

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Zvuková tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**POSTSYNCHRON JAKO STYLIZACE DIALOGOVÉ
SLOŽKY AV DÍLA**

Václav Kopelec

Vedoucí práce: MgA. Radim Lapčík

Oponent práce: MgA. Martin Ženíšek

Datum obhajoby: 16.9.2021

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Art and New Media

Department of Sound

BACHLEOR`S THESIS

**ADR AS A STYLISATION OF A DIALOGUE IN
AUDIO VISUAL CONTENT**

Václav Kopelec

Supervisor: MgA. Radim Lapčák

Opponent: MgA. Martin Ženíšek

Date of thesis defence: 16.9.2021

Assigned degree: BcA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Postsynchron jako stylizace dialogové složky AV díla

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá využitím postsynchronního nahrávání dialogů jako stylizačního prostředku k estetické nebo formální změně ve filmu. Pomocí úvodního historického exkurzu zkoumá vývoj postsynchronních technologií a postupů. V této práci budu zkoumat různé způsoby, kterými lze dosáhnout kýženého efektu, který může nabídnout jen postsynchronně nahraný dialog. Dále si práce bere za cíl nastítnit metody, kterými režisér nebo zvukový mistr vedou herce při nahrávání.

Abstract

This thesis is elaborating on an ADR as an instrument of aesthetic or formal stylisation in film. It explores historical development and contexts of ADR and used technology. I will examine ways of achieving desired effects and methods that directors and sound engineers are using to lead the actors.

Obsah

1	Úvod.....	1
2	Historie a funkce zvuku.....	2
3	Revoicing.....	5
3.1	Vymezení termínu.....	5
3.2	Rozdělení revoicingu.....	6
3.3	Synkreze.....	6
4	Příklady na konkrétních audiovizuálních dílech.....	8
4.1	Kouř.....	8
4.2	Most.....	9
4.3	Želary.....	10
4.4	Serenity.....	11
4.5	Což takhle dát si špenát?.....	11
4.6	Star Wars: Epizoda VI - Návrat Jediho.....	12
4.7	Kmotr.....	13
4.8	S tebou mě baví svět.....	13
4.9	Drunk history.....	14
4.10	Šílený Max.....	15
5	Možnosti revoicingu.....	17
6	Vlastní přístup k využití revoicingu jako stylizace.....	18
6.1	Ajznboňák F 30.2.....	18
6.2	Smrt.....	19
7	Závěr.....	21
8	Zdroje.....	23

1 Úvod

V roce 2019 jsem měl to potěšení, že jsem mohl spolupracovat na kameramanském cvičení *Sen* studenta katedry kamery Patrika Balonka, který ze zadání vyrobil krátký, postapokalyptický film. V přípravách před natáčením jsme se rozhodli, že postava moderátora bude na plátně ztvárněna ženou, ale dostane hrubý mužský hlas. Důvody, které nás k této stylizaci vedly rozpracovávám v této práci později. Tato cesta uchopení postsynchronu mě zaujala a rozhodl jsem se o způsobech stylizace dialogové složky audiovizuálního díla zjistit více.

Co se týče postsynchronu v českém prostředí, narazíme na něj v drtivé většině jako na řešení špatného kontaktního zvuku, tedy zvuku, který se kvůli technickým nebo lokačním komplikacím nepovedlo nahrát na place v požadované kvalitě. Postsynchron jako formální prvek je používán v českém filmu sporadicky.

Technologií postsynchronu a dabingu bylo již rozpracováno a věnovali se mu jiní, proto jej zmíním jen v rámci historického vývoje. V této práci se budu soustředit na rozlišení postsynchronně natočených dialogů s ohledem na umělecké záměry autorů, výběr herců, závislost na ději v příběhu, vytváření fiktivních realit, podvědomé působení zvukové složky na vnímání diváka, vynucené postsynchronní nahrávání z herecké strany, celkové stylizace díla, formátu a obsahu a také ekonomických a pragmatických úhlů.

Pro pochopení, jak postsynchronní dialog může ve filmu fungovat, a jakým způsobem jej divák vnímá, popíšu v samostatné kapitole.

Dále popíšu, jakým způsobem jsem stylizovaného postsynchronního dialogu využil ve vlastní tvorbě a zamyslím se nad dalšími možnostmi tohoto postupu.

2 Historie a funkce zvuku

V éře němého filmu byly filmy promítané na plátno doprovázeny živou hudbou různého složení – od sólového klavíru až po velké orchestry.¹ Před záznamem zvuku přímo na filmový pás se pokoušeli inovátoři o synchronizaci s gramofonovou deskou nebo válečkem fonografu, ale čelili mnoha technickým problémům jako přetrhávání filmového pásu nebo škrábancům a následnému přeskokování na zvukových médiích.²

S příchodem synchronizovaného zvuku, jež je datován okolo roku 1927 a prvenství je připisováno filmu *Jazz singer*, se začala měnit tvář filmu a možnosti jeho tvůrců. Prvním českým zvukovým filmem byl o tři roky později snímek režiséra Karla Antona Tonka *Šibenice*, vyrobená v ateliérech Gaumont.³

V počátcích placového natáčení se zvukem byl pohyb kamery a styl filmování, který si osvojili filmaři za éry němého filmu, omezen záznamem zvuku a jeho náročností na podmínky a prostředí. Posléze však díky fantazii vznikly nové žánry, jako například muzikál.⁴ Míchání jednotlivých zvuků na place při natáčení nebylo možné, a proto musely být hudba i mluvené slovo nahrávány dohromady.⁵ V roce 1935 byla technologie zvukového záznamu posunuta americkými radioinženýry především kvůli potřebě cizojazyčného nahrávání dialogů, a následným zahraničním distribucím (tzv. dabing). Dialogy byly možné nahrávat separátně po natočení obrazového materiálu. Ve své podstatě je tato technologie užívána dodnes.⁶

V minulosti byl postsynchronní dialog natáčen ve filmových postsynchronních halách vybavených velkým plátnem, odpovídající prostorovou akustikou s nejkratší možnou

¹ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s.201. ISBN 978-80-7106-898-3.

² HERTL, David. Když film poprvé promluvil. *Český rozhlas Plus: Historie Plus* [online]. Praha: Český rozhlas, 2014 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/kdyz-film-poprve-promluvil-6512583>

³ První český zvukový film. *Moravská orlice*. 23. 2. 1930, s. 4. [http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:0fc6ba60-fea3-11de-a918-000d606f5dc6?page=uuid:ad93ab00-fac9-11de-b9db-000d606f5dc6 Dostupné online].

⁴ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s.201-202. ISBN 978-80-7106-898-3.

⁵ Tamtéž, s. 204.

⁶ HESS, John P. What is Automated Dialogue Replace (ADR)? *Filmmaker IQ* [online]. 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://filmmakeriq.com/lessons/what-is-adr/>

dobou dozvuku a technikou na manipulaci s mikrofony. Pro exteriérové scény se z akustického hlediska využívalo kino v přírodě. Dialogy byly natáčeny smyčkovou technologií – herci byl materiál pouštěn několikrát za sebou v nekonečných smyčkách, přičemž měl herec možnost si naslouchat svůj herecký projev a vyzkoušet si jej. Pak dialog nahrával ve smyčkách, dokud nebyl režisér spokojen a nebylo přistoupeno k další smyčce.⁷

Smyčkování se v angličtině nazývá „looping“, a je předchůdcem dnešní technologie, u které už nejsou používány filmové a magnetické pásy, ale nahrazování dialogů probíhá automatizovaně přes počítačové stříhové stanice.⁸ Tato technologie je označována jako ADR, neboli Automated Dialogue Replacement⁹, a je zpravidla bezsmyčková.¹⁰

V americké filmové velkovýrobě je zachována jen polovina kontaktních dialogů, ostatní jsou považovány za pomocný zvuk, anglicky označováno guide track, který má sloužit jako předloha pro nahrávání postsynchronních dialogů.¹¹

Postsynchronně se natáčí také sbory – zpravidla lidé v druhém a třetím plánu. Kvůli kontaktnímu zvuku, v kterém je nejdůležitější dialog hlavních postav, komparz nemluví a ani nešeptá, ale jen naznačuje hovor gesty a mimikou. V postprodukci se pak tito aktéři vedlejších plánů nahrávají sborově. Existují skupiny, které se na to zaměřují a stojí před mikrofonom společně.¹² V českém jazykovém prostředí sboristé vyslovují neutrální výraz „rebarbora“, který opakovaný v mnohonásobném počtu lidí funguje jako mluvící dav bez konkrétních slov a významu.¹³ V Hollywoodských studiích se pro

⁷ HŮRKA, Miloslav. *Estetika zvuku ve filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 83-85.

⁸ HESS, John P. What is Automated Dialogue Replace (ADR)? *Filmmaker IQ* [online]. 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://filmmakeriq.com/lessons/what-is-adr/>

⁹ AVARESE, John. *Post sound design: the art and craft of audio post production for the moving image*. New York: Bloomsbury Academic, 2017, s. 65. ISBN 978-1-5013-2747-6.

¹⁰ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-733-1010-4.

¹¹ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

¹² HŮRKA, Miloslav. *Estetika zvuku ve filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 83-85.

¹³ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-733-1010-4.

stejnou funkci užívá výraz „walla“.¹⁴ Tyto výrazy jsou obecně funkční, při nahrávání druhých a třetích plánů je také využito zkušeností a talentu sboristů, kteří z vlastní invence mohou režisérovi nabídnout různé varianty dialogu k obohacení a oživení davových scén.

Z ekonomických hledisek a dispozic dnešních technologií se v nynější praxi většinou nahrají jednotliví herci individuálně a pak je na mistrovi zvuku, aby z jednotlivých nahrávek vytvořil dav.

¹⁴ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

3 Revoicing

3.1 Vymezení termínu

V literatuře a odborných člancích, není pojem revoicing (nebo re-voicing) jasně vymezen. Často bývá zaměňován s dabingem (anglicky dubbing), a v oxfordském slovníku je s ním i synonymizován, tzn. že vychází z procesu zprostředkování nové zvukové stopy dialogové složky.¹⁵

Vzhledem k tomu, že termín revoicing není v literatuře jasně vymezen, dovolím si se svými zkušenostmi a dosavadním přehledem, vymežit definici sám. Revoicing spadá do kategorie postsynchronně nahraných dialogů. Nelze však za revoicing považovat opravné dialogy, které nemohly být natočeny kontaktně na place kvůli akustickým, či rušivým nepříznivým podmínkám, ve kterých se natáčení realizovalo, Takto bychom označili opravný postsynchronní dialog. V praxi se některé postupy označují chybně. Například mezi neodbornou veřejností je postsynchronní dialog ve stejném jazyce, avšak jiným hercem, označován jako dabing. To je mylně použito, protože dabing je speciální příklad revoicingu, kdy je audiovizuální dílo přeloženo a všechny postavy jsou postsynchronnovány herci do cílového jazyka – vznikne nová realizace dialogové složky.¹⁶ Stejně jako v případě dabingu, by se revoicing mohl zaměnit se stylizovaným postsynchronem, ale není tomu tak, protože revoicing zahrnuje i postsynchronní dialogy, o kterých nebylo uvažováno s uměleckým záměrem.

Revoicing lze tedy definovat jako postsynchronní dialogy, které mají jinou než opravnou povahu.

O revoicingu byl natočen jeden z nejslavnějších hollywoodských muzikálů *Zpívání v dešti*.¹⁷ V tomto snímku je vyprávěn příběh mladé herečky, která má úspěch v éře němého filmu, ale s příchodem filmu zvukového je třeba ji najít hlasovou náhradu, neboť hereččin projev je neposlouchatelný.

¹⁵ REVOICE: Definition of REVOICE by Oxford Dictionary on Lexico.com. Lexico [online]. [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: <https://www.lexico.com/definition/revoice>

¹⁶ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-733-1010-4, s. 132.

¹⁷ *Zpívání v dešti*, *Singin' in the Rain*, režie: Stanley Donen, Gene Kelly, 1952.

3.2 Rozdělení revoicingu

Filmoví tvůrci mohou být vedeni k použití této metody několika zcela odlišnými motivy. V první řadě je třeba vyzdvihnout umělecký záměr, poté méně vznešené ambice jako je uvěřitelnost, jazykovou bariéru zahraničního herce, využití různých postprodukčních procesů na úpravu hlasu, který je součástí fiktivního světa, a na závěr například ekonomické, pragmatické (např. hlasová nedostatečnost herečky pro roli zpěvačky ve zpívaných částech filmu) důvody.

- Postsynchronní dialog
 - Opravný postsynchronní dialog
 - Revoicing
 - Stylizovaný postsynchronní dialog
 - Větší věrohodnost
 - Změna vzhledu postavy
 - Narušení reality
 - Součást fiktivního světa
 - Vytvoření celistvého stylizovaného světa
 - Ekonomické důvody
 - Pragmatické důvody
 - Playbackový formát
 - Dabing

3.3 Synkreze

Termín synkreze (anglicky *synchronism*) byl představen Michaelem Chionem v jeho publikaci *Audio-Vision: Sound on Screen*, a který Chion vytvořil ze slov *synchronismus* (*synchronism*) a *synteze* (*synthesis*).¹⁸ Je to spontánní proces vnímání, který vzniká mezi určitou zvukovou a vizuální událostí, nastanou-li ve stejný moment.

„Synkreze je to, díky čemuž funguje dabing (revoicing), postsynchronizace a míchání zvukových efektů a umožňuje širokou paletu možností při těchto postupech. Díky

¹⁸ CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN 02-310-7899-4, s. 224.

*Synkrezi jsou pro jedno tělo a jednu tvář na plátně tucty hlasů či zvuků, které si můžeme dovolit. Pro úder jednoho kladiva bude fungovat jakýkoliv ze stovek zvuků.*¹⁹

Synkreze může vytvářet spojení zvuků s obrazem, které nemají nic společného, ale nefungují zela automaticky. Určitou roli zde hraje i gestalt psychologie a kontextuální determinace, tedy myšlenkového doplňování a spojování vnímaných podnětů jako celek.²⁰ Pokud je přehrána řada náhodných zvuků a obrázků, některé se spolu spojí skrz proces synkreze, některé kombinace však nikoliv. Sekvence je závislá na pořadí, v jakém se obrázky a zvuky po sobě objevují, podléhá budování fenoménu dobrého tvaru, tedy například hlasitější zvuk se spojuje s obrázkem lépe než ten tišší. Další roli v synkrezi může hrát význam a rytmus.²¹

Filmař Jacques Tati využil mnoho různých ruchů, které synchronizoval s kroky na plátně. Použil zvuk odrazu míčku na ping-pong nebo cinkot skleněných předmětů. Ty se díky synkrezi spojili s kráčejičími postavami, protože v případě kroků je synkreze nevyhnutelná a je možno použít téměř jakýkoliv zvuk. Synkreze je determinovaná kulturním zázemím, lze ji ovlivnit, případně posílit. Částečně je však vrozená.²²

Díky efektu synkreze můžeme pracovat s filmem, jak jsme dnes zvyklí. V postprodukcii dává prostor vytvořit rafinované i zcela nečekané spojení zvuku s obrazem. S příchodem synchronního zvuku musel být divák spojením unesen, dnes se výsledek synkreze ve světě kinematografie bere jako samozřejmost.

V různé míře synchronnosti jsou skryty možnosti, které lze využít v rámci filmové řeči. Velmi přesně nasazené zvuky či dialogy mají tendenci působit co nejrealističtěji, zatímco volnější synchronizace dává prostor poetice a může být formou stylizace.²³

¹⁹ CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN 02-310-7899-4, s. 63.

²⁰ NAKONEČNÝ, Milan. Gestaltismus. *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2017 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Gestaltismus>

²¹ CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN 02-310-7899-4, s. 64.

²² Tamtéž, s. 64.

²³ Tamtéž, s. 65.

4 Příklady na konkrétních audiovizuálních dílech

Jako příklady různých druhů revoicingu jsem vybral deset audiovizuálních děl, na kterých popíšu odlišné užití a záměry autorů. Díla jsem vybíral spíše tuzemské výroby, řemeslně dobře zpracované a s jasným záměrem, na kterém by se jednotlivý případ srozumitelně popisoval.

4.1 Kouř

Film Tomáše Vorla *Kouř* z roku 1990, ve kterém je vyobrazen život mladého inženýra v průmyslovém městě, kde naráží na socialistické poměry ve fabrice, a deziluzi života. Žánrově se tento film řadí do muzikálu a grotesky. Groteskní zpracování je promítáno do pohybu herců, velmi širokých objektivů, které ve velkých detailech zakřivují obličej herců a především, což je důležité pro tuto práci, přehnané postsynchrony.

Veškeré zvukové prvky filmu jsou stylizované. Atmosféry jsou jednoduché, místy prázdné, jednotlivé zvuky, které se v nich objevují, jsou nesourodé ve své prostorovosti a navzájem nebývají hlasitostně vyvážené. Ruchy jsou taktéž dosti nesynchronní, pokud tedy vůbec byla akce na plátně ručována, tak jen ilustračně, beze snahy o přesné napodobení pohybů herců. Brunclíky často ční nad mixem.

V tomto případě jde o postsynchronní dialogy se záměrem vytvořit celistvý stylizovaný svět. Všechny dialogy v tomto filmu jsou nahrané postsynchronní technologií, jsou nesynchronní, místy až asynchronní, prostorově jsou buď suché, takže je slyšíme přímo na uchu. Dalším výrazným prvkem je jejich přemrštěná prostorovost a herecký projev, který je až na velmi málo výjimek přehnaný (a právě tyto výjimky dokážou umocnit náhle spojení diváka s postavami). Všechny tyto atributy, které by mohly být v jiných případech považovány za hrubé technické a režijní nedostatky, tvoří stylizaci groteskního světa příběhu, který se na tehdejší dobu může dívat s nadsázkou i po letech a dnešní divák z něj neucítí patos. Kdyby tvůrci usilovali vyprávět tento příběh realističtější způsobem, film by nemusel fungovat ani ve své době, a dnes už vůbec.

V druhém celovečerním díle Tomáše Vorla je prezentován stylizovaný způsob vyprávění v plné síle již v prvních minutách, ale i když si divák na ni rychle zvykne v některých místech je nesynchronnost stejně dosti rušivá. Vorel ve svých dalších

filmech používá grotesku jako formu stylizace dále. Ve filmu *Skřítek*²⁴ je její použití mnohem výraznější, avšak mezi postavami neprobíhají dialogy. Ve filmu *Gympi*²⁵ je stylizace menší, v porovnání se zbytkem české kinematografie Vorlových současníků však stále velmi výrazná.

4.2 Most

Původní seriál České televize *Most* z roku 2017, který měl festivalovou premiéru na brněnském festivalu Serial Killer v roce 2018,²⁶ byl v televizi odvysílán až v lednu 2019.²⁷ Poprvé v hlavním vysílacím čase²⁸, byla jedna z hlavních postav transgender, dále byla humorně podchycena témata Romů, chudoby, dluhů a víry.

Stylizovaný postsynchron, kterými se autoři snažili o větší uvěřitelnost, hraje v tomto seriálu nenápadnou, avšak zásadní roli. Přeměnou pohlaví si prošla mužská postava Pavla, v seriálu už vystupuje jako Dáša. Při castingu autoři vybírali z řad transgender lidí, nakonec se však rozhodli pro herečku Eriku Stárkovou s tím, že její postsynchronní dialogy natočí herec Jan Cina. Toto rozhodnutí padlo na základě obav autorů o to, zda by to trans člověk, se svou křehkou psychikou, ustál.²⁹ Zároveň se postava Dáši identifikuje jako žena, proto bylo nejsnazším řešením obsadit do role ženu. Rozhodnutí je také obhajováno tím, že v dramatické i komediální audiovizuální tvorbě se používá iluze, proto nemusela být tato postava obsazena reálným transgender člověkem.³⁰

Hlas Eriky Stárkové je poměrně vysoko položený, proto byl vybrán Jan Cina, který má s dabingem bohaté zkušenosti. S režisérem Janem Prušinovským hledali polohu a

²⁴ *Skřítek*, Tomáš Vorel, 2005.

²⁵ *Gympi*, Tomáš Vorel, 2007.

²⁶ V Brně dnes začíná Serial Killer - nový festival zaměřený na seriály. *IDNES.cz* [online]. Praha: MAFRA, c1999-2021, 2. května 2018 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/mediahub/v-brne-dnes-zacina-serial-killer-novy-festival-zamereny-na-serialy.A180502_1738062_mediahub_imp

²⁷ Přehled děl — MOST! Česká televize [online]. Praha: Česká televize, c1996-2021 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10995220806-most/dily/>

²⁸ Pro televizní vysílání je hlavní vysílací čas večer (19:00-23:00)

²⁹ STEJSKAL, Tomáš. Rozhovor s režisérem Janem Prušinovským o seriálu Most! *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, c1999-2021, 24. 2. 2019 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/jan-prusinovsky-most-televize-serial-rozhovor-posledni-dil/r~b7a4f45a383b11e9819e0cc47ab5f122/>

³⁰ Tamtéž.

výraz, který nebyl ani napodobováním Stárkové, ani Cinovým vlastním hlasem. Nakonec se jim podařila najít poloha, která se dobře pojila s obrazem. Erika Stárková nebyla v době natáčení příliš známou herečkou, se kterou by si diváci spojili její hlas. O dobře odvedené práci na revoicingu svědčí mnoho překvapených reakcí na rozhovory tvůrců, že postavu Dáši v postprodukci propůjčil hlas právě Cina.³¹ Pokud diváci revoicing nepoznali, lze to považovat jako pochvalu směrem ke zvukaři za dobře odvedenou práci. Jako dramaturgický nástroj se osvědčil tento postup zvláště v případech, kdy se postava Dáši naštvne nebo se ocitne ve vypjaté situaci, a Cina měl příležitost změnit barvu hlasového rejstříku, čímž najednou z pěkné ženy, u které divák mohl zapomenout na její rodný stav, připomněl, že jde o muže po změně pohlaví.

4.3 Želary

Film *Želary* Ondřeje Trojana z roku 2003 analyzuje charaktery lidí malé vesnice na moravsko-slovenském pomezí v kontextu konce druhé světové války. Mladá členka pražské buňky protinacistického odboje musí uprchnout a skrýt se. Azyl nalezne u silného, a ne příliš výřečného Jozy, pracujícího na pile. Prvotní strach v průběhu filmu odbojářka překonává, a po čase spolu začnou žít. Při osvobození Rudou armádou je však Joza zraněn při snaze zachránit co nejvíce lidí z vesnice Želary.

U tohoto filmu jde o stylizovaný postsynchron se záměrem větší uvěřitelnosti, vzhledem k zahraničnímu herci. Hlavní mužskou postavu ztvárnil herec maďarské národnosti György Cserhalmi, který se naučil velkou většinu dialogů foneticky. Jeho dialogy však kvůli slyšitelnému přízvuku mateřského jazyka, který ani nepatří do stejné jazykové rodiny, byly revoicingovány Miroslavem Táborským, který do té doby nadaboval jen okolo deseti menších filmů.³² Pro něj se autoři rozhodli pro jeho hlasovou barvu a vřelost.

Do kontrastu k tomuto přístupu může být postaven film Karla Kachyni z roku 1966 *Kočár do Vídně*, kde hraje Jaromír Hanzlík roli rakouského vojáka. Hanzlík ale

³¹ Český rozhlas, 2019, *Herec Jan Cina: Nadabovat Dášu z Mostu! byla skoro vědecká záležitost | S vámi v Praze*, YouTube video. [2021-08-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BOJ7VPhZcog>

³² Miroslav Táborský. *Dabingforum.cz* [online]. phpBB Group, c2000, 2002, 2005, 2007 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://dabingforum.cz/viewtopic.php?f=34&t=257>

německy dobře nemluvil, tak byly jeho dialogy postsynchronně natočeny Ulrichem Theinem.

4.4 Serenity

Americký sci-fi film *Serenity* z roku 2005, kterým byl uzavřen příběh seriálu *Firefly* s malou, za to věrnou a silnou fanouškovskou základnou, zpracoval příběh posádky vesmírné lodi *Firefly*. Ta nabrala dva nové cestující, na jednom z nichž bylo experimentováno galaxii vládoucí Aliancí. Aliance vyslala speciálního agenta – lovce lidí, zaslepeného vírou, který se snaží stopy po experimentu zahladit.

. Tento lovec je zajímavou postavou po zvukové stránce, konkrétně jeho dialogy. Ty byly rozlišeny od ostatních postav nepřirozenou čistotou. Zatímco do dialogů ostatních postav často zasahují fragmenty z placu, překrývají je, nebo je v nich slyšet pohyb a odklon herce od mikrofonu, postava speciálního agenta je barevně stálá, pořád přítomná, bez placových fragmentů. Tohle rozlišení postavy bylo provedeno s jemnou mírou, které si divák, který neví, co má hledat, vědomě nevšimne. Nicméně to postavu od ostatních, společně s jejím fanatismem, nebezpečím, které pro hlavní postavy představuje a hereckým výkonem, rozlišuje v divákových očích i uších. V tomto případě jde o stylizovaný postsynchron se záměrem narušit realitu

4.5 Což takhle dát si špenát?

Snímek z dílny Václava Vorlíčka a Miloše Macourka z roku 1977 spadající do kategorie komedií spolu s *Jak utopit doktora Mráčka* nebo *Pane, vy jste vdova*, ve kterých existují nadpřirozené bytosti, nebo za zápletkou stojí fantaskní technologie. Ve filmu *Což takhle dát si špenát* je sháněn přístroj na regeneraci dojníc, aby se mohl využít v salónu krásy. Postavy Zemánek a Liška se jej zmocní, avšak jsou vystaveni látce v kombinaci se špenátem, což vyvolá fiktivní chemickou reakci, v jejímž důsledku omládnou. Mladé verze těchto postav hrají dětští herci okolo dvanácti let, přitom jim byly ponechány hlasy herců Jiřího Sováka a Vladimíra Menšíka. Tento film je příklad stylizačního postsynchronu za v rámci změny vzhledu postavy. A není to jediný revoicing, který ve filmu lze nalézt. Herec Oldřich Velen měl pro režiséra příliš silný brněnský přízvuk, proto jeho dialogy nechal postsynchronovat Luborem Tokošem.

Podobný způsob práce s revoicingem jako ve filmu *Což takhle dát si špenát* je možno vypořádat i v dalším díle režiséra Vorlíčka *Dívka na koštěti*³³, kde hlavní postava Saxana zakleje tři pubertální antagonisty v postarší pány, kterým ovšem zůstaly pubertální hlasy.

4.6 Star Wars: Epizoda VI - Návrat Jediho

Tato dnes už klasická sci-fi sága, kterou vytvořil George Lucas, se z velké části podílela na rozšíření svého žánru, a je silnou součástí americké i světové popkultury a mainstreamu. Třetí natočený díl z roku 1983 uzavíral ve své době trilogii, na kterou George Lucas navázal v roce 1999 dalšími třemi díly, které se označují jako prequels, tedy odehrávají se na dějové lince ságy chronologicky dříve. V roce 2012 byla tato franšíza od Lucase odkoupena studiem *Disney* za čtyři miliardy amerických dolarů.³⁴ Od té doby bylo vytvořeno několik dalších filmů a seriálů s tematikou *Hvězdných válek*.

V třetí díle *Návrat Jediho*, stejně jako i v předchozích, se objevuje postava Darth Vadera, která je z prvu skrytě hlavním protagonistou prvních šesti dílů ságy. Vaderovy nohy a jedna paže jsou nahrazeny mechanickými protézami a nosí černý speciální oblek, který jej udržuje na živu po prohrané bitvě se svým bývalým mistrem. Skutečnost, že je takto odkázaný na svůj oblek a umělé končetiny z něj dělá kyborga, což se promítá i do jeho hlasu a příznačného dechu. Zde se jedná o stylizovaný postsynchron v rámci fiktivního světa. George Lucas už v přípravách natáčení *Hvězdných válek* věděl, že postavu bude v postprodukci postsynchronovat jiný herec, než který si oblekl masku na place. Přistoupení k metodě revoicingu přidalo Lucasovi na možnostech, jak postavu Dartha Vadera ztvárnit. Většinu filmu v kostýmu odehrál David Prowse, dvoumetrový Angličan, bojových scén se ujal Bob Anderson a po sejmutí helmy se objeví Sebastian Shaw, britský divadelní veterán.³⁵ George Lucas se rozhodl, že britský přízvuk se k této zdánlivě záporné postavě nehodí, a na natočení postsynchronních dialogů pozval Jamese Earla Jonese, jehož hlas byl zvučný a relativně velmi nízko položený. Sejmutím helmy končí Jonesův revoicing, protože dále

³³ *Dívka na koštěti*, Václav Vorlíček, 1971.

³⁴ Kačer Donald a Hvězdné války, jak se to rýmuje? Disney koupil Lucasfilm. *IDNES.cz* [online]. Praha: MAFRA, c1999-2021 [cit. 2021-8-13]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/disney-koupil-lucasfilm.A121031_092331_filmvideo_ob

³⁵ Darth Vader Unmasked Actor, Vader Voice Actor, and Man in Costume. *WhoseVoiceIsThat.com* [online]. CTF Media, c2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://www.whosevoiceisthat.com/reelfaces/darth-vader/>

slyšíme vlastní hlas Sebastiana Shawa. Jejich dva hlasy i projevy jsou dosti rozdílné nejen v barvě a hlasové poloze, kterou by šlo vysvětlovat přístroji v masce, ale také v dikci, přízvuku, a intonaci. Pro ucho netrévaného diváka by byl tento rozdíl postřehnutelný, ale emotivní děj na plátně a oddělení hlasů pod maskou a bez ní, zřejmě diváky tehdy ani dnes nijak neuráží a z děje filmu je to nevytrhuje. Je možné, že Lucas se snažil odmaskovaného Vadera polidštit a zbavit ho dojmu polorobotické schránky, se kterou byl hlas Jonese spojený.

4.7 Kmotr

Tento americký film Francise Forda Coppoly z roku 1972 byl oceněný třemi Oscary a pěti Zlatými glóby. Ve snímku je zpracován příběh z mafiánského podsvětí New Yorku. Don Vito Corleone je hlavou mafiánské rodiny, která vydělává na hazardu a výpalném. Jeho nový rival se snaží začít prodávat drogy, což vyústí ve střet, v jehož středu je Corleonův syn Michael, který se musí rozhodnout, jakým směrem se budoucí cesta rodiny bude ubírat.

Do role Dona Vito Corleoneho byl obsazen Marlon Brando, jehož výkon byl právě jedním z oceněných Americkou filmovou akademií. Brando se na roli dlouho připravoval, byl v kontaktu s hlavami mafiánských newyorských rodin a kopíroval jejich vystupování a gesta, aby roli dodal na přesvědčivosti. Aby si udělal prostor a mohl dát do svého výkonu maximum, rozhodl se rozdělit jeho obrazovou a zvukovou stránku. Při natáčení své repliky mumlal a tím si pojistil, že dialogy bude muset točit postsynchronně, což mu umožnilo se soustředit na slabý zastřený hlas, který této postavě mafiánského bose přidává na autoritě a charakteru.³⁶ Zde se setkáváme se stylizovaným postsynchronem se záměrem větší věrohodnosti.

4.8 S tebou mě baví svět

V tomto rodinném filmu z roku 1982 se střetává svět matek a otců, dělí se na dva tábory, které spolu soupeří a diplomaticky vyjednávají. Debutový film Marie Poledňákové byl přijat s velkým úspěchem a dodnes s je vysílán na televizních obrazovkách několikrát do roka, zvláště o Vánocích.

³⁶ THORNTON-HUGHES, Jennifer. Automated Dialogue Replacement in Films. *Geeks* [online]. Vocal, c2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/automated-dialogue-replacement-in-films>

Revoicing v tomto filmu je využit z pragmatických důvodů. Jedna z matek je zpěvačka a tvůrci se rozhodli, že zpívané části natočí zkušená Helena Vondráčková, která v rok premiéry filmu přebírala cenu Zasloužilá umělkyně.³⁷ O rozhodnutí vybrat Vondráčkovou, lze usuzovat, že je koherentní s koncepcí filmu, jako líbivé, zábavné, rodinné komedii s co možná největší návštěvností v kinech.

Písně, které zazněly ve filmu zlidověly. Otázkou je, zda by písně fungovaly a film zaznamenal stejný divácký ohlas, kdyby je nazpívala jiná zpěvačka než tehdy velmi populární Helena Vondráčková. Mix písní je zpracován ve výborné kvalitě, odpovídající době, ve které film vznikal. V rámci filmového mixu se ale příliš neváže k obrazu ve scénách studiových ani klubových a je z něj poznat, že scény byly nahrávány playbackově nejspíše i bez kontaktního zvuku, či pozdějšího doplnění postsynchronních ruchů.

4.9 Drunk history

Tento edukativní komediální seriál, který začal na webu a později se uchytil na televizním kanálu *Comedy Central*, jenž zaplatil výrobu šesti sérií, líčí zásadní historické momenty netradičním způsobem. Moderátor tohoto pořadu se setká s vypravěčem, opije se s ním, a pak si nechá převyprávět život jedné z historicky významných osobností nebo důležitých událostí Spojených států amerických. Při vyprávění se dbá, aby byla všechna data a jména přesná, naopak dialogy dobových postav jsou zcela smyšlené. Tvůrci pořadu natočí s herci v kostýmech a v dobových kulisách příběh podle vyprávění pod vlivem alkoholu. Mimo hudby a pár efektových zvuků slyšíme pouze hlas opilého vypravěče. Herci se pouze chytají na přímou řeč svých postav ve vyprávění a celý svůj herecký výkon prožívají s divadelní vážností, což se staví do kontrastu k opilému hlasu. Kromě tohoto rozporu, na kterém je založena zábavnost pořadu, je využito také momentů, kdy vypravěč potřebuje na toaletu, nebo začne mluvit na svého domácího mazlíčka, a z vyprávění vypadne. Tyto momenty jsou integrovány do hereckého výkonu a na malý moment se stávají součástí historických událostí prezentovaných na obrazovce.

³⁷ Helena Vondráčková - životopis. *Osobnosti.cz* [online]. Praha: Tiscali media, c1996-2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/helena-vondrackova.php>

Podobným způsobem pracovali i autoři filmu *Ant-man*³⁸, který je vytvořen podle komiksové předlohy nakladatelství *Marvel*. Vedlejší postava Luise ve filmu vypráví nebo vysvětluje děj, a tento monolog je ilustrován hereckou akcí postav, které se však nevyjadřují stejným způsobem jako ve zbytku filmu, ale trefují se na vyprávění Luise, čímž se tato část zřetelně odděluje od zbytku filmu a vytváří tak zábavný moment, protože Luis má latinskoamerické kořeny a výrazný přízvuk.

V obou případech jde o revoicing ve formě playbackového formátu vyprávění.

4.10 Šílený Max

Tento film z roku 1979 se odehrává v postapokalyptické Austrálii, kterou terorizují gangy ozbrojených motorových vozidel. Policistovi Maxovi motorkářský gang zabije rodinu, on se gangu pomstí a stane se z něj osamělý jezdec australské savany.

Film je příkladem revoicingu z ekonomických důvodů. Původní australské znění obsahuje mnoho místního žargonu včetně výrazného akcentu. O film byl zájem ze strany americké filmové společnosti AIP, která se béčkovými a lowbudgetovými snímky tehdy zabývala. Ti se z počátku zdráhali film koupit právě kvůli jazykové bariéře, protože u všech filmů, které v dialozích nepoužívaly americkou angličtinu, distribuční společnosti bojovaly s diváckým nezájmem a z toho plynoucími komerčními ztrátami. Nakonec bylo ve společnosti AIP rozhodnuto, že se film nadabuje v *Titra Sound Studios*, kde byl pozván i Mel Gibson jako představitel hlavní role, tedy *Šíleného Maxe*. Mel Gibson se považuje za Australana, protože zde v dětství vyrůstal, narozen byl ale v New Yorku, a jeho akcent nebyl tak výrazný, takže bylo možné, aby nadaboval sám sebe. Pozvání do studia Gibson odmítnul.³⁹

AIP přistoupila k jinému způsobu komunikace filmu během jeho distribuce. Australská verze je zasazená v té době do aktuální Austrálie, zatímco v USA se příběh prezentoval tak, že se odehrává v budoucnosti. To se odrazilo i na vzhledu plakátů, které ve Spojených státech amerických byly, co se vzezření Šíleného Maxe a jeho

³⁸ *Ant-man*, Peyton Reed, 2015.

³⁹ DWYER, Tessa. Mad Max, Accented English, and Same-Language Dubbing. WHITTAKER, Tom a Sarah WRIGHT, ed. *Locating the Voice in Film* [online]. New York: Oxford University Press, 2017, 2017-02-02, s. 137-156 [cit. 2021-8-11]. ISBN 9780190261122, s. 141.

vozidla týče, plné futuristických prvků. Tato volba byla fanoušky kritizována, neboť je velmi nekoherentní s estetikou celého filmu.⁴⁰

Komerční úspěch filmu byl celosvětový (tržby 100 milionů dolarů), až na USA, kde dosáhl podprůměrných výsledků (8 mil. dolarů). Nebyl to první film, který AIP nechalo stejnojjazyčně předabovat, ale jeho neúspěch nebyl tak markantní jako v tomto případě. Problémem bylo, že film *Šílený Max* není australským kinematografickým počinem, který by si hrál na americký western, ale je jedinečným dílem s mezinárodní tematikou.⁴¹ Další příčinou je špatný mix předabované verze filmu. Nové dialogy čnely nad mixem, místy byly špatně natočeny po herecké i zvukově-technické stránce.⁴² Taková rizika s sebou rozhodnutí pro revoicing nese.

⁴⁰ DWYER, Tessa. *Mad Max, Accented English, and Same-Language Dubbing*. WHITTAKER, Tom a Sarah WRIGHT, ed. *Locating the Voice in Film* [online]. New York: Oxford University Press, 2017, 2017-02-02, s. 137-156 [cit. 2021-8-11]. ISBN 9780190261122, s. 142-143.

⁴¹ Tamtéž, s. 145.

⁴² Tamtéž, s. 150.

5 Možnosti revoicingu

Z výše uvedených příkladů lze shrnout, proč o revoicingu uvažovat, a jaké možnosti tvůrcům otevírá. Díky procesu synkrece, která vzniká při vnímání slyšeného a viděného, mohou autoři využít libovolných změn od velmi malých, skoro nepostřehnutelných, až po úplnou deformaci reality monumentálních rozměrů.

V revoicingu můžeme změnit jeden každý parametr hlasu:

- 1) herecký výraz (*Kouř, Kmotr*),
- 2) jazykovou vybavenost (*Želary, Šílený Max*),
- 3) prostorové vyznění hlasu (*Serenity*),
- 4) základní charakter hlasu (*Most*),
- 5) můžeme jim identifikovat postavu po změně podoby (*Dívka na koštěti*),
- 6) nebo naopak změnu podoby zvýraznit (*Hvězdné války: Návrat Jediho*).

Revoicing v žánru hororu, science fiction a fantasy skrývá téměř nekonečné možnosti stylizace. Efekty, jejich míra, kombinace a způsoby jejich užití, jsou nevyčerpatelné a s vývojem nových technologií a algoritmů na deformaci hlasu bude paleta možností stále pestřejší. Detailnější analýza využití revoicingu v těchto žánrech by překročila vymezený rozsah této práce, proto jsem se rozhodl této tematiky dotknout jen okrajově.

Při výrobě audiovizuálního díla s příhodnou tematikou se mohou autoři dostat před volbu, která k revoicingu přímo vybízí. Jednou z nich je případ, kdy si postavy vymění tělesnou schránku, nebo pomocí kouzla či technologie převede jedna postava své vědomí do druhé a naopak. Poté je hlas postavy významným identifikátorem, který divákovi pomáhá udržet přehled v záměně postav. V případě, že ale herci dokážou protějšek věrně napodobit v hereckém výrazu, pohybech, mimice a dikci, mohl by být revoicing zbytečný. Ve filmu *Tváří v tvář*⁴³ tuto výměnu ztvárnili John Travolta a Nicolas Cage, když si chirurgickým zákrokem vyměnili tváře a upravili celkové vzezření. Herecké výkony jsou v tomto snímku dobré, ovšem film je velmi nenáročný na pozornost a divákovi vše doslova vysvětluje, aby se v ději neztratil.

⁴³ *Tváří v tvář (Face/Off)*, John Woo, 1997.

6 Vlastní přístup k využití revoicingu jako stylizace

V této kapitole bych se rád zamyslel nad možnostmi, které revoicing poskytuje, a jakým způsobem by se dal využít v mé vlastní tvorbě.

6.1 Ajznboňák F 30.2

Rok před touto prací mi byla nabídnuta pozice hlavního zvukaře na natáčení kameramanského cvičení *Sen* spolužáka Patrika Balonka. Toto cvičení je omezeno několika formálními záležitostmi, zvukovou stránku nejvíce limituje nemožnost použít jakékoliv mluvené slovo, které by posouvalo děj. V přípravách na natáčení jsme se ovšem s ostatními členy štábu dohodli, že natočíme materiálu více, než se od cvičení očekává, a po kameramanských klauzurních zkouškách pětiminutové dílo přestříháme, a vytvoříme krátký film obsahující dialogy.

V postapokalyptickém příběhu připomínající béčkové horory s prvky *Šíleného Maxe*, vystupuje postava, která v tomto fiktivním světě vede místní kmenovou společnost, určuje pravidla a odsuzuje k trestům. Ve filmu lze vidět, jak promlouvá ke shromážděným, a vysvětluje rozsudek nad dcerou a otcem, kteří pravidla společnosti porušili. Již před natáčením jsme se s režisérem a kameramanem domluvili, že hlas herečky bude nahrazen hlasem někoho jiného, popřípadě zkreslen různými postprodukčními nástroji, abychom dosáhli určitého oddělení kmenového vůdce od postav zbývajících. Toto rozhodnutí jsme přijali s ohledem na akční žánr postapokalyptického thrilleru, ke kterému jsme chtěli dílo směřovat. Ve filmech tohoto ražení se hlavní záporná postava či princip stylizuje širokou paletou stylizačních prostředků od kostýmů, zvuku až po digitální obrazové efekty. Postava v tomto filmu byla výrazně esteticky odlišena líčením, a především jsme využili revoicing.

Do role kmenového vůdce byla obsazena Anita Krausová, která o nahrazování jejího hlasu nevěděla, protože jsme si nepřáli, aby se tato informace jakkoliv projevila na jejím hereckém výkonu. Její hlas jsme ovšem natočili jako pomocný pro budoucí postsynchronní natáčení. Herce a debéra Pavla Rímského jsme si vybrali především pro jeho charakteristický, nízko položený hlas, jenž by fungoval jako kontrapunkt k subtilní ženské tělesné stavbě mladé herečky Anity Krausové. Využili jsme i asociace, které Rímského hlas nese, a jsou svázány nejen s naší pamětí, ale především pamětí diváka, především v rámci jeho dabingové historie. Rímský nadaboval postavy, které hrál Sylvester Stalone, Tomy Lee Jones, Morgan Freeman,

Laurence Fishbourne, Donald Sutherland, Samuel L. Jackson, Al Pacino a Christopher Judge. Kameraman a režisér s touto volbou byli spokojeni, protože mají Rímského spojeného s postavou Rockyho⁴⁴ a Ramba⁴⁵, já osobně především pro to, že mi jeho hlas evokuje draka z filmu *Dračí srdce*.⁴⁶

Na natáčení byla připravená seminární místnost na katedře zvuku v budově Filmové a televizní fakulty Akademie múzických umění v Praze. Rozhodl jsem se natáčet tento postsynchron s mikrofonistou, který byl vybaven tyčí s mikrofonem a obraz byl promítán na velkém plátně. Natáčení netrvalo dlouho, neboť Rímský postsynchronoval jen pár vět. V jeho projevu se daly odposlouchat návyky z dabingového prostředí ohledně intonace, začátků a konců vět, které by se pro jinou hereckou polohu nehodily, ale v postavě kmenového vůdce, který promlouvá k davu byl jeho projev přesně to, co jsme potřebovali. Poté jsem tento postsynchronní dialog zamíchal do prostředí pomocí redukce transientů, pásmového dynamického ekvalizéru a vytvoření dozvuku a ozvěny.

Naším záměrem byl touto revoicingovanou postavou diváka vytrhnout z děje, mezi jinými nápovědami narušit pocit, že se jedná o realitu. Jak to u snů bývá, je to jeden z prvků, který je v rozporu s očekáváním a pravidly reálného světa, ač se příběh zdánlivě odehrává v postapokalyptické budoucnosti. Myslím, že revoicing jako jeden z prostředků nám pomohl tohoto efektu dosáhnout. I přesto jsme narazili, především u diváků o jednu generaci starší, než jsme my, autoři, že Hlas Rímského nemají ani tak spojeného s Rambem, ale spíše s přírodovědnými a kulturními dokumenty, ke kterým Rímský také namlouvá komentáře.

6.2 Smrt

Další příležitostí, kde bych si dokázal představit využití revoicingu, by byla magická postava smrti. Uvažoval bych o speciálním případě revoicingu, spojení dvou lidských hlasů dohromady. Jeden z hlasů by patřil mladé ženě a druhý staršímu muži. Mladá žena by reprezentovala vitalitu, sílu, houževnatost a zrod, naopak mužský element pomíjivost, rozpad a zánik. Oba hlasy by byly neutrální ve výrazu, bez emočního

⁴⁴ *Rocky*, John G. Avildsen, 1976.

⁴⁵ *Rambo: První krev (Rambo)*, Ted Kotcheff, 1982.

⁴⁶ *Dračí srdce (Dragonheart)*, Rob Cohen, 1996.

zabarvení. Žena by mluvila zcela přirozeně, zato muž by posunul svoji barvu do nejnižšího možného rejstříku tak, že by ze sebe vydával jen jeden fundamentální tón o basové frekvenci kombinovaný s šepotem. Tímto spojením hlasů si dokáží představit, že by mluvila *Smrt*, která se týká všeho a všech bez rozdílu.

7 Závěr

Cílem práce bylo prozkoumat fenomén stylizačního postsynchronu a revoicingu, v jakém jsou vzájemném vztahu a uvést příklady, na kterých lze revoicing a stylizační postsynchronní dialog srozumitelně ukázat a vysvětlit

V první části jsem se rozhodl věnovat vývoji technologie, umožňující vůbec o revoicingu uvažovat. Popisuji vývoje zvuku ve filmu a jeho vztah k obrazu. Zmiňuji technologie, kterými byl zvuk zaznamenáván, jak se zpracovával, vyplývající způsob práce a reprodukce. Popisuji, jak technologie ovlivnila práci filmařů zabývajících se zvukem v postprodukci, vznik specializovaných profesí a stav postsynchronního natáčení dialogů do dnešní doby.

Protože se rozdělení revoicingu nebo rozlišování v rámci postsynchronních dialogů žádná odborná literatura nevěnuje, pokusil jsem se revoicing definovat sám, porovnat jej se stylizovaným postsynchronním dialogem a vymezit jej vůči opravnému. Vytvořil jsem hierarchický vztah a členění, v jakém je možno postsynchronní dialogy vnímat a kategorizovat podle jejich užití, charakteristiky práce a především účelu. Prozkoumal jsem také pojem Michaela Chiona *synkreze*, který popisuje proces vnímání obrazu se zvukem jako spojení, jenž stojí za tím, že vůbec o tomto fenoménu mohu psát.

Abych jednotlivé případy revoicingu dostatečně ilustroval, vybral jsem deset audiovizuálních děl, u kterých je revoicing dostatečně čitelný a srozumitelný. Tyto díla jsem analyzoval a popsal, jakým způsobem revoicing díla ovlivnil, a za jakým účelem k tomuto způsobu úpravy dialogové složky autoři přistoupili. V české i světové kinematografii je možné nalézt mnoho případů revoicingu, které by nespadaly do žádného z mnou vymezených případů nebo je naopak kombinovali. Jednou z takovýchto situací by mohl být film, u kterého se nepodařilo nahrát kontaktní dialogy v dostatečné kvalitě a herec není schopen opravit své vlastní repliky. Autoři se rozhodnu pro jiného herce, který se postsynchronních dialogů ujme. V tomto případě se kombinuje opravný postsynchron s určitou mírou stylizace, neboť autoři se museli pro jiný hlas rozhodnout, tedy vybrat jej na základě různých kritérií, estetického citění a funkce v rámci audiovizuálního díla.

Dále jsem analyzoval způsob práce a zvolené prostředky revoicingu studentského filmu, na kterém jsem spolupracoval jako zvukař. Snažil jsem se o vysvětlení záměru autorů a zhodnocení výsledku.

Na úplný závěr bych rád čtenářům této práce, kteří jsou součástí tvorby audiovizuálních počinů, především režisérům, vřele doporučil, aby se při přípravách kromě možností vizuálních, snažili si své budoucí dílo představit v dramaturgických možnostech zvukových. Neuvažovali nad postsynchronem jen jako nad komentářem nebo způsobem, jak opravit dialogovou složku. Když se zaměří například na proces synkreze a pomocí fantazie zkusí odhadnout, jaké možnosti skýtá, otevře se jim bohatá paleta možností, jak ke svému filmu zvukově přistoupit a uchopit jej, nejen revoicing.

8 Zdroje

Bibliografie:

AVARESE, John. *Post sound design: the art and craft of audio post production for the moving image*. New York: Bloomsbury Academic, 2017, s. 65. ISBN 978-1-5013-2747-6.

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-733-1010-4.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

DWYER, Tessa. Mad Max, Accented English, and Same-Language Dubbing. WHITTAKER, Tom a Sarah WRIGHT, ed. *Locating the Voice in Film* [online]. New York: Oxford University Press, 2017, 2017-02-02, s. 137-156 [cit. 2021-8-11]. ISBN 9780190261122.

HŮRKA, Miloslav. *Estetika zvuku ve filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965.

CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN 02-310-7899-4.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s.201. ISBN 978-80-7106-898-3.

Internetové zdroje:

Český rozhlas, 2019, *Herec Jan Cina: Nadabovat Dášu z Mostu! byla skoro vědecká záležitost | S vámi v Praze*, YouTube video. [2021-08-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BOJ7VPhZcog>

Darth Vader Unmasked Actor, Vader Voice Actor, and Man in Costume. *WhoseVoiceIsThat.com* [online]. CTF Media, c2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://www.whosevoiceisthat.com/reelfaces/darth-vader/>

Helena Vondráčková - životopis. *Osobnosti.cz* [online]. Praha: Tiscali media, c1996-2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/helena-vondrackova.php>

HERTL, David. Když film poprvé promluvil. *Český rozhlas Plus: Historie Plus* [online]. Praha: Český rozhlas, 2014 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/kdyz-film-poprve-promluvil-6512583>

HESS, John P. What is Automated Dialogue Replace (ADR)? *Filmmaker IQ* [online]. 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://filmmakeriq.com/lessons/what-is-adr/>

Kačer Donald a Hvězdné války, jak se to rýmuje? Disney koupil Lucasfilm. *IDNES.cz* [online]. Praha: MAFRA, c1999-2021 [cit. 2021-8-13]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/disney-koupil-lucasfilm.A121031_092331_filmvideo_ob

Miroslav Táborský. *Dabingforum.cz* [online]. phpBB Group, c2000, 2002, 2005, 2007 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://dabingforum.cz/viewtopic.php?f=34&t=257>

NAKONEČNÝ, Milan. Gestaltismus. *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2017 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Gestaltismus>

První český zvukový film. *Moravská orlice*. 23. 2. 1930, s. 4. [h<http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:0fc6ba60-fea3-11de-a918-000d606f5dc6?page=uuid:ad93ab00-fac9-11de-b9db-000d606f5dc6> Dostupné online].

Přehled dělů — MOST! Česká televize [online]. Praha: Česká televize, c1996-2021 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10995220806-most/dily/>

REVOICE: Definition of REVOICE by Oxford Dictionary on Lexico.com. Lexico [online]. [cit. 2021-04-06]. Dostupné z: <https://www.lexico.com/definition/revoice>

STEJSKAL, Tomáš. Rozhovor s režisérem Janem Prušinovským o seriálu Most! *Aktuálně.cz* [online]. Praha: Economia, c1999-2021, 24. 2. 2019 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/jan-prusinovsky-most-televize-serial-rozhovor-posledni-dil/r~b7a4f45a383b11e9819e0cc47ab5f122/>

THORNTON-HUGHES, Jennifer. Automated Dialogue Replacement in Films. *Geeks* [online]. Vocal, c2021 [cit. 2021-8-14]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/automated-dialogue-replacement-in-films>

V Brně dnes začíná Serial Killer - nový festival zaměřený na seriály. *IDNES.cz* [online]. Praha: MAFRA, c1999-2021, 2. května 2018 [cit. 2021-8-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/mediahub/v-brne-dnes-zacina-serial-killer-novy-festival-zamereny-na-serialy.A180502_1738062_mediahub_imp

Citované audiovizuální díla:

Ant-man, Peyton Reed, 2015.

Což takhle dát si špenát?, Václav Vorlíček, 1977.

Dívka na koštěti, Václav Vorlíček, 1971.

Dračí srdce (Dragonheart), Rob Cohen, 1996.

Drunk History, Jeremy Konner, 2007.

Gympl, Tomáš Vorel, 2007.

Kmotr, Francis Ford Coppola, 1972.

Kouř, Tomáš Vorel, 1990.

Most, Jan Prušinovský, 2019.

Rambo: První krev (Rambo), Ted Kotcheff, 1982.

Rocky, John G. Avildsen, 1976.

S tebou mě baví svět, Marie Poledňáková, 1982.

Serenity, Joss Whedon, 2005.

Skřítek, Tomáš Vorel, 2005.

Star Wars: Epizoda VI - Návrat Jediho (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi), Richard Marquand, 1983.

Šílený Max (MadMax), George Miller, 1979.

Tváří v tvář (Face/Off), John Woo, 1997.

Zpívání v dešti, Singin' in the Rain, režie: Stanley Donen, Gene Kelly, 1952.

Želary, Ondřej Trojan, 2003.