

Peter Žargi

Nina Hartstone

»Zvok uporabljamo, da usmerjamo pozornost gledalca ter zgradimo čustveno vez med občinstvom in dogajanjem«

NINA HARTSTONE | FOTO VARJA JOVANOVIČ/DRUŠTVO DPPU

Nina Hartstone je oblikovalka zvoka, specializirana za delo snemanja in oblikovanja dialogov. V skoraj tridesetletni karieri je v različnih vlogah sodelovala tako pri manjših filmih – na primer kultnem **Mesarčku** (*The Butcher Boy*, 1997) Neila Jordana ter njegovih filmih **Michael Collins** (1996, Neil Jordan) in **Intervju z vampirjem** (*Interview with the Vampire*, 1994, Neil Jordan), pa tudi pri **Urah do večnosti** (*The Hours*, 2003, Stephen Daldry), Altmanovem **Gosford Parku** (2001) in lanskoletnem **Saltburnu** (2023, Emerald Fennell) – kot pri večjih produkcijah, recimo **Gravitaciji** (*Gravity*, 2013, Alfonso Cuarón) in **Everestu** (2015, Baltasar Kormákur). Za svoje delo pri biografiji Freddyja Mercuryja **Bohemian Rhapsody** (2018, Bryan Singer in Dexter Fletcher) je prejela oskarja in bafto. Z njo smo se pogovarjali v Ljubljani, kjer je bila letos maja gostja simpozija FADE IN, ki ga organizira Društvo postproduksijskih ustvarjalcev (DPPU) in kjer je projekcijo filma **Gosford Park** pospremila s predavanjem na temo pripovedovanja zgodb preko zvoka.

**



Kakšna je bila vaša pot, vaši začetki v oblikovanju zvoka? | Na začetku nisem vedela ničesar o zvoku; začela sem tako, da sem kuhala čaj v studiu in opazovala. Ko sem že bolj razumela proces, je to sovpadlo tudi s prehodom iz analognega v digitalno in v programe za digitalno obdelavo in snemanje zvoka; takrat so različna podjetja tekmovala za prevlado na trgu, jaz pa sem si zastavila cilj, da se naučim delati z vsemi. Tega sem se naučila povsem sama, ker niti ni bilo nikogar, ki bi me lahko učil. Veliko starejših *tipov* v industriji je bilo izrazito proti novi tehnologiji, čeprav je bila seveda – kot danes umetna inteligenca – povsem neizogibna.

Pot raziskovanja teh programov me je kmalu pripeljala do dela v večjih ekipah in do mesta pomočnice. Če si v tem dober, se seveda potem rado zgodi, da te nočejo izgubiti kot pomočnice in težko napreduješ. Vseeno se mi je kmalu ponudila priložnost za delo pri nasnemavanju dodatnega dialoga, nato pa sem počasi dobivala vse več samostojnega dela. Prišla sem do točke, kjer sem nadzorovala snemanje dialogov, potem pa sem leta 2004 dobila prvega otroka in takoj spet nazadovala na lestevici. V Veliki Britaniji je takrat veljalo prepričanje, da ne moreš biti na voljo za takšno delo, če zraven vzgajaš otroke. Zavrnila sem morala tudi delo na enem izmed filmov o Harryju Potterju, saj z majhnim otrokom nisem mogla preživljati dvanajst ur na dan v Londonu. Tako sem za nekaj časa izpadla s trga in se na to postopoma vrnila preko manjših del s filmskim zvokom. Čim nehaš plavati, izpadeš, in skozi ta proces sem šla trikrat. Kot ženska v Veliki Britaniji težko tekmuješ z moškimi v isti vlogi.

Ženske so v filmu zelo pogosto delale kot montažerke, na področju zvoka, kot pravite, pa absolutno ne. Čemu to pripisujete? | Težko bi rekla. Zdi se mi, da se je zvok vedno dojemal kot še bolj tehnično področje od montaže slike. V ZDA sta bili Cecelia Hall in Gloria Borders sicer pionirki na tem področju, vsekakor pa nas v Britaniji deluje zelo malo. Večinoma dobivamo manjše projekte in nihče me na primer ne uvršča v isto kategorijo z moškimi, ki delujejo na tem področju in dobivajo razne visokoproračunske filme.

Gre tudi za stvar komunikacije, jezika. Zelo pogosto sem bila edina ali ena redkih žensk pri nekem filmu in komunikacija takrat postane zelo moška. Če to primerjam s situacijo pri **Saltburnu**, kjer je bilo v ekipi veliko več žensk, postane dinamika drugačna. Vsi smo se imeli super, prav tako pa smo zelo trdo delali in vsakdo je lahko na vsaki točki prosto govoril. Tudi k svoji ekipi velikokrat raje povabim ženske, saj vem, da z njimi lažje komuniciram in tako prihaja do manj individualizma.

V enem od preteklih intervjujev ste rekli, da je vaša naloga v filmu biti nevidna. Kakšen je vaš pristop, ko se lotite novega projekta? Na kakšen način o njem razmišljate? | Kako pristopim k določenemu projektu, je odvisno predvsem od tega, na kateri točki se projektu pridružim. V idealnih razmerah je to že zgodaj, na začetku, ko je projekt še v fazi scenarija in še ni posnet. To je po navadi odlična priložnost za pogovor z režiserjem in mešalcem zvoka ter za premislek, kako bo zvok dejansko prispeval k filmu, kako ga bomo uporabili kot pripovedno orodje. Na tej točki zvok pogosto ne predstavlja prioritete, zato so ti začetki lahko težki: vsi razmišljajo le o snemanju in videzu, kameri, scenografiji, igralcih in vsem ostalem, o oblikovanju zvoka oziroma funkciji zvoka pa ne toliko.

Zato sem rada del procesa čim bolj zgodaj, saj tako lahko zagotovim, da optimiziramo vse priložnosti, ki se pojavijo že na samem setu. Poskusim vzpostaviti odnos z mešalci zvoka, saj ravno oni po navadi vedo vse o zvoku za določen film in snemajo vse, kar potrebujejo. Na setu so najpomembnejša stvar performansi igralcev in igralke – posneti to je zato najbolj nujno, vse ostalo pa je nekako bolj v drugem planu. Tako pač je, snemanja so lahko zelo težka, vsi so pod pritiskom in vsaka ekipa želi, da bi bilo njeno delo obravnavano prioritarno.

Pogosto pa k filmu pridem šele kasneje, ko je že posnet. Ustvarjalci pridejo do točke, kjer si želijo že določene mere oblikovanja zvoka, predvsem za potrebe projekcij, bodisi za studio bodisi za testne projekcije. Mislim, da je za nevidnost zvoka ključno imeti kakovostne in čim bolj ustrezne posnetke že od samega začetka. Bolj ko zvok procesiraš, več kot mu dodajaš plasti in manipulacije, bolj se slišijo razni artefakti in bolj izumetničeno bo zvenel.

Filmski zvok je v teku desetletij postal vse bolj imerziven. V svojem predavanju ste omenjali Quentina Tarantina in kako v njegovih filmih lahko slišimo vsak obrat ključa. Zdi se mi, da je v zadnjem času to postal neizogiben trend – tudi zvok avtomobilskih vrat že zveni kot eksplozija. Se vam zdi, da filmi prepogosto zlorablajo ta učinek? | Mislim, da to lahko deluje okorno, saj tak pristop zahteva specifičen ritem, delovati mora usklajeno z montažo in že samo snemanje filma mora biti zastavljeno s tem v mislih. Ustvarjalec se mora vprašati, kaj je bistvo nekega kadra, neke sekvence. Pri **Saltburnu** je bilo veliko takšnih elementov, veliko drznih trenutkov smo na koncu celo omilili, da so drugi prišli bolj do izraza. Če s tem pretiravaš, ideja razvojeni. Videti moraš, kje se v teku zgodbe takšni trenutki vklaplajo.



Imajo producenti, studii ali režiserji kdaj pristop, ki predvideva, da se bo čim več oz. preveč popravilo v končnem miksu? | Precej pogosto. Verjetno je to povezano s pritiski na setu – skušnjava naknadnega popravljanja zvoka je zelo pogosta. Nedavno mi je eden izmed kolegov, tonski mojster, rekel, da je bila na setu nekega filma najpogostejša fraza: »Brez skrbi, bomo nasneli naknadno.« Težava seveda nastopi, ko se kasneje pridružim filmu in omenim, da bo potrebno nasnemavanje, potem pa vsi vprašajo, koliko bo to stalo in zakaj nasnemavanje sploh potrebujemo.

So bili tudi v Gosford Parku vsi majhni, stranski dialogi in klepetanje nasneti v postprodukciji? | Ne, pri Gosford Parku je bilo vse snemano sproti. Ker smo film snemali leta 2000, je bilo to precej inovativno. Peter Glossop, mešalec zvoka, je snemal na trak z dvema sinhroniziranimi osemkanalnima Tascamovima snemalnikoma, tako da je bil vsak lik posnet na več različnih mikrofонов hkrati. Po navadi bi snemali le glavni dialog, ostali pa bi se pretvarjali, da govorijo, pri Gosford Parku pa so dejansko ves čas govorili. Veliko so tudi improvizirali, zato je bilo naknadno težko prilagajati dialog rezom, ko kamera na primer preskoči z enega para na drugega, v ozadju pa vidimo ljudi in ta dialog iz ozadja mora potekati neprekinjeno. Poskrbeti sem torej morala, da so bili delčki teh pogovorov, ki jih ujamemo, koherentni.

Predstavljam si, da bi bila danes taka naloga sicer lažja, vendar še vedno kar velik logistični zalogaj – ali vseeno pogrešate več takšnega pristopa k dialogu v filmih? | Dialog v Gosford Parku res zveni zelo organsko – mislim, da Noah Baumbach pristopa k filmom na tak način. V Frances Ha (2012, Noah Baumbach) je to recimo odlično izpeljano. Zahteva pa tudi dobre, nadarjene igralce. Če pogledate Gosford Park, je vsak igralski nastop odličen in vsi so izjemni igralci. Vsa njihova improvizacija dialogov je bila popolna, nikoli jim ni zmanjkalo besed. Enostavno

so se potopili v svoj lik in imeli zanimive pogovore, ki so se kar nadaljevali. Tudi pri Saltburnu je bilo tako; ko poslušas vsakega od teh pogovorov posebej, vidiš, da so neverjetno zanimivi in zabavni. Ponekod smo jih morali narediti celo rahlo manj zanimive, da ne bi jemali pozornosti glavnemu dialogu. V nekaterih drugih filmih pa se enostavno zdi, kot da igralci ne najdejo pravih besed za pogovor in le ponavljajo iste stvari.

Pri filmih z velikimi zasedbami se je treba tudi zavedati, da z vizualne plati vsi snemajo, kar morajo snemati, mi pa poskušamo ustvariti ves svet – kot na primer pri Gosford Parku ali Saltburnu. Če veš, da so glavni igralci v določenih prizorih tudi malodane statisti, morajo biti – zvočno – prisotni, tudi če jih ni v kadru ali če niso vključeni v glavne dialoge. Včasih moramo te postranske pogovore dodajati v postprodukciji, saj igralci svoje vrstice le šepetajo ali pa z mimiko nakazujejo pogovor; takrat se količina postprodukcije seveda poveča. Je pa proces vseeno zelo zabaven. Vedno si želim ustvariti občutek, da svet, ki ga vidi občinstvo, zveni, kot da bi bili tudi sami zraven.

Zanimivo je, kako močan je v tem smislu zvok; če zapremo oči, nam še vedno nudi tridimenzionalno sliko. Če pa si zamašimo ušesa, izgubimo občutek, kaj je za nami, in to je strašljivo. Mislim, da v filmu za sekundo ali dve lažje prenesemo izgubo slike – torej temo – kot pa popolno tišino. | Če nekaj gledamo v tišini, je včasih zelo težko slediti zgodbi. Če pa bi poslušali samo zvok filma, bi bili večinoma lahko na tekočem z dogajanjem. Kot pri radijski igri: zato je zvok tako pomemben. V nekaj filmih, pri katerih sem sodelovala, smo za močnejši učinek dejansko uporabili popolno tišino – in še vedno se mi to vsakič zazdi precej pogumna poteza, ko se odločimo zanj. Vedno je prisotna skušnjava, da bi dodali »samo malo ambienta«, saj nihče ne doživlja sveta v takšni tišini. Vedno se tudi bojimo, da bodo ljudje mislili, da je prišlo do napake.



V katerih filmih ste ubrali ta pristop? | Zadnji je bil ravno **Saltburn**. Recimo prizor, v katerem vidimo Venetio mrtvo v kopalni kadi. V njem nastopi popolna tišina, nato pa se zvok začne postopoma vračati, ko se dogajanje premakne v pisarno sira Jamesa. Vendar pa najtežji del nikoli ni ukinjanje zvoka, temveč vračanje nazaj v zvok. Kar nekaj časa smo potrebovali, da smo ugotovili, kako se vrniti nazaj; na koncu smo to naredili z Oliverjevimi koraki, ko prihaja v pisarno. Podobno je bilo pri **Gravitaciji**. Tam smo uporabili dolgo sekvenco tišine znotraj protagonistkinih sanj, medtem ko je George Clooney zunaj vesoljskega plovila. Dokler se ne vrne in namesti v sedež, smo v popolni tišini. Po navadi ti trenutki učinkujejo, ker jih vpelje ravno močan zvok – vse je stvar kontrasta.



Od filmov, pri katerih ste sodelovali, se Bohemian Rhapsody zdi kot eden najbolj zvočno kompleksnih – bi glede zahtevnosti izpostavili še kakšnega? | Ogromen izziv je predstavljal **Everest**, saj so na snemanju igralci nosili maske, snemalo se je ob zvokih naprav za ustvarjanje vetra in tako dalje. Pri tem filmu je bilo potrebnega ogromno nasnemavanja; to je bil že predpogoj za montažo, saj se pogosto ni slišalo, kaj so igralci govorili. Tako smo najprej ustvarili nekakšne skice dialoga za potrebe montaže, nato pa ponovno snemali dialoge, da bi ujele pristnost nekoga, ki se vzpenja po gori. Kupili smo obtežilne jopiče, da so pritiskali igralcem na prsi; kupila sem tudi uteži, ki so jih igralci med snemanjem dialogov držali za ustvarjanje napetosti v glasu. Nekateri so se metali na kavče, mi pa smo snemali njihove krike. Jason Clarke, čigar lik umre na gori, je bil neverjeten. Zdelo se mu je, da njegov glas ni dovolj surov, zato je kričal in kričal, dokler mu ni počil glas. Nato je prišel naslednje jutro, resnično hripav, in se spustil v položaj deske, da je imel še več napetosti v glasu. Tudi **Mowgli** (2018, Andy Serkis) je bil velik izziv, saj je zahteval kombiniranje z *motion capture* pristopom. Treba je bilo ugotoviti, kako nastaviti mikrofone, da se igralci lahko še vedno optimalno premikajo. Andy Serkis, ki v filmu igra ogromnega medveda, je moral imeti na sebi mikrofona, ki je hkrati kvalitetno zajel njegov glas in mu omogočal, da se premika naokoli ter ruva s Christianom Balom.

Kateri filmi in igralci, zlasti v navezavi na zvok in glas, so vaši najljubši? | Odraščala sem z **Vojno zvezd** (Star Wars, 1977–) in liki ter glasovi v teh filmih, od – seveda – Jamesa Earla Jonesa do zelo mladega Marka Hamilla. Vse v teh filmih imam izredno rada, tudi glas Chewbacce, na primer. Zdi se mi, kot da je ta film del moje DNK, saj je bil eden največjih moje mladosti in sem bila z njim obsedena. Igralec, ki ga verjetno najbolj občudujem, pa je Patrick Stewart. Obožujem njegove vloge v znan-

stvenofantastičnih filmih in serijah, recimo v **Zvezdnih stezah** (Star Trek, 1966–), vendar je tudi drugače neverjeten igralec. Gledala sem ga na odru in zdi se mi, da je neverjetno očarljiv, tudi njegov glas bi prepoznala kjerkoli.

So vas Zvezdne steze in Vojne zvezd tudi spodbudile k oblikovanju zvoka in raziskovanju filma? | Filme sem oboževala od nekdaj, vendar pa me je v mlajših letih najbolj zanimala umetnost – skupaj s filmskimi študiji sem na univerzi študirala tudi umetnostno zgodovino. Tudi ko gledam slike, vidim v njih pripovedi in z zvokom prav tako ustvarjamo pripovedi. Resda gre lahko za zelo tehnično področje, ampak v osnovi pripovedujemo zgodbo: zvok uporabljamo, da usmerjamo pozornost gledalca ter zgradimo čustveno vez med občinstvom in dogajanjem.

Še en film moram omeniti z vidika glasov – to so **Izganjalci duhov** (Ghostbusters, 1984, Ivan Reitman). Mislim, da znam vsako besedo tega filma na pamet. Predstavljam si tudi, da so morali biti ti filmi izredno zabavni z vidika nastajanja. Je pa res, da so si takrat vsi lahko vzeli več časa za igro in eksperimentiranje. Ko poslušam intervjuje z Randyjem Thomom ali pa zgodbe Bena Burta, s katerim sem tudi delala, ne morem verjeti, v kakšnem peskovniku so delovali. Tudi mi si vzamemo čas za ustvarjalnost, ampak urniki so zdaj veliko bolj neizprosni.

To danes pravzaprav velja skoraj glede vsakega poklica. | Mislim, da je do tega prišlo, ker je danes vse mogoče. Ko sem začnela delati v zvoku in so filme snemali še na 35-mm trak, si moral za določen zvočni efekt, ki si ga želel, nesti trak ali CD sekciji za prenos tovrstnih posnetkov, izbrati zvoke in čakati v vrsti skupaj z vsemi ostalimi; nato si prejel preneseni zvok, ga odnesel nazaj v studio in ga šele nato lahko vstavil v film.