

ŘÍKÁ SE, ŽE ŽÁDNÁ KNIHA Z VÁS ZVUKAŘE NEUDĚLÁ

Technicky vzato – je to pravda. I když principy práce se zvukem jsou relativně jednoduché a v celé klasické audiovizí (tedy narativní, neinteraktivní, nevirtuální) stejné, jejich konkrétní aplikace se v závislosti na médiu, účelu vyráběného audiovizuálního obsahu, žánru a rozpočtu mohou zásadně lišit. Každý zvukař proto tyto principy potřebuje znát a umět je po svém převádět do praxe, stejně jako každý zvukař potřebuje mít dobrý sluch a talent. Profesionála ale dělá zejména zkušenost, schopnost plánovat a schopnost improvizovat, když plány nevyjdou. A to vše získá pouze praxí.

Tato kniha není psána pro zvukaře.

Je psána pro režiséry, produkční, střihače, scenáristy... zkrátka pro filmaře. Nebo pro studenty filmových škol. Pro všechny, kteří mohou někdy potřebovat pracovat s filmovým zvukem.

Nesnaží se poskytnout hluboký vhled do práce se zvukem. Klade si za cíl jen usnadnit komunikaci s „lidmi od zvuku“ a zvýšit efektivitu vašeho natáčení. Při čtení proto mějte na paměti, že tento text tudíž danou problematiku hodně zjednodušuje.

A proč že byste to vlastně měli číst, když zvuk není vaším oborem? Copak není možné prostě a jednoduše zadat úkol profesionálovi a nechat se o to, jak ho splní?

Inu...

Mark Ulano, zvukař, dlouholetý spolupracovník Jamese Camerona a Quentina Tarantina, na svůj první den práce na filmu *Titanic* (1997), za nějž posléze dostal Oscara za zvuk, vzpomínal slovy: „Byl jsem ještě mladý a o Cameronovi už jsem slyšel hodně. Nastoupil jsem k němu po zvukaři, kterého vyhodili, takže jsem byl nervózní a poslouchal na slovo. No a James ke mně na konci dne přišel a povídá mi: ‚Nedělej to, co ti říkám, dělej to, co po tobě chci.‘ Tak jsem se podle toho zařídil a fungovalo nám to.“

Takže ano, možné to je. Jen... Ne každý režisér je tak geniální jako James Cameron. A ne každý zvukař je tak zručný čtenář myšlenek jako Mark Ulano. A ne každý film má takový rozpočet jako *Titanic*. A právě pro situace, ve kterých pracujete s obyčejným zvukařem a s obyčejným rozpočtem, je dobré vědět, co po svém zvukaři můžete chtít a jak se zvukem pracovat nejefektivněji.

Připraveni? Jdeme na to.

1.

PROČ, KDY A K ČEMU POTŘEBUJETE ZVUKAŘE

Než se pustíme do diskuse o tom, jak pracovat se zvukařem, zkusme trochu rozvést posledních pár odstavců úvodu. A tedy odpovědět na dvě otázky, které si nezvukař položí jako první:

1. Opravdu se nedá natočit dobrý zvuk bez zvukaře?
2. Pokud už si najmu zvukaře, proč bych se měl starat o zvuk taky?

Odpovědi na tyto zdánlivě nesouvisející otázky mají kupodivu tatáž východiska. Kvalitu natáčeného zvuku určují v zásadě čtyři parametry – podmínky při natáčení, profesionalita zvukaře, kvalita použité techniky a štěstí. Tyto parametry ovšem neovlivňují kvalitu výsledku stejnou měrou.

Zkusme si myšlenkové cvičení: Dejme tomu, že nejvyšší kvalita zvuku je 100%. Nejvyšší kvalitou rozumějme zvuk, který není potřeba dále zpracovávat, stačí jej sesadit k obrazu a film se může z fleku promítat v kině; tato kvalita je nicméně na reálném natáčení téměř nedosažitelná. Zhruba 80 % je úroveň kvality, kterou běžně dosahují profesionální týmy – rozumějme jí kvalitní, snadno zpracovatelný dialog a čisté zvuky hereckých akcí. Zhruba 50 % je potom úroveň kvality, u které už i laický divák začíná vnímat, že je něco v nepořádku, že „zvuk není dobrý“.¹

1 Jistě, digitální zvuková postprodukce umožňuje leckteré drobné vady zvuku odstranit, zvuk opravit, vylepšit – pokud tedy zvuk není poškozený příliš. Kvalitní zvuková postprodukce může přidat vstupnímu materiálu, dejme tomu, až třetinu kvality primárního záznamu. Pokud vyjdete z 80 %, je možné se dotáhnout i k té stove. Vyjdete-li z 45 %, pořád ještě se vám může podařit docílit přijatelné kvality. Pokud začínáte na 30 % – smůla. Samozřejmě, někdy je možné zvuky

Pokud tedy jste profesionálové a máte ambice natočit film do kin, nebo do mezinárodní televizní distribuce, budete se snažit docílit alespoň 80% zvukové kvality. Ať už ale točíte cokoli, vaším cílem je vždy přesáhnout alespoň 50 %, nechcete-li, aby vaše dílo během sledování diváci vypínali, nebo se mu dokonce vysmívali.

Podmínky, od psaní scénáře, přes výběr lokací a kostýmů, až po nacvičení herecké akce a reálné pracovní podmínky během natáčení) dělají zhruba 40 %. Podmínky při natáčení nejvíc ze všeho ovlivňují přípravu a plánování, které nemá na starosti zvukař, ale ostatní profese. **Přípravy byste jako nezvukaři měli řešit nejvíc.** Proto se jim také budeme věnovat nejdůkladněji.

Profesní zdatnost celého zvukového týmu – jeho schopnost vytěžit z podmínek na place maximum – dělá 30 %. Kvalita použité záznamové techniky dělá 20 %, no a zbývajících 10 % případně na štěstí.

Zbytek jsou kupecké počty. Ano, pokud natáčíte v ideálních podmínkách a naprosto přesně víte, co děláte (příprava 40 %), a máte štěstí (10 %), pak i bez zvukaře a zvukové techniky, jen s interním mikrofonem mobilu nebo fotoaparátu, můžete natočit obstojný zvuk. Vlastně dost podobný, jako když zaměstnáte nejlepšího možného zvukaře (30 %) s nejmodernější technikou (20 %), ale budete točit v silně nepříznivých podmínkách a přípravu a přizpůsobení natáčení potřebám zvuku úplně vypustíte. V obou případech bude výsledkem nejlépe 50 %.

Pokud však filmování naplánujete s ohledem na potřeby natáčení zvuku, budete pracovat s průměrně zkušeným mistrem zvuku a s alespoň trochu slušnou zvukovou technikou, vaše šance na kvalitní záznam zvuku výrazně vzrostou.

Budete-li s mistrem zvuku konzultovat natáčení předem, a to jak co do natáčených akcí, tak co do výběru lokací, pomůže vám s přípravou. Zároveň bude schopný vám pomoci vybrat pro daný účel vhodnou techniku nebo ji obstará sám. Jedno i druhé vaše šance na záznam kvalitního zvuku opět zvýší.

Ohánět se dalšími čísly a procenty nemá cenu, ostatně šlo jen o porovnání. Důležité ale je uvědomovat si, že:

- pečlivá příprava natáčení je důležitější než práce zvukaře a kvalita techniky
- práce zvukaře je důležitější než kvalita techniky
- kvalita techniky také není zanedbatelná
- není dobré spoléhat se na štěstí.

Takže odpovědi na ony dvě otázky znějí:

1. Ano, obstojný zvuk lze natočit i bez zvukaře, jen je to mnohem méně pravděpodobné.
2. Jako nezvukaři byste měli přemýšlet o zvuku proto, že (jak ještě mnohokrát zmíníme) *zvukař pracuje pouze v takových podmínkách, jaké mu vytvoříte*. Pokud tedy zvuk nebudete řešit vůbec, může se vám stát, že budete výslednou kvalitou zvukového záznamu velice nemile překvapeni.

Jen co jsou zodpovězeny tyhle dvě základní otázky, hned se objeví třetí. Různá natáčení jsou přece různě náročná – a ne všechna nutně potřebují kvalitní záznam zvuku. Třetí otázka, kterou každý položí, tedy zní: Vážně potřebuji zvukaře?

Dejme tomu, že jste studenti filmové školy a připravujete se na první cvičení. Nebo že jste youtubeři zvyklí dělat si všechno sami a máte před sebou první natáčení s jinými lidmi. Nebo jste ostřílení reportéři, se zvukovou technikou umíte a jdete točit dokumentární film. Případně pracujete jako produkční a plánujete den, kdy se budou natáčet výhradně scény bez dialogu. To všechno jsou situace, ve kterých zvukař zdánlivě není potřeba. Nebo že by přece?

Na větších projektech a/nebo ve větších kinematografiích, jako je například americká nebo britská, mívá práce se zvukem svoje specializované odnože. Každá tato subspecializace má přesně definovanou roli.

Na nízkorozpočtových hraných projektech a/nebo v menších kinematografiích, jako je třeba ta česká, není výjimkou, že se funkce kumulují

a třeba funkce hlavního zvukaře², mistra zvuku³, editora dialogů⁴ a mixéra⁵ může zastávat jediný člověk.

U nízkorozpočtových dokumentů nebo internetového videa je pak tato „one man show“ víceméně pravidlem. Podržíme se nicméně terminologie velkého zábavního průmyslu a hraného narativního filmu, protože ta je na pochopení jednodušší.

K čemu tedy zvukař je? A kdy ho přizvat ke spolupráci?

-
- 2 Anglicky supervising sound editor; člověk odpovídající za celou zvukovou složku po technické i dramaturgické stránce.
 - 3 Production mixer; člověk odpovídající za záznam zvuku na větších natáčeních. Mívá k ruce jednoho nebo více mikrofonistů. Kromě samotného záznamu vyrábí i downmix pro střížnu, zajišťuje pomocnou zvukovou techniku, jezdí na obhlídky a pomáhá plánovat natáčení. U menších projektů, kde nejsou k dispozici mikrofonisté, kde se používá menší set techniky a zvukař ji obsluhuje sám, se s touto pozicí leckdy setkáme pod anglickým názvem sound recordist, v češtině pod lakonickým „placový zvukař“.
 - 4 Dialogue editor nebo production sound editor; člověk, který třídí zvuk zaznamenaný při natáčení na dialog, ostatní použitelný zvuk a ten zbytek.
 - 5 Mix engineer nebo re-recording mixer; člověk obsluhující míchací pult a míchající film podle pokynů supervising sound editora.

1.1 PŘÍPRAVY NA NATÁČENÍ

V rámci příprav se vám může hodit hlavní zvukař a mistr zvuku. Hlavního zvukaře je vhodné přizvat velmi brzy – nejlépe ve chvíli, kdy je hotová první verze scénáře. Pokud se má jednat o film, v němž hraje významnou dramaturgickou roli zvuk nebo hudba, neuděláte chybu, když s ním budete konzultovat již při psaní scénáře.

Hlavní zvukař může pomoci s dramaturgií, může nabídnout zvuková řešení situací, která by režiséra nebo autory scénáře nenapadla. (Pouze je nabízí, rozhodnutí o jejich realizaci náleží režisérovi a/nebo producentovi.) Zejména si ale sám udělá představu o povaze a rozsahu projektu, probere s režisérem koncepci zvukové složky a předá mistrovi zvuku pokyny, co a jak bude potřeba nahrát.

V případě, že se jedná o film hudební nebo s výraznou dramaturgickou rolí průvodní hudby, je obvykle vhodné spolu s hlavním zvukařem přizvat i hudebního skladatele.

Mistr zvuku do příprav na natáčení vstupuje až v rámci plánování natáčení. Může „jezdit na obhlídky“ (schvalovat po zvukové stránce nabízené lokace a navrhovat řešení v případě, že jsou tyto lokace akusticky nevyhovující). Zejména by ale měl podle pokynů hlavního zvukaře sestavit zvukový štáb a sestavit návrh setu zvukové techniky potřebné pro natáčení. Tyto návrhy samozřejmě schvaluje produkce.

1.2 NATÁČENÍ

Během natáčení ztělesňuje zvukovou profesi mistr zvuku, který se stará o rekordér (vlastní záznam, pomocný realtime downmix pro střihu, zápis metadat...) a další přidružené služby (jako je třeba kontrolní poslech pro režiséra a skript). Zároveň vydává pokyny mikrofonistům a případným dalším asistentům, kteří se starají o to, aby byly v každém záběru mikrofony správně umístěné, a odstraňují ty zdroje hluku, které lze jednoduše odstranit. Případně řeší s produkcí nebo s lokačnými eliminování těch zdrojů hluku, které lze jednoduše odstranit. Úkolem mistra zvuku je – obecně vzato – předvídat možné problémy a předcházet jim, zatímco jeho asistenti řeší problémy, které už nastaly.

Profese mikrofonisty, respektive asistentů zvuku obecně, lidé často přehlížejí a podceňují kvůli laické představě, že „lepit porty a držet tágo přece umí každý“. Není to pravda, protože má-li být výsledek kvalitní, jedno i druhé vyžaduje soustředěnost a soustavnou praxi.

Oblíbený bonmot zní: Mikrofonista je zvukař, který ještě nic neumí. Na tomto výroku už kousek pravdy je, protože adepti zvukové tvorby musí projít asistentskými pozicemi, aby v budoucnu věděli, jak své asistenty řídit a co od nich vyžadovat. Ovšem někteří mikrofonisté si tuto práci zvolí jako hlavní povolání. A skutečnost, že tato pozice je hierarchicky podřízená, ještě neznamená, že je méně důležitá. Jestliže je mistr zvuku hlava, jeho asistenti jsou ruce. A s nešikovnými rukama se pracuje špatně, takže výsledek obvykle za moc nestojí. Proto tam, kde na kontaktním zvuku hodně záleží, jsou nutní kvalitní zkušení mikrofonisté, žádní elévové.

Na malých natáčeních, kde nejsou přítomni mikrofonisté, titul „mistr zvuku“ postrádá význam, přesnější označení takové pozice zní „placový zvukař“. Placovní zvukaři pracují sami, bez mikrofonistů, sami si drží mikrofonní tyč, sami si lepí mikroporty... a to je obvykle všechno, co je fyzicky v jejich silách stihnout. Zkrátka základ, osekáný jen na to nejnütnější. Pro jednoduchá (např. reportážní) natáčení to stačí, pro záznam pomocného zvuku často také, pro jakékoliv ambicióznější projekty už ne.

Jak známo, natáčení filmu je velmi drahá záležitost, jak co do ceny lidské práce, tak co do ceny technologií. Je proto pochopitelné, že se produkce snaží optimalizovat rozpočet. Logická otázka ohledně zvukové sekce pak zní:

Kdy potřebujeme zvukaře?

Přítomnost zvukaře na natáčení je u profesionálních projektů samozřejmost. I u nízkorozpočtových dokumentů a internetového videa je ale přítomnost zvukaře při natáčení na místě. V případě dokumentárních mikroštabů o dvou lidech bývá dokonce důležitější než přítomnost kameramana.

Režisér-dokumentarista, který si s respondentem povídá a současně obsluhuje kameru natáčející výpověď, působí na respondenta přirozeněji, než kdyby nad ním stál s mikrofonní tyčí v ruce. Pokud tedy režisér/kameraman nebude zkoušet zastat i roli zvukaře, dostane od respondenta přirozenější reakci.

Režisér-dokumentarista, který sám obsluhuje kameru, má zejména u improvizovaných natáčení větší kontrolu nad obrazem. Pravděpodobně tedy natočí významově důležitější záběry než samostatně operující kameraman.

Konečně, obejít se zcela bez placového zvukaře je riskantní. Dvojice režisér a kameraman by jistě dokázala natočit záběry technicky kvalitní a zároveň významově důležité. Zvuk z ruchového mikrofonu na kameře je ale téměř vždy výrazně méně kvalitní než zvuk z mikrofonu na tyči. Natáčíme-li s využitím skrytých mikroportů, zvukař mívá větší praxi v jejich skrývání než režisér-dokumentarista a s větší pravděpodobností je dokáže umístit tak, aby zároveň nebyly vidět a poskytovaly kvalitní zvukový signál. Nepřítomností zvukaře se proto dramaticky zvyšuje pravděpodobnost, že zvuk bude nahrán v nedostatečné kvalitě, nebo dokonce nepoužitelně. A k čemu jsou v dokumentárním filmu sebekrásnější záběry, když je nedoprovází kontaktní zvuk v odpovídající kvalitě? V lepším případě na prostrh, v horším k ničemu.

Proto je u dokumentárních filmů nezbytná úzká spolupráce mezi režisérem a zvukařem; fakticky užší než v jakémkoliv jiném odvětví audiovize.

Kdy potřebujeme mikrofonistu?

Na tuto otázku existují dvě odpovědi. Jedna vychází z technické stránky věci, druhá z psychologie.

Po technické stránce je mikrofonista na place potřeba vždy, když natáčíme zvuk o vyšším počtu stop. Dvě až tři stopy (mikrofon na tyči a jeden až dva mikroporty) zvládne snadno obsloužit i jediný člověk, proto

se tímto způsobem točí například televizní reportáže (ENG, electronic news-gathering). Od čtyř stop výš už je ale reálně potřeba, aby se placový zvukař – tedy vlastně mistr zvuku – plně soustředil na nahrávaný zvuk a práci s mikrofonní tyčí za něj převzal mikrofonista. Čím vyšší je totiž počet souběžně nahrávaných stop, tím vyšší je pravděpodobnost, že se objeví chyba, a zároveň tím soustředěnější poslech je potřeba k tomu, aby byla včas odhalena – nejlépe ještě před tím, než se rozjede kamera.

Co se týče psychologické stránky: chcete-li točit hraný film či seriál, je vhodné angažovat mikrofonistu, i kdyby se měly celý den točit scény bez dialogu, s jedinou kamerou a s jediným hercem.

Filmový štáb, u kterého je mistr zvuku sám sobě mikrofonistou, působí v lepším případě dokumentaristicky, v horším případě amatérsky. A pracujeme-li se zkušeným hercem, rozhodně amatérsky působit nechceme. Ani pokud se jedná o školní natáčení; tím méně pokud by šlo o profesionální práci.

Totéž platí pro natáčení v komerční sféře, když jsou na natáčení přítomni i zástupci klienta. Štáb, který během natáčení působí neprofesionálně, může být snadno vyměněn ještě dříve, než stihne odprezentovat výsledek své práce.

Ale i pokud jsou herci i klienti předem srozuměni s tím, že natáčení proběhne s „komorním“ štábem, absence mikrofonisty se zákonitě popíše na morálce celého štábu. Štáb v takovém případě snadno získá pocit, že zvuk „není důležitý“, a podle toho se i chová. Výsledkem je snížená autorita zvukaře a v důsledku často zbytečně snížená kvalita nahrávaného zvuku. A o kvalitu nahrávaného zvuku jde především, ne?

Jednoduché pravidlo pro produkční by tedy mělo být – jestliže na vašem hraném projektu kamerová posádka čítá tři a více lidí, je vhodné zaměstnat mikrofonistu.

Kdy potřebujeme druhého mikrofonistu?

Pro tuto situaci existují tři důvody:

- používání mikroportů
- pohyb kamery
- natáčení s více kamerami.

Natáčení více kamerami je běžné zejména v televizní praxi. Klasické televizní inscenace, ateliérové sitcomy atp. bývají natáčeny třemi kamerami,

u seriálů natáčených v reálných prostředích se velmi často setkáme se dvěma kamerami. Důvody pro natáčení více kamerami jsou různé, od větší tvůrčí svobody přes urychlení natáčení (kdy se například současně točí pohled i protipohled) až po zachování kontinuity hereckého projevu.

Hlavním úskalím natáčení více kamerami je, co se zvukové složky týče, možnost rychlého přecházení mezi pohledy obou kamer. Probíhala-li v natáčené scéně rychlá konverzační výměna, jsou-li herci daleko od sebe, nebo není-li scéna precizně nazkoušená (a všechny tyto situace mohou nastat snadno a nečekaně), pak ani sebelepší mikrofonista nemá šanci mikrofon udržet po celou dobu trvání záběru v pozici vhodné pro záznam. Druhý mikrofonista je v takové situaci nezbytný, protože umožňuje pokrýt ty části scény, které jsou fyzicky za hranicí možností jediného člověka, a tak fakticky umožňuje svobodně využívat potenciál druhé kamery. Jednoduchým pravidlem pro produkční by tedy mělo být: Jestliže si můžete dovolit dvě kamerové posádky, můžete si dovolit dva mikrofonisty.

Jak jsme zmínili, vlastní natáčení je nejnákladnější část výroby filmu a jakákoliv úspora času je důležitá. Při natáčení s využitím mikroportů (což je dnes standardní postup) představuje významnou úsporu času dělba práce mezi mikrofonisty. Zatímco jeden mikrofonista se soustředí na přípravy záběru a hledá nejlepší možné pozice pro mikrofon na tyči, druhý mikrofonista na herce umísťuje mikroporty. Když tuto práci dokončí, pokud to scéna vyžaduje, chopí se druhé mikrofonní tyče podle instrukcí prvního mikrofonisty. Ale i v situacích, kdy druhou mikrofonní tyč nevyužijeme, nasazení druhého mikrofonisty významně šetří čas.

Proto se při plánování natáčení s větším množstvím mikroportů a herců ptejte: Je výhodnější najmout druhého mikrofonistu, nebo se smířit s tím, že na zvuk se zkrátka čeká, a v důsledku riskovat nutnost rušit naplánované záběry, nebo platit celému štábu dvě hodiny přesčasu?

Konečně, točíme-li film zakládající si na bohatém pohybu kamery, a to zejména v dlouhých záběrech, je velmi pravděpodobné, že jeden mikrofonista nebude schopen sledovat herce, vedoucí dialog, kvůli stínům, průchodům úzkými místy, odleskům a podobně. Rozdělením prostoru mezi dva mikrofonisty (v odůvodněných případech i víc) je možné situaci významně pomoci.

Podobné situace jsou pro všechny profese zpravidla technicky obtížné. Zvuk není výjimkou. Jejich konkrétní provedení je proto třeba

konzultovat s mistrem zvuku v dostatečném předstihu, protože bývá případ od případu jiný. Dokonalé sladění všech profesí je nutné zejména v případě složitých a dlouhých záběrů. Není výjimkou, že zkoušení jediného takového záběru zabere i celé dny.

Kdy potřebujeme druhý zvukový tým?

Filmové natáčení obecně není úplně nejlevnější záležitostí. Některé situace jsou nicméně opravdu drahé, například destrukční či davové scény, a jejich opakování je třeba se pokud možno vyvarovat. Jindy se zase točí na lokaci, která je za normálních podmínek nedostupná, ale nabízí naprosto specifický zvuk, který je třeba zaznamenat. Nebo třeba probíhá natáčení s dubléry a scény, v nichž se vyskytují pouze kaskadéři, jsou natáčeny souběžně se scénami, v nichž se vyskytují pouze herci...

V těchto případech je vhodné záznamem místně specifických zvuků pověřit druhý zvukový tým. První tak může dělat svoji běžnou práci, tedy zaznamenávat hereckou akci, aniž by se narušovala jeho koncentrace nutností přemýšlet nad záznamem prostředí. Druhý štáb může být menší (zvukaři často stačí jediný asistent zvuku) a vybavený specificky pro daný úkol, například mikrofony, které se pro natáčení filmu běžně neuvžívají. Záznamy druhého týmu mohou významně ušetřit čas a rozšířit zvukové možnosti v postprodukcii.

Kdy tedy zvukaře nepotřebujeme?

Zvuk je třeba natáčet i v záběrech, kde se zdánlivě nic neděje – postavy například sedí u stolu, nehýbou se a nemluví. Výslednou nahrávku lze s úspěchem použít jako zobrazení ticha příslušného interiéru. Natáčení takových scén šetří čas jak na place (není třeba dělat separátní nahrávky ticha interiéru), tak v postprodukcii (není třeba tyto nahrávky složitě dohledávat a nasazovat).

Zvuk natočený přímo na place je nenahraditelný i v případě, že je tvůrčím záměrem natáčet plně postsynchronní film, protože slouží jako odrazový můstek pro výrobu finálního zvuku. Princip je to podobný, jako když je animovaný film vyráběn pomocí rotoskopie⁶.

6 Animovaný film, kdy jsou postavy obkreslovány podle živé herecké akce; předchůdce motion capturingu.