveto vas«, »slab pa v deveto deželo«. Važno pa je, da potuje.