# Dreamsound STUDIOS

*rozmawia Maciej Polański*
*foto: M. Polański, archiwum K. Habisiak i M. Kasiński*

**Kacper Habisiak i Marcin Kasiński wspólnie prowadzą studio Dreamsound, zajmujące się postprodukcją dźwięku do filmów. Rozmawiamy z nimi o początkach ich fascynacji udźwiękawianiem filmów, różnicach między branżą filmową w Polsce i USA oraz technikach, które pozwalają uzyskać znakomity dźwięk towarzyszący obrazowi filmowemu. Studio Dreamsound odpowiedzialne jest między innymi za postprodukcję dźwięku do filmu *Ile Waży Koń Trojański?* w reżyserii Juliusza Machulskiego**

**Jak się poznaliście i jak to się stało, że zaczęliście udźwiękawiać filmy?**
**Kacper:** Poznaliśmy się na studiach, na Wydziale Reżyserii Dźwięku Uniwersytetu Muzycznego im. Fryderyka Chopina w Warszawie [dawniej Akademii Muzycznej im. Fryderyka Chopina – *przyp. red.*]. Od początku studiów zaprzyjaźniliśmy się i działaliśmy razem. Na roku było 11 osób, więc nie było trudno wszystkich poznać. Kiedy byliśmy na drugim roku, Maciek Malisz, absolwent Wydziału sprzed 20 lat, wysłał e-maila na Wydział z informacją, że Motion Pictures Sound Editors (organizacja skupiająca montażystów dźwięku w Stanach Zjednoczonych) organizuje konkurs, w którym jest również kategoria studencka, więc jeśli ktoś miałby ochotę wziąć w nim udział, to wystarczy udźwiękowić film i wysłać wraz z opisem. Razem z Marcinem udźwiękowiliśmy animację *The Sandman*. Nagraliśmy efekty, podłożyliśmy muzykę, skonsultowaliśmy całość z naszymi profesorami i wysłaliśmy. Niestety zapisaliśmy film w formacie, który nie został poprawnie odtworzony na miejscu. Rok później ponowiliśmy próbę, już w odpowiednim formacie. Wtedy dostaliśmy nominację do nagrody w kategorii studenckiej. Dzięki wsparciu finansowemu Akademii mogliśmy sobie pozwolić na wyjazd do Los Angeles na galę rozdania nagród. Tam zatrzymaliśmy się u Maćka Malisza, który nam ten konkurs zarekomendował.

**Zanim opowiecie o tym wyjeździe, powiedzcie czy przed rozpoczęciem studiów uczyliście się w szkołach muzycznych?**
**Marcin:** Większość osób, która zdaje na reżyserię dźwięku, ma za sobą szkołę muzyczną, gdyż egzaminy wstępne wymagają od kandydatów znajomości takich przedmiotów jak harmonia dźwięku, kształcenie słuchu, gry na instrumencie i historii muzyki. Oczywiście, jest też część osób, które nie kończyły szkół muzycznych, ale uczyły się same i też zdały te egzaminy.
**Kacper:** Egzamin na reżyserię dźwięku nie wymaga dyplomu szkoły muzycznej, natomiast materiał na egzamin obejmuje zakres szkoły muzycznej drugiego stopnia.

**Słyszałem, że w Poznaniu nie ma takich wymagań na egzaminie?**
**Marcin:** Nasz Wydział znajduje się na uczelni artystycznej. Podstawy matematyki i fizyki

znać musimy, ale główny nacisk kładziony jest na estetykę. Inne tego typu szkoły w Polsce są nastawione bardziej inżynieryjnie i technologicznie. Kiedy nagrywamy muzykę, użyty mikrofon nie jest najważniejszy. Oczywiście, uczymy się dobrać i podłączyć sprzęt, żeby nagranie brzmiało w określony sposób, ale to słuchanie jest najważniejszym czynnikiem nagrywania. Wszystko inne jest tylko środkiem do wyreżyserowania nagrania.

**Z jakim zamiarem podejmowaliście studia na tym wydziale?**
**Kacper:** Większość z nas przychodziła na reżyserię nagrywać muzykę. Jedni nastawiali się na muzykę klasyczną, ale większość na rozrywkową, bo każdy chciał nagrywać lub nagłaśniać topowe polskie zespoły. Zaskoczeniem dla wielu jest to, że na Wydziale robi się także dźwięk do filmów [są dwie specjalizacje: reżyseria muzyczna i reżyseria dźwięku w filmie – *przyp. red.*].

**Co dał Wam wyjazd do Stanów?**
**Kacper:** Pojechaliśmy tam już na trzecim roku studiów i zobaczyliśmy kawał świata filmowego. Zorganizowano nam i innym nominowanym do nagrody studentom wizytę w wytwórni Sony Pictures.
**Marcin:** W czasie naszego pobytu montowano tam film *X-Men 3*. Powiedziano nam, że jeśli ktoś będzie opowiadał, co tam widział, to oni znają nasze nazwiska [*śmiech*]. To niby taki żarcik, ale coś w tym było. W końcu to było pół roku przed premierą filmu, a oni już montowali dźwięk. Potem zaprowadzono nas do studia, gdzie były nagrywane efekty synchroniczne.
**Kacper:** To wielkie pomieszczenie o powierzchni stu metrów kwadratowych, a w nim – wielki bałagan. Pod ścianą pełno kieliszków, naczyń i innych przedmiotów codziennego użytku. Akurat nagrywano kroki, więc pośrodku był pit o powierzchni 2 metrów kwadratowych wypełniony żwirem i piachem. To wszystko wywarło na nas ogromne wrażenie. Przekonaliśmy się, że dźwięk w filmie to jedno wielkie oszustwo. Pocałunki w filmie to nie pocałunki bohaterów, ale faceta, który sam siebie całuje w rękę, w dodatku w bardzo namiętny sposób.

**Patrząc z perspektywy czasu, czym praca w Hollywood różni się od pracy nad filmami w Polsce?**
**Marcin:** To przede wszystkim inny sposób myślenia o dźwięku w filmie i inny sposób organizacji pracy. Postprodukcja dzieli się na montaż dialogów, atmosfer, efektów, nagranie i montaż efektów synchronicznych. Potem robione są premiksy i na koniec zgranie [miks finalny – *przyp. red.*]. Jest to proces adaptowany w mniejszym lub większym stopniu do każdego rodzaju produkcji, czy to do serialu, czy fabuły nisko- lub wysokobudżetowej, tylko rozmach prac jest inny. Wiadomo jednak, że przy każdej produkcji dialogi, efekty i atmosfery muszą być zmontowane, a efekty synchroniczne nagrane, bo inaczej efekt końcowy nie będzie zadowalający.

Dawniej w Polsce filmy robiło się inaczej – nagrania z planu były głównym nośnikiem informacji estetycznej, artystycznej i dialogowej. Oznacza to, że pod to, co się nagrywa na planie, wystarczy podłożyć muzykę i już mamy gotowy dźwięk. Tym się to głównie różni – procesem produkcji i innym podejściem do dźwięku. W Hollywood realizatorom na planie zależy najbardziej na dobrym zarejestrowaniu dialogów, ponieważ one są najtrudniejsze do odtworzenia w postprodukcji. Inne efekty można nagrać później, można nagrać tysiące różnych kroków, które będą pasowały do obrazu, natomiast dialog jest tylko jeden i nagrany w studiu to zawsze postsynchron, choć dzięki nowoczesnym narzędziom czasem trudno go odróżnić. Jeśli chodzi o różnice technologiczne, to zawsze jesteśmy do tyłu. Kiedy u nas używało się DAT-ów, to u nich już rejestratorów twardodyskowych. Jadąc do Stanów planowaliśmy kupno DAT-a, ale w sklepach juz ich nie było. Powiedziano nam, że to dinozaury i że już się ich nie używa.
**Kacper:** To oczywiście też kwestia budżetów. W Hollywood dźwięk jest planowany już na poziomie scenariusza. Kiedy przejrzy się dowolne napisy końcowe amerykańskich produkcji, nawet tych niskobudżetowych, to tam przy dźwięku pracuje minimum 10 osób. Są to specjaliści w bardzo wąskich dziedzinach, np. od postsynchronu, montażu postsynchronu, montażu efektów czy tworzenia specjalnych efektów dźwiękowych. U nas nie zawsze tak jest i często producenci budzą się na miesiąc lub dwa przed zgraniem filmu, czy nawet tuż przed premierą, z wielkim bólem głowy odnośnie dźwięku.
**Marcin:** Rynek filmowy w Stanach jest jedną z wielkich gałęzi tamtejszej gospodarki, dzięki czemu mogą na nim funkcjonować studia, które np. zajmują się wyłącznie nagrywaniem postsynchronów. Robią to świetnie, ponieważ robią to codziennie.

**Bohaterowie filmu *Francuski Numer* we wnętrzu starego Mercedesa, który posłużył również jako rekwizyt do nagrania efektów synchronicznych.**

**Film *Pora Umierać* w reżyserii Doroty Kędzierzawskiej otrzymał nagrodę za dźwięk na XXXII Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni.**

W Polsce postsynchrony nagrywane są przez operatora, który realizuje dźwięk do filmu, w studiu, które robi to raz na jakiś czas i zawsze są one traktowane jako zło konieczne. W Stanach postsynchrony są nie tylko złem koniecznym, ale pewnego rodzaju zabezpieczeniem. Takie nastawienie do każdej warstwy dźwiękowej sprawia, że Amerykanie należą do światowej czołówki pod względem realizacji dźwięku. U nas niestety wszyscy robią wszystko i na tym cierpi dźwięk.

**Jak to się stało, że zrobiliście kolejny film?**
**Kacper:** Pół roku po wizycie w Stanach udźwiękowiliśmy piętnastominutową etiudę *Poza ciszą* w reżyserii Piotra Ryczki, studenta łódzkiej Filmówki. Można było dużo podziałać dźwiękiem, ponieważ film miał charakter oniryczny i opowiadał o wspomnieniach z dzieciństwa. Film wysłaliśmy na kolejną edycję konkursu MPSE i po raz kolejny zostaliśmy nominowani do nagrody w kategorii studenckiej. Po raz drugi udało nam się uzyskać pieniądze na wyjazd od naszej Alma Mater. Tym razem również nie udało nam się zdobyć nagrody, ale za to na gali rozdania zrobiliśmy sobie zdjęcie z Georgem Lucasem!

**To dlaczego ono tutaj nie wisi?**
**Kacper:** Bo to raczej zdjęcie nie z nim, a obok niego [*śmiech*].

**Zajęliście się też montażem dźwięku i współpracą przy filmie Marcina Ziębińskiego *Dublerzy*.**
**Marcin:** Zawsze tak jest, że kilka przypadków się ze sobą składa. Byliśmy nastawieni na film i robiliśmy to najlepiej jak wówczas potrafiliśmy, ale chcieliśmy uczyć się dalej i znów wyjechać do Stanów. Po pierwszym konkursie zrobiliśmy postprodukcję dźwięku do etiudy *Kobieta z ciemności* Marcina Solarza. Przy tej produkcji okazało się, że są pieniądze na zgranie dźwięku w systemie Dolby SR, co w przypadku studenckich produkcji nie jest powszechne. To było dla nas szansą, żeby zmiksować swój pierwszy film w profesjonalnym studiu do zgrań filmowych, czyli S1 w Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych w Warszawie. Tak weszliśmy na zawodową ścieżkę z Tomkiem Dukształą, zajmującym się zgraniem dźwięku w WFDiF, a ówcześnie również wykładowcą techniki studyjnej na naszej Uczelni. Po powrocie z Los Angeles wymieniliśmy z Tomkiem spostrzeżenia dotyczące różnic w pracy z dźwiękiem w Polsce i USA. Tomek, który jest zwolennikiem przeniesienia anglosaskiego modelu postprodukcji dźwięku na rynek polski, zaproponował nam współpracę przy filmie *Dublerzy*, gdzie wraz z Bartkiem Putkiewiczem byliśmy odpowiedzialni za warstwę dźwiękową.
**Kacper:** To była jedna z pierwszych całkowicie prywatnych polskich produkcji, dlatego mieliśmy sporo czasu na pracę. Zostaliśmy zaangażowani do montażu atmosfer i efektów dźwiękowych pod nadzorem Tomka. Pracowaliśmy przy dźwięku ponad trzy miesiące. Nasza współpraca przebiegła pomyślnie, wspólnie udało nam się stworzyć bogatą i zróżnicowaną warstwę dźwiękową.
**Marcin:** To pierwszy film, który realizowaliśmy zgodnie z amerykańskim systemem prac postprodukcyjnych.

**Obaj macie za sobą studia na Wydziale Reżyserii Dźwięku w Warszawie. Czy wyobrażacie sobie, że moglibyście robić to, co robicie, nie mając ukończonych studiów kierunkowych?**
**Kacper:** Wydaje mi się, że nie. Zdaję sobie sprawę, że może to być niepopularna opinia, bo pewnie wiele osób chciałoby dowiedzieć się, że wykształcenie nie jest potrzebne. Ale pięć lat studiów to nie tylko pięć lat przy komputerze i lutowaniu kabli, ale to również mnóstwo czasu spędzonego na rozmowach z naszymi profesorami, którzy pracują przy dźwięku filmowym od lat i mają na koncie po kilkadziesiąt produkcji fabularnych i telewizyjnych. Kontakt z naszymi profesorami, Nikodemem Wołk-Łaniewskim czy Michałem Żarneckim to wydarzenie. To ludzie z ogromnym doświadczeniem i wyczuciem estetyki filmowej. Godziny spędzone na zajęciach, język filmowy, kontakt ze środowiskiem – to wszystko zostaje w głowie.
**Marcin:** Na nich efektowne dźwięki przejazdów aut nie robią wrażenia. Dla nich dźwięk filmowy jest warstwą artystyczną, w której każdy dźwięk ma swoje miejsce.
**Kacper:** Nie imponuje im nowy James Bond, a wzbudza zachwyt kino takie jak *To Nie Jest Kraj Dla Starych Ludzi*, gdzie dźwięk jest minimalistyczny. Chodzi o tę drugą warstwę dźwięku, która coś dopowiada.

**Mówiliście, że dobrą szkołą dla Was było siedzenie u Tomka w studiu. W jakim stopniu studia, w dużej mierze teoretyczne, a w jakim stopniu praktyka Was ukształtowała?**
**Marcin:** Przedmioty takie jak estetyka dźwięku filmowego, oglądanie filmów powstałych od początku istnienia kina, słuchanie opowieści profesorów to jedno. Drugie to konfrontacja tego z rzeczywistością. Ciekawe w pracy w studiu jest to, że zgrywa się dźwięk przygotowany przez różnych operatorów. To sprawia, że wyrabiasz sobie gust, osłuchujesz się pod kątem estetyki i warsztatu. W pewnym momencie już wiesz, kiedy dialog dudni, a kiedy jest za mało wysokich częstotliwości.
**Kacper:** Są trzy etapy: przygotowanie teoretyczne na Wydziale, osłuchanie się w środowisku profesjonalnym i trzeci etap, czyli siedzenie po nocach przy edytorze. Powinieneś mieć to w głowie, w uszach i w palcach.
**Marcin:** Szkoła kształci w tobie poczucie estetyki, żebyś nie ograniczał się tylko do podkładania dźwięku samochodu, który przejeżdża z lewej do prawej, ale zastanowił się, jaki ma być ten samochód: czy lepszy będzie niski i delikatny dźwięk, czy też samochód powinien ryknąć? Kiedy czasem pracuję nad sceną, już na etapie udźwiękowienia wiem, że niektóre dźwięki nie wejdą, bo nie o nich jest scena.

**W czasie nauki nie mieliście jeszcze własnego studia.**
**Marcin:** Po skończeniu pracy nad *Dublerami* spędziliśmy trochę czasu w Wytwórni, asystując Tomkowi, słuchając i ucząc się fachu. Można nauczyć się sprzętu, obsługi oprogramowania, ale nie słuchania – to trzeba wysiedzieć. To lata spędzone w sali miksów na słuchaniu co działa, a co się nie sprawdza.
**Kacper:** Pracę nad projektem *Francuski Numer* Roberta Wichrowskiego, w którym Tomek był operatorem prowadzącym dźwięk, rozpoczęliśmy jeszcze jako studenci i wolni strzelcy. Tomek zaproponował nam współpracę. Po raz kolejny po *Dublerach* zajmowaliśmy się montażem efektów, atmosfer, efektów synchronicznych i muzyki. Potem przyszedł moment, kiedy poczuliśmy, że nasza współpraca z Tomkiem powinna nabrać formalnego

Kacper i Marcin w studiu foley S2 Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych.

charakteru. Po powrocie z naszej drugiej podróży do Stanów, gdzie ponownie mieliśmy kontakt z Maćkiem Maliszem, uznaliśmy że warto stworzyć coś w czterech. Maciek pracuje m.in. przy montażu dialogów do serialu Zagubieni [*Lost – przyp. red.*]. Wcześniej pracował przez 10 lat przy serialu *Z Archiwum X*. Ma kontakty w Stanach, co pozwoliło nam myśleć o wkroczeniu również na rynek amerykański. Pod koniec 2006 roku założyliśmy we czterech studio Dreamsound.

Bezpośrednim impulsem do założenia spółki był projekt *Dlaczego nie!* Ryszarda Zatorskiego, gdzie Tomkowi udało się zaprosić do współpracy Marka Wronko – operatora prowadzącego dźwięk. Produkcja trwała półtora miesiąca. Po tym projekcie zaczęliśmy działać profesjonalnie. Tomek z Maćkiem zajmowali się organizowaniem zleceń, które wspólnie realizowaliśmy. Na rynku polskim Tomek organizował zlecenia udźwiękowienia dużych filmów fabularnych, jak na przykład *Pora umierać*, *Pora mroku*, *Nie kłam kochanie* czy *Ile waży koń trojański?* Równocześnie Maćkowi udało się zorganizować zlecenia związane z nagrywaniem efektów synchronicznych do niskobudżetowych, jak na warunki amerykańskie, filmów telewizyjnych. Okazało się, że sprawdza się jakość, którą prezentujemy oraz pomysły odnośnie nagrywania efektów synchronicznych. Otrzymywaliśmy coraz więcej zleceń zza Oceanu. Maćkowi udało się zdobyć

Nasi rozmówcy w studiu S1 Big Blue w WFDiF podczas miksu dźwięku do filmu *Pora Mroku* (reż. Grzegorz Kuczeriszka, dźwięk Nikodem Wołk-Łaniewski).

m.in. projekt *The Wackness* z Benem Kingsleyem w roli głównej. To dobre kino, które być może zawita również do Polski. Od października 2008 roku prowadzimy Dreamsound już samodzielnie.

**Marcin:** Warto też zauważyć, że dopóki nie założyliśmy studia, robiliśmy głównie prace montażowe. Po stworzeniu Dreamsound zaczęliśmy też realizować efekty synchroniczne, które w Polsce traktowane były jako kolejne po postsynchronach zło konieczne i uzupełnienie tego, co się nie nagrało na planie. My podeszliśmy do tego inaczej. Dla nas efekty synchroniczne to możliwość stworzenia całkowicie nowej warstwy w kreowaniu przestrzeni dźwiękowej.

**Kacper:** Marek Wronko jest operatorem, który lubi efekty synchroniczne i montuje je jako ciekawą i barwną warstwę dźwiękową, a nie tylko jako uzupełnienie brakujących efektów setkowych. Przy naszych trzech wspólnych projektach dał nam duże pole do popisu.

**Czy moglibyście własnymi słowami zdefiniować i rozróżnić „postsynchrony" i „efekty synchroniczne"?**

**Marcin:** Postsynchrony to dodatkowe dialogi, które nagrywa się na etapie postprodukcji dźwięku. Czasem nagrywa się je przed kręceniem filmu, jeśli są używane jako playback na planie. Głównym zadaniem postsynchronu jest zastąpienie dialogu nagranego na planie. Robi się to ze względu na aspekty techniczne, kiedy dialog oryginalny jest przesterowany lub zanieczyszczony, albo z uwagi na kwestie aktorskie, jeśli reżyserowi nie podoba się interpretacja. Zdarza się również, że całkowicie wymienia się głos aktora występującego w scenie. Do postsynchronów zalicza się również gwary, czyli nagrania dialogowe grup osób, służące do stworzenia atmosfery dźwiękowej w scenach zbiorowych w restauracji czy szpitalu. W duchu wąskich specjalizacji w USA gwary nagrywane są przez aktorów, którzy zajmują się tym zawodowo. Znają scenariusz i wiedzą, co i jak mówić, żeby gwar był ciekawy i adekwatny.

**Czyli mówią „na temat"? To nie jest gwar bezpłciowy?**
**Marcin:** Chodzi o to, żeby oddać atmosferę sceny, np. żeby w scenie dramatycznej nikt się nie śmiał. W Stanach gwary nagrywa się do całego filmu. Nie są one powtarzalne, ale tworzone specjalnie na potrzeby konkretnej sceny w danym filmie.

**A efekty synchroniczne?**
**Kacper:** My definiujemy efekty synchroniczne jako efekty związane z interakcją bohaterów z otoczeniem i ze sobą. Podstawowymi efektami synchronicznymi są kroki, efekty związane z ruchem ciała i ubrań, tzw. szmatki, oraz wszelkie pozostałe rekwizyty, czyli na przykład stukanie kieliszków, dzwonienie kluczy czy pisanie na klawiaturze.
**Marcin:** Tak naprawdę nagrywamy wszystko, co się da nagrać. Nie nagramy na przykład wypadku samochodowego, ale nagramy osypywanie się szyby i gięcie blachy. Chodzi o to, żeby dźwięk urozmaicić.
**Kacper:** Najbardziej znanym efektem, który krąży w świadomości społecznej, to dźwięk kopyt końskich – nagrywany za pomocą wydrążonych połówek kokosów. Obecnie biblioteki efektów dźwiękowych są tak rozbudowane, że i te efekty bierze się zwykle gotowe.

**Jak dźwięk jest rejestrowany na planie i ile z tego dźwięku wchodzi do filmu?**
**Kacper:** Dźwięk na planie nagrywa się wielokanałowo, zazwyczaj za pomocą rejestratorów twardodyskowych.
**Marcin:** Wielokanałowość jest wykorzystywana na planie głównie do tego, aby uzyskać rozseparowany sygnał i uniknąć sytuacji, w której cały dźwięk nagrany jest na jednej ścieżce i nie da się rozdzielić np. kwestii jednego bohatera od kwestii drugiego. Czasem mamy też do czynienia z nagraniami wielokanałowymi sensu stricte. Stosuje się je głównie do rejestrowania efektów i atmosfer na planie.

Marcin i Kacper w studiu, w którym odbywał się miks dźwięku do serialu *Lost* (*Zagubieni*).

**Na planie, oprócz dialogów, nagrywa się także atmosfery i efekty?**
**Marcin:** Idealną sytuacją jest, gdy dźwiękowiec może na planie nagrywać charakterystyczne dźwięki. Tak było w filmie *Pora umierać* Doroty Kędzierzawskiej, którego akcja toczy się w starym domu. Nie do przecenienia są takie materiały jak otwieranie okien, gdzie dzwonią stare szyby i piszczą stare zamki. Niestety, często tempo produkcji sprawia, że dźwiękowcy nie mają czasu nagrać nic dodatkowo.

**Na co kładziony jest nacisk przy nagraniach z planu?**
**Marcin:** Zajmując się postprodukcją, najbardziej zależy nam na tym, aby dialogi były jak najlepiej nagrane.
**Kacper:** Nagrywa się zazwyczaj na jeden lub dwa mikrofony umieszczone na tyczkach, które zbierają głównie informację dialogową. Są to mikrofony kierunkowe, aby ujmowały jak najmniej informacji pogłosowej, dźwięków otoczenia. Aktorom przypina się też mikroporty, które rejestrują tylko i wyłącznie ich dialogi. W zależności od tego, które ujęcia są wykorzystywane, bierzemy dźwięk z tego mikrofonu, który zarejestrował dźwięk lepszej jakości. Jeśli aktor jest w kurtce puchowej, to raczej mikroportu nie użyjemy, bo za dużo jest efektu związanego z ruchem aktora – słychać trzaski mikrofonu ocierającego o kurtkę. W ujęciach, gdzie aktorzy są oddaleni od kamery, nie można użyć tyczki, bo będzie widoczna w kadrze. Wówczas wykorzystuje się mikroporty, które mogą być umieszczone na kurtce czy bluzie, gdyż w tak dalekiej perspektywie ich nie widać.

**Ustawienie mikrofonów jest ograniczone przez kadr. Czy macie na to jakiś wpływ, czy możecie zasugerować, aby coś ustawić tak czy inaczej?**
**Kacper:** Nie zdarzyło nam się jeszcze, żeby uwagi dźwiękowca były brane pod uwagę na poziomie scenariusza. Na planie często jest tak, że dźwiękowiec sugeruje, że nie da się dobrze zarejestrować dialogów i trzeba będzie nagrać postsynchrony na 99%. Często reżyser nie bierze tych uwag poważnie i liczy na to, że dźwiękowiec zrobi z tym cuda: odszumi, odrestauruje i uratuje, mimo że na planie był informowany, że nie da się dobrze zarejestrować dialogów w danej scenie.

**Czy da się zrobić dobry dźwięk do filmu, jeśli dźwięk z planu jest kiepski?**
**Kacper:** Da się!
**Marcin:** To, co robimy jest kreowaniem rzeczywistości, a nie czyszczeniem tego, co się nagrało na planie i sklejania tego na siłę. Jak mówił już Kacper, nagrywanie postsynchronów w oparciu o dostępne dzisiaj technologie pozwala niemal do zera zminimalizować poczucie sztuczności.

**To jak te postsynchrony są nagrywane? Widziałem kiedyś, jak aktor stoi w lektorce, ma monitorek, jest w kontakcie z reżyserem dźwięku a reżyser mówi – „uwaga, posłuchaj, zobacz i wchodzisz" – i on nagrywa kilka razy, aż się wczuje w rytm tej wypowiedzi i powtórzy ją w sposób idealny. Czy są jakieś lepsze narzędzia, sposoby?**
**Marcin:** My mamy swój sposób nagrywania postsynchronów, który zaadaptowaliśmy wiadomo skąd i uważamy, że jest dobry. Staramy się tak przygotować całą sesję nagraniową do nagrania postsynchronów, aby jak najbardziej ułatwić pracę aktorom. Chcemy, żeby nie zastanawiali się, kiedy mają wejść, co mają powiedzieć, jak mają zagrać, tylko żeby maksymalnie skupili się na swojej pracy, czyli na

**„Staramy się tak przygotować całą sesję nagraniową do nagrania postsynchronów, aby jak najbardziej ułatwić pracę aktorom. Chcemy, żeby nie zastanawiali się, kiedy mają wejść, co mają powiedzieć, jak mają zagrać, tylko żeby maksymalnie skupili się na swojej pracy, czyli na interpretacji".**

interpretacji. Jeśli występują problemy techniczne, aktorzy tracą koncentrację i interpretacja szwankuje. Przygotowujemy się do nagrań w ten sposób, że dzielimy teksty. Aktor nie nagrywa od razu całej sceny, tylko frazy, linijki lub zdania. Czasem zdarza się też tak, że scena jest kręcona w środku lata, a ma sprawiać wrażenie rozgrywanej w zimie. Urządzenia produkujące śnieg tak huczą, że trzeba całą scenę nagrywać od początku. Wtedy odtwarzamy dialogi wszystkich aktorów w całej scenie, linijka po linijce, tworząc w zasadzie dialogi od początku.

**Kacper:** Przygotowujemy markery oraz „piki", czyli sygnały dla aktora. Markery oznaczają kolejne słowa, frazy czy zdania, które będziemy nagrywać. To wszystko ma stworzyć komfort aktorowi. Jeżeli nie stworzymy komfortu dla aktora i dla reżysera, który siedzi z nami i słucha interpretacji, to aktor będzie podenerwowany, nie będzie mógł się skupić na pracy i będzie się cały czas zastanawiał, co słyszy, czego nie słyszy i co my robimy, kiedy się nie odzywamy. Uważamy, że połowa sukcesu to stworzenie komfortowych warunków dla aktora, żeby on zawsze wiedział, co robimy, co nagrywamy, ile ma nagrać, co było źle w ostatniej wersji i dlaczego powtarzamy. Powiedzenie aktorowi „jeszcze raz" to żadna informacja. Trzeba wyjaśnić, czy prosimy o powtórzenie, bo my popełniliśmy błąd, czy też dlatego, że powiedział za długo, za jasno, za ciemno, za smutno czy za wesoło. Aktorzy lubią pracę i lubią wyzwania. Jeśli tylko stworzymy im komfortowe warunki, to jesteśmy bliżsi sukcesu.

**Marcin:** Aktor wchodzi do studia, słyszy to, co chce słyszeć, my ustawiamy barwy, dobieramy mikrofony. Staramy się już na etapie nagrania zbliżyć to brzmienie głosu do brzmienia setkowego.

**„Praca w filmie jest na tyle żmudna, czasochłonna, a detale są tak trudne do wypracowania, że nie wierzymy w „magiczne pudełka", w które wkłada się coś niskiej jakości, a wychodzi coś wysokiej jakości".**

**Kacper:** Jest taka metodyka pracy, że wykorzystuje się mikrofony, które były użyte na planie i w ten sposób maksymalnie zbliża się barwę postsynchronu do dialogu setkowego. My raz podjęliśmy taką próbę i w naszym przypadku się to nie sprawdziło, ale na przykład w USA, w studiach do nagrywania postsynchronów, realizatorzy zawsze mają pod ręką te najbardziej popularne mikrofony, którymi się rejestruje dźwięk na planie.

**Marcin:** Ale zawsze oprócz tego stoi Neumann U87 [*śmiech*].

**Kacper:** U87 jest pewnym standardem. Jedni mówią, że ma papierowe brzmienie, ale są i tacy, którzy po próbach różnych mikrofonów ,wartych od dziesięciu do stu tysięcy złotych, wracają do U87, który okazuje się z danym aktorem i w danej sytuacji najlepiej współpracować.

**Są już teraz takie narzędzia, które pozwalają dostosować charakterystykę pasmową dźwięku na podstawie próbki? Czy z tego korzystacie?**

**Marcin:** Praca w filmie jest na tyle żmudna, czasochłonna, a detale są tak trudne do wypracowania, że nie wierzymy w „magiczne pudełka", w które wkłada się coś niskiej jakości, a wychodzi coś wysokiej jakości. Jest takie urządzenie o nazwie Vocalign, które dopasowuje dźwięk w domenie czasowej. Program porównuje przebieg fali, tu rozciąga, tam ściska i wychodzi równo. Niektórym wydaje się, że wystarczy go użyć i dialog gotowy. Ale tak nie jest. To jest pójście na łatwiznę, zresztą program nie zrobi wszystkiego za ciebie. Oczywiście, używamy takiego oprogramowania, ale dopiero na ostatnim etapie montażu, w roli „wygładzacza". Tam, gdzie ludzka precyzja już nie sięga, urządzenie to sprawia, że „a" zamiast 69 milisekund trwa 70.

**Kacper:** Podstawą jest dobrze nagrany materiał wyjściowy. Jeśli źle zarejestrowano dialogi na planie, postsynchrony lub efekty synchroniczne, to niewiele da się z tym zrobić.

**Marcin:** Nagrywamy dwadzieścia, trzydzieści czy czterdzieści dubli postsynchronu po to, żeby dopasować je idealnie do nagrań z planu. Drugie tyle czasu zajmuje montaż, ewentualna podmiana poszczególnych liter i sylab, a dopiero na koniec jest czas na użycie „magicznego pudełka", które pozwoli wszystko wyrównać. Takie mamy podejście, bo diabeł tkwi w szczegółach, nie da się tego ominąć.

**Wyjaśnijcie jeszcze dokładniej, na czym polega system z „pikami"?**

**Marcin:** Jest to coś na zasadzie nabicia – na cztery wchodzisz. Aktorzy mają różne przyzwyczajenia, jeden pracował w dubbingu, drugi dotychczas nagrywał inaczej, ale większość jest zadowolona i kupuje ten system. Dobrze im się pracuje, bo nie muszą się skupiać nad tym, kiedy mają wejść – słyszą piki i wchodzą. Przygotowanie sesji wiąże się z wybraniem na nagranie postsynchronów tekstów, które będą nagrywane, podzielenie tego w taki sposób, aby można było potem dowolnie wyciszać rzeczy, które nagrywamy. Jeśli masz do nagrania jedno zdanie spośród kilku w środku, to trzeba to tak przygotować, żeby wyciąć tekst, który jest do nagrania, ale jednocześnie trzeba go zastąpić powietrzem, które jest w danej scenie. Wyobraźmy sobie scenę, w której miasto huczy, a tu nagle fragment, który jest cichutki. To miasto trzeba tak przygotować, żeby ono grało cały czas w scenie i żeby reżyser miał komfort porównania, czy postsynchron brzmi lepiej od setki. Komfortu nie ma, jeśli jest dźwięk, a potem cisza studia, bo jest to nienaturalne zjawisko.

**Czyli wstawiacie tzw. ciszę setkową?**

**Marcin:** Dokładnie, tzw. roomtone, powietrze z ujęcia. Kiedy nagrywaliśmy postsynchrony do filmu *Ile waży koń trojański?* występowała tam scena, w której pies dyszy tak, że nie ma nad nim żadnej kontroli. Jeśli

**Tak wygląda rejestracja efektów synchronicznych do filmu: Marcin Kasiński przygotowuje sesję nagraniową efektów synchronicznych, a Kacper Habisiak pracuje nad zapisem i edycją zarejestrowanego materiału.**

**„Nie wszystkie nagrane efekty synchroniczne są później wykorzystywane w końcowym miksie, bo po zmontowaniu może się okazać, że wystarczy to, co jest w setce".**

ciągnęlibyśmy dialog, żeby uzyskać jego zrozumiałość, dyszenie psa byłoby na pierwszym planie. W związku z tym nagraliśmy postsynchron. Dyszenie psa podłożyliśmy pod całość, po to żeby odtworzyć charakter sceny. Już na etapie samego nagrania reżyser Juliusz Machulski był tak zdezorientowany, że kiedy słyszał postsynchron z dyszącym w tle psem myślał, że słucha setki. Reżyser mógł usłyszeć, jak to będzie brzmiało w efekcie końcowym i w rezultacie w ogóle się nie zorientował, że to postsynchron. Prostym zabiegiem obaliliśmy mit, że postsynchrony nie kleją się z obrazem.

**A czy zdarza się, że nie ma takiego ujęcia dźwiękowego, cały czas są dialogi i nie ma skąd wyciąć?**

**Marcin:** To jest częsty problem, ale na tym polega praca montażowa, żeby sobie z tym poradzić. Można wziąć coś z początku lub z końca, poza tym zawsze przed klapsem jest trochę „ciszy". Przy nagraniu postsynchronów nie chodzi o idealną ciszę. Ważne jest tylko to, żeby zatkać tę dziurę.

W takich warunkach nagrywa się kroki, które słyszymy potem w filmach. Widzimy fragmenty ścieżek służących do zapisu kroków w różnych warunkach: w piachu i żwirze, na betonie, podłogach drewnianych itp.

**Co robicie, kiedy dostajecie materiał z planu? Czy zajmujecie się od razu dialogami i efektami synchronicznymi?**

**Kacper:** W pierwszych dniach pracy z dźwiękiem dostajemy OMF-a, czyli dźwięk pod każde ujęcie, które występuje w filmie, ułożony przez montażystę pod obraz. Kierownicy produkcji zawsze proszą o to, żeby jak najszybciej ocenić, jaka część materiału dialogowego nie nadaje się do wykorzystania i których aktorów trzeba zaprosić, żeby nagrali postsynchrony. Ta informacja jest dostarczana im jak najszybciej, ponieważ zazwyczaj do premiery nie ma dużo czasu, a aktorzy pracują, wyjeżdżają, mają urlopy. Wtedy kilkutorowo zaczyna się proces postprodukcji dźwięku. Zgodnie z modelem amerykańskim zaczynamy działać przy montażu dialogów, przy czym w montaż dialogów włączamy też montaż efektów setkowych. Jeśli w danym ujęciu aktor wypowiedział słowa, po czym wyszedł i trzasnął drzwiami, a efekt trzaśnięcia drzwiami jest dobrze nagrany i usytuowany przestrzennie, to do montażysty dialogów należy również wyseparowanie tego dźwięku i umieszczenie go na odpowiednio dedykowanych śladach tzw. efektów setkowych, co w nomenklaturze amerykańskiej nazywa się production effects.

**Czyli montaż dialogów to pierwszy etap postprodukcji. Czy to zawsze Wasze zadanie?**

**Kacper:** Do naszych filmów dialogi często montował Maciek Malisz, który zajmuje się tym w USA. To jest etap, od którego zawsze zaczynamy. Jest bardzo czasochłonny, zajmuje od stu do stu pięćdziesięciu godzin. Jednocześnie do pracy przystępuje inna osoba – montażysta atmosfer. Wykorzystuje do tego celu efekty z bibliotek efektów dźwiękowych lub atmosfery nagrane na planie przez operatora dźwięku. Atmosfera nagrana dokładnie w tym miejscu, gdzie dzieje się scena, potęguje poczucie realizmu. Poza tym dobrze współpracuje z setkowym dialogiem, który jest osadzony w tej samej przestrzeni.

**Jakie efekty nagrywają się dobrze, a jakie trzeba dograć na etapie postprodukcji?**

**Kacper:** Montażysta efektów, który montuje dialogi i jednocześnie efekty setkowe, odseparowuje efekty setkowe i już wtedy możemy ocenić, które efekty wchodzą, a które nie. Z reguły przyjmujemy, że trzeba będzie nagrać do filmu 100% efektów synchronicznych.

**Marcin:** To wszystko wynika z tego, że na planie każdy stara się jak najlepiej nagrać dialog. Mikrofon jest ustawiony na usta aktorów i kroki się z reguły nie nagrywają, bo odległość dwumetrowa w plenerze sprawia, że nie słychać tych kroków. A my chcemy słyszeć, że aktor idzie. Nie wszystkie nagrane efekty synchroniczne są później wykorzystywane w końcowym miksie, bo po zmontowaniu może się okazać, że wystarczy to, co jest w setce. Tańsze jest zmontowanie wszystkiego niż zatrzymanie całego procesu postprodukcji i powrót do montażowni, żeby domontować coś, czego nie przygotowano. Studio, gdzie robi się końcowe zgrania, jest bardzo drogie.

**Kacper:** Zarówno w budżecie, jak i w planie pracy, zakładamy, że nagrywamy 100% efektów synchronicznych. To samo dotyczy tzw. efektów bocznych, które są czerpane z bibliotek efektów lub z planu. Amerykanie nazywają je twardymi efektami – hard effects. Są to trzaśnięcia drzwiami, przejazd samochodu, strzał, dźwięk wodospadu – to dźwięki, których nie nagrasz w studiu.

**Marcin:** Czasem lepiej pojechać coś nagrać. W filmie *Francuski Numer* gra stary Mercedes i ciągle ktoś zamyka drzwi samochodu, one się nie domykają, skrzypią, trzeszczą, ktoś opiera się o nie. Poprosiliśmy kierownictwo produkcji o wypożyczenie na pół dnia tego Mercedesa i poszliśmy

nagrać sobie te dźwięki. Nagraliśmy też jazdę w środku. Samochód dużo jeździ w filmie, a mikrofony są skierowane na usta aktorów i dźwięk silnika jest rejestrowany w niezbyt kontrolowany sposób. Jeśli na etapie produkcji reżyser powie, że jest za mało silnika, to go podniesiemy, nie podnosząc dialogu. Tym samym podciąganie dialogu nie będzie powodowało podniesienia głośności silnika. Dlatego wolimy mieć nagrany dźwięk. Często okazuje się, że dobrze byłoby, gdyby drzwi były cięższe, samochód przejechał głośniej itd. Czyli wszystko bigger than life [większe niż w rzeczywistości – *przyp. red.*]. Słyszeliśmy anegdoty, że w kinie amerykańskim, gdy samochód wyjeżdża zza rogu, to mają tam ryczeć lwy, żeby ten efekt spotęgować.

**Gdzie jest granica między postprodukcją a kreacją dźwięku?**
**Marcin:** Wszystko zależy od tego, co chcesz pokazać. Jeżeli zobaczysz starego Mercedesa „beczkę", to zawęża się pole do działania, bo każdy zna jego dźwięk. Jeżeli jednak chcesz podkreślić ten dźwięk, możesz dołożysz element, który spotęguje wrażenie.
**Kacper:** Nie zawsze jest tak, że nagrywamy dźwięki po to, żeby je podkreślić i zaznaczyć. W filmie *Pora Umierać* dogrywaliśmy wiele rzeczy po to, żeby je uczynić subtelniejszymi. W scenie, gdzie Danuta Szaflarska pije herbatę z filiżanki, odkłada ją i przestawia, dźwięk setkowy był zaszumiony, dużo w nim było pogłosu i nie można było określić go subtelnym. Realizator na planie nastawiony był na nagranie dialogu.

**Na festiwalu w Gdyni film *Pora Umierać* otrzymał nagrodę za dźwięk. Dla kogo jest to nagroda?**
**Marcin:** Należy ją traktować jako nagrodę dla całej ekipy, ale przyznana została trzem osobom – nam oraz Michałowi Pajdiakowi, który miksował ten film w Pradze. Niestety, pominięty został operator na planie, Reinhard Stergar, austriacki realizator, który włożył mnóstwo pracy w to, żeby ten film miał dobry dźwięk. Nagrania z planu były bardzo dobrej jakości. Otrzymaliśmy też dużo efektów dogranych przez niego dodatkowo, np. otwieranie i zamykanie okien, przebiegania psa.
**Kacper:** Fakt, że w Polsce często nagrody dostają wyłącznie osoby, które zajmowały się jedynie częścią pracy przy dźwięku, jest kością niezgody wśród dźwiękowców. Często pomija się realizatora na planie, który nie zawsze jest odpowiedzialny za postprodukcję i miksera, który połączył wszystko w całość. W Stanach Zjednoczonych nagrody przyznawane są dla każdego z osobna lub całej ekipy. Do niedawna w Polsce operator dźwięku na planie był również operatorem prowadzącym, brał udział w zgraniu. Obecnie osób pracujących nad dźwiękiem jest coraz więcej.

**Czy prace nad filmem *Pora umierać* przebiegały w inny sposób niż prace nad Waszymi wcześniejszymi produkcjami? Jeśli tak, na czym polegała różnica?**
**Marcin:** Podstawowa różnica była taka, że mieliśmy na to bardzo dużo czasu. Robiliśmy to do momentu, kiedy stwierdziliśmy, że jest to zrobione tak, jak chcieliśmy. Powstawał film i kiedy wraz z reżyserem, Dorotą Kędzierzawską, uznaliśmy, że to jest to, przystąpiliśmy do zgrania.
**Kacper:** To był projekt prestiżowy i bardzo nam zależało, żeby zrobić film razem z Dorotą Kędzierzawską. Po przeczytaniu pierwszego scenariusza wiedzieliśmy, że to produkcja autorska i wartościowa. Zaangażowaliśmy wszystkie środki i pozwoliliśmy sobie spędzić nad tym filmem bardzo dużo czasu.

**Fakt, że w Polsce często nagrody dostają wyłącznie osoby, które zajmowały się jedynie częścią pracy przy dźwięku, jest kością niezgody wśród dźwiękowców. Często pomija się realizatora na planie, który nie zawsze jest odpowiedzialny za postprodukcję i miksera, który połączył wszystko w całość.**

**Mówiliście, że operator na planie nastawiony był na nagrywanie dialogów. W jaki sposób nagrywane były głosy bohaterów w filmie *Pora umierać*?**
**Marcin:** Dialogi były nagrane na DAT. Były to dwa ślady, jeden trochę ciszej, drugi głośniej. Operator miał duże doświadczenie z pracy w Stanach i nie lubił brzmienia mikroportów. Dlatego w zasadzie 100% stanowiły nagrania mikrofonowe. Brzmienie jest bardzo pełne, soczyste, nie mieliśmy problemu suchych, płaskich nagrań. Można to było zrobić, ponieważ cały film był kręcony raczej w bliskich planach. Najwięcej trudności nastręczały ogólne plany, gdzie główna bohaterka przechodzi z psem i wtedy coś mówi.

**W filmie aż roi się od odgłosów skrzypiących drzwi, podłogi, trzasków okien, klapy pianina, szurania kapci, itd. Dźwięki te są tak charakterystyczne, że nie wierzę, aby mogły pochodzić z biblioteki. Jaka część z tych dźwięków pochodzi z planu, a jaką część z nich dogrywano oddzielnie?**
**Kacper:** Wszystkie dźwięki opierania, przestawiania pianina to dźwięki nagrane w studio foley, gdzie mamy pianino.
**Marcin:** Kreacja polegała na tym, że na planie została nagrana główna bohaterka, która gra. Poza tym dźwięki przestawiania pianina, akurat w tym wypadku, były momentami przesterowane. Wszystkie szczegóły, np. w zbliżeniach, gdzie widać stopę naciskającą na pedał, gdzie odzywa się mechanizm, aż prosiły się o dogranie. To są efekty synchroniczne. To samo dotyczy otwierania okien. To jest właśnie podejście bigger than life, przy czym nie zawsze chodzi o to, aby było większe w sensie barwy, ale o to, aby zrobić coś w sposób bardziej szczegółowy i ciekawy. Główna metoda naszej pracy polega na łączeniu dźwięku z planu z dźwiękiem dogrywanym. Nie wychodzimy z założenia, że wszystko z planu jest do wyrzucenia i jeśli można, to jak najbardziej to wykorzystujemy. Setka daje nam poczucie naturalności i nie ma lepszego odwzorowania tego, co się dzieje na planie. Natomiast praca postprodukcyjna pozwala dołożyć element kreacji.
**Kacper:** Punktem wyjściowym jest dźwięk z planu lub nagrany na płasko przez operatora na planie, czyli w przerwach pomiędzy ujęciami. Wykorzystujemy dźwięk z planu, ponieważ chcemy zachować charakter filmu, aczkolwiek niekoniecznie z tych samych ujęć. Pierwsza scena, w której bohaterka zamyka okno jest podobna do ostatniej sceny

Stara konsoleta analogowa, która służy obecnie jedynie do generowania dźwięku przełączników, suwaków itp. Przy rejestracji efektów przydają się również takie urządzenia jak stare, zakurzone radio i ledwie funkcjonujący gramofon...

**„Nasze nagrania różnią się od innych w Polsce tym, że wracamy do korzeni i robimy to tak, jak robiono to kiedyś w technice analogowej, kiedy to nie było elastycznych narzędzi pogłosowych".**

i w tej ostatniej zrobiła to lepiej pod względem dźwiękowym, dlatego wykorzystaliśmy tylko dźwięk zamykania okna z ostatniej sceny.

**W wielu scenach, gdzie bohaterowie przechodzą z pokoju do pokoju, słychać bardzo wyraźnie, jak się oddalają. W jaki sposób nagrywany był dźwięk?**
**Marcin:** W większości są to efekty synchroniczne. Trudno było nagrać dobry dźwięk na planie, ponieważ był to stary, trzeszczący dom i w nagraniach było dużo dźwięków, które nie do końca odpowiadały temu, co widać w obrazie. Nasze nagrania różnią się tym od innych w Polsce, że wracamy do korzeni i robimy to tak, jak robiono to kiedyś w technice analogowej, kiedy to nie było elastycznych narzędzi pogłosowych. Nagrywamy techniką dwumikrofonową, jeden mikrofon stoi daleko i zbiera informację pogłosową, a drugi blisko. Mieszając te dwa źródła w efektach synchronicznych można uzyskać efekt podejścia, odejścia lub odpowiedniego dystansu i tym samym zbliżyć brzmienie do brzmienia setkowego. W przypadku postsynchronów, z uwagi na fakt, że aktor nie zawsze chce lub może przyjechać drugi raz na nagranie, nagrywamy na dwa ślady. Jeśli chodzi o efekty synchroniczne, ich ilość nie pozwala na nagrywanie na dwóch śladach. Przy zgraniu nie ma czasu na to, aby zastanawiać się, czy dać więcej, czy mniej mikrofonu pogłosowego. Dlatego w przypadku efektów, miksujemy sygnały w trakcie nagrywania.
**Kacper:** Studio foley w wytwórni filmowej zapewnia komfort pracy, bo jest duże i ma stosunkowo neutralną odpowiedź pogłosową. Ta przestrzeń jest na tyle neutralna, że pasuje zarówno do wielkiego domu, jak np. w filmie *Pora Umierać*, jak i do mniejszego pokoju, pozwalając uzyskać odpowiedni dystans. Nie zmienia to faktu, że w procesie postprodukcji i zgrania często do tych efektów dodajemy pogłos. Jeśli nagraliśmy efekt kluczy, a scena jest w kościele, nie jesteśmy w stanie wygenerować tyle pogłosu przy nagraniu.

**W jaki sposób uprzestrzenniacie efekty nagrane monofonicznie?**
**Marcin:** Nie wykreujemy w studio foley poczucia przestrzeni, a jedynie poczucie dystansu. Przestrzeń robi się głównie na miksie. Dodaje się pogłos dookolny, stereofoniczny lub monofoniczny, który ostatecznie umiejscawia dźwięk.

**W dialogu z Panem, który przychodzi do starszej Pani z „biznesikiem", słyszymy bohaterów mówiących zza okna balkonowego? Jak uzyskaliście ten efekt?**
**Kacper:** To należy do zgrania. Nam zależy, żeby realizator na planie nagrywał tego człowieka zza szyby jak najbliżej, czyli aby mikrofon był po jego stronie. Stworzenie wrażenia, że on stoi za szybą nie jest skomplikowane.
**Marcin:** Są dwie możliwości. Jeśli jeden mikrofon jest na bohatera, a drugi za szybą, to możesz wykreować ten efekt w postprodukcji na zasadzie ich miksowania. Możesz też na etapie postprodukcji przygotować czystą informację mikrofonową i tak ją uprzestrzennić, aby brzmiała jak dialog zza szyby. Na tym polega miksowanie filmów. Staramy się w stu procentach odtworzyć to, co widać.

**Czy nagranie z planu wystarcza żeby oddać przestrzeń?**
**Marcin:** Musiałbyś postawić tam mikrofon surroundowy. W Polsce nie stosuje się tego powszechnie. Tak było jednak w przypadku filmu *Senność* Magdaleny Piekorz, gdzie prof. Żarnecki nagrał przejazd jeepa, omikrofonowując plan zdjęciowy tak, że zapewnił trzy sygnały na przód i dwa sygnały na tył. Jeep wjechał z tyłu kadru do przodu, zatrzymał się w oddali i do filmu weszło ujęcie dźwięku z planu, które zostało wykonane w technice wielokanałowej.

Studio nagrań efektów synchronicznych podczas pracy nad filmem. Tu uzyskuje się wszystkie dźwięki, które potem pozwalają uzyskać wiarygodne efekty w obrazie filmowym.

**Jak nagrywano psa głównej bohaterki w filmie *Pora Umierać*?**
**Marcin:** Cały pies pochodzi z nagrań postprodukcyjnych. Szczekanie psa nie weszło, ponieważ dźwięk był przesterowany. Nikt nie jest w stanie zapanować nad szczekającym na planie psem. Dźwięk chodzenia psa jest natomiast na tyle cichy, że trudno go nagrać na planie.
**Kacper:** Skontaktowaliśmy się z treserką. Z uwagi na to, że pies, który grał w filmie, na zawołanie umiał tylko szczekać i biegać, a nie umiał skomleć ani piszczeć, treserka przywiozła ze sobą aż cztery psy. Nagraliśmy szczekanie, otrzepywanie i odgłosy jedzenia psa Tokaja, czyli filmowej Fili. Inny pies umiał skomleć, więc treserka, siedząc z nim przy mikrofonie, wydawała odpowiednie polecenia żeby uzyskać żądany odgłos. Nagrywaliśmy w całości wszystkie efekty psa, czyli przechodzenie, zeskakiwanie z kanapy, wskakiwanie na stół. Imitowaliśmy też pazury psa.
**Marcin:** Wiele godzin spędziliśmy potem nad montażem, aby pies w odpowiednim czasie zadyszał, zamknął pysk, oblizał się, znowu podyszał. Pies nie zagrałby tego pod obraz.

**Kiedy przychodzi czas na montaż muzyki? Czy robi się to na bieżąco, czy też na etapie miksu?**
**Marcin:** Muzyka jest kolejnym elementem, który powinien powstawać równolegle. W zależności od tego, czy jest to muzyka komponowana, czy też muzyka z fonoteki, odbywa się to trochę inaczej. Reżyser zawsze chce wiedzieć czy sceny nie są za długie i jak ta muzyka „leży". Dlatego piosenki lub utwory z fonoteki są podkładane już na etapie montażu. My dokładamy później rękę do tego, aby montaże były bardziej muzyczne, miały fajniejsze zakończenie, itp.
**Kacper:** Jest taka funkcja jak konsultant muzyczny. Osoba ta jest odpowiedzialna za całość prac związanych z muzyką w filmie. Stara się o prawa, informuje osobę, która ma prawa do danego utworu, jaka jest długość utworu, w jakim charakterze ma zostać wykorzystana, itp.

**Współpracujecie na etapie postprodukcji z kompozytorami? Czy zdarza się Wam dzwonić do kompozytora i prosić: „Mógłbyś zrobić dla nas wersję o 10 sekund krótszą?"**
**Kacper:** Dokładnie tak. Czasem mamy taki komfort. Pracujemy teraz przy animacji *Esterhazy* Izy Plucińskiej i jesteśmy w stałym kontakcie z kompozytorem. Jeśli na etapie montażu się okazuje, że lepiej byłoby, aby muzyka skończyła się chwilę wcześniej lub weszła później, bo np. mamy w scenie efekt bijącego zegara, kompozytor dostosowuje się i skraca swoją kompozycję. Nie zawsze jednak

jest na to czas. Czasem muzyka przychodzi dopiero na miks finalny i dopiero w jego trakcie, w miarę możliwości, wykonuje się zabiegi montażowe.

**Czy zdarza się, że muzyka przykrywa niemal całkowicie pieczołowicie przygotowane przez Was tło dźwiękowe i cały Wasz wysiłek idzie na marne?**
**Kacper:** Nie można powiedzieć nigdy, że idzie na marne.
**Marcin:** Efekt końcowy jest najważniejszy. Jeśli muzyka lepiej pracuje ze sceną, to lepiej tworzy nastrój, który reżyser chce uzyskać. Wyrośliśmy z tego, że płaczemy nad efektami, które wylatują.

**Na jakich instrumentach gracie i czy te umiejętności przydają się Wam w pracy?**
**Marcin:** Ja grałem na akordeonie, a Kacper na fortepianie, ale już tego nie robimy. Na pewno poczucie rytmu i muzyczny słuch przydaje się przy montażu muzyki i pozwala to robić lepiej. Zdarzało się nam otrzymywać nagrania wielośladowe orkiestry w podziale m.in. na ślady smyków, instrumentów dętych drewnianych, dętych blaszanych oraz dodatkowo kilkanaście śladów pętli, które kompozytor przygotował wcześniej. Dostajemy kilka wersji i musimy wybrać najlepszy fragment nagrania orkiestry, a słyszymy, że tu jest trochę zafałszowane, tu smyki przeciągnęły, tam klarnet nierówno. Wybieramy np. dwa takty z wersji pierwszej, cztery takty z drugiej, itd. Kiedy trzeba powyrównywać to wszystko i wystroić, wykształcenie i przygotowanie muzyczne się przydaje.

**Czy zajmujecie się również miksowaniem muzyki?**
**Marcin:** Często wykorzystujemy swoje doświadczenie i umiejętności, aby pomóc kompozytorowi i montujemy również muzykę. Miks muzyki jest kolejnym etapem tworzenia ścieżki dźwiękowej. My się tym nie zajmujemy, aczkolwiek często mają miejsce konsultacje operatora prowadzącego z kompozytorem. Tak było w pracy przy filmach *Dlaczego Nie!* i *Nie Kłam, Kochanie*, gdzie muzykę pisał Maciek Zieliński, a operatorem prowadzącym był Marek Wronko. Mimo że nie odpowiadał on za muzykę, był przy jej zgraniu, żeby usłyszeć, jak będzie pracowała z obrazem. W miejscach, gdzie był dialog, sugerował np. większą ilość pogłosu lub ciemniejszą barwę smyków.

**Zgranie muzyki to proces jej nagrywania?**
**Marcin:** W branży filmowej słowo zgranie oznacza miks. Muzykę się nagrywa, montuje, a później następuje jej zgranie, czyli miks. Najlepiej jeśli robi się to w studiu, w którym odbywa się później miks dźwięku do filmu. Studia tego typu zbudowane są według pewnych standardów, które określa firma Dolby i te standardy są wdrażane w salach kinowych. Dzięki temu mamy pewność, że film

**„Często wykorzystujemy swoje doświadczenie i umiejętności, aby pomóc kompozytorowi i montujemy również muzykę. Miks muzyki jest kolejnym etapem tworzenia ścieżki dźwiękowej. My się tym nie zajmujemy, aczkolwiek często mają miejsce konsultacje operatora prowadzącego z kompozytorem".**

zgrany w takim studio będzie brzmiał identycznie w każdym kinie, które posiada certyfikat firmy Dolby.

**Czyli w przypadku kiedy nie używa się muzyki, która jest już gotowa (tzn. zmiksowana i zmasterowana), najlepiej miksować muzykę w studiu kinowym?**
**Kacper:** Tak, najlepiej jeśli jest miksowana w warunkach, w których będzie odtwarzana. Przy większych produkcjach zatrudniany jest realizator muzyki do zgrania do filmu. My współpracujemy z Rafałem Smoleniem, który dostaje ślady i pracuje w studiu filmowym przy zgraniu muzyki.

**Na jakim sprzęcie pracujecie?**
**Marcin:** Standardem jest Pro Tools HD. Cały świat na tym pracuje i najlepiej jest pracować na tym systemie, żeby być kompatybilnym ze wszystkimi innymi. Kiedy wysyłaliśmy rzeczy do Stanów, musieliśmy je przygotować w formacie Pro Tools. Opanowaliśmy system w takim stopniu, że najlepiej pracuje nam się właśnie na nim. Dysponujemy odsłuchem 5.1 Dynaudio Acoustics Air Series. Są to głośniki cyfrowe i jest do nich software, który umożliwia tworzenie presetów „głośnościowych".
**Kacper:** Inaczej słuchamy montując dialogi, kiedy chcemy mieć je odpowiednio głośno, aby usłyszeć wszystkie niuanse, stuki i trzaski. Inaczej słuchamy robiąc mastering DVD, bo wiadomo, że ludzie nie słuchają DVD odkręcając sprzęt na maksimum, ale słuchają na nieco niższym poziomie. Podobnie jak DVD, wersje telewizyjne są odsłuchiwane na niższym poziomie.

**Jak realizowane są dialogi, jak są nagrywane i co się z nimi dzieje na etapie postprodukcji? Mam tu na myśli korekcję, wycinanie oddechów, usuwanie esów, kompresję.**
**Marcin:** Wszystko wynika z etapów postprodukcyjnych. Najpierw jest montaż. Jeśli jest na to budżet, robimy tzw. premiksy, wstępny miks poszczególnych warstw przed ostatecznym miksem w dużym studiu, kinowym. Wówczas dokonujemy wstępnej korekcji. Zmorą dialogów filmowych są formanty, czyli nagromadzenie energii w pewnych pasmach, które wynika z akustyki pomieszczenia. W niektórych wypadkach dialog jest wręcz niezrozumiały. Osłabienie energii w określonych pasmach sprawia, że dialog staje się czytelny.
**Kacper:** Słyszymy na swoim systemie, że dialog dudni lub „syczy", czasem słychać, że piszczą lampy oświetleniowe. Można sobie z tym poradzić już na etapie montażu. Na sali kinowej byłoby to jeszcze bardziej dokuczliwe.

**Na czym polega praca z dźwiękiem w systemie surround? Kiedyś sygnał wysyłany w tylnich głośnikach był kodowany w stereo. Czy nadal musicie się martwić o kompatybilność ze starszymi systemami? Czy w sterowaniu dookolną panoramą reżyser dźwięku ma w cyfrowym surround całkowitą wolność?**
**Marcin:** W kinie najpopularniejsze są dwa formaty, Dolby Digital [format cyfrowy, gdzie kanały są dyskretne – *przyp. red.*] i format Dolby Stereo SR. Ten drugi oznacza dźwięk analogowy na taśmie filmowej. Związany jest z nim proces, w którym cztery ścieżki kodowane są do dwóch. Kreacja nie jest w pełni dowolna i jest podporządkowana rygorom technicznym. Musimy brać pod uwagę sytuacje, że materiał może być odtwarzany w kinie, w którym nie ma systemu cyfrowego, a tylko Dolby Stereo SR.
**Kacper:** Na etapie miksu mamy możliwość sprawdzenia jak będzie brzmiał film w systemie Dolby SR. To system analogowy i to, jak się zachowa, wiadomo dopiero jak powstanie taśma filmowa i dźwięk zostanie przepuszczony przez dekoder. Znamy mechanizm działania tego procesu.

**Co musicie sprawdzić? Co robicie, kiedy okazuje się, że przy odsłuchu w emulowanym trybie Dolby SR dźwięk brzmi jakoś dziwnie?**
**Kacper:** Musimy sprawdzać jak w systemie SR odzywa się muzyka, która jest upogłosowiona procesorami dookolnymi. Zdarza się, że dekoder nieodpowiednio zamienia kanały i umieszcza pogłos z tylnych kanałów na przedzie. Dlatego często na etapie miksu musimy zmienić podejście i umieścić pogłos w innych kanałach.
**Marcin:** To kwestia zależności fazowych. Problemy, które się pojawiają, są w głównej mierze skutkiem błędnego panoramowania. Chcesz coś umieścić z tyłu, a nagle się okazuje, że dźwięk jest i z tyłu, i z przodu. Poza tym jest tylko jeden kanał dookolny [w systemie Dolby SR kanał surround jest mono – *przyp. red.*]. Trzeba też być czujnym i sprawdzać, co się dzieje z pogłosem – czy w Dolby SR nie jest go za dużo lub za mało. Nie można szaleć z kanałami tylnymi, bo w systemie Dolby Stereo SR ich pasmo jest ograniczone i nie spełniają one takiej roli jak w systemie Dolby Digital [w systemie cyfrowym 5.x mamy do czynienia z pięcioma dyskretnymi, pełnopasmowymi kanałami – *przyp. red.*].

**Czyli nie można umieszczać dźwięku tylko i wyłącznie w jednym z tylnych kanałów Dolby Digital? Co się stanie w Dolby SR?**

**Technologia, w której się produkuje film, to jedno, a efekt artystyczny – to drugie. Wszystkie polskie filmy są produkowane w technologii Dolby Digital, ponieważ jest to światowy standard dystrybucji filmów. Każde kino, które przyjmuje kopie, wymaga aby dźwięk był zrealizowany przynajmniej w systemie Dolby Stereo SR, a jeśli dysponują technologią Dolby Digital, to oczywiście to będzie preferowany format.**

**Marcin:** Na pewno efekt nie będzie tak spektakularny jak w Dolby Digital, ale zostanie w pewnym stopniu odtworzony.
**Kacper:** Mimo wszystko standardem jest Dolby Digital i miksujemy pod kątem tego systemu. Chodzi raczej o to, żeby w Dolby SR nie było słychać ewidentnych błędów. Zakładamy, że filmy, które udźwiękawiamy, będą odtwarzane w systemie Dolby Digital.
**Marcin:** Dolby Stereo SR jest kopią zapasową i nie może determinować całej produkcji.

**Zauważyłem, że w niemal wszystkich nowych filmach dźwięk produkuje się wielokanałowo. Co jest motorem tych zmian?**
**Marcin:** Zależy, co masz na myśli mówiąc, że film jest zrealizowany w surround. Technologia, w której się produkuje film, to jedno, a efekt artystyczny – to drugie. Wszystkie polskie filmy są produkowane w technologii Dolby Digital, ponieważ jest to światowy standard dystrybucji filmów. Każde kino, które przyjmuje kopie, wymaga aby dźwięk był zrealizowany przynajmniej w systemie Dolby Stereo SR, a jeśli dysponują technologią Dolby Digital, to oczywiście to będzie preferowany format. Ale czasem idziemy na film i słyszymy wszystko ze środka, „surroundu" nie ma.
**Kacper:** Czasem może to być zarzut, innym razem nie. W filmie kameralnym, np. *Pora Umierać*, nie ma szaleństw, jeśli chodzi o dźwięk dookolny. Nie ma ku temu powodów. Efekty surround występują głównie w scenach na zewnątrz, np. gdy chcemy stworzyć atmosferę sceny wieczornej, coś pojawi się w tylnich głośnikach. Nie jest to wymóg, aby przez cały czas sygnał pojawiał się we wszystkich głośnikach. Nie o to chodzi.

**Kto na etapie premiksu decyduje o proporcjach dialogów, efektów dźwiękowych, muzyki?**
**Kacper:** Premiks dotyczy zawsze danej warstwy dźwiękowej, tzn. mamy premiks atmosfer, premiks dialogów, premiks efektów, ewentualnie miks lub premiks muzyki. Dopiero pomiędzy nimi możemy dobierać proporcje, ale robi się to na etapie finalnego miksu i jest za to odpowiedzialny operator prowadzący i realizator miksu.
**Marcin:** Na etapie premiksu ustalamy proporcje wewnątrz każdej warstwy, aby najlepiej odzwierciedlić charakter sceny.

**Z jakich procesorów efektów korzystacie na etapie montażu?**
**Marcin:** Kiedy robimy tzw. sound design, gdzie celem nie jest tylko odzwierciedlenie rzeczywistości, korzystamy z samplerów, pogłosów oraz procesorów efektów.
**Kacper:** Korzystamy z plug-inów do rozciągania i komprymowania dźwięku w czasie, pitch-shiftingu.
**Marcin:** Oczywiście używamy też Vocalign.
**Kacper:** Gros obróbki procesorami zostawiamy na koniec, ponieważ w studiu, gdzie tworzony jest finalny miks, jest najwyższej klasy stół Neve oraz wiele najwyższej jakości procesorów.

**Muzycy często mówią o wyższości starszych konstrukcji analogowych nad współczesnymi procesorami cyfrowymi. W świecie filmowców jest podobnie, są tacy reżyserzy, którzy pracują wyłącznie z taśmą analogową. Czy w postprodukcji filmowej jest miejsce dla urządzeń analogowych?**
**Marcin:** Brzmienie jest oczywiście ważne, ale na koniec okazuje się, że najważniejsza jest elastyczność wszystkich urządzeń w torze elektroakustycznym. Jeśli dźwięk nagrywany jest na taśmie, to jest z tym mnóstwo problemów. Różnice w prędkości odtwarzania taśmy od razu burzą synchronizację. Trzeba dopasowywać dźwięk do obrazu, aby pogodzić te dwa media. Dlatego należy korzystać z technologii, dzięki której łatwiej się pracuje. Wyobraź sobie, że w ciągu jednego dnia musisz zmiksować 10 minut filmu, który składa się z dwudziestu 30-sekundowych scen, np. jedna scena na dworcu, później scena pościgu, itd. Każda scena wymaga innej korekcji, ma inną dynamikę, pogłosy. Patrząc na to jak na muzykę, każda scena to inny utwór muzyczny. Kiedy masz na to 10 godzin okazuje się nagle, że oprócz dobrego brzmienia ważna jest elastyczność urządzeń, która pozwala wykonywać karkołomne ewolucje na konsolecie.
**Kacper:** Głównie chodzi o automatykę. W jednym miejscu dialog jest jasny, ale dwie sekundy później musi mieć ciemniejszą barwę albo musi być jeszcze bardziej rozjaśniony. Zdarza się, że musisz wyciąć pisk lampy wykorzystując bardzo wąski filtr typu notch. Konsolety analogowe nie mają filtrów o takiej dobroci.

**Jakie są Wasze plany na najbliższą przyszłość?**
**Kacper:** Właśnie zaczynamy pracę nad postprodukcją dźwięku do filmu Piksele w reżyserii Jacka Lusińskiego dla Domu Produkcyjnego Tandem Taren-To. To cztery historie, które się ze sobą splatają.
**Marcin:** Reżyser zapewnia, że film będzie bardzo dźwiękowy i będziemy mieli duże pole do popisu.
**Kacper:** Już na poziome scenopisu widać, że duży nacisk położono na dźwięk.

**A Wasze plany strategiczne?**
**Marcin:** Chcemy stworzyć miejsce, w którym będzie można udźwiękowić film od początku do końca. Poza kompleksowością, chcemy oferować bezkompromisowe podejście w odniesieniu do jakości.

**W takim razie życzę Wam kolejnych sukcesów i dziękuję za rozmowę!** EiS

Okna i drzwi oraz pianino – dźwiękowi bohaterowie filmu *Pora Umierać* w reżyserii Doroty Kędzierzawskiej.